

ISSN:2667-4769



Jia
journal

Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi

Cilt:7 Sayı:16

www.jiajournal.com

International Journal of Art and Art Education
Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi

Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi
International Peer-Reviewed Journal of Social Sciences

Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi
International Journal of Art and Art Education
ISSN: 2667-4769

Journal of Art and Art Education dergisi(Jiajournal), yılda üç defa yayın yapan uluslararası hakemli bir dergidir. **Jiajournal'da** yayımlanan tüm makalelerin yayın hakları **Journal of Art and Art Education dergisi(Jiajournal)**'ne aittir.

Yayımlanan yazılar yayıncının yazılı izni olmadan hiçbir şekilde basılamaz. Kaynak gösterilmek koşuluyla alıntı yapılabilir. Yayın kurulu dergiye gönderilen yazıları yayınlayıp yayınlamamakta serbesttir.

Journal of Art and Art Education, Uluslararası hakemli ve indeksli bir dergidir **Academic Resource Index, Advanced Science Index, ASOS, Eurasian Scientific Journal Index, CiteFactor, Directory of Research Journals Indexing, Google Scholar, Sobiad, Scientific Indexing Service** tarafından taranmaktadır.

Journal of Art and Art Education is an international, three-reviewed in a year journal.

Jiajournal, bear the sole legal responsibility for their published works in **Journal of Art and Art Education**

Journal of Art and Art Education has the sole ownership of copyright to all published works. No part of this publication shall be produced in any form without the written consent of **Journal of Art and Art Education**. It can be quoted as long as referred to the Jiajournal. The Editorial Board makes the final decision to publish articles.

ISSN: 2667-4769

Sayı / Issue: 16– Ağustos / August: 2024

International Journal of Art and Art Education
Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi

Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi
International Peer-Reviewed Journal of Social Sciences

Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi
International Journal of Art and Art Education
ISSN: 2667-4769

Editor

Doç. Dr. Yahya HİÇYILMAZ

Editör Yardımcısı

Doç. Dr. Fatih KARİP

Doç. Dr. Emrah PEK

E-mail: jiadergi@gmail.com
Web: <http://www.jiajournal.com>

JIAJOURNAL

Sayı / Issue: 16– Ağustos / August: 2024

Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi
International Peer-Reviewed Journal of Social Sciences

Editor

Doç. Dr. Yahya HİÇYILMAZ

Editör Yardımcısı

Doç. Dr. Fatih KARİP

Doç. Dr. Emrah PEK

Alan Editörleri

Müzik: Dr. Öğr. Üyesi Kadir YILMAZ

Grafik: Doç. Dr. Meyrem DEVECİ

Dr. Melinda KOSTELAC

Resim: Dr. Öğr. Üyesi Ayşe AZAMET

Resim- İş Eğitimi: Prof. Dr. Meltem KATIRANCI

Doç. Dr. Fatih KARİP

Heykel: Prof. Dr. Sezer CİHANER KESER

Dr. Sergei KAREV

Geleneksel Türk Sanatları Bölümü: Doç. Dr. Ruhi KONAK

Doç. Dr. Karim MİRZAEE

Seramik: Doç. Dr. Olcay BORATAV

Dr. Ljubica JOCİC

Sinema: Dr. Öğr. Üyesi Afif ATAMAN

Moda tasarım: Dr. Beyhan PAMUK

Prof. Dr. Yosi ANAYA

Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü:

Dr. Işıl KONAK

DANIŐMA KURULU

Prof. Dr. Ahmet ALTIN - Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŐ - Dicle Üniversitesi

Prof. Dr. Birsen ÇİLELİOĐLU - AHBV Üniversitesi

Prof. Dr. Cengiz ŐENGÜL - Akdeniz Üniversitesi

Prof. Dr. Cingiz BAGİROV - Azerbaijan State University of Flormaniya

Prof. Dr. Fatih BAŐBUĐ - Akdeniz Üniversitesi

Prof. Dr. Fethiye ERBAY - BoĐaziçi Üniversitesi

Prof. Dr. Figen ÖZEREN - Çukurova Üniversitesi

Prof. Dr. Filiz Nurhan ÖLMEZ - KırŐehir Ahi Evran Üniversitesi

Prof. Dr. Hüseyin ELMAS - Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Lela GELEİSHVİLİ - Art Academy of Georgia

Prof. Dr. Mansur CEFEROV - Karadeniz Teknik Üniversitesi

Prof. Dr. Meliha YILMAZ - Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa TALAS - NiĐde Ömer Halis Demir Üniversitesi

Prof. Dr. Necati DEMİR - Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Nesrin ÖNLÜ - Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Orhan CEBRAİLOĐLU - Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Osman KUNDURACI - Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. S. Cem ŐAKTANLI - Alaattin Keykubat Üniversitesi

Prof. Dr. Serap BUYURGAN - Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Őebnem Ruhsar TEMİR Gökçeli - UŐak Üniversitesi

Prof. Dr. Yusuf KÜÇÜKDAĐ - KTO Karatay Üniversitesi

Doç. Dr. Aziz ERKAN - Sinop Üniversitesi

Doç. Dr. Bahar SOĐUKKUYU - Dokuz Eylül Üniversitesi

Doç. Dr. Ebru ALPARSLAN - Erciyes Üniversitesi
Doç. Dr. Elif AKSOY - Fırat Üniversitesi
Doç. Dr. Engin GÜRPINAR - İnönü Üniversitesi
Doç. Dr. Funda MASDAR - Bitlis Eren Üniversitesi
Doç. Dr. Gülnur DURAN - Marmara Üniversitesi
Doç. Dr. Hakan KUYUMCU - Selçuk Üniversitesi
Doç. Dr. İbrahim Gökhan CEYLAN - Sinop Üniversitesi
Doç. Dr. Menduha SATIR KAYSERİLİ - Atatürk Üniversitesi
Doç. Dr. Mutlu ERBAY - Boğaziçi Üniversitesi
Doç. Dr. Nazan OSKAY - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Doç. Dr. Nilgün ŞENER - Kocaeli Üniversitesi
Doç. Dr. Onur ZAHAL - İnönü Üniversitesi
Doç. Dr. Osman Kubilay GÜL - Sivas Cumhuriyet Üniversitesi
Doç. Dr. Özlem GÖK - Erciyes Üniversitesi
Doç. Dr. Roza SULTANOVA - Tatarstan Academy of Sciences
Doç. Dr. Yakup Alper VARİŞ - Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Doç. Hanife Neris YÜKSEL - Akdeniz Üniversitesi
Doç. Nihat Sezer SABAHAT - Ordu Üniversitesi
Doç. Umut KAYAPINAR - Akdeniz Üniversitesi
Dr. Fariz KHALILLI - Medieval Aksu Town State History and Culture Reserve
Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Hakan YILMAZ - Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe ÇETİN - Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Demet KARAPINAR - Yeditepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Esra VAROL- Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hüda SAYIN YÜCEL - Kırıkkale Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi İ.M.V. Noyan GÜVEN - Kastamonu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Murat ÖZKOYUNCU- Atılım Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER - Gelişim Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Özlem KAYA - Hitit Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Setenay Sezer BABALIOĞLU - Doğu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Shurubu KAYHAN - İstanbul Kültür Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şuayyip YÜCEL - Kırıkkale Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ülkü GEZER - Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Abdurrahman EREN - Mustafa Kemal Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ali KOÇ- Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Nurane SELİMLİ - Azerbaijan State Academi of Arts
Dr. Öğr. Üyesi Yılmaz ÖZDİL - Artuklu Üniversitesi

YAYIN KURULU

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ - Dicle Üniversitesi
Prof. Dr. Ata Yakup KAPTAN - Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Çağatay İnam KARAHAN - Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Hüseyin YÜKRÜK- Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Prof. Dr. Mansur CEFEROV - Karadeniz Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Meltem KATIRANCI - Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Muhammet Emin KAYSERİLİ - Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Oğuz DİLMAÇ - İzmir Katip Çelebi Üniversitesi
Prof. Dr. Serap YÜKRÜK- Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Prof. Dr. Sezer CİHANER KESER - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Doç. Dr. Adem YÜCEL - Tokat GOP Üniversitesi

Doç. Dr. Armağan KONAK - Mehmet Akif Ersoy Eğitim Fakültesi

Doç. Dr. Sena SENGİR - Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Doç. Dr. Seyhan KALAYCI - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Dr. Öğr. Ü. Beste ATALAY ÖCAL - Giresun Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Meyrem DEVECİ - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Begüm Aybüke ÇİL

Emre CAN

Makale Türü: Araştırma makalesi

Üç Boyutlu Yazıcılarda Seramik Çamurunun Kobalt Oksit ile Renklendirilmesi ve Uygulama Örnekleri
Coloring of Ceramic Clay With Cobalt Oxide in Three Dimensional Printers and Application Examples

1-15

Elif ÖZ

Selma TAŞKESEN

Makale Türü: Araştırma makalesi

Görsel Sanatlar Eğitiminde Teknoloji Destekli Sanal Müze Etkinlikleri
Technology Supported Virtual Museum Activities Application in Visual Arts Education

16-29

Engin ÜMER

Makale Türü: Araştırma makalesi

Çağdaş Resim Sanatında Güzelliğin Geri Dönüşü
The Return Of Beauty In Contemporary Painting

30-52

Hülya DEMİR

Makale Türü: Araştırma makalesi

Multimedya Enstelasyonları ve Animasyon Uygulamalarında Quill by Smoothstep
Quill by Smoothstep in Multimedia Installations and Animation Applications

53-71

Merve Şahika ERKAN

Makale Türü: Araştırma makalesi

İç Mekan Tasarım Ögesi Olarak Bitki Kullanımı
Plant Use as an Interior Design Element

72-86

Editörden...

Değerli bilim insanları,

Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi (Jiajournal), Ağustos 2024 tarihli 16. sayısıyla bilim dünyasının karşısına çıkmaktan mutluluk duymaktadır. Bu sayımızda farklı alanlardan beş araştırma makalesi bulunmaktadır,

Sanat alanında uluslararası boyutta nitelikli araştırmaları yayımlama hedefiyle yola çıkan dergimizin, akademik dünyaya önemli bir etki yaratmayı amaçladığını belirtmek isteriz. Siz değerli bilim insanlarını, sonraki sayılarımızda yazar ve hakem olarak aramızda görmek ve eleştirilerinizle kendimize daha doğru bir yol çizmek, bizim için büyük bir onur kaynağı olacaktır.

2018 yılından beri yayın hayatına devam eden dergimiz, doçentlik ve tüm akademik yükseltme kriterlerini taşımaktadır. Dergimizin 16. sayısına destek vererek onurlandıran yazarlarımıza, değerlendirme aşamasında kıymetli vakitlerini ayıran hakemlerimize ayrıca teşekkürlerimi sunmak isterim.

Yeni sayımızın bilim dünyasına hayırlı olması ve diğer sayılarda buluşmak dileklerle...

Doç. Dr. Yahya HİÇYILMAZ

Üç Boyutlu Yazıcılarda Seramik Çamurunun Kobalt Oksit ile Renklendirilmesi ve Uygulama Örnekleri³

Özet

İnsanlar tarih boyunca toprağı şekillendirirken, çamurun kendi rengiyle yetinmeyip, farklı renkler elde etmek için seramik bünyelerde ve yüzeylerde doğadan elde edilen renklendiriciler kullanmışlardır. Bu renklendiriciler, demir, mangan, kobalt gibi oksitler içermektedir ve farklı miktarlarda kullanılarak çeşitli renk tonları elde edilmektedir.

Teknolojinin ilerlemesiyle, yeni şekillendirme imkanları ortaya çıkmış ve bunun sonucunda ifade biçimleri çeşitlenmiştir. Seramik malzemelerin biçimlendirilmesinde üç boyutlu yazıcıların kullanılması, üretim süreçlerine yeni perspektifler sunmaktadır.

Üç boyutlu yazıcılar, bilgisayar ortamında oluşturulan modellerin STL formatında kaydedilerek, dilimleyici programlar aracılığıyla katmanlara bölünmesi ile elde edilen g-code dosyalarının, SD kart aracılığıyla üç boyutlu yazıcıya aktarılmasıyla yazıcının istenilen formu şekillendirmesi esasına dayanmaktadır.

Oluşturulan g-code dosyası, yazıcının nereye hareket edeceğini, hangi yolu izleyeceğini, ne kadar hızda hareket edeceğini ve formun kaç katmandan oluştuğı gibi komutları içermektedir. Bu komutlar, üç boyutlu yazıcıya aktarılmakta ve tablanın düşey ekseninde her bir hareketini katman katman işleyerek elle şekillendirilmesi zor olan formların şekillendirilmesini sağlamaktadır.

Bu araştırma, yeni bir şekillendirme yöntemi olan üç boyutlu yazıcılarda renkli çamurun form yüzeyindeki etkilerinin görülmesi ve bu yöntemle çalışan sanatçıların yapmış oldukları çalışmaları da irdeleyerek yeni yüzey sonuçları ve yeni veriler elde edilmesini amaçlamaktadır. Yöntem olarak ise, üç boyutlu yazıcılar kullanılmış olup sonuç olarak tankın içerisinde farklı miktarlardaki renkli çamurların renk geçişlerinde istenilen sonuçlar elde edilememiştir.

Anahtar Kelimeler; Üç boyutlu yazıcı, renkli çamur, kobalt oksit

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Seramik ve Cam Tasarımı, aybukebicer34@gmail.com, Orcid:0009-0009-3760-5154

²Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü, Dr. Öğr. Üyesi, emrecanseramik@gmail.com, Orcid:0000-0001-8785-2457

³ Makale yazımı yazar etki oranı: 1.yazar: %50, 2. yazar: %50. Bilimsel etik ve kurallara uygun hazırlanmış ve intihal incelemesinden geçirilmiştir. Etik kurul onayı gerektirmemektedir.

Coloring of Ceramic Clay With Cobalt Oxide in Three Dimensional Printers and Application Examples

Abstract

Throughout history, people have not been satisfied with the color of the mud when shaping the soil, and have obtained different colors by using colorants obtained from nature on ceramic bodies and surfaces. These colorants contain oxides such as iron, manganese and cobalt, and various color tones are obtained by using them in different amounts.

With the advancement of technology, new shaping opportunities have emerged and as a result, forms of expression have diversified. The use of three-dimensional printers in shaping ceramic materials offers new perspectives on production processes.

Three-dimensional printers are based on the principle of saving computer-created models in STL format, separating them into layers by slicing programs, and transferring the resulting g-code files to the three-dimensional printer via SD card, and the printer shapes the desired form.

The created g-code file contains commands such as where the printer will move, which path it will follow, how fast it will move and how many layers the form consists of. These commands are transferred to the 3D printer and every movement of the table on the vertical axis is processed layer by layer, allowing the shaping of forms that are difficult to shape manually.

This research aims to see the effects of colored clay on the form surface in three-dimensional printers, which is a new shaping method, and to obtain new surface results and new data by examining the works of artists working with this method. Three-dimensional printers were used as the method, and as a result, the desired results could not be obtained in the color transitions of different amounts of colored mud in the tank.

Key words: 3d printer, colored clay, cobalt oxide

GİRİŞ

Seramik, insanların kültürel gelişimiyle beraber gelişmiş olup ve yaşadıkları kültüre dair tüm izleri üzerinde bulunduran bir malzemedir. Seramiğin tanımını Arcasoy, “Organik olmayan malzemelerin oluşturduğu, farklı yöntemler ile biçim verildikten sonra, sırlanarak veya sırlanmayarak mukavemet kazanmasına kadar pişirilmesi bilimi ve teknolojisidir” diye açıklamaktadır (Arcasoy, 1983, s.1). Seramik formların ve tekniklerin zamanla değişikliğe uğraması seramik sanatında yenilikçi ve estetik değerlerinin geliştirmesine sebep olmuştur. Seramik bünyelerinin renklendirilmesi ile elde edilen renkli çamurlar birçok sanatçının ürettikleri seramiğe yeni boyutlar ve estetik değerler kazandırmışlardır. Seramik sanatında renk kullanımının astar ile başladığı söylenebilir. “Bunun yanı sıra, büyük miktarlarda renklendirici oksit veya pigment boyaların katılması ile hamurların kütle halinde boyanmaları henüz İ.Ö. 2100 yıllarında, Eski Mısır’da bilinen bir yöntemdir” (Ayta, 1976, s.29). Kalkolitik çağda (M.Ö. 5000-5500) Anadolu’daki yerleşim yerlerinde, yarı sıvı seramik çamuruyla seramik formların yüzeyine uygulanmış astar ve çamuru renklendirmek için pigment ya da oksit kullanıldığı bilinmektedir. Eski dönemlerde astar, pigment ve oksitlerin, daha çok tabak ve derin çanaklarda kullanıldığı görülmektedir. Fakat günümüzde üç boyutlu yazıcılarda farklı formlar ve arayışlarla renkli çamur kullanılmaktadır.

Üç boyutlu yazıcı teknolojisinde her bir üretim yöntemi, teknik ve malzeme olarak farklılık göstermektedir. Bu yöntemde PLA, ABS gibi plastik bazlı malzemeler kullanılmasının yanı sıra seramik çamuru da kullanılmaktadır.

Üç boyutlu yazıcılarda seramik çamurunun kobalt oksit ile renklendirilmesi ve uygulama örnekleri

Yeni seramik şekillendirme yöntemlerinden biri olan üç boyutlu yazıcılar, yapımı zor ve zaman alıcı tasarımlar için üretim kolaylığı sağladığı gibi formların birebir üretilmesine olanak sağlamaktadır. Dijital ortamlarda tasarlanmış modeller, STL formatında kaydedilip, ara dilimleyici bir program sayesinde g-code dosyalarına dönüştürülmekte ve veri aktarımı yoluyla üç boyutlu yazıcılara taşınmaktadır. Bu yazıcılar, belirli bir düzlemde ve hızda hareket ederek, verilen koordinatlar doğrultusunda modellerin üretimini gerçekleştirmektedir. Kalıp ya da geleneksel şekillendirme yöntemlerinden farklı olarak bilgisayar ortamında modellemesi yapılan tasarımların, üç boyutlu yazıcılar sayesinde katman katman inşa edildiği üretim sürecinden meydana gelmektedir.

Üç boyutlu yazıcı ile seramik bir formun üretimi, tankın içerisine belirli bir sertlik kıvamında doldurulan plastik çamurun, bilgisayar ortamında tasarlanan modelin koordinatları doğrultusunda bir nozul vasıtası ile belirli noktalara, kontrollü bir şekilde üst üste eklenmesiyle oluşturulmaktadır.

Bu araştırmada, seramik çamurunu renklendirmek için farklı oranlarda kobalt oksit kullanımının ve teknik çeşitliliğinin üç boyutlu yazıcılardaki etkileri incelenecektir. Ayrıca, üç boyutlu yazıcılarda renkli seramik çamuru kullanan sanatçı çalışmalarından örnekler incelenerek bir değerlendirme yapılacaktır.

Seramik Çamurunu Renklendirmek için Kullanılan Pigmentler ve Oksitler

Seramik insanların gereksinimleri sonucu ortaya çıkmıştır. İlkçağda insanlar toprağı ihtiyaç halinde şekillendirirken, sadece toprağın kendi rengiyle yetinmemiş, değişen yaşam biçimi ve kültürel değerlerine göre özgünleşip formlara estetik değer katmışlardır. Aynı zamanda farklı renkler elde ederek de görsel olarak formlara çeşitlilik kazandırmışlar ve sanatsal ifadeyi de çeşitlendirmişlerdir (Hatipoğlu, 2015, s.15).

Renkli çamurlar, içerisindeki pigment oranına bağlı olarak birçok renk seçeneğı sunmaktadır. Seramik çamurlarının, pigment veya oksit ilave edilerek renklendirilmesi, gerek sanatsal gerekse endüstriyel alanda kullanılan yöntemlerdendir. Ancak, çamur bünyesinin renklendirilmesi oldukça maliyetlidir. Bu nedenle yüzeylerde astar olarak bilinen renklendirilmiş sıvı çamurlar daha çok tercih edilmektedir. Yaygın olarak kullanılan oksitler, çamur ve pişirim sıcaklığına göre değişiklik gösterip, yeşil renkte olan bakır oksit, mavi tonlarını veren kobalt oksit, çamur ya da astar ile karıştırıldığında toprak tonlarını veren krom oksit, kahverengi ve mor tonlarını veren mangan dioksit ile grimsi yeşil tonlarını veren kalay oksittir (Uzuner, 1998, s.20).

Kobalt Oksit

“Kobalt bileşikleri, günümüzden 5000 yıl öncesinde Antik Mısır seramiklerinde de kullanılmıştır. Bir kobalt silikat bileşiğı olan zaffre ile kobalt mavisi camlar ve seramikler Antik Mısır döneminde üretilmiştir. Mavi ve lacivert renklerin elde edilmesinde sıklıkla çamurların, astarların ve seramik sırlarının renklendirilmesinde kullanılır” (Arcasoy, 1988).

Kobalt, en kuvvetli seramik pigmentlerinden biridir. Seramik çamurlarında yüksek oranlarda kullanıldığında koyu lacivert ve siyah renk tonları elde edilmektedir. Fakat pahalı bir oksit olduğundan siyah renk elde etmek için genellikle mangan oksit tercih edilmektedir. Açık renkteki bünyelerde mavi tonunu veren kobalt oksit, koyu renkli bünyelerde kullanım miktarına bağlı olarak siyah rengini oluşturmaktadır. Pişme derecesi yükseldikçe renk etkisi artmakta ve %10 dan daha yüksek oranlarda 1200°C civarı pişirimlerde metalik etki vermektedir. “En kuvvetli renk veren oksit olan kobalt oksit, kobalt karbonattan daha etkilidir. Seramik çamuru içine %2 kobalt oksit katkısı, %3 kobalt karbonat katkısından daha etkili sonuç verir. Renk daha koyu mavi olur” (Çobanlı, 2003, s.39).

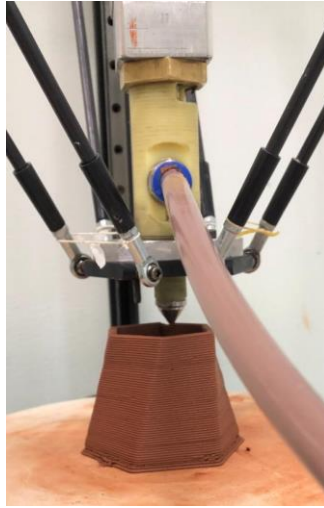
14. Yüzyılın başlangıcından itibaren Osmanlılar dönemine kadar kobalt oksitin kullanımına bakıldığında, Çin etkili mavi-beyaz seramiklerin farklı tekniklerle bir arada kullanıldığı görülmektedir. Birçok dönem porselen ve seramiklerinde yaygın olarak kullanılan kobalt oksit, günümüzde de seramik ve çini bünyelerinin renklendirilmesi ya da dekorlanmasında kullanılmaktadır.

Üç Boyutlu Yazıcı ile Seramik Üretim Süreci

Seramik üretim yöntemlerinden eklemeli üretim olarak tanımlanan üç boyutlu yazıcılarda üretimi yapılan modeller, tasarım uygunluğuna göre değiştirilebilmekte ve geliştirilebilmektedir. Elle şekillendirilmesi ve çözümlenmesi zor olan tasarım ve uzun zaman gerektiren modelleri hızlı bir şekilde biçimlendirme imkânı sunmaktadır.

Adile Feyza, üç boyutlu yazıcıları sanatçının hayal gücünü yansıtan bir araç olarak yeni olanakları keşfedebilme ve sınırları genişletme konusundaki önemini vurgulamaktadır. Üç boyutlu yazıcıyla biçimlendirme tekniği, tasarım, üretim ve tüketim felsefesine farklı bir bakış açısı getirme potansiyeline sahiptir (Özgünođdu, 2015, s.14). Bu teknik sanatçıların hayal gücünü daha da genişleterek özgür bir şekillendirme imkânı sunmaktadır. Elle şekillendirilemeyecek kadar karmaşık formların üretimine imkan veren bu teknik farklı seramik şekillendirme yöntemleriyle bir arada kullanıldığında yeni biçimlendirme olanakları sunmaktadır.

Üç boyutlu seramik üretimlerinde, vakumlu seramik ve porselen çamuru kullanılmaktadır. Üç boyutlu yazıcılar ile formlar üst üste gelen katmanlar halinde şekillendirilmektedir. Çizimi yapılan modeli oluşturabilmek için üç boyutlu çizim programları kullanılmaktadır. Üç boyutlu yazıcılarda harç yığıma yöntemi, geleneksel seramik şekillendirme yöntemlerinden olan fitil yönteminde olduğu gibi nozuldaki çıkan çamurun katmanlar halinde üst üste eklenmesi esasına dayanır. “Bu yöntemle şekillendirilen formların yüzeylerinde, katman izleri oluşmaktadır. Contour crafting metodunda bu izlerin ortadan kaldırılması için, malzemenin aktığı başlığa eklenmiş bir aparat bulunmaktadır. Başlıktan çıkan malzemenin yüzey üzerinde oluşturduğu katman çizgileri bu aparat sayesinde düzleştirilerek, yüzeyin pürüzsüz hale gelmesi sağlanmaktadır” (Khoshnevis, 2004, s.6).



Resim 1. Aybüke Çil, “Üç Boyutlu Yazıcı ile Seramik Şekillendirme Aşaması”, 2023.

Üç boyutlu yazıcı ile seramik üretim sürecinde, homojen kıvamda hazırlanan seramik çamuru tanka doldurulur. Tankın içerisindeki çamur, hava kompresörünün sağladığı basınç ile nozul kısmına taşınır ve nozuldaki çıkan çamurun üst üste eklenmesiyle form şekillendirilir. Form şekillendirildikten sonra geleneksel yöntemlerde olduğu gibi kurutulur ve kurutulmuş çamurun pişme sıcaklığına bağlı olarak sırlı veya sırsız olarak pişirimi yapılmaktadır.

Seramik Üretim Sürecinde Üç Boyutlu Yazıcı ile Renkli Çamur Kullanan Sanatçılar

Üç boyutlu yazıcılar, sanatçılara tasarım ve üretime farklı bir bakış açısı yaklaşımı sağlayarak, geleneksel şekillendirme yöntemleriyle yapılması zor ve zaman gerektiren formların üretilmesini kolaylaştırmaktadır. Bu sayede sanatçılar, dijital ortamın sağladığı olanaklar ile renkli çamurlar kullanarak üretime farklı bir anlatım dili getirmekte ve özgün eserler sunmaktadır.

Sanver Özgüven

Sanver Özgüven, modellerini yazıcının desteklediği bilgisayar programlarında tasarlarlarken, çıkış noktası olarak çokgenler ve parabolik biçimlerden yararlanmış olup vazoların taban kısımları için farklı çokgen biçimler formların çıkış noktasını oluşturmaktadır. Geometrik tasarımlarda bilinçli olarak bazı hatalar yapan sanatçı çalışmalarında, farklı oranlarda pigmentler ile renklendirilen porselen çamuru ve %25 şamot içeren yüksek dereceli çamur kullanmaktadır. Seramik vazoların üretiminde renkli çamurları farklı pişirim aralığında ve farklı derecelerde pişirmektedir (Özgüven, 2019, s.113). Farklı renkteki çamurları tank içerisine art arda yerleştirerek üç boyutlu yazıcılarda form haline getirmektedir.



Resim 2. Sanver Özgüven, “Pink White Poly Vase” - 30x13x13 cm, Üç Boyutlu Seramik Yazıcı ile Şekillendirme, 1230 C°, 2019.

Timea Tihanyi

Timea Tihanyi, çalışmalarında sanat, bilim ve dokunsallık süreçleriyle geleneksel seramik sanatı ve teknolojinin kesişme noktalarını ele alan bir sanatçıdır. “Tihanyi, malzemeleri duyuşal ipuçları olarak kullanıyor. Mekanlarında ve heykellerinde hem kurallar hem tesadüfler, hem tekrarlar hem de zıtlıklar kullanarak karmaşık bir anlatım kurmaktadır” (Tihanyi, t.y).

Orijinal olarak elle şekillendirdiği objelerini, daha fazla miktarda ürün üretebilmek için endüstriyel üretim yöntemlerinden biri olan kalıp ile şekillendirme yöntemiyle oluşturmaktadır. Alçı kalıptan çıkardığı formlarını üç boyutlu tarayıcı ile tarayarak bilgisayar ortamına aktarmakta ve STL formatında kaydederek üç boyutlu yazıcı ile biçimlendirmektedir. Ayrı ayrı renklendirilen porselen çamuru ile baskısı yapılan formları bir araya getirerek bir bütün halinde sanat eserleri üretmektedir. Parçaları geleneksel yöntemlerle şekillendirmek zahmetli ve zaman aldığından, kendisinin oluşturduğu alternatif yöntem özelliklerine göre bir sanat eseri yaratmak için çamuru katman katman üç boyutlu yazıcıda şekillendirmektedir (Tihanyi, 2023). Timea Tihanyi, üç boyutlu yazıcıda modellerini oluştururken bilgisayar destekli Rhino programını kullanmaktadır. Parametrik bir tasarım oluşturmak için “Grasshopper”ın tasarım esnekliğinden faydalanarak, seramik yüzeylere kumaş desenlerini aktarmıştır. Siyah beyaz şablonlar olarak programa tanıtılan her bir desen, seramik yüzeye belirli

Üç boyutlu yazıcılarda seramik çamurunun kobalt oksit ile renklendirilmesi ve uygulama örnekleri

uzunlukta bir çıkıntı sağlamaktadır. Böylece bu seçilen desenler yüzeyde bir doku oluşturmaktadır. Sanatçı daha sonra bu kabartmaları ve katman aralıklarını renklendirmiştir” (Özgüven, 2022, s.310).



Resim 3. Timea Tihanyi “Cross Roads Serisi (Yes and No)” ,
Üç Boyutlu Yazıcı ile Şekillendirme, Porselen, 9.5x10’’x10 cm
2018.

Jibbe Van Schie

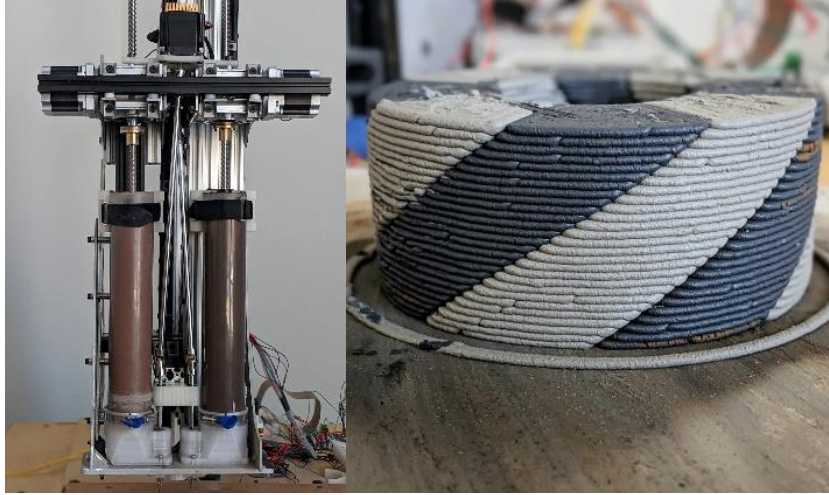
Jibbe Van Schie, kendi tasarladığı üç boyutlu yazıcıyı kullanarak dokumalı kil baskılar oluşturmaktadır. Bu süreçte, tekstil endüstrisinden ve renkli iplik şeritlerinin birleşiminden ilham almaktadır. Seramik malzeme kullanarak çalışan sanatçı, çift başlı nozul sistemiyle çalışmakta ve bu sayede farklı renklerde çamur katmanlarını üst üste getirerek duvar halılarının dokuma yöntemine benzer bir işlem uygulamaktadır. Renklerin her biri, yüzeye uygulanarak görüntü oluşturulmaktadır. Bu sayede, tasarımların, endüstriyel dokuma ve örme makinelerinde olduğu gibi farklı şekillerde ve renklerde üç boyutlu yazıcılarda yapılmasına imkan sağlamaktadır (Schie, t.y.).



Resim 4. Jibbe Van Schie Woven Translations, Eindhoven, Hollanda, 2022.

Tom Lauerman

Tom Laurman, kendi tasarladığı üç boyutlu yazıcıyı kullanarak çalışmalarını heykel, zanaat ve tasarım üçgeninde şekillendirmektedir. “Nesneleri, çizimleri ve enstalasyonları, görsel, dokunsal ve içgüdüsel bir deneyim olarak inşa edilmiş mekanların duygusal kapasitelerini araştırmaktadır” (Lauerman, (t.y). Yaptığı denemeler sonucunda tek nozul kullanıldığında renkli çamurların birbirine karışması nedeniyle iki ekstrüder ve nozul uç kullanmıştır. Bu sayede elde etmek istediği çift renkli baskıya ulaşmıştır.



Resim 5. Tom Lauerman deneysel ikili ekstrüder ile iki renk testi, 2019.

YÖNTEM

Bu araştırmada, üç boyutlu yazıcılarda, harç yığıma yani FDM yöntemi tercih edilmiştir. Renkli çamurların yanı sıra günümüzde yeni şekillendirme yöntemleriyle de renkli çamurların yüzeylerde oluşturduğu etkiler değerlendirilmektedir. Bu etkiler doğrultusunda nasıl sonuçlar elde edilebileceği ve bu yöntem ile çalışan seramik sanatçıların yapmış olduğu çalışma örnekleri göz önünde bulundurularak uygulama çalışmaları yapılmıştır. Renkli çamurların oluşturulması için farklı oranlarda kobalt oksit kullanılmıştır. Kobalt oksit ilavesiyle renklendirilen çamur, seramik baskı yapabilen özel olarak tasarlanmış bir üç boyutlu yazıcı kullanılarak şekillendirilmiştir. Bu aşamada kullanılan üç boyutlu yazıcı üç eksenli delta tipi bir üç boyutlu yazıcıdır. Bu yazıcının baskı alanı yaklaşık 20x20x25cm'dir. Seramik çamurunu hava yardımıyla nozula ulaştırmak ve sonrasında şekillendirmek için basınç dayanıklı bir çamur tankı kullanılmıştır. Kobalt oksit miktarının çamurun rengi üzerindeki etkisini belirlemek için %2, %4 ve %6 kobalt oksit kullanılmıştır.

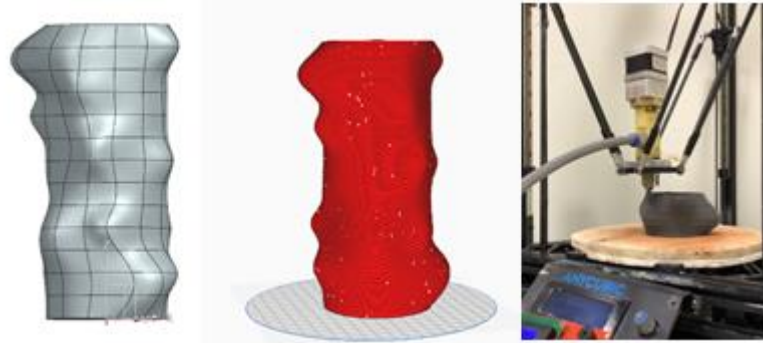
Kobalt oksit ilavesiyle renklendirilen çamur ve ham beyaz çamur tanka belirli aralıklarla yerleştirilmiştir. Ardından tankın içerisine yerleştirilen çamur, basınçlı hava yardımıyla üç boyutlu yazıcının nozuluna taşınmıştır. Nozuldan çıkan çamur daha önceden bilgisayar ortamında tasarımı yapılmış modelin kordinatları doğrultusunda üç boyutlu yazıcı tarafından şekillendirilmiştir.

Renkli kilin üç boyutlu yazıcıda şekillendirilmesi sırasında bazı zorluklarla karşılaşmıştır. Çamur, basıncında etkisiyle tank içerisinden nozula düzensiz bir şekilde taşındığı için istenilen renk geçişi sağlanamamıştır. Çift nozul kullanılarak renkli kilin daha kontrollü bir şekilde uygulanabileceği tespit edilmiştir. Ancak çift nozul ile çalışma imkanı bulunamamıştır. Yapılan araştırmalar sonucunda daha iyi renk geçişi için çift nozul ve ayrı tanklar kullanılması gerektiği tespit edilmiştir.

UYGULAMA AŞAMASI

“Bilgisayar destekli üretim yöntemlerinin geliştirilmesiyle birlikte bilgisayar ortamında çizilen objelerin, fiziksel olarak üç boyutlu üretilebilmesi mümkün hale gelmiştir. Bu sayede sanatçılar bilgisayarlı tasarım ve üretim yöntemlerini kullanarak sanat eseri üretmeye başlamışlardır” (Can, 2019, s.42).

Bu çalışmada formlar modellenirken doğal kıvrımların hareketinden yola çıkılmış olup renkli çamurun etkisinin hissedilebileceği formlar oluşturulmaya özen gösterilmiştir. Bilgisayar ortamında NX programında çizimi yapılan modeller, Cura dilimleyici programında katman ayarlarını yapabilmek için STL formatında kaydedilmiştir. Cura dilimleyici programı, hazırlanan modelin kaç katmandan oluştuğu, bu katmanların yüksekliği, et kalınlığının ne kadar olacağı ve baskının ne kadar sürede tamamlanacağı gibi bilgileri hesaplayarak ayarlarını düzenleyebildiğimiz bir ara programdır. Bu dilimleyici programında bilgisayar ortamında oluşturulan model için gerekli katman ayarları yapıldıktan sonra model dosyası üç boyutlu yazıcının algılayabileceği bir format olan g-code dosyasına dönüştürülmüştür. Daha sonrasında bu g-code dosyasının SD kart ile üç boyutlu yazıcıya aktarılmasıyla istenilen form şekillendirilmiştir. Baskı alırken formun kaliteli olması için üç boyutlu yazıcı tablasına basılan ilk katmanın baskı yatağına iyi bir şekilde yapışması baskı sürecinde en önemli noktalardan biridir. Nozul bir ekseninde alçı tablaya çok yakınken diğer ekseninde çok uzak olmaması gerekmektedir. Baskı yatağı ve nozul arasında her noktada eşit mesafede bir boşluk olmalıdır. Bu araştırmada katman yüksekliği 1.0 mm, duvar kalınlığı 2.0 mm, nozul kalınlığı ise 2 mm olarak ayarlanmıştır.



Resim 6. Uygulama aşaması

Seramik baskı işleminde tabla olarak alçı plaka kullanılmaktadır. Bunun nedeni baskı işlemi tamamlandıktan sonra formu tabla üzerinden yapışmadan sorunsuz bir şekilde alabilmek ve baskı sırasında formun tabanı ile gövdesi arasındaki nem miktarını eşit seviyede tutabilmek içindir. “Üç boyutlu seramik baskıda kilin renklendirilmesi ile farklı renkte baskılar alınabilir. Bunun için öncelikle farklı oranlarda pigmentlerin bünye ile karıştırılması gerekmektedir” (Özgüven, 2019, s.120).

Üç boyutlu yazıcılarda seramik çamurunun kobalt oksit ile renklendirilmesi ve uygulama örnekleri



Resim 7. Çamur hazırlama aşaması

Çamur hazırlama aşamasında çamurun kıvamı oldukça önemlidir. Kıvamı çok sulu olan çamur, üretim esnasında yığılmalara neden olmaktadır. Bu nedenle homojen ve belirli bir sertlikte olması gerekmektedir. Çamur hazırlanırken ve tank doldurulurken çamur içerisinde hava kalmamalıdır. Çamurun içerisinde veya tank içerisinde kalan hava kabarcığı, üretim sırasında katmanlar üzerinde boşluklara ve formu oluşturma da olumsuz sonuç almamıza neden olmaktadır.



Resim 8. Çamur tankı doldurma süreci

Harç yığma yöntemiyle şekillendirilen bu formlarda, plastik beyaz çamur içerisine % 2 ve % 4 oranlarında kobalt oksit eklenerek seramik çamuru renklendirilmiştir.

Çamur, ahşap düz duralit üzerinde yoğurularak içerisindeki havanın dışarıya atılması sağlanmıştır (Görsel 7). İki farklı oranlarla hazırlanan renkli çamurlar, tankın içerisine üst üste gelecek şekilde doldurulmuştur (Görsel 8). Renkli çamurun etkisinin daha iyi gözlemlenmesi için tank doldurulurken renkli çamur arasına beyaz çamur koyulmuştur.

Üç boyutlu yazıcılarda seramik çamurunun kobalt oksit ile renklendirilmesi ve uygulama örnekleri



Resim 9. Üç boyutlu yazıcı ile şekillendirme aşaması

Her bir seramik formun baskı süresi çalışmanın boyutuna bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Hazırlanan çamur genellikle 4,5 ve 5 bar arası bir basınçla, yazıcının ekstrüderini çamur ile beslemektedir. Çamurun yumuşak kıvamından kaynaklı oluşabilecek çökmeleri önlemek adına baskı süresince, kurutma makinası yardımı ile kurutma yapılmış olup % 40 hızında yazdırılmıştır.



Resim 10. Fırın yerleştirme aşaması

Çamurun pişme derecesine bağlı olarak pişirimi yapılmıştır. Pişirimler çamurun mukavemet derecesi olan 1200°C'de tek pişirim yapılmıştır.

Üç boyutlu yazıcılarda seramik çamurunun kobalt oksit ile renklendirilmesi ve uygulama örnekleri



Resim 11. Şekillendirilen Form, 1200C° Sırsız Pişirim, 10x15 cm



Resim 12. Şekillendirilen Form, 1200C° Sırsız Pişirim, 10x23 cm



Resim 13. Şekillendirilen Form, 1200°C Sırsız Pişirim, 10x18 cm, 8x23 cm, 10x25 cm

SONUÇ

Bu araştırma kapsamında üç boyutlu yazıcılarda seramik çamurunun kobalt oksit ile renklendirilmesi ile elde edilen bulgularda şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Üç boyutlu yazıcılarda, diğer tekniklere göre modelleme ve şekillendirme aşaması daha titiz bir çalışma gerektirmektedir. Renkli çamur bünyelerinin renk denemeleri hazırlanırken, 1200°C’de plastik beyaz çamura, % 2, % 4 ve % 6 oranlarında kobalt oksit ilave edilerek üç boyutlu yazıcıdan baskısı alınan renkli çamur katkılı formların 1200°C’de pişirimleri yapılmıştır.

Pişirim denemeleri sonucunda % 6 oranında kobalt oksit kullanımında çamurda köpürme ve erime görülmüştür. Bu sebeple % 2 ve % 4 oranlarında kobalt oksit katkılı çamurlar ve beyaz çamur kullanarak üst üste gelecek şekilde tankın içerisine doldurulmuştur. Renk geçişinin sıra sıra şekillendirilmesi beklenmiştir, fakat basıncın vermiş olduğu etkiyle hortum içerisinde çamur düzenli halde değil de yan yana birbirine karışarak ekstrüdere ulaşmıştır. Bu da istenilen renk geçişini olumsuz yönde etkilemiştir. Çamur bünyesi ile ilgili olumsuz bir sonuca rastlanmamıştır. Ancak kobalt miktarı arttıkça yüzeydeki renk koyulaşmış benekler oluşturmuştur. Beyaz çamur, yüksek derecede pişirildiğinde krem rengi elde edilmiş olup bu da katman geçişlerini olumsuz etkilemiştir.

Seramik baskıların kurutma işlemi sonrasında rötuşleri yapılmış, daha sonra 1200°C’de pişirimleri gerçekleştirilmiştir. Amaçlanan en doğru sonuçlara Resim 11’deki örnekte ulaşılmıştır.

Beyaz çamurda rengin yüzeydeki geçişin net olarak görülmemesinin sebebi beyaz çamurun bünyesinden kaynaklı olduğu düşünülmektedir.

Porselen çamuru ile şekillendirilmelerde yüksek derece pişirim ile renkli çamurun etkisinin daha net bir şekilde elde edilebileceği öngörülmektedir. Bu çalışmada elde edilen deneyim ve araştırmalar sonucunda, renkli çamurun üç boyutlu yazıcılarda kontrol edilebilmesinin çift nozul kullanıldığında mümkün olduğu gözlemlenmiştir. Farklı renkteki aynı tank içerisindeki çamurların tek bir nozuldaki kontrollü bir şekilde çıkmasını sağlamak oldukça zor olmaktadır. Bu araştırma kapsamında üç boyutlu yazıcıda renkli çamur kullanan sanatçıların yaptıkları uygulamalar incelendiğinde, çift başlı nozul ve iki farklı renk için ayrı tankların kullanıldığı durumlarda, farklı renklerdeki çamurların geçişlerinin daha kontrol edilebilir olduğu, tek nozul ile şekillendirilmelerde ise renk geçişlerinin daha rastlantısal

Üç boyutlu yazıcılarda seramik çamurunun kobalt oksit ile renklendirilmesi ve uygulama örnekleri

olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca yapılan uygulamalar ile de tek nozul kullanılarak oluşturulan renk geçişlerinin daha rastlantısal olduğu deneyimlenmiştir. Ancak rastlantısal olarak tankın içerisine konulan renkli çamurların şekillendirilen formun genişliğine ve yüksekliğine bağlı olarak yüzeylerde rastlantısal renk geçişlerine neden olduğu, bunun da yüzeyde yeni görsel etkiler elde edilmesine olanak sağladığı, şekillendirilen formun genişliği ve yüksekliği gibi faktörlerinde bu şekillendirme sürecini etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

KAYNAKÇA

- Arcasoy, A. (1983). *Seramik teknolojisi*. Marmara Üniversitesi Yayınları.
- Arcasoy, A. (1988). *Seramik teknolojisi*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Anasanat Dalı Yayınları. No.2.
- Ayta, T. (1976). *Toprak sanatlarında dekoratif uygulama yöntemleri*. Yayınlanmamış doktora tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul
- Can, E. (2019). *Seramik üretim sürecinde üç boyutlu yazıcıların kullanımı ve sanatsal öneriler*. Yayınlanmamış doktora tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir
- Çobanlı, Z. (2003). *Çağdaş türk seramiğinde 80 yıl*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir
- Hatipoğlu, T. Y. (2015). *Renklendirilmiş seramik çamurlarının günümüz sanatında kullanım olanakları*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul
- Khoshnevis, B. (2004). *Automated construction by contour crafting- related robotics and information technologies*. Journal of Automation in Construction, 13 (1).
- Lauerman, T. (t.y). <https://arts.psu.edu/directory/tom-lauerman>
- Özgüven, S. (2019). 3B baskı ile üretilen seramik vazolar. *Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi, GU J Sci, Part C, 7(1): 112-122*
- Özgündoğdu, A.F.C. (2015). 3D printing as a forming method. *Ceramics-Technical, (40), .8-15*
- Özgüven, S. (2022). Görsel programlama ve grasshopper ile yapılan seramik tasarımlar. *Ulak Bilge Sosyal Bilimler Dergisi, 71 (71), 307-317*.
- Schie, J. V. (t.y). <https://www.studiojibbe.com/woven-translations.html>.
- Tihanyi, T. (t.y). <https://www.timeatihanyi.com/about>
- Tihanyi, T. (2023). <https://jtwc ceramics.com/2023/02/24/timea-tihanyi-artist-profile/>
- Uzuner, O. (1998). *Sanatta yeterlilik tezi, seramik çamurlarının renklendirilmesi ve renkli seramik çamurları ile şekillendirme aşamasında yapılan dekor yöntemleri*. Yayınlanmamış doktora tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Çil, A. (2023). *Üç Boyutlu Yazıcı ile Seramik Şekillendirme Aşaması* [Fotoğraf]. Aybüke Çil kişisel arşivi.

Üç boyutlu yazıcılarda seramik çamurunun kobalt oksit ile renklendirilmesi ve uygulama örnekleri

- Özgüven, S. (2019) *Pink White Poly Vase - 30x13x13 cm, Üç Boyutlu Seramik Yazıcı ile Şekillendirme, 1230C°* [Fotoğraf]. <https://www.galerisoyut.com.tr/sanver-ozguven-2019/#eser/67076eedf56362232ba9997875d74391/18466>
- Tihanyi, T. (2018) *Cross Roads Serisi (Yes and No, Üç Boyutlu Yazıcı ile Şekillendirme, Porselen, 9.5x10'x10 cm* [Fotoğraf]. <https://www.timeatihanyi.com/textile-traditions/k124wl8600k4jnmi4gu6es3vyaf8ni>
- Schie, J. V. (2022). *Woven Translations, Eindhoven, Hollanda,* [Fotoğraf]. 2022. <https://isola.design/Designer-Projects-Woven-Translations-2022>
- Lauerma, T. (2019). *Deneyisel ikili ekstruder ile İki renk testi,* [Fotoğraf]. <https://medium.com/@tomlauerma/dual-color-clay-printing-experiences-spring-2019-840b04ddee9>
- Çil, A. (2023). *Uygulama Aşaması* [Fotoğraf]. Aybüke Çil kişisel arşivi.
- Çil, A. (2023). *Çamur hazırlama aşaması* [Fotoğraf]. Aybüke Çil kişisel arşivi.
- Çil, A. (2023). *Çamur tankı doldurma süreci* [Fotoğraf]. Aybüke Çil kişisel arşivi.
- Çil, A. (2023). *Üç boyutlu yazıcı ile şekillendirme aşaması* [Fotoğraf]. Aybüke Çil kişisel arşivi.
- Çil, A. (2023). *Fırın yerleştirme aşaması* [Fotoğraf]. Aybüke Çil kişisel arşivi.
- Çil, A. (2023). *Şekillendirilen Form, 1200C° Sırsız Pişirim, 10x15 cm* [Fotoğraf]. Aybüke Çil kişisel arşivi.
- Çil, A. (2023). *Şekillendirilen Form, 1200C° Sırsız Pişirim, 10x23 cm* [Fotoğraf]. Aybüke Çil kişisel arşivi.
- Çil, A. (2023). *Şekillendirilen Form, 1200C° Sırsız Pişirim, 10x18 cm, 8x23 cm, 10x25 cm* [Fotoğraf]. Aybüke Çil kişisel arşivi.

EXTENDED ABSTRACT

Aim:

The main aim of this study is to investigate in detail the effects of coloring ceramic clay with cobalt oxide in 3D printers and to observe the color transitions of different colored clays in the tank during the forming process. In addition, to develop strategies to achieve better results during the shaping phase in the three-dimensional printer with colored sludge.

Method:

Different proportions of cobalt oxide were used for the production of colored ceramic clays. The clays colored with the addition of cobalt oxide were printed using a specially designed three-dimensional printer capable of ceramic printing. The 3D printer used at this stage is a 3-axis delta type 3D printer. The printing area of this printer is approximately 20x20x25cm. A pressure-resistant aluminum mud tank was used to shape the ceramic mud with the help of air. To determine the effect of the amount of cobalt oxide on the color of the clay, 2%, 4% and 6% cobalt oxide was used.

The sludge colored by the addition of cobalt oxide and the raw white sludge were placed at certain intervals in the tank. Then, with the help of compressed air, the sludge was transported to the nozzle of the 3D printer. The desired model was shaped by stacking the sludge coming out of the nozzle with the mortar of the three-dimensional printer by the mortar stacking method.

Some difficulties were encountered during the shaping of colored clay in the 3D printer. Since the sludge mixed irregularly in the nozzle under the effect of pressure, the desired color transition could not be achieved. However, it was determined that the colored clay could be applied in a more controlled manner by using a double nozzle. However, there was no opportunity to work with a double nozzle. Only as a result of the researches, it was determined that double nozzles and separate tanks should be used for better color transitions.

Results:

The amount of cobalt oxide is a critical factor in determining the color shade of ceramic mud. Higher cobalt oxide ratios lead to darker and more saturated colors.

It has been observed that pushing the clay in the tank with air pressure negatively affects the homogeneity of color transitions on the surface during the shaping phase. However, it has been determined that it may be possible to control color transitions with the use of double nozzles in the 3D printer.

Increasing the amount of cobalt oxide causes an increase in color intensity and surface distortion at high temperatures. Therefore, it is important to determine the appropriate cobalt oxide ratio for the desired homogeneous color transitions.

The colored ceramic prints were retouched after drying and then fired at 1200 °C. Color intensity was observed on the surface with increasing cobalt oxide content. Also, the high firing of the white clay resulted in a cream color, which reduced the contrast in the layer transitions. However, it was observed that the desired color tones could be obtained with the use of cobalt oxide in the right proportions. Especially when 4% cobalt oxide was used, more stable and homogeneous color transitions were obtained. However, it is thought that the use of a whiter clay, such as porcelain clay, would increase the contrast and make the colors more distinct.

Conclusion:

This study investigated in detail the effects of coloring ceramic clay with cobalt oxide in 3D printers. The findings showed that the amount of cobalt oxide can determine the color tone and transitions in ceramic prints. As a result of examining the works of artists using double nozzles, it was found that the use of double nozzles plays an important role in controlling color transitions. It was observed that with the use of cobalt oxide in the right proportions, the desired color tones can be obtained and more stable color transitions are achieved. The results of this study may lead to the development of better strategies for coloring ceramic prints on 3D printers.

21/03/2024

01/07/2024

<http://dx.doi.org/10.29228/jiajournal.75786>Elif ÖZ¹Selma TAŞKESEN²

Görsel Sanatlar Eğitiminde Teknoloji Destekli Sanal Müze Etkinlikleri³

Özet

Bu araştırmada görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze uygulamalarının öğrencilerin sanatsal çalışmalarına nasıl yansıdığını ortaya koymak ve sanal müze sanal tur memnuniyet düzeylerini tespit etmek amaçlanmıştır. Bu çalışma ile çevresinde müze bulunmayan öğrencilerin müze kavramı hakkında bilgi sahibi olmaları, müze kavramını öğrenmeleri ve bu kavram ile ilgili eksikliğin giderilmesi hedeflenmiştir. Bu hedeften yola çıkarak, çalışmada görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze uygulamaları ile müze eğitimi etkinlikleri planlanmış ve uygulanmıştır. Görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze uygulamalarının öğrencilerin sanatsal çalışmalarına nasıl yansıdığını ortaya koymak ve sanal müze sanal tur memnuniyet düzeylerini tespit etmek amacıyla yapılan bu araştırmada nicel ve nitel yaklaşımların bir arada olduğu karma yöntem araştırması kullanılmıştır. Çalışılan konunun içeriğine uygunluğu bakımından ve ayrıca çalışmaya geniş bir bakış açısı kazandırmak amacıyla araştırma karma yöntem araştırmalarından yakınsayan paralel desen yaklaşımıyla yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubu bir ortaokuldaki öğrencilerden amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yolu ile seçilmiştir. Buna göre MEB (2018) görsel sanatlar dersi öğretim programında bulunan 7. Sınıf konuları arasındaki Kültürel miras başlığı kapsamında “Sanat eserlerindeki üslupları açıklar.” Kazanımından yola çıkarak 7. Sınıf öğrencileri tercih edilmiştir. Çalışma grubu 50 ortaokul öğrencisinden oluşturulmuştur. Bu çalışmanın veri toplama araçları olarak görüşme formu, öğrencilerin sanatsal ürünleri, Teker ve Necel (2016) tarafından Türkçe’ye uyarlanan sanal müze sanal tur memnuniyet ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın nicel verilerinin analizinde SPSS 26.00 programı kullanılmıştır. Öğrencilerin sanal müze sanal tur memnuniyet düzeylerinin ölçülmesi için betimsel istatistikten faydalanılmıştır. Çalışmanın nitel verilerini değerlendirmek için ise betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Öğrencilerin sanal müze ziyaretlerinde gördükleri eserleri güzel olarak nitelendirdikleri, yorumladıkları eserler ile ilgili yaptıkları sanatsal ürünlerde genel olarak seçtikleri eserlere bağlı kaldıkları, zaman zaman sanatsal yaratıcılıklarını ortaya çıkardıkları görülmüştür. Öğrencilerin sanal müze, sanal tur

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, elifzoz33@gmail.com, Orcid: 0009-0007-1982-2898

² Doç. Dr. Selma Taşkesen. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-iş Eğitimi Anabilim Dalı, selma.taskesen@erzincan.edu.tr, Orcid: 0000-0002-9072-8411

³ Bu araştırma 2209/A Üniversite öğrencileri araştırma projeleri destekleme programı kapsamında gerçekleştirilmiştir. Bu makalenin bir kısmı “16. International Congress of Educational Research-2023” adlı kongrede sözlü bildiri olarak sunulmuştur. Makale yazımı yazar etki oranı: 1.yazar: % 50, 2. yazar: % 50 Bu makalenin etik kurul onayı Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi’nde, 31/03/2023 tarih, 03/28 protokol sayılı etik kurul onayı ile alınmıştır.

Görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze etkinlikleri

memnuniyet düzeylerinin yüksek olduğu, sanal müze turlarından sonra, sanal müze ile ilgili hoşlandıkları özelliklerin sanal müzeyi ulaşılabilir, eğlenceli, güzel ve bilgi verici olarak, hoşlanmadıkları özelliklerin ise genel olarak kısıtlı, yavaş ve yorucu buldukları görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Sanat eğitimi, müze eğitimi, sanal müze, sanatsal yaratıcılık

Technology Supported Virtual Museum Activities Application in Visual Arts Education

Abstract

In this study, it is aimed to reveal how technology-supported virtual museum applications in visual arts education are reflected in the artistic works of students and to determine their virtual museum virtual tour satisfaction levels. With this study, it is aimed that students who do not have a museum around them have knowledge about the concept of museum, learn the concept of museum and eliminate the deficiency related to this concept. Based on this goal, the study planned and implemented museum education activities with technology-supported virtual museum applications in visual arts education. In this research, which was conducted to reveal how technology-supported virtual museum applications in visual arts education are reflected in students' artistic works and to determine their virtual museum virtual tour satisfaction levels, a mixed method research with a combination of quantitative and qualitative approaches was used. The research was conducted with a convergent parallel design approach, which is one of the mixed method researches, in terms of its suitability to the content of the subject and also to provide a broad perspective to the study. The study group of the research was selected from the students in a secondary school by criterion sampling from purposeful sampling methods. Accordingly, within the scope of the Cultural heritage title among the 7th grade subjects in the 7th grade visual arts course curriculum of MEB (2018), "Explains the styles in works of art." Based on the learning outcome, 7th grade students were preferred. The study group consisted of 50 middle school students. The interview form, students' artistic products, and the virtual museum virtual tour satisfaction scale adapted into Turkish by Teker and Necel (2016) were used as data collection tools for this study. SPSS 26.00 program was used to analyze the quantitative data of the study. Descriptive statistics were used to measure students' virtual museum virtual tour satisfaction levels. Descriptive analysis method was used to evaluate the qualitative data of the study. It was observed that the students described the artifacts they saw during their virtual museum visits as beautiful, generally adhered to the artifacts they chose in the artistic products they made about the artifacts they interpreted, and occasionally revealed their artistic creativity. After the virtual museum tours, it was seen that the students' satisfaction levels with the virtual museum and virtual tour were high, and that the features they liked about the virtual museum were that the virtual museum was accessible, fun, beautiful and informative, while the features they disliked were generally limited, slow and tiring.

Key words: Art education, museum education, virtual museum, artistic creativity

GİRİŞ

Teknoloji, hayatımızın birçok alanını kapsamaktadır. Artan gereksinimlerle birlikte çağın getirisi olan teknoloji ile kaynaklara erişim olanakları artmıştır ve bununla beraber hayatımıza birçok yenilik gelmiştir. Bulduğumuz çağın bilgi çağı olmasıyla beraber hızlı teknolojik değişimler de göz önünde bulundurulmalıdır ve eğitimle ilişkilendirilmelidir. Eğitim araç ve gereçlerinin teknolojideki gelişmeler ile beraber yenilenmesi ve ihtiyaçlara cevap vermesi gerekmektedir. Aynı koşullar sanat eğitiminde de geçerlidir. Sanat eğitimi öğrencilerin öğrenerek özgün ürünler çıkarmasına yardımcı olmak adına yürütülen bir eğitim biçimidir. Sanat eğitimi

öğrencilere, ait oldukları toplumların geleneksel sanat biçimlerini tanımlarına ve değer vermelerine ayrıca öğrencilerin okul sürecinde sözel ve sözel olmayan yeteneklerinin yanı sıra yaratıcılık, hayal ve düşünme gücünün gelişmesine yardımcı olur (Özsoy, 2003). Öğrenciler düşünen, eleştiren ve yaratmayı bilen bireyler oldukları sürece onları olumlu yönde etkileyen becerileri kazanmaları da daha kolay olacaktır. Balamir (1999)'e göre sanat eğitimi gençlerin kendi becerilerini oluşturarak sanatçı olmaya geçiş sürecidir. Bu süreçte sanat eğitimi de çağın gereksinimlerinden bağımsız düşünülemez. Globalleşen dünya ile çağımızda teknoloji, sanat ve beraberinde sanat eğitimi hiç olmadığı kadar iç içedir. Müze eğitimi bir çok eğitim alanında olduğu gibi sanat eğitimi içinde de yer almaktadır. Müzeler öğrencilerin hem geçmiş yaşantılara tanıklık ettiği hem de kültürel bilinç kazandığı alanlardır. Bireylerin hem duyuşsal, hem devinışsel, hem de bilişsel yönden eğitebilmeleri için müzelerin uygun mekanlar olduğu kabul edilmektedir (Buyurgan ve Mercin, 2010). Çağdaş anlamıyla müzeler; "Toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan, halka açık, insana ve yaşadığı çevresine tanıklık etmiş malzemelerin üzerinde araştırmalar yapan, toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme, eğitim ve zevk alma doğrultusunda sergileyen, kâr düşüncesinden bağımsız, sürekliliği olan bir kurum" olarak tanımlanmaktadır (Madran, 1999:6). Müzeler kültür varlıklarını günümüze taşımak görevinden farklı bugün çok daha önemli bir sorumluluğu, eğitim görevini üstlenmişlerdir. Müze eğitiminin gün geçtikçe artan önemi göstermektedir ki artık öğrenme, kitapla ve okulla sınırlı değildir. Müze eğitimi ve teknolojiye sanat ekseninden bakıldığında sanal müzelerin akla gelmemesi mümkün değildir. Eğitimin bir çok alanında kullanılabilen sanal müzeler sanat eğitiminde de yerini almaktadır. Sanal müzeler günümüzde müze eğitimi için gerekli kaynaklardan birini oluşturmaktadır. Günümüzde müzeler teknolojinin imkanları ile, sanal internet ortamında da kendilerini tanıtmaktadır. Teknoloji, ülkemizde ve dünyada her zaman gezme imkanı bulamayacağımız müzeleri görme, tanıma, bilgilenme ortamını sağlamaktadır (Buyurgan ve Buyurgan, 2012).

Gelişen teknoloji ile sanallaşan dünyada birçok alanda olduğu gibi müze ziyaretleri de yerini sanal müze turlarına bırakmaktadır. Sanal müzelerin sınıf ortamında gerekli teknolojik araçların bulunması durumunda rahatlıkla kullanılabilmesi ve etkinlikler yapılabilmesi öngörülmektedir. Bu bağlamda öğrencilerin farklı sanat eserlerini görmesi ve onlardan etkilenmesi mümkün olacaktır. Sanal müze turları ile beraber öğrencilerin sanatsal ürün çıkarma noktasında yararlanabilecekleri farklı bir ders ortamı oluşmaktadır. Bu durumun da öğrencilerin sanatsal yaratım süreçlerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu araştırma ile çevresinde müze bulunmayan öğrencilerin müze kavramı hakkında bilgi sahibi olmaları, müze kavramını öğrenerek ve bu kavram ile ilgili eksikliğin giderilmesi için bir adım atılacağı düşünülmektedir.

Alan yazın incelendiğinde sanal müze ile ilgili çalışmaların olduğu görülmüştür. Bunlar Aksak ve Taşkesen (2023) Güzel sanatlar lisesi müze eğitimi dersi sanal müze uygulamaları etkinlik örneği (Bir Eylem Araştırması), Çelik ve Ütkür (2022) Sanal Müze Gezilerine Yönelik İlkokul Öğrencilerinin Görüş ve Farkındalıklarının İncelenmesi, Bulut ve Uzun (2021) Sanal müzeler ve yaratıcı drama için bir atölye önerisi: Müze sinifa geliyor! Sürme ve Atılğan (2021) Sanal müzede sanal tur yapan bireylerin memnuniyet düzeylerini belirlemeye yönelik bir araştırma. Sungur ve Bülbül (2019) Sınıf öğretmeni adaylarının sanal müze uygulamalarına yönelik görüşleri. Atilla ve Bulut (2017). Müze eğitiminin çocuğun görsel sanatlar eğitimine etkileri. Adlı çalışmalar mevcuttur. Mevcut çalışmada diğer çalışmalar ile birlikte alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze uygulamalarının öğrencilerin sanatsal çalışmalarına nasıl yansıdığını ortaya koymak ve sanal müze sanal tur memnuniyet düzeylerini tespit etmek amaçlanmıştır.

Bu amaçtan yola çıkarak aşağıdaki alt amaçlara cevap aranacaktır.

Öğrencilerin sanal müze etkinlikleri kapsamında seçtikleri eserler ile ilgili görüşleri nelerdir?

Öğrencilerin yorumladıkları eserler ile ilgili yaptıkları sanatsal ürünleri nasıldır?

Öğrencilerin sanal müze, sanal tur memnuniyet düzeyleri nasıldır?

Öğrencilerin sanal müze turları ile ilgili görüşleri nelerdir?

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze etkinliklerinin yapıldığı bu çalışmada nicel ve nitel yaklaşımların bir arada olduğu karma yöntem araştırması kullanılmıştır. Karma yöntem araştırmaları, araştırmacının bir çalışma veya birbirini izleyen çalışmalar içerisinde nitel ve nicel yöntem, yaklaşım ve kavramları birleştirmesi olarak tanımlanır. (Creswell, 2003). Çalışılan konunun içeriğine uygunluğu bakımından ve ayrıca çalışmaya geniş bir bakış açısı kazandırmak amacıyla araştırma karma yöntem araştırmalarından yakınsayan paralel desen yaklaşımıyla yürütülmüştür. “Yakınsayan paralel desende araştırmacının, nicel ve nitel aşamaları araştırma sürecinin aynı aşamasında eş zamanlı olarak uygulaması şeklindedir. Bu desen yöntemlere eşit öncelik verir. Analiz sırasında bu aşamalar birbirinden ayrı tutulur ve daha sonra genel yorumlama yaparken sonuçları birleştirilir.” (Cresswell ve Clark, 2015).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu 2022-2023 eğitim öğretim yılında bir ortaokuldaki öğrenciler arasından amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yolu ile seçilmiştir. Amaçlı örneklemenin amacı, araştırmada çalışılan problemleri aydınlığa kavuşturacak zengin bilgi içeren durumları seçmektir. Bu anlamda, amaçlı örnekleme yöntemleri pek çok durumda, olgu ve olayların keşfedilmesinde ve açıklanmasında yararlı olmaktadır (Tarhan,2015). Ölçüt örneklemenin mantığı ise daha önceden belirlenmiş bazı önem ölçütlerini karşılayan tüm durumları çalışmak ve gözden geçirmektir. (Patton, 2014). Buna göre MEB (2018) görsel sanatlar öğretim programında bulunan 7. Sınıf konuları arasındaki Kültürel miras başlığı kapsamında “7.2.1. Sanat eserlerindeki üslupları açıkla”. Kazanımından yola çıkarak Özgün sanat eserleri ile tasarımlar üzerinde sanatçıların kullandıkları fırça darbeleri, renkleri, bilgi objeleri, konu seçimleri ve biçimlerinin sanatçının üslubunu oluşturduğu bilgilerinin 7. Sınıf düzeyinde olması nedeniyle 7. Sınıf öğrencileri tercih edilmiştir. Çalışma grubu 52 ortaokul öğrencisinden oluşmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze uygulamalarının öğrencilerin sanatsal çalışmalarına nasıl yansıdığını ortaya koymak ve sanal müze sanal tur memnuniyet düzeylerini tespit etmek amacıyla yapılan bu çalışmanın veri toplama araçları olarak, öğrenci görüşleri, öğrencilerin sanatsal ürünleri, Teker ve Necel (2016) tarafından Türkçe’ ye uyarlanan sanal müze sanal tur memnuniyet ölçeği kullanılmıştır. Bu ölçek 1’den 6’ya kadar puanlanan 19 maddelik altılı likert tipinde ölçek formudur. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 114 tür. Ölçekte ayrıca öğrencilerin görüşlerini almaya dayalı iki madde bulunmaktadır. Bunlardan ilki ‘Sanal müze hakkında hoşlandığınız 3 şeyi her birisi için birer kelime kullanarak tanımlayın.’ İkincisi ise ‘Sanal müze hakkında hoşlanmadığınız 3 şeyi her birisi için birer kelime kullanarak tanımlayın. Şeklindedir.

Araştırmanın verilerinin toplanmasında hedef gruptaki bireylerin MEB (2018) görsel sanatlar öğretim programında bulunan 7. Sınıf konuları arasındaki Kültürel miras başlığı kapsamında “7.2.1. Sanat eserlerindeki üslupları açıkla”. Kazanımından yola çıkarak “Müze sepeti” etkinliği kapsamında akıllı tahta ve VR gözlük aracılığı ile sanal müze turları yaptırılmıştır. Müze etkinlikleri sırasında 3 sanal müze gezisi yapılmıştır. Bunlar Van Gogh Müzesi, Ankara Etnografya Müzesi ve Zeugma Müzesidir. Öğrencilerden gezi sırasında beğendiği eserleri sepetine atmaları istenmiştir. Sepetteki eserler arasından bir tane eser seçimi yapmış, seçtiği eseri neden seçtiğini ifade etmesi için bir metin yazması istenmiştir. Diğer adımda “Sen bu eserin sanatçısı olsaydın, eseri nasıl yorumlardın?” Sorusundan hareketle eseri kendisine göre yorumlayarak sanatsal ürün oluşturması istenmiştir. Öğrenciler en çok Van Gogh müzesinden seçtikleri eserleri

yorumlamak istemiştir. Uygulamanın sonunda sanal müze sanal tur memnuniyet ölçeği uygulanmıştır. Araştırmanın verileri 2022-2023 eğitim öğretim yılı bahar döneminde sekiz haftalık bir süreçte toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmanın nicel verilerinin analizinde SPSS 26.00 programı kullanılmıştır. Öğrencilerin sanal müze sanal tur memnuniyet düzeylerinin ölçülmesi için betimsel istatistikten faydalanılmıştır. Çalışmanın nitel verilerini değerlendirmek için ise betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek'e (2018) göre, betimsel analiz yönteminde elde edilen veriler önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Betimsel analiz türünde görüşülen ve gözlenen bireylerin görüşlerinin çarpıcı bir biçimde yansıtılması amacıyla doğrudan alıntılara yer verilebilir. Bu amaçla elde edilen veriler sistematik ve açık bir biçimde betimlenir.

Araştırmanın Etik İzinler

Araştırmada bilimsel araştırma ve yayın etiği doğrultusunda bütün kurallara uyulmuştur. Bu araştırma için Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Etik Kurulundan 31/03/2023 tarih ve 03/28 protokol sayılı etik kurul onayı alınmıştır. Söz konusu araştırmada bilimsel araştırma ve yayın etiğine aykırı hiçbir eylem gerçekleştirilmemiştir.

BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu kısmında öğrencilerin sanal müze etkinlikleri kapsamında gezdikleri müzelerden seçtikleri eserler ile ilgili görüşleri, öğrencilerin sanatsal ürünleri ve sanal müze, sanal tur memnuniyet düzeyleri ile ilgili bulgular yer almaktadır.

Öğrencilerin Sanal Müze Etkinlikleri Kapsamında Seçtikleri Eserler İle İlgili Görüşleri Nelerdir?

Tablo 1. Öğrencilerin Seçtikleri Eserler İle İlgili Görüşleri

Tema	Alt Tema	Frekans
Eser neden seçildi?	Mutluluk	7
	Huzur	4
	Sevgi	6
	Güzellik	16
	Beğenmek	10
	Etkilenmek	9

Tablo 1 incelendiğinde öğrencilerin seçtikleri eseri neden seçtiklerine ilişkin kavramlara yer verilmiştir. Öğrencilerin 7'si mutluluk, 4'ü huzur, 6'sı sevgi, 16'sı güzellik, 10'u beğendiği ve 9'u etkilendiği için seçtiğini yazmıştır. Öğrencilerin eserleri en çok güzel olarak nitelendirdikleri görülürken en az huzur cevabı alınmıştır.

Öğrencilerin bu temaya ilişkin görüşlerinden bazıları aşağıda verilmiştir.

Öğrenci10: Badem ağacı bana ilham ve huzur veriyor. Aynı zamanda mutluluk da verdiği için ben Badem ağacını seçtim ve çok güzel bir çiçek.

Öğrenci16: Seçtim çünkü bana cezbedici geldi ve hayatın yaşamaya değer olduğunu hatırlatıyor. Aynı zamanda insanı mutlu edebilen bir yer. Ve büyük bir ev olduğu için insan kendini içinde rahat hissediyor gibi geliyor.

Öğrenci19: *Hoşuma gittiği için seçtim kendimi orada gibi hissettim.*

Öğrenci24: *Ben çiçek açan badem ağacını seçtim. Çünkü çiçekleri gerçekten huzur verici gözüküyor. Ve rengine baktığımda içimde heyecan oluşturuyor. Gözüme hitap eden bir tablo olduğu için seçtim. Çiçekleri adeta cennetten düşmüş gibi.*

Öğrenci27: *Renkleri hoşuma gitti. Ay çiçeklerini çok seviyorum. Çiçeklere ilgi duyuyorum*

Öğrenci32: *Bu eseri seçtim çünkü sarı rengini çok seviyorum.*

Öğrenci34: *Seçtim çünkü renkler çok güzel. Ve çizimini çok beğendiğim.*

Öğrenci36: *Bu eseri seçtim çünkü renklerin uyumu çok hoşuma gitti. Ve çizimi görüntüsü mükemmel.*

Öğrenci37: *Neden seçtim çünkü ressamı çok seviyorum. Yaptığı iş için kendi kulaklarını kesmiş yani daha ne diyebilirim ki işini o kadar seviyor ki bu yüzden ona olan saygım sonsuz çektiği acıya rağmen işine devam edip resimlerini bitirmiş.*

Öğrenci40: *Çiçekler her zaman bana hoş, narin ve sevimli olarak görünüyor. Özellikle mor rengi sevdiğim için süsen bana daha canlı bir şekilde görünüyor. Bence her çiçeğin her rengin farklı bir anlamı var. Mesela mor renk bence huzur, sevgi, mutluluk ve gençliği anımsatıyor.*

Öğrencilerin genel olarak eseri neden seçtikleri ile ilgili görüşlerine bakıldığında, öğrenciler bu soruya en çok güzel olduğu için diye cevap verirken en az kullandıkları kavramın ise huzur olduğu görülmüştür.

Öğrencilerin Seçtikleri Eserler İle İlgili Çıkardıkları Sanatsal Ürünler Nasıldır?

Ortaokul öğrencileri sanal müze gezisi sırasında gördükleri eserler arasından seçtikleri eserleri kendilerine göre tekrar yorumlamışlardır. Aşağıda bunlara ilişkin örnek çalışmalara yer verilmiştir



Resim 1. Öğrenci 27'nin çalışması.

Öğrenci 27 Van Gogh'un Ayçiçekleri eserini seçmiştir. Öğrenci 27'nin resmine bakıldığında bulutların üstünde, yerlerde ve vazanın içinde resmedilmiş olan ayçiçekleri görülmektedir. Kağıdını eserin orijinalinin aksine yatay kullanmıştır. Resmettiği ayçiçeklerini tek bir renkle sınırlandırmaktan kaçınmış ve birden fazla ayçiçeği çizimi yapmıştır. Eserde mavi, mor, sarı, kırmızı, turuncu renklerini kullanmıştır. Aynı zamanda çiçeklerin içinde bulunduğu vazoya desenler vermiş ve üzerine bir adet ayçiçeği çizmiştir. Öğrenci 27 Eseri neden seçtiğini: “*Renkleri hoşuma gitti. Ayçiçeklerini çok seviyorum. Çiçeklere ilgi duyuyorum*” şeklinde ifade etmiştir. Öğrencinin seçtiği esere kendi yorumunu kattığı görülmektedir.



Resim 2. Öğrenci 38'in çalışması.

Öğrenci 38 Van Gogh'un Süsen adlı eserini seçmiştir. Öğrenci 38'in resmine bakıldığında saksı, çiçek, yaprak ve zeminin ressamın orijinal eserinden alıntılanarak yapıldığı görülmektedir. Resme baktığımızda kullanmış olduğu renklerinde orijinal eserle uygunluk sağladığı görülmektedir. Öğrenci 38 Eseri neden seçtiğini: *"Saksıdan düşen çiçek bana yalnızlığı anlatıyor... bu yüzden çiçeğe acıdım ve onu seçtim."* şeklinde ifade etmiştir. Öğrencinin resme çok fazla yorum katmadığı orijinal esere bağlı kaldığı görülmektedir.



Resim 3. Öğrenci 41'in çalışması.

Öğrenci 41 Van Gogh'un Sarı Ev adlı eserini seçmiştir. Öğrenci 41'in resmine bakıldığında yan yana çizilmiş sarı binalar görülmektedir. Resimde kapı ve pencerelerin şekil kaygısı olmadan siyah bir şekilde resmedildiği görülmektedir. Aynı zamanda binaların bir düzlem üzerinde çizildiği görülmektedir. Resmin hakim renklerinin sarı ve mavi olduğu görülmektedir. Öğrenci 41 Eseri neden seçtiğini: *"Evin şekli eski köy evlerinin şekline benzediği için dikkatimi çekti. Bu yüzden sarı evi seçtim."* şeklinde ifade etmiştir. Öğrencinin resme kendinden çok fazla bir şey katmadığı görülmüştür.



Resim 4. Öğrenci 1'in çalışması.

Öğrenci 1 Van Gogh'un Otoportresini seçmiştir. Öğrenci 1'in resmine bakıldığında Van Gogh'un eserinde bulunan birçok detayı kullandığı görülmektedir. Resme bakıldığında Şapka, Kravat, ceket ve gömlek detayının orijinal eseri çağrıştırdığı ve eseri sadeleştirip resmettiği görülmektedir. Öğrenci 1 Eseri neden seçtiğini: *"Portre yapmak en sevdiğim şeylerden biri. Çizerken bana geçmişimde yaşadığım şeyleri anımsatıyor. Rahatlatıcı ve hayatıma anlam katıyor."* Şeklinde ifade etmiştir. Öğrencinin bütün detayları dikkatlice resmine aktardığı görülmüştür.



resim 5. Öğrenci 30'un çalışması.

Öğrenci 30 Van Gogh'un Arles'deki yatak odası eserini seçmiştir. Öğrenci 30'un resmine bakıldığında bir adet yatak, bir adet sandalye, bir adet masa, pencere ve duvara asılmış tablolar görülmektedir. Seçilen renkler baskın olarak mavi, turuncu, kırmızı ve kahverengidir. Öğrenci 30 Eseri neden seçtiğini: *"Kendime ait bir odam olmasını isterdim hep. Camdan dışarıya bakan bir çalışma masası... herkesin olduğu gibi benim de bir odam oldu. Odam olduğu için çok mutluyum ve ödevlerimi kendi odamda yapıyorum. Bu tablo bana bunları hatırlatıyor."* şeklinde ifade etmiştir. Öğrencinin orijinal resimden farklı renkler kullandığı ve objelerde de sadeleştirmeye giderek kendi yorumunu kattığı görülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin çalışmalarında genel olarak seçtiği eserlere bağlı kaldıkları, zaman zaman sanatsal yaratıcılıklarının ortaya çıkararak, eserlerine farklı renkler kattıkları ve farklı detaylara yer verdikleri görülmüştür.

Öğrencilerin sanal müze, sanal tur memnuniyet düzeyleri nasıldır?

Tablo 2. Sanal Müze Sanal Tur Memnuniyeti Puan Ortalamalarına İlişkin Betimsel İstatistikler

	Cinsiyet	N	Ortalama	Genel Ortalama
Erkek	26	52	111.35	112.29
Kadın	26		113.23	

Öğrencilere uygulanan sanal müze sanal tur memnuniyet ölçeğinden alınabilecek en yüksek puan 114 olduğu için sanal müze turlarına katılan öğrencilerin puanlarının ortalama değerinin 112 olması sebebiyle tam puana yakın olduğu tespit edilmiştir. Bu durum da öğrencilerin yapılan sanal müze etkinliklerinden memnun olduklarını göstermektedir.

Öğrencilerin sanal müze turları ile ilgili görüşleri nelerdir?

Tablo 3. Öğrencilerin Sanal Müze hakkında Hoşlandıkları ve Hoşlanmadıkları Özellikler

Tema	Alt Tema	Frekans
Öğrencilerin hoşlandıkları	Güzel	28
	Bilgi verici	23
	Ulaşılabilir	67
	Eğlenceli	36
Öğrencilerin hoşlanmadıkları	Kısıtlı	19
	Yavaş	32
	Yorucu	10
	Yok	26

Tablo 3'te Öğrencilerin sanal müze turlarından sonra sanal müze ile ilgili hoşlandıkları özelliklere ilişkin görüşleri''; (28) güzel, (23)bilgi verici, (67)ulaşılabilir, (36)eğlenceli şeklinde analiz edilmiştir.

Aşağıda bazı öğrencilerin doğrudan alıntılarına yer verilmiştir.

Öğrenci3: *Güzel, zevkli, eğlenceli.*

Öğrenci8: *Güzel, kolay, zevkli.*

Öğrenci12: *Hızlı, erişilebilir, eğlenceli.*

Öğrenci17: *Güzel, eğlenceli, heyecanlı.*

Öğrenci21: *Eğlenceli, bilgi verici, güzel.*

Öğrenci26: *Heyecanlı, hızlı, kolay.*

Öğrenci29: *Hızlı, hızlı erişim, öğretici.*

Öğrenci34: *Kolay, hızlı, eğlenceli.*

Öğrenci36: *Hızlı, kolay, ulaşılabilir.*

Öğrenci40: *Hızlı, erişilebilir, yararlı.*

Görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze etkinlikleri

Ortaokul öğrencilerinin sanal müze turlarından sonra, sanal müze ile ilgili hoşlandıkları özelliklere bakılınca genel olarak sanal müzeyi ulaşılabilir, eğlenceli, güzel ve bilgi verici olarak bulduklarını yazmışlardır.

Öğrencilerin sanal müze turlarından sonra sanal müze ile ilgili hoşlanmadıkları özelliklere ilişkin görüşleri; (19) kısıtlı, (32) yavaş, (10) yorucu, (26) yok şeklinde analiz edilmiştir.

Aşağıda bazı öğrencilerin doğrudan alıntılarına yer verilmiştir.

Öğrenci14: *Hissedilemiyor, kısıtlı, yavaş*

Öğrenci20: *Dokunamadık, canlı değil*

Öğrenci21: *Yok*

Öğrenci25: *Olumsuz, kötü, sıkıcı*

Öğrenci28: *Yorucu, düşündürücü, zahmetli*

Öğrenci30: *Hissedemedim, gerçek değil, yaklaşamadım*

Öğrenci35: *Canlı değil, gerçekçi değil, hissedemiyorum.*

Öğrenci39: *Yorucu, karmaşık, zor.*

Öğrenci43: *Yok*

Öğrenci52: *Hissedememek, canlı görememek.*

Ortaokul öğrencilerinin sanal müze turlarından sonra, sanal müze ile ilgili hoşlanmadıkları özelliklere bakılınca genel olarak kısıtlı, yavaş ve yorucu bulduklarını yazdıkları görülmüştür.

TARTIŞMA SONUÇ VE ÖNERİLER

Görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze uygulamalarının öğrencilerin sanatsal çalışmalarına nasıl yansıdığını ortaya koymak ve sanal müze sanal tur memnuniyet düzeylerini tespit etmek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmanın ilk alt amacına ilişkin öğrencilerin sanal müze etkinlikleri kapsamında seçtikleri eserler ile ilgili verdikleri cevaplara bakıldığında, öğrenciler bu soruya en çok güzel olduğu için diye cevap verirken en az kullandıkları kavramın ise huzur olduğu görülmüştür. Akar Ayaydın ve Taşkesen (2024) tarafından hazırlanan görsel sanatlar öğretiminde görsel kültür eğitimi etkinliği: Van Gogh'un arles'daki yatak odası adlı çalışmada öğrencilerin Van Gogh'un "Yatak Odası" resmi ile ilgili eseri beğendikleri, esere baktıklarında güzel duygular hissettikleri ortaya çıkmıştır. Aksak ve Taşkesen (2023) Güzel sanatlar lisesi müze eğitimi dersi sanal müze uygulamaları etkinlik örneği adlı çalışmalarında seçtikleri eserlerin öğrencilerde uyandırdığı duyguların hoşlanma, estetik haz, hayranlık, güçlü, üzüntü, çaresizlik, acı, mutluluk, güven, heves, zevk, anlamlı hissettirmek, şaşkınlık gibi birçok duyguların olduğu görülmüştür. Araştırmaların bulguları mevcut araştırmayı destekler niteliktedir.

Araştırmanın ikinci alt amacına ilişkin ortaokul öğrencilerinin yorumladıkları eserler ile ilgili yaptıkları sanatsal ürünlere bakıldığında genel olarak seçtiği eserlere bağlı kaldıkları, zaman zaman sanatsal yaratıcılıklarını ortaya çıkararak eserlerine farklı renkler kattıkları ve farklı detaylara yer verdikleri görülmüştür. Akar Ayaydın ve Taşkesen (2024) çalışmalarında Öğrencilerin sanatsal çalışmalarını ressamın eserinde olduğu gibi resmetmiş olsalar da renk ve biçimde değişikliğe gitmişlerdir. Öğrenciler kompozisyon olarak resme sadık kalmışlardır ama

genel olarak resme eklemeler yapmışlardır. Öğrencilerin yaptıkları çalışmalara bakıldığında resimden etkilendiklerini ama kendi tasarımlarını da yapabilecek düzeyde oldukları görülmüştür. Aksak ve Taşkesen (2023) çalışmalarında öğrencilerin yorumladıkları eserlerden konu bakımından tamamen bağımsız kalmadıklarını ama şekil ve renk formlarında büyük değişiklikler olduğu görülmüştür.

Araştırmanın bir diğer alt amacına ilişkin öğrencilerin sanal müze, sanal tur memnuniyet düzeylerine bakıldığında Sanal müze sanal tur memnuniyet ölçeğinden alınabilecek en yüksek puan 114 olduğu için sanal müze turlarına katılan öğrencilerin puanlarının tam puana yakın olduğu tespit edilmiştir. Çelik ve Ütkür Güllühan (2022) tarafından Sanal müze gezilerine yönelik ilköğretim öğrencilerinin görüş ve farkındalıklarının İncelenmesi adlı çalışmada, öğrencilerin sanal müzeye yönelik algılarının genel olarak olumlu olduğu görülmektedir. Yine aynı şekilde Karagözoğlu (2020), Ortaokul öğrencilerinin etkinliklerle müze eğitimine ilişkin görüşleri adlı çalışmalarında ortaokul öğrencilerinin sanal müze deneyimlerinin genel olarak olumlu sonuçlandığını belirtmişlerdir. Her iki çalışmada bu çalışmada ulaşılan bulguları desteklemektedir. Başka bir çalışmada Bulut ve Uzun (2021) Sanal müzeler ve yaratıcı drama için bir atölye önerisi: Müze sınıfa geliyor adlı çalışmalarında katılımcıların sanal müze uygulaması ile hazırlanan atölyenin müze çalışmaları konusunda kendilerinde bir farkındalık oluşturduğunu, müzelerin öğretim programlarının farklı derslerin kazanımlarını gerçekleştirmede etkili olarak kullanılabileceğini, gerçek müze çalışmalarının yapılamadığı ya da müzeye ulaşma imkânının olmadığı yerlerde bu tür çalışmaların yapılabileceğini belirtmişlerdir. Ermiş (2010) İlköğretim 6.Sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar dersinde üç boyutlu sanal müze ziyareti etkinliğine ilişkin görüşleri” adlı çalışmada üç boyutlu sanal müze ziyareti uygulanmasının görsel sanatlar eğitimine katkı sağladığını belirtmiştir. Uslu (2008) tarafından yapılan çalışmada müze kaynaklı eğitim etkinlikleri bilgisayar destekli etkileşimli ortamda sunulurken, ilköğretim görsel sanatlar dersi için bir alternatif öğrenme ortamı olarak denenmiştir. Çalışmada Müze Eğitim CD’si ile işlenen ders sürecinde, öğrencilerden istenen davranış değişikliklerinin gerçekleştiği sonucuna ulaşılmıştır. Yıldırım ve Tahiroğlu (2012) Sanal ortamda gerçekleştirilen müze gezilerinin ilköğretim öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisi adlı çalışmalarında, sanal ortamda gerçekleştirilen müze gezilerinin sosyal bilgiler dersine ilişkin tutum puanlarını oldukça yükselttiğini tespit etmişlerdir. Bu sonuçlar mevcut çalışmayı destekler niteliktedir.

Araştırmanın son alt amacına ilişkin öğrencilerin sanal müze turları ile ilgili görüşlerine bakıldığında; öğrencilerin sanal müze turlarından sonra, sanal müze ile ilgili hoşlandıkları özellikler olarak sanal müzeyi ulaşılabilir, eğlenceli, güzel ve bilgi verici olarak bulduklarını yazmışlardır. Öğrencilerin sanal müze turlarından sonra, sanal müze ile ilgili hoşlanmadıkları özelliklere bakılınca genel olarak kısıtlı, yavaş ve yorucu bulduklarını yazdıkları görülmüştür. Karagözoğlu (2020)’nin çalışmasında öğrencilerin büyük bir çoğunluğu sanal müze uygulaması kullanımını kolay bulmuşlardır. Gılcı (2020) Sanal müze destekli işbirlikli İngilizce öğrenme etkinliklerinin ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama başarılarına ve sanal müze memnuniyetlerine etkisi adlı çalışmasında sanal müzenin dersi eğlenceli hale getirdiği, derse olan ilgilerini arttırdığı ve derslere faydalı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Sungur ve Bülbül (2019) Sınıf öğretmeni adaylarının sanal müze uygulamalarına yönelik görüşleri adlı çalışmalarında, öğretmen adaylarının bir kısmının sanal müzeleri; ulaşılabilir olmaları, çeşitli öğretim yöntem ve teknikleri kullanmayı sağlaması açısından iyi bir seçenek olarak gördüklerini tespit etmişlerdir. Bulut ve Atilla (2017) Müze eğitiminin çocuğun görsel sanatlar eğitimine etkileri adlı çalışmalarında müze uygulamasının görsel sanatlar dersine faydalı olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Aksak ve Taşkesen (2023) Güzel sanatlar lisesi müze eğitimi dersi sanal müze uygulamaları etkinlik örneği adlı

Görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze etkinlikleri

çalışmalarında öğrencilerin sanal müze turları ile ilgili görüşlerinin olumlu olduğunu, sanal müze turlarının müze eğitimi dersi açısından faydalı olduğunu düşündükleri sonucuna varılmıştır.

Görsel sanatlar eğitiminde teknoloji destekli sanal müze uygulamalarının öğrencilerin sanatsal çalışmalarına nasıl yansıdığını ortaya koymak ve sanal müze sanal tur memnuniyet düzeylerini tespit etmek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmanın genel sonuçlarına bakıldığında, öğrencilerin eserleri güzel olarak nitelendirdikleri, yorumladıkları eserler ile ilgili yaptıkları sanatsal ürünlerde genel olarak seçtikleri eserlere bağlı kaldıkları, zaman zaman sanatsal yaratıcılıklarını ortaya çıkararak farklı renkler kullandıkları ve farklı detaylara yer verdikleri görülmüştür. Öğrencilerin sanal müze, sanal tur memnuniyet düzeylerine bakıldığında sanal müze turlarına katılan öğrencilerin memnuniyet düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür. Öğrencilerin sanal müze turlarından sonra, sanal müze ile ilgili hoşlandıkları özellikler olarak sanal müzeyi ulaşılabilir, eğlenceli, güzel ve bilgi verici olarak bulduklarını sanal müze ile ilgili hoşlanmadıkları özelliklerin ise genel olarak kısıtlı, yavaş ve yorucu buldukları görülmüştür.

Araştırmanın sonuçları doğrultusunda öğrencilerin kültürel mirası daha yakından tanımaları ve bilgi sahibi olmaları için sanal müze etkinlikleri diğer derslerde de yapılabilir

Sanal ortamlar aracılığı ile öğrencilere görsel zenginlikler sağlanarak sanatsal yaratıcılıklarını geliştirecek çalışmalar yaptırılabilir.

KAYNAKLAR

- Akar Ayaydın, Z. & Taşkesen, S.(2024). Görsel sanatlar öğretiminde görsel kültür eğitimi etkinliği: Van Gogh'un Arles'daki Yatak Odası. *Ekev akademi dergisi*, (97), 345-361
- Aksak, E. & Taşkesen, S. (2023). Güzel sanatlar lisesi müze eğitimi dersi sanal müze uygulamaları etkinlik örneği (Bir Eylem Araştırması). *International Journal of Fine Arts Education Research (UGSEAD)*, 6(1), 18-44.
- Atilla, U. & Bulut, Ü. (2017). Müze eğitiminin çocuğun görsel sanatlar eğitimine etkileri. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 7(3), 705-714.
- Balamir, B. (1999). *Sanat eğitiminde özgürlük ve özgünlük*. TC Kültür Bakanlığı.
- Bulut, P. & Uzun, E. B. (2021). Sanal müzeler ve yaratıcı drama için bir atölye önerisi: müze sınıfa geliyor!. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 16(1), 131-156.
- Buyurgan, S. ve Buyurgan, U. (2012). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. (3. bs). Ankara: Pegem Akademi.
- Buyurgan, S. & Mercin, L.(2010). *Görsel sanatlar eğitiminde müze eğitimi ve uygulamaları*,2.bs.,Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- Creswell, J.W. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (2nd Ed.). Thousand Oaks, Ca: Sage.
- Creswell, J. W. & Plano Clark, V. L. (2015). *Karma yöntem araştırmaları, tasarımı ve yürütülmesi*. (Çev. Dede, Y. ve Demir, S. B.) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Çelik, ö. & Ütkür Güllühan, n. (2022). Sanal müze gezilerine yönelik ilkökul öğrencilerinin görüş ve farkındalıklarının incelenmesi. *Journal of National Education*, 51(236).
- Ermış, B. (2010). *İlkoğretim 6.sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar dersinde "Üç boyutlu sanal müze ziyareti" Etkinliğine İlişkin Görüşleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gılıç, İ. (2020). *Sanal müze destekli işbirlikli ingilizce öğrenme etkinliklerinin ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama başarılarına ve sanal müze memnuniyetlerine etkisi*. Yüksek lisans tezi. Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Karagözoğlu, N. (2020). Ortaokul öğrencilerinin etkinliklerle müze eğitimine ilişkin görüşleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 33-50.

- Karataş, S., Yılmaz, A., Kaplanoğlu, G. & Meriçelli, M. (2016). Öğretmenlerin sanal müzelere dair görüşlerinin incelenmesi, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 112-125.
- Kaya, R. & Okumuş, O. (2018). Sanal müzelerin tarih derslerinde kullanımının öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi, *Turkish History Education Journal*, 7(1), 113-153.
- Madran, B. (1999). Müze Türleri. Yeniden Müzeciliği Düşünmek. Der. Tomur Atagök. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayın Merkezi s.3-20.
- Meb.(2018). Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı (İlkokul Ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6,7ve8.Sınıflar).Http://Mufredat.Meb.Gov.Tr/Dosyalar/2018121111026326/Gorsel%20sanatlar.Pdf
- Özsoy, V. (2003). *Görsel sanatlar eğitimi resim-iş eğitiminin tarihsel ve düşünsel temelleri*. Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme Yöntemleri* (M. Bütün ve S. B. Demir, çev.). Pegem Akademi.
- Sungur, T. & Bülbül, H. (2019). Sınıf öğretmeni adaylarının sanal müze uygulamalarına yönelik görüşleri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 652-666.
- Sürme, M. & Atılgan, E. (2020). Sanal müzede sanal tur yapan bireylerin memnuniyet düzeylerini belirlemeye yönelik bir araştırma. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 1794-1805.
- Şahan, M. (2005). Müze ve eğitim. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(4), 487-501.
- Tarhan, Ö. (2015). Sosyal bilgiler öğretmeni adaylarının politik okuryazarlığa ilişkin görüşleri. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9, 649-669.
- Teker, N. & Özer, A. (2016). Sanal müze sanal tur memnuniyet ölçeğinin Türkçe'ye uyarlanması: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Milli Eğitim Dergisi*, 45 (209), 314-335.
- Uslu, O. (2008). *İlköğretim ikinci kademesinde görsel sanatlar derslerinde müze ile eğitimin etkileşimli (interaktif) ortamda gerçekleştirilmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018) *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (11. Baskı) Ankara; Seçkin Yayınları
- Yıldırım, T. & Tahiroğlu, D. M. (2012). Sanal ortamda gerçekleştirilen müze gezilerinin ilköğretim öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(39), 104-114.

EXTENDED ABSTRACT

Purpose: In this study, it was aimed to reveal how technology-supported virtual museum applications in visual arts education are reflected on students' artistic works and to determine their virtual museum virtual tour satisfaction levels.

Based on this aim, answers to the following sub-objectives will be sought.

What are the opinions of the students about the artefacts they selected within the scope of virtual museum activities?

What are the artistic products of the students about the artefacts they interpreted?

What are the students' satisfaction levels with virtual museum and virtual tour?

What are the opinions of students about virtual museum tours?

Method:

Research Model

In this study, which aims to increase museum awareness by using technology-supported virtual museum applications in visual arts education, mixed method research, which combines quantitative and qualitative approaches, was used. The research was conducted with a convergent parallel design approach, which is one of the mixed method researches, in order to provide a broad perspective to the study and in terms of its suitability to the content of the subject being studied.

Working Group

The study group of the research was selected among the students in a secondary school in the 2022-2023 academic year by purposive sampling, one of the purposeful sampling methods. Accordingly, within the scope of the Cultural heritage title among the 7th grade subjects in the 7th grade subjects in the MEB (2018) visual arts curriculum, "7.2.1. Based on the acquisition, 7th grade students were preferred because the information that the brush strokes, colours, information objects, subject choices and forms used by the artists on the original artworks and designs constitute the artist's style is at the 7th grade level. The study group consists of 50 secondary school students.

Data Collection Tools

The data collection tools of this study, which was carried out with the aim of gaining museum awareness and supporting students' artistic creation power with technology-supported virtual museum applications in visual arts education, were student opinions, students' artistic products, and the virtual museum virtual tour satisfaction scale adapted into Turkish by Teker and Necel (2016). This scale is a 19-item six-point Likert-type scale form that is scored from 1 to 6. The highest score that can be obtained from the scale is 114. There are also two items in the scale based on the opinions of the students. The first one is 'Describe 3 things you like about the virtual museum using one word for each.' The second one is 'Describe 3 things you dislike about the virtual museum using one word for each.' The second item is as follows.

Analysing the Data

SPSS 26.00 programme was used to analyse the quantitative data of the research. Descriptive statistics were used to measure the satisfaction levels of the students with the virtual museum virtual tour. Descriptive analysis method was used to evaluate the qualitative data of the study.

Findings: In this part of the research, the opinions of the students about the artefacts they selected within the scope of virtual museum activities, the artistic products of the students and the findings related to the virtual museum and virtual tour are presented. When the opinions of the students about why they chose the work in general were examined, it was seen that the students answered this question mostly because it was beautiful, while the concept they used the least was peace. Secondary school students reinterpreted the artefacts they chose among the artefacts they saw during the virtual museum visit according to themselves. It was observed that secondary school students generally adhered to the selected works in their works, and from time to time they added different colours and different details to their works by revealing their artistic creativity. Since the highest score that can be obtained from the virtual museum virtual tour satisfaction scale applied to the students is 114, it was determined that the scores of the students participating in the virtual museum tours were close to full score. After the virtual museum tours, secondary school students wrote that they generally found the virtual museum accessible, fun, beautiful and informative when looking at the features they liked about the virtual museum. After the virtual museum tours, it was observed that secondary school students wrote that they found the virtual museum limited, slow and tiring.

Conclusion and Discussion: When the general results of this research, which was carried out to reveal how technology-supported virtual museum applications in visual arts education are reflected in students' artistic works and to determine their virtual museum virtual tour satisfaction levels, were examined, it was seen that the students described the works as beautiful, generally adhered to the works they chose in their artistic products related to the works they interpreted, used different colours and included different details by revealing their artistic creativity from time to time. When the satisfaction levels of the students with the virtual museum and virtual tour were analysed, it was seen that the satisfaction levels of the students who participated in the virtual museum tours were high. After the virtual museum tours, it was seen that the students found the virtual museum accessible, fun, beautiful and informative as the features they liked about the virtual museum, and the features they disliked about the virtual museum were generally limited, slow and tiring.

18/07/2024

23/08/2024

<http://dx.doi.org/10.29228/jiajournal.77479>

Engin ÜMER¹

Çağdaş Resim Sanatında Güzelliğin Geri Dönüşü²

Özet

Resim sanatı geçen yüzyıl boyunca estetik deneyim açısından mesafeli bir tutumu tercih etmiştir. Bu sürecin bir yanında modernist resim diğer tarafında ise çağdaş resim sanatı bulunmaktadır. Modernist resim yabancılaştırıcı, şoke edici, sarsıcı bir estetizmi önemsemiştir. Resimler ifadedici, soyut ve gerçeküstücü anlatım önemli olmuştur. Güzellik ise modernist resmin amacı olmaktan çıkmıştır. Modernist resmin estetiği güzellikten çok temsil edilemeyeni gösterme amacıyla olmuştur. Çağdaş kültürde resim sanatı güzellik konusunda geri dönüş denilebilecek bir tutum sergilemiştir. Ancak güzellik, klasik ve akademik resmin sınırları içinde kalan bir görünüm sergilemektedir. Güzelliğin bu özelliği nedeniyle çağdaş resim pop sanat ve onun etkilerinin olduğu sanatçıların güzellik anlayışı geçmişin güzellik düşüncesinin alıntılanmak olmuştur. Bu çalışma bu süreci değişimleri ve örnekleriyle anlatma amaçındadır. Çalışma kavramsal ve sanat tarihsel açıdan konuyu ele almaktadır. Vardığı sonuçlar; güzelliğin değerlerini yitirmiş bir gösteriye dönüşmüş olduğudur. Resmin güzellik konusunda önceki kuralları izlemesi gerekeceğidir. Ancak bu kiç, alıntılama, parodi, pastiş gibi özellikler gösteren bir resim olmak zorundadır.

Anahtar Kelimeler: Güzellik, resim, estetik, modernizm, postmodernizm.

The Return Of Beauty In Contemporary Painting

Abstract

Painting has preferred a distant attitude in terms of aesthetic experience throughout the last century. On one side of this process there is modernist painting and on the other side there is contemporary painting. Modernist painting gave an alienating and shocking aestheticism. Paintings of expressionist, abstract and surrealist have been important. Beauty has ceased to be the aim of modernist painting. The aesthetics of modernist painting exhibited an approach that viewed foreign worlds, showing what could not be represented rather than beauty. In contemporary culture, painting has exhibited an attitude that can be called a return to beauty. However, beauty displays an appearance that remains within the boundaries of classical and academic painting. Because of this feature of beauty, the understanding of beauty of contemporary painting, pop art and the artists who are influenced by it has been to quote the idea of beauty of the past. This study aims to explain this process with its changes and examples. The study addresses the subject from a conceptual and art historical perspective. The point is that beauty has become a spectacle that has lost its values. It is that the picture will have to follow the previous rules regarding beauty. However, this must be a picture that displays features such as kitsch, appropriation, parody and pastiche.

Key words: Beauty, painting, aesthetics, modernism, postmodernism.

¹ Doç. Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, umerengin@gmail.com, Orcid: 0000-0001-9685-3531

²Bilimsel etik ve kurallara uygun hazırlanmış ve intihal incelemesinden geçirilmiştir. Etik kurul onayı gerektirmemektedir.

GİRİŞ

Sanat ve güzellik ilgisi teknik ve pratik bir konu olarak güncelliğini korumaktadır. Bir yargı olarak “x eseri güzeldir” yargısında bulunan bir izleyicinin yargısının geçerliliğinden çok anlamı üzerine düşünüldüğünde güzel kelimesine verdiği anlam ile yargısına varırken ki zihinsel ve duygusal tutum başka bir tartışmaya sebep olacaktır. Bu tartışma mantık ve dil felsefesi açısından incelenebilir. Ancak bu konu sanat tarihsel açıdan klasik, modern ve postmodern üçlü düzeneği veya paradigma benzeri ufuklar içinde güzellik konusunda meydana gelen olguların üzerinden düşünülebilir. Bu yargının ve nesnesinin sarıldığı temsil düzenekleri içinde izleyeninin bilinç dünyasında edindiği kelimeler ile duygularının uyumunun nasıl olduğunu araştırma konusunda fikir verici olacaktır.

Batı kültüründe klasik anlamda güzel düşüncesi Platoncu idealar kuramı içerisinde güzeli bir töz olarak düşünülmesiyle önerilmiştir. Bu düşünce ve kültürel bir süreklilik içerisinde resim sanatının doğanın yansıması, şeylerin idealize edilmesi ve evrensel anlamda bir armoninin yüzeyde gösterilmesi fikriyle uzun yıllar sürmüştür. Güzellik hakikatle ilişkisinde bir töz olarak iyi ve doğru ile anlamlı görülmüştür. Modern kültür köklü değişimlerin yaşandığı bir evredir: Siyasi sistemlerde dönüşüm, kültürel yaşantıda dönüşü ve elbette ki sanatta dönüşüm. Tüm bunlar estetik ilgileri ve kavramların düşünülmesini de etkilemiştir. Modern sanatla klasik güzellik fikri eleştirilirken veya ortadan kalkarken, modernist resim akışkan formlarla resmin yaşamın kendiliğinin ifadesi ve yaşamın yeniden yorumlama amacıyla başka bir güzellik fikri önermiştir. Bu daha çok modalara özgü gündelik olandan çıkarsanan bir güzellik fikriydi. Bunun içerisinde avangardistlerin meydana getirdiği yabancılaştırıcı etki ve ideolojik olarak Batı modernitesine karşı eleştirel tutumlar güzellikten çok çirkinliği göze getirmeyi amaçlamıştır. Bu açıdan güzellik amaç değil, eserin deneyimlerinden birisi olarak anlam kazanmıştır. Yücelik, belirsizlik, çok anlamlılık gibi esere özgü özelliklerin yanında güzellik kategorisinin modernist sanatta gerilerde kaldığı bile iddia edilebilir. Modernist sanatın güzelliği gerilerde bırakması güzelin (1) kuralları bilinen bir durum olarak, (2) bir dünya görüşü olarak saray sanatının amaçladığı şey olarak, (3) akademik sanatın müfredatı içinde bir otoritenin belirlediği bir hal olarak anlamını ilgilidir. Güzellik sınırları olan, anlaşılır, izleyicinin bildiği bir şeye tepkisi olarak düşünülebilir. Çağdaş kültürde resim sanatı böylesi bir güzelliğe geri dönüşü önemsemıştır. Modernizm sonrasında çağdaş kültür, modernite sürecinin meydana getirdiği tarih ve geçmiş ile olan ilişkinin mesafeli ve yabancı özelliğini geri getirilemez şekilde kültürün geldiği noktayı kabul etmiştir. Buna göre çağdaş kültürde resim, güzelliğe tekrar geri dönerken bunu klasizmin idealist estetiğiyle modernizmin yabancılaştırıcı etkileriyle yapmamıştır.

Bu çalışma çağdaş resim sanatında güzelliğin geri dönüşünün nasıl gerçekleştiğini bunun nasıl anlaşılması gerektiğini sormaktadır. Başlıkta geçen ‘güzelliğin geri dönüşü’ ifadesiyle de olgusal olarak çağdaş kültürde resim sanatının güzelliği forma dönüştürdüğü anlaşılmaktadır. Bu kapsamda çalışma klasik güzellik düşüncesi ve modern sanatta güzellik düşüncesini sanat ve düşünce alanlarında ele alırken, klasik, modern ve postmodern durumlar içerisinde ilk iki paradigma açısından güzelliğin gözden düşüşü konu edilecektir. Elbette ‘gözden düşme’ modernist resmin güzellik estetizmini eleştirel ve getirdiği farklı yorumlarla anlaşılmalıdır. Buna göre modernist resmi güzel yerine temsil edilemez, çirkinin, yabancılaştırıcı başka etkiler adına form üretimlerini önemsemıştır. Güzel, akli olarak kabullerin içinde kalan sınırlı bir form dizisine verilen bir tepki olarak görülmektedir. Modernist sanat, felsefi olduğu kadar değer olarak klasizmin veya onun sürdürücü olan akademizmin güzellik ülküsünü terk etmeyi tercih etmiştir. Bireysel olana önem veren, modalar ve yenilikleri değer olarak kabul eden modernist resim özellikle de avangardist eğilimlerle yabancılaştırıcı ve deneyim dünyasını yeniden yorumlayan bir tutum içinde tipikleşmiş güzelliği terk etmiştir. Bu meydana gelen etki güçlü ve aşılması zor bir etkidir. Güzellik, uyumluluk ve armonik olan modernist resimde eleştiri altına alınmış ve ortaya güçlü bir modern gelenek çıkmıştır.

Çağdaş resimde güzelliğin geri dönüşü, modernist eleştirinin klasizm odağında olduğu düşünülmektedir. Bu geri dönüş, akademizmin yükselişi, klasizmin doğumu olarak

görülmemektedir. Tersine çağdaş kültüre özgü bir dizi strateji şeklinde güzelliğin kiç estetiği, temellük, parodi, pastiş gibi tavırlar ve tutumlarla geri döndüğü önerilmektedir. Bunun sebebi ise modernist etkinin gücü ve güzelliğin gerçekten de moderniteyle birlikte değersel olarak içeriğini yitirmesidir. Postmodern kültürde de bu devam ederken güzelliğin bir seyir, gösteri veya değişken bir dizi forma dönüştüğü açıklanmaya çalışılmıştır.

YÖNTEM

Çalışma teorik bir çalışma olup, konuyla ilgili kavram seti ve paradigmlar ilgileri içerisinde kurulmaktadır. Kavramlar açısından güzellik, felsefi estetiğin ortak kıldığı literatür ilgileriyle düşünülürken, modernist ve postmodernist yaklaşım içerisinde ortaya konulan görüşlerle farklılıklar ve değişimleri açıklanmaktadır. Doküman araştırması olarak gerçekleşen çalışma sanat tarihsel bir sıra düzeni izlememektedir. Ancak paradigmatik veya anlatsal olarak klasik, modern ve postmodern içerisinde konusunu ele almakta, güzel, bu üç durum içinde nasıl karşılandı, nasıl yorumlandı sorusunu cevaplamaya çalışmaktadır. Seçilen eserler dönemlerinin görsel kimliği ve estetiğini ifade eden eserler olarak varsayılarak seçilmiştir. Aynı zamanda bu eserler genel literatürde yer alan eserler olmaları sebebiyle de önemli görülmektedir. Eserlerin incelenmesinde eserlerin buldukları görsel kültürün dolaylı veya doğrudan sunumu olduğu varsayılarak hareket edilmiştir. Klasik, modern ve postmodern olarak üç kültür alanının sanat araştırmaları ve sosyal bilimlerde kabul edilmiş kavramsal ve tarihsel özellikleriyle eserin tarihsel ve teorik dönem bağlantıları zorunluluk olarak kabul edilmiştir. Eserlerin niteliksel olarak güzel yargısına uygun olup olmadığına bakılmazken, eserler güzel fikri açısından yorumlanmıştır. Eserler incelenirken konu aldıkları durumları nasıl yorumladıkları bu yorumlamada nasıl bir form dili meydana getirdikleri inceleme tarzı olarak kabul edilmiştir.

BULGULAR VE YORUM

Batı düşünce ve kültür tarihi güzelliği ideal olarak düşünegelmiştir. Platon ve sonrası felsefi estetiğin güzellik tanımlamaları, gündelik hayatın gelip geçiciliği karşısına ilkeleri çıkartmıştır. Antik dönemde Yunan kültüründe tanrısal varlık olan Demiurge'nin maddeyi geometrik formlara göre düzenlediğine inanılmaktaydı. Bu formlar ideal formlar olarak da kabul edilmiştir. Dünya olabildiğince iyi ve güzel olarak var edilmiş, kozmosun düzeni başından beri iyi üzerine kurulmuştur. William Desmond (2003) böyle bir kozmolojik düşünceyle antiklerin varlığın dehşeti ile karşı karşıya kalmadıklarını, tersine varlığı olumlandıklarını yazmaktadır. Güzellik konusunda belki de modernlerle Antikler, farkı bu düşüncede saklı olabilir. Bir yanda evrenin armonik düzeni olması ve insanın bunu anlamak için uğraş vermesi gerektiği varken, bir yanda modernlerin parçalı dünya düşüncesinde şeylerin düzensizliği ve ancak öznenin buna düzen getirebileceği fikri kendisini göstermektedir.

Rönesans dönemi Platonculuğu kültürü etkilemiştir. Dönemin resim sanatı, dinsel yönün önemsendiği bir karaktere sahiptir. Bu durum resme görev veren otoritenin resimden beklentisi olan dinsel öğretilerin halka öğretilmesi fikrinde ve ressamlar ve resim üzerine düşünenlerin de fikirlerinde de görülmektedir. Leon Battista Alberti, resim üzerine düşüncelerinde resmin “ilahi bir güç” içerdiğini, insanları Tanrıyla birleştirdiğini savunmaktaydı. Resim dindarlar için gerekliydi ve resim, insanın “en dürüst zevkine (animo)”, “nesnelerin güzelliğine (cose)” hitap etmeliydi (Alberti, akt. Carman, 2014, s.34). Nesnelerin güzelliği, alta olana, şeyler dünyasının duyuların gündelik hayatla ilgilerine değinmektedir. Ressam da bunları resmetmeliydi. Gündeliğin imajları, şeylere benzemeleriyle estetik deneyimler yaşatırken, Alberti, bu deneyimi üst düzeye doğru yol alması gerektiğini de söylemeyi ihmal etmemektedir.



Resim 1, Sandro Botticelli, “Venüs’ün Doğuşu”, (1485-1486).

Modern kültüre doğru güzelin gerekliliği önemini başka türlü göstermiştir. Friedrich Schiller, güzelliğin topluma kimlik ve karakter kazandırabileceğini düşünmüştür. Schiller’e göre, toplumun ahengi hazdan geçmektedir. Güzelin algılanması, hakikatle ilgisinde duyuşal ya da akli olan algılamalardan farklıdır. Schiller, insanın bu bölünmüşlük içerisinde güzellik duyumu sayesinde onları bir araya getirebileceğini önermiştir (Eldridge, 2003). Schiller’in söyledikleri, esasında Yunan kültüründen kalma “güzel ahlaklılık”ı akla getirmektedir. Gadamer, Yunanlı anlamda “güzel ahlaklılık” ifadesinin “bütünü düzenleyen ve bu şekilde insana kendi dünyasında kendisiyle karşılaştıran, ortak yaşamın bütün biçimlerinde sergilemesi ve” yaşamasını kastettiğini yazmaktadır (Gadamer, 2005, s.17). Gadamer, ilkece bir formülün tekrar edilmesinin değil, güzelin kendiliğinden varlık göstermesini, dolayısıyla da çıkarsız ve faydasız olmasına vurgu yapmaktadır. Bu sebepten Botticelli’nin Venüs’ünün matematiksel ilkelere göre düzenlenmiş bir resim olarak biçimci bakış açısıyla inandırıcı olan estetik okuması bir yana asıl meselenin ortadaki Tanrıçanın doğumunda biçimlenmiş olan yüksek ahlak ve iyilik olmasıdır. Schiller ve döneminin güzellik ülküsü modern kültüre geçerken onun yeniden düşünülmesi ama model olarak antiklerin önemli görülmesiyle ilgilidir. Bu açıdan da görüşleri modern kültüre geçmişten gelen bir ilkenin sunumu olarak kabul edilebilir.

Bu evrenin karakteristik özelliklerini taşıyan Johann Joachim Winckelmann, güzellik görüşünde modern denilebilecek bir odak meydana getirmiştir. Winckelmann’a göre güzel, eserin kuruluşundaki Antiklerden bu yana önemsenen geometrik kurallar ve benzeri ilkeler değildir. Sanatçının kurduğu armoni, gözlemin ürünü olan duyuşal bilginin eseri olan resim, izleyende derin etkiler bıraktıkça güzel olacaktır. Bu kayma, resmin kendisinde güzel olana dair düzenlemeye ulaşmasından daha önemli olan bir duruma izleyeni esas görmektir. Winckelmann, izleyenin derin düşüncelere dalmasının ürünü olan güzellikten bahsetmektedir. Bu derin düşünme, izleyenin konumunu biricikleştirirken izleme edimini salt seyir olarak değil görmemektedir. İzleyici, deneyim tekrar ettikçe duyuşalardan ayıklamalarla nihai bir etkilenmeye ulaşacaktır. Winckelmann, güzelliği keşfetmekle bunu kastetmektedir. Kısacası güzel, deneyim durumudur. Verili olarak kabul edilmekten başka deneyimin, deneyimde olanın yaşandığı durumdur (Prettejohn, 2022). Winckelmann, sanat tarihinin mucidi olarak görülmesine sebep sayılabilecek görüşlerinde izleyenin güzellik araştırmacısı olarak eser üzerine sıradan duyuşal deneyimden içsel düşünmeye dönük bir süreç önermekteydi. Bu modern estetik deneyimin esaslarından birisini oluşturacaktır.



Resim 2, Jan van Goyen, “Manzara”, (1652).

Buna benzer bir durumu Hollanda Barok yüzyılında görmek mümkündür. Hollanda on yedinci yüzyılında diğer Avrupa ülkelerinden farklı olarak duyuların harekete geçirildiği resimler göze çarpmaktadır. İtalya Barok resmi gerçekçi ve dramatik sahnelemeleriyle, Fransız resmi yeniden klasizme dönme vaadiyle Barok yüzyılını yaşarken Hollanda Janr resimleri veya manzara resimlerinde izleyenin etkilenmesi durumu görülmektedir. Jan van Goyen’in manzara resimlerini izleyenler pitoresk görünüm bulmaktadır. Rönesans öncüllerinin düzenli armonik evren tasarımı burada kesitlere yerini bırakmıştır. Bu resimler sonsuz olan ile ilgisinde izleyene öncelik tanıyan duysal bir keşif, tetikleme imkanı vermektedir.

Aydınlanma ile birlikte sanatın yeni ile olan ilgisi, klasizmin icatçılığa çok yanaşmayan karakterine ters bir görünüm sergilemektedir. Sanatta yeni olan, yaratıcılığa olanak tanıyan bir boşluk olması ve “insani imkanların kapsamını” genişletmesiyle “yenilik” anlamı kazanmaktaydı. Özgünlük önemli görülürken, kültürün düzeninde sanatçının üretimi değerli sayılmaktadır. Böylelikle “yenilik, sui generis bir kültürel önem/anlam taşımak iddiasındaki her şey için hem bir kurucu şart hem de bir değerlendirme ölçütü (daha doğrusu ölçütlerden bir tanesi) haline” gelmiştir (Markus, 1999, s.35). Anlaşılacağı üzere sanat konusunda köklü bir kategori ve kavram değişimi yaşanmıştır. “Güzel sanatlar” tabiri, on yedinci yüzyıl sonlarına doğru üzerine düşünülen bir ifade halini almıştır. Bu ifadeyle kimi sanatlar özgür iradenin ürünü, beğeni sahibi izleyenlere açık olacaktır. Dönemi yazarlarından Charles Perrault konu hakkında güzel sanatların “bir centilmenin hayran kalacağı ve koleksiyonunu yapacağı değerde” ve “beğeni ile deha” özellikleri taşıması gerektiğini düşünmekteydi (Perrault, akt. Shiner, 2013, s.110). Güzel sanatlar deyişi, beğeni ve dehayla birlikte “zevk ve fayda karşılığı” ile “beğeni”yi işin içine sokmaktaydı (Shiner, 2013, s.125). Güzellik kategorisi kişisel ifade ve beğenin kişiselliğiyle, bunları kontrol altına alan fayda karşılığıyla, duyuların yüceltilmesi adına da yüksek zevkleri kollamasıyla Antik kurallarını yitirmiş olmaktadır. Bu yeni sanat ile akademizm arasındaki çatışmalı ilişkide konu edilecek bir durumdur.

Rönesans, batı kültüründe her zaman geri dönülebilecek keşifler alanı olarak görülmüştür. Bu düşüncede antikiteyle ilgisi önemlidir. Benzer şekilde on sekizinci yüzyılda Yunan ideali akademizm için önemli görülmekteydi.



Resim 3, Hippolyte Flandrin, “Genç Adam”, (1836).

Hippolyte Flandrin’in resmi, dönemin klasizme bakışına dair fikir vermektedir. Kuralları takip etmekte olan bu resim çağdaşlarının yenilikçiliğinden uzak görünmektedir. Konu ve muhtevaya bağlı biçimlenişin resimdeki antik Yunan figürünün ruhsallığını yansıtması eserin dönemi akademizmde değer verilmesinin sebeplerindedir. Bundan başka resim modern bir karaktere de sahiptir. Döneminde Flandrin’in eserine yorum yapanlar, resimdeki adamın yüzünün görünmemesini içe kapanma olarak düşünmüşlerdir. Bu yorum karakterin kendiliğine ve içsellğine önem verildiği intibası oluşturmaktadır. Yani karakter modern tiplere olarak alınılanacak özelliklere sahiptir. Resmin izleyicisi gördükleri karşısında net bir tutum alabilmektedir. Oturan, yüzü kapalı bir adam. Ancak kendi yorumlarını katacak belirsizliklerde eserde karşılık bulmaktadır. Dönemi eleştirmenlerinden Théophile Gautier, gördüğü adamı sürüsünü kaybetmiş bir çoban veya ıssız adaya düşmüş bir kazazede olarak açıklanabileceğini düşünmüştür (Prettejohn, 2005, s.67). Burada söylenmek istenilen resmin anlatsal yönüyle olan zayıflıkların, ressamın seçtiği pozun izleyende uyandırabileceği anlam imkanlarına izin veren belirsizliklerin, resim antik kurallara bağlı ve akademik karakter gösterse de modernlik özelliğine sahip olduğudur.



Resim 4. J.L. David, “Aziz Roch'un Meryem Ana'ya Şefaati” (1780).



Resim 5. E. Delacroix, “Sakız Adası Katliamlarından Sahne” (1824).

Klasizme karşı romantizm ilgisi, ilkinin güzellik ideallerine bağlılığı karşısında ikincisinin etki gücü yüksek, duygusal sahnelemeleriyle anlam kazanmıştır. Güzelliğin klasizm yönü, yüzlerce

yıl gelen geleneğin devamında insana ahlaki ülküleri hatırlatmaktan geçmektedir. Bu sebepten Flandrin'in figürü de dönemi izleyeni için içsel yolculuğu akla getirirse de bu ülkeye hizmet etmeyi amaçlamaktaydı. Romantizm ise içsellige, ressamın konuyu alımlama ve yorumlamasında kendisine verdiği rolü açarak sanatsal ifadeyi belirsiz alana doğru çekmeyi amaçlamaktadır. Eleştiri yazılarında Stendhal'ın dönemin iki ismi David ve Delacroix'a bakışı romantizmin yeni güzellik olarak nasıl ele alındığını göstermektedir. Stendhal, David'in klasik üslubundaki dehayı kabul etmekte ancak takipçilerinin sanatının taklit olduğunu düşünmekteydi. David, öğrencisi İngres, Rönesans sonrası batı resmini güçlü şekilde etkilemiş olan Rafaello'nun paleti ve sanatından yol alırken bu modern kültürde yeterli sayılmamaya başlanmıştı (Prettejohn, 2005). Ülkülere karşı duygular, öznenin kalıplara uyumlaşmasına karşı akış ve oluşa izin vermesi demektir. İradenin aklın ve ahlakın keskinliklerine karşı yeğlenmesi olan bu görüş klasizmin eleştirisi de olmaktadır.

Bu felsefi ve sanatsal yaratıcılık meselesi kadar sosyal ve kültürel değişimin de işaretlerinin belirlediği, zihin dünyasının değişim göstermesidir. Julius Meier-Graefe gibi yazarlar sanatın dinle olan ilişkisinde Yunan kültürünün güzellik ideali ile eş gördükleri Tanrı fikrinden uzaklaşan bir tutum gerçekleştirdiğini düşünmekteydiler. Graefe'nin (2016) söylemek istediği insanın güzellik ve doğa ilgisinde estetik deneyimin otantikliğini yitirmiş olduğudur. Modernist resimle birlikte güzellik konusunda klasist konuları terk etmenin dilsel ifadesinde ressam yanılsama ve ifade arasında kalmaktadır. Maurice Dennis, konu hakkında icat etmekle taklit etmek arasında ressamın dolandığını yazmaktadır: “Ama ister nesnel doğayı çoğaltsın ister daha özgül bir şekilde sanatçının duygusunu çevirsin, somut güzellik sanatı olmaya mecburdur ve bizim duygularımız sanat eserinin kendisinde -temsil edilen konunun soyutlamasında- doğrudan bir tatmin, saf estetik bir haz keşfetmelidir” (Dennis, 2016, s.64). Dennis, Cezanne hakkında yazdığı bu cümlelerinde, modernist ressamı klasik öncülleri veya ustalarıyla ilişkili düşünmeye çalışmakta, ressamın geçmişin ustalarının kurallarını bilmek için uğraşması gerektiğini önermekteydi. Aynı zamanda da Dennis'in önerisi modernist ressamın benliği ve onun icat etmesi konusuna önem vermektedir.

Wilhelm Worringer, modern estetiğin, sanatın doğanın yansıması olmaktan çıkarak, onunla eş şekilde düşünülmesi gerektiğini önermektedir. Doğal güzellik sanatın “bir koşulu sayılmamalıdır” (Worringer, 2016, s.87). Worringer'in bu düşüncesi, Hegelci estetikteki doğa ve sanat ayrımını sürdüren tavır olarak, yanılsama konusunda doğanın gerekliliğini teknik düzeye indirgemektedir. Güzellik açısından da doğa ile sanat aynı olmadığı gibi akrabalık ilişkisine de sahip değildir. Worringer (2016) sorularını meydana getirirken güzellik sorgulamasından çok bir şeyi sanat yapanın ne olduğuna önem vermektedir. Ayrıca Worringer, modernist sanatın öznelciliğini önemseyerek, güzelliğin tek bir tanımla düşünüleceğini de önermektedir. Özdeşleyim ile sanatçı, doğaya yakınlaşmış eserini vermiştir. Soyutlama ile doğayı reddeden tutumla hareket etmiştir. Bu iki tavrardan özdeşleyim ile izleyici ise eserle olan deneyiminde kendisinden haz almaktadır (Worringer, 2016).



Resim 6.Umberto Boccioni, “Fütürist Şehir”, (1910).

Worringer, psikolojist tutum izlerken kültürel belirlenimi geride bırakan bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Diğer yandan avangardistler yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde radikal bir kol olarak kendisini göstermekteydiler. Mesela Fütüristler, “dünyanın ihtişamının yeni bir güzellikle canlandığını onaylıyoruz: hız güzelliği” (Marinetti, 2016, s.173) diye yazmaktadırlar. Hız estetiği, duyumsal anlamda yeni kültüre karşılık gelen bir dünya görüşünün ürünüdür. Kültürel belirlenim, ülküsellğe karşı olmaktadır. Sanat, şimdinin içerisinde, akışkan ortamın deneyimine işaret etmektedir. Formlar böyle bir yorumlamada verili değildir. Sanatçılar, onları deneyimlerinin ürünü haline getirmektedirler. Ressam-özne, seçimleriyle eserini var etmektedir. Bu seçimleri onun dünya görüşünden içsel duygusal, belirsiz ruhsallığına kadar uzanmaktadır. Öznenin tutkuları (Romantizm), algısal deneyimleri (İzlenimcilik), kendisini ifade etme isteği (Dışavurumculuk) modernist resmin esaslarıdır. Tüm bunlar bildik anlamda güzele işaret etmemektedir. Mesela Andre Masson “ifade, güzelliğin yerini alma eğilimindedir, elbette romantiklerde bu böyledir, ama XVI. yüzyıldan beri insanlar, Greco'nun bir tablosunun anlamlı olduğunu söylüyor, güzel olduğunu söylemiyorlar” diye yazmaktadır. Masson, güzele karşı ifadeyi geniş bir tarihsel çevreye konumlandırırken güzeli akli olanla eş gören bir yaklaşımı terk eden modern geleneğin parçası olmaktadır (akt. Pacticeau, 2005, s.102,103).

Modernist sanatçılar için güzellik, öncekilere benzemeyen zorlu durumların üstesinden gelebilen, izleyicilerin kullanabileceği bir kelimeye dönüşmektedir. İzleyicinin modernist eserler karşısında haz alması kolay değildir. Eserler onların bakışlarına cevap vermemektedir. Modern estetik, çirkinin estetiğidir. On dokuzuncu yüzyıl resmi her yeniliğiyle çirkin olarak karşılanmış yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde Avrupa resmi benzer bir tepkiyle kabul edilmiştir. Çirkinin yükselmesinde güzelliğin kültürel alışkanlıklar ve birikiminin sonunun gelmesi sebep olarak gösterilebilir. Klasizm, siyaset ve kültür açısından saray sanatıydı ve sarayın değer dünyasını yansıtmaktaydı. İdeolojik okumayla klasizm, dönemin gerçekliğine sanatçıların getirdiği üstü örtük yorumlarla görsel destekler bulmaktaydı. Sarayın çökmesi ve modern demokraside klasizmin olanaklığı olağan olarak zora girmiştir. Çirkinlik güzelin negatifi olarak kendisine bu değişimler içerisinde yer bulduğu gibi yükselen burjuva sınıfına karşı onun estetik beklentilerine getirilen bir eleştiri de olmuştur (Bloom, 2017). Güzellik formüllerden ibaret görülürken, yaratıcı güdü buna uyum göstermez sayılmaktadır.



Resim 7. P. Picasso, “Ambroise Vollard Portresi” (1910).



Resim 8. P. Picasso, “Avignonlu Kadınlar”, (1907).

Pablo Picasso ifadecilik konusunda modernist resmin ikonik isimlerindedir. Picasso'nun resim kariyeri boyunca geçirdiği evreler, belli sıra düzenler içerirken eş zamanlı da olabilmektedir. 1900'ler başında klasizm estetiğini anımsatan eskizler ve resimler, kübist evre, kendi değişimle çocuk gibi resimler ürettiği gerçeküstücü evre vd... Bunlar aynı anda varlık bulmuş, birbirlerini izledikleri de olmuştur. Picasso, resim sanatında güzelliği, zihinsel durum haline getirenlerdendir.

Kübist evrenin çalışmaları güzellik ülküsünün klasist yanılısama kategorisiyle olan derin ilgisini bozmuştur. Bu evrenin resimlerinde Picasso, izleyenin ilk başta anlayabilme kabiliyetleri ve alışkanlıklarını bozmaktadır. George Braque ile birlikte deneysel evrede meydana getirdiği eserleri izleyenlerin gördüklerinin kimliğini anlamalarında zorluklar yaratmıştır. Bu deneyim estetik beğenin kültürel kabulleri yanında psikolojik ve zihinsel çağrışımlar ve etkilerin önemsendiği özelliktedir. Kübist dönem eserlerinde Picasso'nun izleyene sunduğu, algısal önkabullerin bozulması ve gördüğü parçaları birleştirmesi gerektiği zihinsel süreçlerdir. Çizgiler ve meydana getirdiği şekiller, bunların kompozisyonu, izleyenin beğeni alışkanlıklarından uzaktır. Bu resimler, görülen dünyanın resmi değildir. İzleyende önsel bilgiler olmadığı için gördüğü bu resimler kendi algılamalarından edindiği izlenimler ve etkilerle gerçekleşmektedir. “Avignonlu Kadınlar” ile Picasso, güzellik alışkanlıklarını bozan eserlerden birisini meydana getirmiştir. Bu resim kültürel birikim olarak güzellik düşüncesini zedeleyen diğerlerine benzemektedir. Dönemin yabancı kültürere öykünen sanat hareketleri içinde bu resim Batılı güzellik ülküsünün dışına çıkıldığının esash örneğidir.



Resim 9. Gustav Klimt, “Altın Balık”, (1901-1902).

Bir araştırma alanı içinde seçilen teorik bakış ve uygun olgu, sorunlaştırılmış başlıkları netleştirmede yardımcı olabilir. Yani avangardizmin klasizm karşıtlığı, güzellik konusunda geliştirdiği eleştirel tutum ve estetik konusunda dolayimli bir deneyim süreci sunması olağan olarak güzellğin gözden düştüğü sonucunu vermektedir. Buna karşılık başka bir alanda, başka bir görüş eş zamanlı süreç içinde güzellik ülküsünün sürdüğü görüşüne de ulaşılmasına yardımcı olabilmektedir. Çalışmada sözü geçen güzelin gözden düşmesi, kimse tarafından güzellğin amaçlanmaması değil, güzellik kavramı veya yargı olarak güzele anlam veren kategorileri veya özelliklerin değişimini kastetmektedir. Bu açıdan avangardizmin yayılım gösterdiği zamana eş olarak Viyana’da Gustav Klimt’in eserleri farklı bir açı olarak düşünülebilir. Klimt’in resimleri, on dokuzuncu yüzyıl sembolizm içinde değerlendirilmesi gereken, bu anlayışın Avrupa’nın geçmiş kültürlerine duyduğu özlemin işaretlerini taşıyan özelliktedirler. Klimt’in konuları mitolojik ve masalsıdır. Yirminci yüzyıla girerken sembolist dilini, anlatsal yönü ağır olan sahnelemelerden modernist resme uygun iki boyutlu mekansallık duygusuyla değiştirmiştir. Bu mekanların sembolik olarak dinsel resimlerdeki sonsuzluk fikrine benzediği söylenebilir. Yine süsleme özellikleriyle resimlerindeki dekoratif özellik bulunduğu söylenmelidir. Klimt’in resminin Picasso gibi

yabancılaştırıcı özelliği görünmemektedir. Resminin estetiği güzelliğin klasist özelliğinden izler taşımaktadır. Tarihsel olgu olarak Viyana'nın yirminci yüzyıla girerken sanatçı kuşağının akademi eleştirisinde olmuşlardır. Dönemin sanat geleneğinden kendisini ayıran bir grup sanatçı, güzellik düşüncesini ekonomik ve sosyal koşulların etkilerinin olmadığı özerk bir durum şeklinde düşünmekteydiler (Rogoyska ve Bade, 2011). Klimt'te bu kuşak içindedir. Onlar gibi kendinde güzel düşüncesine sahiptir. Ancak bu güzellik bedenden (özellikle de kadın bedeninden) yükselen erotik güzellikle şekillenmekteydi.



Resim 10. Gustav Klimt, "Masal", (1883).



Resim 11. Gustav Klimt, "Holofernes'in Kafasıyla Judith", (1901).

Klimt'in eserleri kendisini koruyabilen bir alan meydana getirmektedir. Dayanakları mitik, şiirsel ve dinsel anlatılardır. Yani bu eserler, anlattığı şeylerle izleyenin bildiği bir konuyu, içeriği veya muhtevayı göze getirmeye çalışmaktadır. İzleyicisi için bu sahneler hakim anlatı kalıpları içerisinde kendisine özgü yeniden form vermeyle anlam bulmaktadır. Mesela, Judith ve Holofernes'i gösteren Klimt eseri, hakim anlatı motifleri ve bunu yorumlamış kendisinden önceki resimlerden faydalanmaktadır. Ressam, Caravaggio başta olmak üzere resim tarihinde bu konunun nasıl ele alındığını bilmektedir. Kendi yorumunda ise Judith, dönemi Viyanalı, modern kadın olarak gülen gözlerle temsil edilmektedir. Anlatının esası olarak görülen Judith'in iffetini koruması, Holofernes karşısında zaferinin kazanmasıdır. Klimt bunu konu ederken gülümseyen kadını izleyenin karşısına çıkartmaktadır.: Modernize edilmiş bir Judith. Klimt'in güzelliğe olan derin ilgisi, klasizmin meydana getirdiği anıtsal ve dramatik sahnelemelere sadık, modernliğin bedensel ve geçici gündelik güzellikten derinlikler çıkartma amacıyla uygun görünmektedir. Bu ikili durumun sentezinde klasizmin anlatsal ve biçimsel yönleri Klimt'in güzellik konusunda tutumunda zorunluluk gibi görünmektedir.

Güzelliğin ülküleştirilmesinde formlar öğretisi olarak matematiksel şekillerin evrensel güzelliğe uygun olması Wassily Kandinsky, Piet Mondrian gibi isimlerle tekrar etmektedir. Bu ressamlar modern yabancılaşmanın sebepleri olan teknikleşme ve araçsallaşmaya karşı resmin manevi deneyim alanı olma imkanını önermektedirler. Donald Kuspit, sanat ve maneviyat üzerine bu geçmişi irdeleyerek, adı geçen bu ressamların amaçlarının resmi dinsel deneyime benzer hale getirmek olduğunu önermektedir (Evans, 2013).



Resim 12. Mark Rothko, “Rothko Şapeli” (1971).

Mark Rothko'nun eserleri üzerinden bunu anlamaya çalışmak mümkün görünmektedir. Rothko eserlerini insanları bir araya getiren deneyim alanı olarak görmektedir. Resim Rothko için “ebediyen tanıdık olan bir ihtiyacın beklenmedik ve öngörülmemiş bir çözümü”dür. Resimdeki şekiller “eşsiz bir durumdaki eşsiz” öğeler, “iradeye ve kendilerini ortaya koymaya yönelik bir tutkuya sahip” organizmalardır. Şekiller “iç özgürlükle hareket ederler ve tanıdık dünyada olası olanı çığnemeye ya da onunla uzlaşmaya ihtiyaç duymazlar”. Rothko, resimdeki şekillere verdiği anlamla onları insana yakın başka bir doğa olarak görmektedir. Onların “herhangi özel bir görünür deneyimle doğrudan yakınlıkları yoktur, ama insan onlarda organizmaların ilke ve tutkusunu tanır” (Rothko, 2016: 611). Rothko, güzelliğin klazizmdeki bakışla uzlaşımsal armonisi yerine modernistlerin temsil edilemezine, yüceliğe vurgu yapmaktadır. Rothko, yüceliğe işaret ederken ruhsallığa da işaret etmiş olmaktadır. İzleyicilerin eserinde hissettikleri maddi olmayan deneyim alanı olarak şekillerin metafiziğinde modern dünyanın onlara sunacağı içsel ve ruhsal süreçlerdir.

Güzelliğin Geri Dönüşleri: Kiç ve Temellük

Güzelliğin geri dönüşü gibi bir başlık, güzelliği bitmişliğine işaret ediyorsa bir önceki kısımda da anlatılmaya çalışıldığı gibi güzelliğin kültürel birikmişlik olarak ahlaki, estetik ve benzeri hallerinin sonunun modası geçmişliğiyle düşünülebileceği söylenebilir. Haz almak açısından güzellik, sanat eserinin izleyenlere verebileceği zevk konusunda ilginin kaybı avangardist eserlerin yabancılaştırıcı etkileriyle garanti altına alınmaktadır. Yani eser, izleyenin bildiği dünyanın yorumu olarak kendisindeki temsil ve alışkanlıkların dışında kalmaktadır. Bu estetik görüş, güzellik konusunda salt duygusal olana yer vermediği gibi onu değersel açıdan hümanizmin insan merkezli ve onu değer olarak gören yaklaşım veya buna benzer yaklaşımlardan muaf tutmaktadır. Buna karşılık 1960'lara doğru Hilton Kramer gibi yazarlar için sanattan haz almanın olanaklılığı konu edilmiştir (Eldridge, 2003). Bu yılların bilinci konusunda başka bir örnek sanatçı grubu GRAV'ın görüşleridir. GRAV grubu, dönemin sanatı konusunda düşünürken bazı yeni yollar önermiştir: “Sanat eserlerinin düşünülüp gerçekleştirilmesinden bütün gizemliliği almak ve onları yalın insani etkinliklere indirgemek”, “gözün alışkanlık işlevinin (biçim ve onun ilişkileri aracılığıyla kavramanın) yerine çevresel görme ve dengesizliğe dayanan yeni bir görsel durum getirmek/ göz ve eserin zamanın alışılmış niteliğini dönüştüren ilişkisine dayanan bir zaman beğenisi yaratmak”, “biçim ve biçimler arasındaki ilişkinin anonimliği ve homojenliği” meydana getirmek (GRAV, 2016, s.768-770). GRAV'ın yazısından anlaşılacağı üzere beğeni konusunda otantik ilgi kurma, dönemin ve kültürel birikimin ciddiye alınması olarak görülmektedir. Yine Lawrence Alloway, güncel kültürün Rönesans'ının “güzel sanat sınırlarının ötesine” uzandığını, “insan etkinliklerinin bütün toplamına karşılık” geldiğini düşünmektedir (Alloway, 2013, s.759). Alloway, kitle kültürünün güçlü dönüşümlerinin sanatın kendi alanına çekilerek karşılaşmasının imkansızlığını önermektedir. George Dickie, güzel sanatlarla popüler kültürün yan yana görülebileceğini düşünmekte, Arthur Danto, ticari görülen popüler veya kitle sanatlarının da güzel sanatlar içinde dahil edilebileceğini düşünmektedir (Shiner, 2013). Esasında bu ilişkilendirme, teorik içeriğinden ziyade Amerika'da yükselen pop sanatın etkisini içermektedir. Soyut Dışavurumcu akımıyla Avrupa'dan Amerika'ya geçen modernist resim güzellik deneyimini

ruhsallıkla karşılaşmakta, güzelliğin form uygunlukları ve armonisini bozan güçlü bir sınır deneyimine dönüştürmekteyken pop sanat kitle sanatlarıyla uyumlaşmada sıkıntı görmemekteydi. Bu sebepten de Dickie ve Danto gibi isimler bu olguya kayıtsız kalamamış görünmektedirler.

Güzelliğin geri dönüşünün başka bir boyuttan anlamı yakın dönem içinde görülebilecek bir olgu olarak müze ve sanat medyasının geçmişin güzelliğine ilgi göstermeleridir. Modern sanat tarihinin başlangıç noktalarında çokça ismine rastlanmayan isimler ve tarzlar ilgi görmeye başlamaktadır: “Gustave Moreau, Alphonse Mucha, Pierre Bonnard, Remedios Varo, Maxfield Parrish, Norman Rockwell'in resimleri; Viktorya dönemi peri resimleri, Raphael öncesi portreler, poster sanatı, modacıların tasarımları” (Steiner, 2001, s.16). Wendy Steiner gözlemlerine ek olarak güzelliğe olan ilginin modernizmin sonu üzerine düşünme imkanı olduğunu öne sürmektedir (Steiner, 2001). Etkinlikler kapsamında sanat dünyasının geçmişin eserlerine dair onları daha da ön plana çıkartan tutumu, güncel kültürün geçişkenliği karşısında temellere bakmak olduğu iddia edilebilir. Postmodern kültür, eleştirel tutumla modernizmin kendisini var etmek için öne sürdüğü özgürlük ve evrensellik gibi kategorilerin tarih boyunca ideolojik bakış içerisinde Batı merkezli olmanın araçları olduğunu düşünmüştür. Dolayısıyla da temellerin sorgulanması, güzellik gibi bir kategoriye de bu sorgulamalar listesine sokmuştur. Feminist sanat teorisinin kadın sanatçı ve tarih yazımı meselesinden John Berger'in eseri “Görme Biçimleri”ne resimdeki kadın temsillerinin esasında erkek bakışının ürünü olduğunun gösterilmeye çalışılması ve resim sanatının görsel kültürün özel ürünü değil de diğerleri gibi konu alması bunlara örnek olmaktadır (Berger, 1995).

Güzellik deneyimine dair en güçlü istek, bu deneyimin kendiliğinden ve etki gücü yüksek bir sınır deneyimine dönüşmesidir. Böyle bir deneyim, yüzlerce yıldır zamanı aşan bir sanat fikrinin imkanı olduğunu akla getirmektedir. Modernist sanat, sanatı modasal şimdiyle ilişkiye sokarken, avangardistler politik imkan olarak gelecekte bekleyen bir toplum için eserler vermiştir. Çağdaş sanatta gündelik sıradanlık sanatın konusu olmuştur. Arthur Danto, “sıradan olanın başkalaşımı” düşüncesiyle, bir şeyi sanat yapanı başkalaşım fikriyle açıklamaya çalışmıştır. Danto haklı olarak sanatın “güzel nedir?” sorusundan çok “sanat nedir?” sorusuyla ilgili hale geldiği bir zaman ve literatürde sanatın ne olduğu sorusunu zorunluluk ilkesi olarak başkalaşım ifadesiyle bulmuştur (Danto, 2012). Ancak estetik deneyim güncelliğini koruyan bir soru olarak güzel değeri üzerine düşünmeyi hala şart koşmaktadır. Deneyimin kavramsal yön kadar önemli olması konusunda Peter de Bolla şu öneride bulunmaktadır:

(...) yapıtın uyandırdığı sınırları aşma duygusu, sanat yapıtlarıyla olan estetik karşılaşmalarımızın diğer bir özelliğidir ve kendimizi tuhaf hissedip utanacağımız bir duygu değil, kabullenip incelememiz gereken bir şeydir. Örneğin Michelangelo'nun Rondanini Pietası bende, yapıtın zamana sığmadığı hissini uyandırır, çünkü ondaki güzellik, sanki paylaştığımız kültürün, ortak insanlık mirasımızın temel yapıtaşlarından birini oluşturuyormuşçasına doğal görünür. Bu doğal güzellik duygusu adeta yapıtın kendisi tarafından zorunlu kılınıyor gibidir, öyle ki, yapıtla karşılaşan herkes, benim yapıtın sınırları aşan gücü olarak algıladığım şeyin farkına varmamış gibi gelir bana. Bence böyle yapıtları ve onların sınırları aşan sanal etkilerini; bir sanat yapıtıyla olan her karşılaşmanın zaman, mekân, kültürel gelenek ve bunun gibi şeylere özgü olacağı ve bir nesneyi diğerinden daha fazla inceleme konusu yapan şeyin eşit derecede bağlam, gelenek ve kültürel pratiklere ait rastlantılar tarafından saptanacağı bilgisinden feragat etmeden de deneyimlememiz mümkündür (Bolla, 2006, s.37, 38).

Çağdaş sanat ve kültürde estetik deneyimin Bolla'nın sözünü ettiği karakterde olmaması veya bunun göz önünde çok fazla görünmemesi belki de sanat konusunda huzursuzluğun sebeplerindendir. Hilton Kramer'in kitle kültürü ve sanat ilgilerinin olağan kabul edilmesi görüşü ve 1960'ların kültürel formu olarak postmodernizm ve onun 1980'lerdeki akademik tartışmaları estetik ve sanat hiyerarşilerinin kalmadığı bir dünyada olduğunu ifade etmektedir. Kültürel formlardan Jean Baudrillard'ın ilk dönem eserlerine tüketim toplumu düşüncesi sanatın da metalar arasında bir metaya dönüştüğünü yinelemektedir. Kapitalist toplumlarda sanatın bu hali öncesinden de angajman fikriyle, sanatın burjuva kültürüne bağımlı olduğu eleştirisiyle karşılanmıştır. Baudrillard bu görüşü farklı bir perspektiften ileri kapitalist toplumlar olarak bilinen Batılı toplumlarda yeniden düşünülmüştür. Ona göre göstergesel düzeyde bir aynışma, tekrar etme, sanatın güçlerinin medya ve reklamcılığa karışma durumu söz konusudur (Baudrillard, 2013).

Güzellik kolaylıkla elde edilebilir. Toplum teorisi açısından görece özgür ve kendiliğinden kültür formu yönetilebilir toplum fikriyle kültür üretiminin meydana getirdiği imajlar iletişimde gerçekleşmektedir. Güzel ise bunlar içerisinde kolaylıkla öne çıkartılabilen ürünlere dönüşmüştür (Morley ve Robins, 1997, Ritzer, 1998). Bu eleştirel tutum bir yana güzelin güncelleşmesinde aynı zamanda güzelliğin geçmişte kaldığını gösteren durumlarda olmuştur. Güzelliğin geçmişte kalmışlığı geri döndürülemez bir sistemin geride kalmışlığıdır. Güzelin verdiği haz meselesi kadar değersel yönü, onun hakikat ile kurduğu ilişkide Tanrısal düzeni hissettirmesi modern öncesi evrede kalmıştır (Erzen, 2016). Kitle kültüründe güzelin görünümü olağan olarak beğeni üzerinden modalarla şekillenirken resim sanatı, güzeli gündeme almak için yeni yollar denemektedir. Bunlardan bir tanesi kiç kategorisi altında değerlendirilebilir.

Kiç fenomeni, özellikle sanatta bozulma için kullanışlı bir kavram olarak görülmektedir. On dokuzuncu yüzyılda kiçin Fransızca karşılığı olarak görülebilecek “poncif” ve “chic” ifadelerini şair Baudelaire, ressamların geçmiş zamanların nostalgisini yapma, klasizmi sürdürme olarak gördüğü eserleri nitelemek için kullanmıştır. Kelime kitle kültürüne işaret etmeye yirminci yüzyılın ilk yarısında Theodore Adorno ve Max Horkheimer’in kültür endüstrisini, Clement Greenberg’in avangardın karşıtı olarak gördüğü çizgi romanlar, aşk romanları, sinema filmleri gibi üretimleri kapsamak için kullanılmıştır (Ümer, 2015). Kiçin etkisi üst kültür ve alt kültür sınırlarını silikleştirmesidir. Beğeni konusunda izleyenin gündelik sıradanlığını veya modernistlerin düşündüğü gibi yabancılaşmış varoluşunu aşma konusunda kiç hiçbir şey yapmamaktadır. Tersine kiç, sanatın şeyleşmesinin onanması, kabul edilmesidir. Bir süre kiç, genel kabulde sanatın dışında sanata benzer ancak tüketim kültürünün üretimi ve hedonist, duygusal bir estetizmi karşılamaktadır. Ancak pop sanat ile birlikte kiç estetiği denilebilecek bir estetik ortaya çıkmıştır.

Kiç estetizminin güzelliği yeniden gündeme getirme konusunda tutumu çok yönlü incelenebilir: Duygusal olana verilen değer, gerçekçilik tutumundaki ısrar, estetik seyri hedonist düzeyde yoruma kapalı bir biçim diliyle salt kendisini sunar halde tasarlaması bunlardan birkaçıdır. Kiç estetizminde duygusal olana verilen değer, deneyimin belirsiz olana yer vermediği, katılmış hale gelmiş biçimin tek boyutluluğuna işaret etmektedir. Theodor Adorno için kiç, katarsis parodisi olarak görülmektedir (Foster, 2020). Aristotelesçi katarsis, tragedya kuramında sahnedeki oyunun ve oyuncunun izleyende uyandırdığı boşalım demektir. Bu etik bir amaca, iyi olmaya hizmet etmelidir. Güzelin iyi ile olan bu pratik ilgisinde öğrenme, sahnedeki kurguyla gerçekleşmektedir. Modern kültürde ise kiçin estetik deneyimi haz almayı çıkarsız olarak düşünse de kitle kültürü eğlence çıkarımı esas kılmaktadır.

1950’ler sonuyla birlikte kopuş söylemi modernizm ile postmodernizm arasında mesafe için hazır bir ifade olmuştur. Douglas Crimp, temsil konusunda modernizmden kesin bir kopuşu pop sanat ile gerçekleştirdiğini söylemektedir. Crimp, modernist resmin iki boyutluluğu ve yanılısama eleştirisi karşısında pop sanatın resim anlayışının fotoğrafik prosedürler, metinsellik ve kültürel boyutun çıktığını düşünmektedir (Foster, 1983).

Fotoğraf ciddi bir etki meydana getirmiştir. Öncelikle fotoğraf makinesinin icadı gerçeklik konusunda resmin statüsünü sarsmıştı. Ancak görsel kültür açısından fotoğrafın görme biçiminde asıllaşması kitle kültürünün estetiğinin esaslı noktası halini alması resmin konumunun köklü değişimine sebep olmuştur. Fotoğraf, pratik ve etkili olduğu kadar gazetecilikten modaya geniş bir alanda resmin ürettiği görsel anlatımın eline geçirdiği gibi bunlara yenilerini de eklemiştir. Resmin, bilmek, eğitmek açısından konumu fotoğrafa ait olmaya başladığı gibi fotoğraf sanat olarak kendi başına özerk alan meydana getirmiştir. Andy Warhol’un Marilyn portreleri buna güzel örnektir. Warhol’un Marilyn ve diğer tüm eserleri kiç estetiğinin belki de klasikleşmiş örnekleridir. Güzellik açısından bu eserler, kitlesel bir duygusal yatırıma imkan tanımakta, katartik anlamda eğlence haline gelmiş imajlardan oluşmaktadırlar.



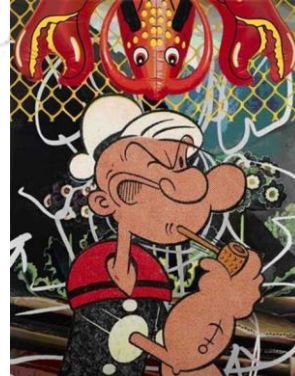
Resim 13. Andy Warhol, “Marilyn” (1964). **Resim 14.** Andy Warhol, “Mao” (1972).

Resimler ve diğer eserler karşısında izleyicilerin empati ve sempati deneyimleri meydana getirdiği söylenebilir. Marilyn’ler aktristin ölümü ertesine gerçekleştirilmiş eserlerdir. Kitlesele anlamda empati duygusunu kolaylıkla uyandırabilecek bir güce sahip görünmektedirler. İzleyenler bu eser karşısında gördüğü medyatik sinema yıldızının yalnızlığını hissedebilirlerdi. Böyle bir empati duygusu bu eserin güzel bulunmasının duygusal yönü olarak önerilebilir. Warhol’un Mao eseri Amerikalılar için dünyanın bir köşesinde tehlike olarak görülen siyasi liderin karşısına çıkartılması olarak görülebilir. Warhol’un sempati duygusunu yani yakınlaştırmayı başardığı söylenebilir.

Warhol’un empati ve sempati estetizmi nihayetinde izleyenlerde var olan kitle kültürü üretimin göstergelerinin sebep olduğu imaj ve duyguların eserlerin yansımalarını sağlamaktadır. Estetik haz, boşalım olarak burada izleyicinin kitle kültürüyle biriktirdiği ve angaje olduğu imaj ve duyguların tekrarından oluşmaktadır. Warhol’un biçim dili açısından tekrara başvurduğu eserlerin estetizmi izleyenlerin bildik olana karşı yabancılaşmasını ancak anlamın seyreltilerek bunun gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. Çağdaş sanatta kiç ile birlikte güzel, değer açısından seyreltilmiş olarak Adorno’nun sözünü ettiği sahte katartik deneyimler üretmektedir.



Resim 15. Jeff Koons, “Banallığın Başlangıcı” ,(1988).



Resim 16. Jeff Koons, “Temel Reis Serisinden”,(2003).

Kiçin yükselişi güzelliğin avangardist sanatta yerinden edilmesinin telafisine dönmesi olarak yorumlanabilir. Çünkü kiç, bildik anlamda güzeli kullanmak, onu tekrar etmektedir. En önemlisi avangardist estetiğin yabancılaştırıcı etkiler taşıyan eser düşüncesi ertesinde şeyleşmiş bir yabancılığı seyrettirmeyi ve bundan haz almayı önemektedir. Jeff Koons’un 1980’lerdeki “Banallık” (1988) sergisi buna örnektir. Sergide Koons, kiliselerden Amerika evlerinin bahçelerine kadar dekoratif amaçlı kullanılan küçük heykeltiklerin birebir kopyalarını sergilemiştir. Koons’un adından da anlaşılacağı gibi sergisi sıradan beğenilere yer vermiştir. Postmodernizm üzerine

konuşmalar ve tartışmaların olduğu 1980’lerde Koons’un neo liberal kültür ideolojisinin mottosu “her şey mübah”ı sergisinin düşünsel arka planında tuttuğu söylenebilir. Sergideki çalışmalar Amerika yaşam tarzı özelinde bilinen işaretlerdir. Küresel kültür düzeyinde de benzer bir tanınırlık söz konusudur. Güzellik, işaretler sistemin içerisinde görünür hale gelirken izleyicisi için iki yönlü bir anlam, anlama ve deneyim olanağı meydana getirmektedir. (1) Kültürel yön olarak Koons’un sergisindeki işaretler düzeneğinin kişisel ve kolektif anı ve beğenileri harekete geçiren tanınırlığı. (2) Koons’u sanat tarihine geçmesine sebep olan teorik yön.

İlk boyut, pop sanat ve etkilediği resim anlayışı için temeldir. Resimler, bildik arka plana gönderme yapmaktadır. Böylelikle izleyicisi için alımlama öncesi bilme hali veya anlama hali söz konusudur. Koons veya Warhol’un eserleri bunu gerçekleştirmektedir. Böylelikle modernist resmin anlatı veya sözü dışlayan formalist tutumu, onun meydana getirdiği anlam boşluğu giderilmiş olmaktadır. Ama pop sanat, anlatı kurmamaktadır. Postmodern kültürde toplumu saran bir anlatı kurgusu mümkün görünmemektedir. Göstergesel dizge, modasal düzeni ve kitle kültürünü ayakta tutmaktadır. Güzelliğin geri dönüşü açısından bu durum güncel resim anlayışında gösterge oyunları üzerinden tanıdık dünyayı sunmaya dayanmaktadır.

Çağdaş sanatın taktiklerinden birisi olan temellük veya kendine mal etme, bilinen sanatsal formları alıntılama onları kendi bağlamlarına özgülüklerinden kopartıp farklı bağlama yerleştirmektir. Tarihin bir depo, yeniden okumaya açık eleştirel yaklaşılacak bir birikim olarak kabulü temellüğün ideolojisidir. Parçaların seçimi, onların bir araya getirilmesinin sanatta önceden de bilindiği görülmektedir. Mesela Antik Yunan düşünürü Tireli Maximus, güzel bir beden için ressamların farklı beden parçalarını bir araya getirmesi gerektiğini yazmıştır (Sörbon, akt. Ümer, 2022, s. 680,681). Temellük buna benzediği gibi bundan farklıdır. Klasik sanatta parçaların eklettik bir aradalığı (eski Roma heykeli buna güzel bir örnektir) kültürel bir karakter olmaktadır.

Temellük avangardizmden bu yana başka bir gündem meydana getirmiştir. Teorik olarak 1920’lerde Walter Benjamin’in montaj üzerinden avangardizmi anlaması, 1960’larda Roland Barthes’in tüketim kültürünü eleştirme stratejisi olarak kendine mal etmeyi önermesi, en önemlisi sanatçı failin Barthes’in düşünceleri etrafında sorgulanması, Guy Debord’un 1950’lerdeki ‘saptırma’ üzerine fikirleri ve işaret oyunları nihayetinde 1980’lerde Baudrillard’ın kendine mal etmeyi politik strateji olarak önermesi ve bunların sanattaki kullanımları bunun kısa sürecidir (Evans, 2009). Donald Judd, 1980’lerde yayımlanmış bir yazısında “bugünün temel tutumlarından biri de geçmişi basitçe bir oyuncak dükkanı olarak görmek, o yüzden biraz tarih de lazım. Daha sonra geçmişin büyük kısmının bizim için erişilmez olduğunu da vurgulamak istiyorum” diye yazmaktadır (Judd, 2016, s.1194). Judd’un postmodern kültürde geçmiş veya tarihle ilginin imkansızlığı, güzellik açısından geleneksel olanın imkansızlığıyla düşünülebilir. Ressamlar, modernist resimle birlikte geleneksel olanla ilgilerini yitirmiş görünmektedirler. Çağdaş kültürde ise geleneksel olan sürekliliğini çoktan yitirmiş görünmektedir.

Temellük, pastiş ve parodi ifade şekilleriyle birlikte modernizmin aşılması için kullanışlı stratejilerden olmuştur. Resimler ve sanat eserlerinde alıntılama, kendine mal etmeler, pastiş, parodi yollu anlatım tarzları geçmişe bir saygı duruşu değil, onun düzenlerini “sakatlama” olarak çok çabuk kabul görmesinin sebebinin bu olduğu da iddia edilebilir. 1980’lerin batı kültüründe resmin geri dönüşü içerisinde yaklaşımlar, Rönesans’tan Barok sanatına, Hint sanatından modernist sanata tarihin her evresi ve kültüründen alıntılama yaparak eleştirelilik kadar yaratıcılığın tıkanıp bir tembellik olarak bile kabul edilmiştir (Welchman, 2013).



Resim 17. Gleen Brown, “Joseph Beuys”, (2001).

Gleen Brown’un resimlerinde Rönesans ve Barok sahnelerinin tekrar etmesi, ressamın düşündüğü sahnenin temelinde bildik bir temsilin olması, üzerinde başka bir stilin ve fikrin yükselmesinin sağlamaktadır. Böylelikle güzellik, kültürel birikim olarak kabul edilmiş bir dizi resmin, motifin, sahnenin, tarzın içerisinde hareketle yeniden göze getirilmektedir. Çağdaş resmin bu taktiğiyle güzelliğin geri dönüşü, esasında onun kabul edilmiş, birikmiş bir beğeni olarak kabul edilmesi olarak yorumlanabilir. Brown’un resmi, çağdaş kültürün gündeliğinden hareket etmemektedir. Resmin anlamsal (isminden dolayı) olarak çağdaş kültüre aitlik gösterse de estetik olarak tanınırlığı ve meydana getireceği sempatiyi klasik zemininden almaktadır.



Resim 18. Pat Steir, The Brueghel Serisi (1982–4).

Pat Steir’in 64 tuvalden oluşan çalışması her bir tuvalde birbirinden farklı stilleri göstermektedir. Her bir tuval resim tarihinin kanonik ressamların stillerine gönderme yapar şekilde resmedilmiştir. Georgia O’Keefe’den Jackson Pollock’a, Sandro Botticelli’den Henri Matisse’e uzanan geniş bir Batı resim sanatı stilleri yan yana getirilirken, meydana gelen natüremort Jan Brueghel’in natüremort tablosuna gönderme yapılmaktadır (Staff, 2013). Staff’ın çalışması, bir oyun gibi stillerin yan yana gelebileceğini önermektedir. Postmodern düşünceye uygun olarak her şey iç içe ve yan yana olabilir. Çağdaş kültürde güzellik kültürü güzelliğin hiyerarşilerin kalmadığı estetik kültürdür ve Staff’ın eseri de buna örnek olarak kabul edilebilir.



Resim 19. John Currin, “Şükran Günü” (2003).

Jonh Currin’in güzellik önerisi, bir form olarak klasist sahnelemeleri akla getirmektedir. Kurduğu çok figürlü kompozisyonlar klasik sahnelemeleri arkasına almaktadır. Currin’de diğerleri gibi resmini kurguladığı klasist estetik arka planında kendi anlatımını kurmaktadır. İkili yön, bir tarafta klasizmin ağırbaşlı kompozisyonları bir yanda da Currin’e özgü alaycı ve karikatürel figürler ve durumlar bir araya gelmiştir.

Resim ve diğer sanatlarda temellüğe başvurmanın resmin 1980’lerde piyasa gücünü yeniden elde etmesiyle her yol mübah fikrinin yeni kültürel parola olmasıyla açıklanabilmektedir. Ancak çalışma kapsamında güzelliğin geri dönüşü açısından geçmişini bir depo olarak yeniden kabul edilmesi bu süreçle örneklendirilmektedir. Bir otoritenin olmaması, güzellik konusunda özgürlükçü ve aynı zamanda buna dayalı bir karmaşa demektir. Edebiyatta postmodern tartışmalar içerisinde söylem çoğullaşmasının etkileri konusunda Niall Lucy şunlar yazmaktadır:

Zamanla Freud’un “bilinçdişi.” Lacan’ın “dil”i, Levi-Strauss’un “brikolaj”ı, Barthes’in “metni” ve diğerleri için bir model olmaya elverişli hale gelir. Sonunda da bugün kendimizi içinde bulduğumuz geniş ölçekli hakikat ve değerleri bırakın bir yana, en asgarisinden tutarlı anlamları mübadele etmek için bile hiçbir kuralın mevcut olmadığı “postmodern durum” karşımıza çıkar. O zaman bize parodiye başvurmaktan başka yapacak bir şey kalmaz. Gelgelelim yine herkesin bildiği gibi romantik edebi mutlak, hâlâ itiraz edilen bir kavramdır. Egemen edebiyat geleneğinde, edebiyat eleştirisi oldukça farklı bir edebiyat kavramını temel alarak gelişmeyi sürdürmektedir. Bu geleneğe göre, edebiyatın mutlağı sunulabilir hakikat ve değerlerdir; öyle ki büyük edebiyat eserleri bizim için dünyaya ayna tutar (Lucy, 2003, s. 229).

Resim açısından bu yorum, edebi sözün dünya ile olan bağlantılarının kalmaması, söylem çoğulluğu içinde parçalı görünümeler meydana getirmesi, dolayısıyla da her bir söylemin otoriter olma gücünün, hakikatle ilgisinin kalmadığını söylemektedir. Klasizm, hakikat değerini ressamların meydana getirdiği formların manalarıyla elde etmektedir. Çoğu zaman batının görsel kültürünün doğunun sözüne göre farklarından söz edilse de batının görsel üretiminin dayanağı sözdür. Kutsal söz veya şiirsel söz. İkonografi araştırmalarının dönemler arasında bir motifin değişimini sözel anlamlandırma değişimleriyle ilgili düşünmesi, güncel resim çözümlerinde formalizm ve teorik yorumlamadan ya da bunlara eklenebilecek kültürel araştırmalarla farkı burada belirgindir. Güzellik açısından psikolojik ve kültürel kabuller etrafında formülize edilmiş bir güzellik söz konusuyla, yakın dönem resim sanatında güzelliğin geri dönüşü bu olanaklar içinde güzeli sunmak durumunda kalacaktır.

Bu sebepten kendine mal etme, alıntılama, parodi veya pastiş resim sanatında güzelin parçalanmış bir geçmiş vizyonundan çıkartılan formlarla yeniden göze getirme yolları olmaktadır.

Modernist avangardların klasizmle arasına koyduğu mesafenin siyasi gerekçesi postmodern kültürde temelsizlik söyleminin ürettiği özgürlükle yer değiştirmiştir. Temelsizlik, Friedrich Nietzsche'nin nihilizmiyle karşılık bulurken postmodern kültür bunu "varlığın güzelliği ve neşesi olarak, gerçek özgürlüğün tek zemini olarak" yüceltmektedir (Bauman, 2001, s. 42). Güzellik, eğlence olarak neşe içinde resimlerde görünmektedir.

SONUÇ

Güzelliğin geri dönüşü, güzellik konusunda modernist resmin tercih ettiği deneyimde ona çok da yer vermemiş olmasıyla ilgilidir. Bu kapsamda modernist resmin güzelliğe yer vermemesi klasik resme karşı olmasıyla düşünülmemelidir. En azından sadece bu kapsamda düşünülmemelidir. Teorik ve kültürel olarak klasik güzellik ülküsü Platoncu estetikten, Hristiyan güzellik düşüncesine ve oradan ahlakçı tutuma kadar sanatlarda kendisini göstermiştir. Modernist resmi olağan olarak bu geleneğe karşı çıkmıştır. Çünkü klasik güzellik ülküsünün taşıyıcı olan kurumun kilise ve saray olduğu sosyolojik bir realitedir. Modernist resim siyasi açıdan sarayın dışında kalan bir mekan içinde kamusal alanda varlık bulmuştur. Bundan başka klasik resmin söz ile ilgisi, mananın taşıyıcı olarak resimsel formlar ve sahneler güzellik açısından önemli bir noktadır. Resimler, ritüel değeri olan dinsel resimler veya estetik bireyciliğe işaret eden mitik anlatı resimleri olsun batı resminde anlatı içinde anlam kazanmıştır. Bu aynı zamanda klasik resmin değer olarak Tanrısal ve etik düzen ile ilgisinin kurulmasıdır. Klasik güzellik ülküsü üst derece olana işaret etmekte, sonlu formu sonsuzla buluşturma amacındadır. Klasik resmin prosedürü doğanın taklidi olması olarak doğadaki düzeni göze getirmesidir. Akademik resmin tüm bu toplam estetik görüşünün modernist resimle terk edilmesi yeni yaşantıdaki kültür formunun gereklilikleriyle ilgilidir.

Modernist resim, bir yanda avangardist eğilimler bir yanda işe formalizm içerisinde konumlandırılan isimlerle güzellik kavramını gündelik olana eşitlemeyi, modalarla düşünmeyi yeğlemiştir. Psikolojist bir estetik tutum kendisini gösterirken insan varoluşunun kültürel belirlenimleri olmadan düşünülerek bu tutumu var ettiği söylenmelidir. Resim, temsiliyet açısından söz ile olan ilgisini kopartmış, yüzeyde renkler ve biçimler psikolojik tetiklemeler meydana getiren bir özellik kazanmıştır. Romantik resim ve sonrasında bu durum tinsel yenilenme olarak modernist resmin soyut kanadında güçlü bir başka karakter kazanmıştır. Buna göre güzellik deneyimi yerini yücelik deneyimine bırakmıştır. Esasında güzelliğin modern yorumu olarak da görülebilecek olan bu öneri, güzelliği akli olandan çıkartarak daha belirsiz bir alana sezgilere ve duygulara doğru yönlendirmiştir. Ancak modernist resmin yabancılaştırıcı estetiği güzelliği amaçlamaktan çok çarpıcı ve sarsıcı bir estetizmi öne sürmesiyle güzelliğin bildik ve kabul edilmiş temsillerini reddetmenin yolunun bulmuştur. Diğer yandan modernist resim izleyene sunduğu çoklu yorumlama imkanıyla da estetik deneyimin zihinsel boyutunu eleştirel bir imkana dönüştürebilmiştir. Esasında modernist sanat ile birlikte güncel kültürün estetiğinin kurulduğu söylenmelidir. Ancak güzellik burada izleyenin eserle özdeşleştiği, bakışının eserler simetrik ilişki kurabildiği bir tanıma hali olmakta çıkmıştır.

Bu durumda etkili olan bir başka durumun güzelliğin kitle kültüründe şeyleşmişliğidir. Kitle estetiğinin özdeşleşme ve katartik etkisi izleyenin eseri kolaylıkla özümsemesi demektir. Bu özümseme yabancılaşma etkisinin tersine Marksist bir kavramla mistifike edicidir. Yani kitle sanatları estetiğinde güzellik, gündelik olanın yabancılaştırıcı etkisine karşı bir perdeleme görevi görmektedir. Bu boyutuyla güzellik, kitle kültürüne kalmış ve formül olan bir durum haline gelmiştir.

Çalışma içerisinde güzelliğin geri dönüşü olarak işaret edilen çağdaş kültürde resim sanatı, bu geri dönüşü kitle kültürüyle buluşan bir sanat ve resim fikriyle karşılanmaktadır. Pop sanatın ve ilk çıktığı dönemlerde teorisyen ve sanat yazarlarını kitle kültürüyle sanatı yakınlaştırmaları bu algının ve olgunun örnekleridir. Güzelliğin geri dönüşü bu açıdan sanatın kültüre angaje olmasıyla anlamlı görülmelidir. Eserler gündelik olanı veya medya imgelerini taşımakta, göstergesel dizge

olarak onlarla anlam kazanmaktadırlar. Bu açıdan güzelliğin görünür hale gelmesi olağandır. Avangardist sanatın gündelik hayat eleştirisi, soyut resmin yücelik estetiği estetik açıdan çirkinlik, yücelik veya belirsiz olana kolaylıkla yer verirken pop sanat ile birlikte resmin kitle kültürüyle yakınlaşması güzelliğe yeniden yer vermenin imkanlarından olmuştur. Elbette bu güzellik klasik ideal güzellik veya modernist sanatın yenilikçi modalara özgü güzelliğine benzememektedir. Çağdaş kültürde güzelliğin geri dönüşü, kaynaklarını kitle kültüründe bulurken var olan temsiller içinde kendisine yer açmayı tercih etmektedir. Kiç bu durumu anlamak için ideal bir başlıktır. Kiç estetiği, bir ayağı kitle kültürüne dayanan temsilleri tekrar etmeye, bir yanı da onu kullanan sanatçıların kendi eklemelerine izin veren mantığa dayalıdır. Kiç, güzelliğin geri dönüşü açısından duygusal olana yer verebilen, tipikleşmiş temsillere olanak tanıyan karakterdedir. Güzelliğin kültürel olana yakınlıkla ilgisi tanımak, bilmek ve kabul etmek üzerinden anlaşılabilir. Bu açıdan temellük, alıntılama, pastiş veya parodi gibi sanatta kullanılan teknikler veya tavırlar sanat tarihinden hareket ederek birikmiş estetik beğeni ve kültürü kullanmanın yolu olmuştur. Burada güzelliği geri dönüşü için önceki kültür formlarıyla gelenekselci bir tutumla ilgi kurmanın tartışması yapılabilir. Ancak modernlik, öncesi kültürel formların yeniden düşünülmesinde onları yeniden anlatisallık içinde konumlandırarak krize sokmuştur. Modern müze burada anılması gereken bir örnektir. Modern müze, dünyada modern öncesi kültürlerin üretimlerini ve eserlerin içeri alırken kendisine özgü bir tarih ideolojisiyle (ileri/geri, uygar/ilkel gibi) onları düşünmüş ve bir bellek meydana getirmiştir. Gelenekselci tutumun burada işe yaramayacağı, yani eskilerde kalan güzellik ve sanat formları ve düşüncelerini otantik şekilde sürdürmenin olanaklı olmadığı bu örnekle bile kanıtlanabilir. Modernlikle tarım toplumlarının sonu veya güçlerini kaybetmesi ve yerini endüstri toplumlarının alması, bilimselci ve teknolojik olana önem verilmesiyle geleneksel olanı hem kurumsal hem de değersel ve anlam açısından kendisiyle mesafeli hale getirmiş olmaktadır. Müze bu mesafenin kurulmasında ve geleneksel olanın sanatta en azından yeniden düşünülmesinde önemli bir durumdur. Çağdaş kültürde güzellik ile olan ilişkinin geleneklerin geri dönüşü olarak düşünülemez olması modernliğin çizdiği kültürel çevre içinde düşünülmelidir.

Bir başka durum çağdaş kültürün anti temelciliğidir. Postmodern kültürde temellerin eleştirisi, kültür ve toplumların bir özünün olmadığı, temellerin birer kurgu ve ideoloji olduğu yönündedir. Bu da geleneksel olanın karakteristiği olan özcülüğün hali hazırda kabul edilmediği anlamına gelmektedir. Çağdaş kültürde güzelin geri dönüşü olarak geçmişin formlarının güncel resim yüzeyinde düşünülmesi, onlara saygı ve geçmişe özlem değil, bu temelcilik karşıtı tutumla düşünülmelidir. Bu açıdan güzellik, kiç estetiğine uygun şekilde, geçmiş formların isteğe göre bir araya getirildiği bir neden sunulmadan yeniden düşünüldüğü bir karaktere dönüşmektedir.

Sonuç olarak çağdaş kültürde resim sanatı geçmişle olan bu ilişkilerini sürdürmektedir. Geçmişin sanat formları ve stilleri güzellik açısından ele alınmakta bu gerçekleştirilirken de kiç varan bir estetik ve temellük ve benzeri tekniklerle yeniden değerlendirme durumu devam etmektedir.

KAYNAKÇA

- Alloway, L. (2013). Sanat ve kitle medyası. Charles Harrison Paul Wood (Ed.) *1900-2000 Değişen fikirler antolojisi* (s. 757-759). Küre Yayınları.
- Baudrillard, J. (2013). *Tüketim toplumu*. (Hazal Deliçay ve Ferda Keskin Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2001). *Parçalanmış hayat*. (İsmail Türkmen Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Berger, J. (1995). *Görme biçimleri*. (Yurdanur Salman Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bloom, P.(2017). *Hazzın bilimi*. (Ahmet Birsen Çev.). Alfa Yayınları.
- Bolla, P. (2006). *Sanat ve estetik*. (Kubilay Koş Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Carman, C. H. (2014). *Leon Battista Alberti and Nicholas Italian Renaissance art and culture*. Ashgate Pub Co.
- Danto, A. (2012). *Sıradan olanın başkalaşımı*. (Esin Berktaş ve Özge Ejder Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dennis, M. (2016). Cezanne. Charles Harrison ve Paul Wood (Ed.) *Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi* (s. 60-67) içinde. Küre Yayınları.
- Desmond, W. (2003). *Art, origins, otherness*. State University of New York Press.
- Eldridge, R. (2003). *Introduction to the philosophy of art*. Cambridge University Press.
- Erzen, J.N. (2016). *Çoğul estetik*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Evans, D. (2009). Introduction: seven types of appropriation. David Evans (Ed.). *Appropriation. Whitechapel Documents of Contemporary Art*. (s. 12-23) içinde. The MIT Press.
- Evans, M. (2013). *Out of nothing: painting and spirituality*. Rina Arya (Edt.). *Contemplations of the Spiritual in Art* (ss. 77-97) içinde. Peter Lang.
- Foster, H. (1983). Postmodernism: A preface. Hal Foster (Edt.). *The Anti-Aesthetic Essays on Postmodern Culture* (s. ix-3) içinde. Bay Press.
- Foster, H. (2020). *Ya farstan sonra*. (Aslı Önal Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gadamer, H. G. (2005). *Güzelin güncelliği bir oyun, sembol ve festival olarak sanat*. (Fatih Tepebaşılı Çev.) Çizgi Kitabevi Yayınları
- Graefe, J. M. (2016). Sanatın medyumları geçmiş ve şimdi. Charles Harrison Paul Wood (Ed.) *1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi* (s. 72-79) içinde. Küre Yayınları.
- Grav. (2016). Plastik sanatın bugünkü durumunu düşünmek. Charles Harrison Paul Wood (Ed.) *1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi* (s. 768-770) içinde. Küre Yayınları.
- Judd, D. (2016). Baş-yapıtlar değil, onların neden bu kadar az olduğu hakkında. Charles Harrison Paul Wood (Ed.) *1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi* (s. 1194-1197) içinde. Küre Yayınları.
- Lucy, N. (2003). *Postmodern edebiyat kuramı*. (Aslıhan Aksoy Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Marinetti, F. T. (2016). Fütürizmin temeli ve manifestosu. Charles Harrison Paul Wood (Ed.) *1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi* (s. 171-175) içinde. Küre Yayınları.
- Markus, G. (1999). Kültür toplumu: modernliğin kuruluşu. Gillian Robinson ve John Rundell (Edt.). *Tahayyül Gücünü Yeniden Düşünmek* (s.29-50) içinde. Ayrıntı Yayınları.
- Morley D. ve Robins, K. (1997). *Kimlik mekanlar*. (Emrehan Zeybekoğlu Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Pacteau, F. (2005). *Güzellik semptomu*. (Banu Erol Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ritzer, G. (1998). *Toplumun mcDonalddlaştırılması*. (Şen Sürer Kaya Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Rogoyska, J. ve Bade, P. (2011). *Klimt*. Parkstone Press International.
- Rothko, M. (2016). Romantikler harekete geçmişti ..., Charles Harrison Paul Wood (Ed.) *1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi* (s. 611-612) içinde. Küre Yayınları.
- Shiner, L. (2013). *Sanatın icadı*. (İsmail Türkmen Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Staff, C. (2013). *After modernist painting*. London: I.B. Tauris.
- Steiner, W. (2001). *Venus in exile*. The Free Press.

- Ümer, E. (2015). Sanatın ötekisi olarak kitsch. *Sanat Yazıları* (33), 387-402.
- Ümer, E. (2022). Resim sanatında gerçeklik sorunu ve kapitalist gerçekçilik. *İdil*, 93 (2022 Mayıs), 679–696.
- Welchman, J. (2013). *Art after appropriation essays on art in the 1990s*. Routledge
- Worringer, W. (2016). Soyutlama ve yakınlık'tan. Charles Harrison Paul Wood (Ed.) *1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi* (s. 88-91) içinde. Küre Yayınları.

Görsel Kaynakça

- Andy Warhol, “Mao” (1972). <https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/mao-2>
- Andy Warhol, “Marilyn” (1964). <https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/marilyn-1>
- E. Delacroix, “Sakız Adası Katliamlarından Sahne” (1824). <https://www.wikiart.org/en/eugene-delacroix/scenes-from-the-massacre-of-chios-1822>
- Gleen Brown, “Joseph Beuys”, (2001). https://artlogic-res.cloudinary.com/w_524,h_524,c_limit,f_auto,fl_lossy/artlogicstorage/afterlife/images/vie/w/f27e47fe7db645c618d0bc80e62b887ce779107b.jpg
- Gustav Klimt, “Altın Balık”, (1901-1902). <https://www.wikiart.org/en/gustav-klimt/goldfish-1902>
- Gustav Klimt, “Holofernes’in Kafasıyla Judith”, (1901). <https://www.wikiart.org/en/gustav-klimt/judith-and-holopherne-1901>
- Gustav Klimt, “Masal”, (1883). <https://www.wikiart.org/en/gustav-klimt/fable>
- Hippolyte Flandrin, “Genç Adam”, (1836). https://en.wikipedia.org/wiki/Study_%28Young_Male_Nude_Seated_Beside_the_Sea%29
- J.L. David, “Aziz Roch'un Meryem Ana'ya Şefaati” (1780). <https://uploads5.wikiart.org/images/jacques-louis-david/st-roch-praying-to-the-virgin-for-an-end-to-the-plague-1780.jpg!Large.jpg>
- Jan van Goyen, “Manzara”, (1652). <https://www.fruugo.co.za/river-landscape-1652-jan-van-goyen/p-100872459-212141790>
- Jeff Koons, “Temel Reis Serisinden”,(2003). <https://www.wikiart.org/en/jeff-koons/popeye-2003>
- Jeff Koons, “Banallığın Başlangıcı”, (1988). <https://www.wikiart.org/en/jeff-koons/ushering-in-banalilty-1988>
- John Currin, “Şükran Günü” (2003). <https://www.thecollector.com/john-currin-american-painter/>
- Mark Rothko, “Rothko Şapeli” (1971). <https://www.npr.org/2011/03/01/134160717/meditation-and-modern-art-meet-in-rothko-chapel>
- P. Picasso, “Ambroise Vollard Portresi” (1910). <https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/portrait-of-ambroise-vollard-1910>
- P. Picasso, “Avignonlu Kadınlar”, (1907). <https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/the-girls-of-avignon-1907>
- Pat Steir, The Brueghel Serisi (1982–4). <https://dnephartblog.weebly.com/blog/vanitas-project-inspired-by-john-coplans-a-body-and-pat-steirs-the-brueghel-series-a-vanitas-style>
- Sandro Botticelli, “Venüs’ün Doğuşu”, (1485-1486). <https://www.visituffizi.org/artworks/the-birth-of-venus-by-sandro-botticelli/>
- Umberto Boccioni, “Fütürist Şehir”, (1910). <https://www.wikiart.org/en/umberto-boccioni/the-city-rises-1910>

EXTENDED ABSTRACT

Purpose:

This study aims to address how painting defines beauty. With the phrase 'the return of beauty' in the title, it is understood that the art of painting in contemporary culture transforms beauty into form. In this context, while the study deals with the idea of classical beauty and the idea of beauty in modern art in the fields of art and thought, the decline of beauty in terms of the first two paradigms in classical, modern and postmodern situations will be discussed. Of course, the 'fall from grace' should be understood critically and with the different interpretations it brings to the beauty aestheticism of modernist painting. Accordingly, modernist painting gave importance to the production of forms for the sake of the unrepresentable, the ugly, and other alienating effects, instead of the beautiful. Beauty is seen as a response to a limited set of forms that remain within mental acceptance. Modernist art preferred to abandon the ideal of beauty of classicism or its sustainer, academicism, both philosophically and in value. Modernist painting, which attaches importance to the individual and accepts fashions and innovations as values, has abandoned typified beauty, especially with avant-gardist tendencies, in an alienating attitude and reinterpreting the world of experience. This effect is strong and difficult to overcome. Beauty, harmony and harmony were criticized in modernist painting and a strong modern tradition emerged.

Method:

The study is a theoretical study and the concept set and paradigms related to the subject are established within its interests. While beauty, in terms of concepts, is considered with the literature interests shared by philosophical aesthetics, its differences and changes are explained with the views put forward within the modernist and postmodernist approaches. The study, which is carried out as a document research, does not follow an art historical order. However, it deals with its subject within classical, modern and postmodern, paradigmatically or narratively, and tries to answer the question of how beauty was received and interpreted in these three situations. It should be said that the works selected as examples are considered essential in explaining and elaborating the subject.

Finding:

Findings indicate that the judgment of 'beautiful' changes at the cultural and consciousness level. Classical essentialism, art's relationship with truth, the connection of beauty with the infinite, and the aim of paintings to show the infinite in the material world correspond to essentialist beauty. Modern thought, on the other hand, thinks that beauty is temporary, trendy and consists of formulas. Avant-gardism and modernist painting gave importance to the categories of ugliness and sublimity instead of beauty. By the first quarter of the twentieth century, thoughts about beauty were taking shape in parallel with thoughts about art. Cultural determination means being opposed to idealism. Art points to the experience of a fluid environment in the present. Forms are not given in such an interpretation. Artists have made them the product of their experiences. This change has allowed the subject to become essential. The painter-subject creates his work with his choices. These choices ranged from his worldview to his inner emotional, uncertain spirituality. The subject's passions (Romanticism), perceptual experiences (Impressionism), and desire to express himself (Expressionism) are the fundamentals of modernist painting. These do not indicate beauty in the usual sense.

By the end of the 1950s, the discourse of rupture became a ready-made expression for the distance between modernism and postmodernism. The rise of kitsch seems to compensate for the displacement of beauty in avant-gardist art. Because kitsch, using the beautiful in the usual sense, repeats it. Most importantly, avant-gardist aesthetics' idea of a work bearing alienating effects suggested watching a reified alienation and taking pleasure in it.

One of the tactics of contemporary art is appropriation or appropriation, quoting known artistic forms, detaching them from their specificity and placing them in a different context. The acceptance of history as a repository, an accumulation open to re-reading and critical approach, can be considered as the ideology of appropriation. Appropriation, along with pastiche and parody

forms of expression, have become useful strategies for overcoming modernism. Quotations, appropriations, pastiche and parody styles of expression in paintings and works of art were quickly accepted as "mutilating" the past, rather than paying homage to the past.

Conclusion and Discussion:

Painting in contemporary culture, which is pointed out in the study as the return of beauty, is met with an idea of art and painting that meets mass culture. Pop art and the theorists and art writers' bringing art and mass culture closer together in the early periods of its emergence are examples of this perception and phenomenon. In this respect, the return of beauty should be seen as meaningful as art engages with culture. The works carry the everyday or media images and gain meaning with them as a semiotic system. In this respect, it is normal for beauty to become visible. While the criticism of daily life in avant-gardist art and the sublimity aesthetics of abstract painting easily give place to ugliness, sublimity or the uncertain in terms of aesthetics, the rapprochement of painting with mass culture along with pop art has become one of the opportunities to give place to beauty again. Of course, this beauty is not like the classicist ideal beauty or the beauty of modernist art specific to innovative fashions. The return of beauty in contemporary culture finds its sources in mass culture and chooses to make room for itself within existing representations. Kitsch is an ideal title to understand this situation. Kitsch aesthetics is based on a logic that, on the one hand, repeats representations based on mass culture, and on the other hand, allows the artists who use it to make their own additions. Kitsch has the character of allowing typified representations that can give room to the emotional in terms of the return of beauty. The relationship between beauty and closeness to the cultural can be understood through recognition, knowledge and acceptance. In this respect, techniques or attitudes used in art such as appropriation, quotation, pastiche or parody have become a way of using the accumulated aesthetic taste and culture based on art history. Here, an argument can be made for establishing a traditionalist attitude with previous cultural forms for the return of beauty. However, modernity has brought the pre-cultural forms into crisis by re-thinking them within narrativity. The modern museum is an example that should be mentioned here. While the modern museum includes the productions and works of pre-modern cultures around the world, it has thought about them with its own historical ideology (such as forward/backward, civilized/primitive) and created a memory. Even this example can prove that the traditionalist attitude will not work here, that is, it is not possible to continue the old forms and ideas of beauty and art in an authentic way. With modernity, the end of agricultural societies or their loss of power and their replacement by industrial societies, and the emphasis on scientific and technological aspects, has made the traditional distant from itself both institutionally, in terms of value and meaning. The museum is an important situation in establishing this distance and at least rethinking the traditional in art. The fact that the relationship with beauty in contemporary culture cannot be considered as a return to traditions should be considered within the cultural environment drawn by modernity.

Multimedya Enstelasyonları ve Animasyon Uygulamalarında Quill by Smoothstep²

Özet

Teknolojik ilerlemeler, sanatçılar ve tasarımcılar için yeni ifade biçimleri ve sergileme fırsatları sunmaktadır. CAD yazılımı, 3D modelleme, VR ve AR gibi dijital araçlar, izleyicilerin sanat eserleriyle etkileşim şeklini radikal bir şekilde değiştirerek daha sürükleyici ve katılımcı deneyimlere zemin oluşturmaktadır. Özellikle Quill by Smoothstep ("Quill") gibi yenilikçi araçlar, bu dijital dönüşümün ön saflarında yer alarak sanatçıların ve tasarımcıların hayal güçlerini hayata geçirmelerinde yeni bir dönüm noktası olmuştur. Quill aracının sanat ve tasarım projelerine nasıl entegre edileceğini ve bu süreçlerin nasıl geliştirileceğini anlamak önemli bir araştırma konusudur. Quill aracı, sanatçılara ve tasarımcılara VR ortamında yüksek kaliteli illüstrasyonlar ve animasyonlar yaratma imkanı vererek geleneksel yöntemlerin ötesine geçmesini mümkün kılarak daha dinamik ve etkileşimli dijital sanat eserleri ortaya çıkarması ile dikkat çekmektedir. Bu araştırma, Quill by Smoothstep aracın sunduğu olanakların sanat ve tasarım projelerindeki uygulamalarını inceleyerek dijital sanat ve tasarım alanındaki gelişmeleri aydınlatmayı hedeflemektedir. Sanal ve fiziki olarak çoklu ortamların sanat ve tasarımdaki dijitalleşme rolünü ortaya çıkarmak amacıyla ağırlıklı olarak animasyon uygulamalarındaki Quill'in kullanımının tasarım perspektifine ne şekilde tesir ettiği irdelenmiştir. Araştırmada literatür incelemesi, döküman analizi ve görsel analiz yöntemleri kullanılmıştır. Quill'in sunduğu yaratıcı teknikler ve uygulama örnekleri görsel çözümleme yöntemi ile incelenerek dijital sanat ve tasarımın geleceğine dair içgörüler verilmiştir. Quill ile yapılan projelerle sanatçıların ve tasarımcıların eserlerini sergileme şekillerinin değişim biçimleri literatür incelemesi ile araştırılmıştır. Quill'in dijital sanat ve tasarım alanında özellikle animasyon uygulamalarındaki kullanımını çalışmanın sınırlılığını oluşturmuştur. Literatürde sınırlı sayıda ilgili konuya ilişkin çalışmaya ulaşılması konunun aydınlatılması açısından önemli görülmüştür. Bulguların döküman analizi yöntemi ile incelenmesi ardından Quill'in dijital sanat ve tasarımın geliştirilmesi için yaratıcı süreçlerde daha etkili kullanımı için stratejiler önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Quill by Smoothstep 1, Tasarım 2, Sanat 3, Animasyon 4, Enstelasyon 5

Quill by Smoothstep in Multimedia Installations and Animation Applications

Abstract

Technological advancements offer new forms of expression and exhibition opportunities for artists and designers. Digital tools such as CAD software, 3D modeling, VR, and AR radically transform the way audiences interact with artworks, paving the way for more immersive and participatory experiences. Notably, innovative tools like Quill by Smoothstep ("Quill") are at the forefront of this digital transformation, marking

¹ Doç. Dr. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, demirhulya55@gmail.com, Orcid: 0000-0002-9505-0347

²Bilimsel etik ve kurallara uygun hazırlanmış ve intihal incelemesinden geçirilmiştir. Etik kurul onayı gerektirmemektedir.

a new milestone for artists and designers to bring their imaginations to life. Understanding how to integrate the Quill tool into art and design projects and developing these processes is a significant research topic. The Quill tool allows artists and designers to create high-quality illustrations and animations in a VR environment, surpassing traditional methods to produce more dynamic and interactive digital artworks. This research aims to illuminate the developments in the field of digital art and design by examining the applications of the opportunities offered by Quill in art and design projects. The role of digitalization in art and design is explored by focusing on the use of Quill in animation applications from a design perspective. The study employs literature review, document analysis, and visual analysis methods. Creative techniques and application examples offered by Quill are examined through visual analysis, providing insights into the future of digital art and design. The transformation of how artists and designers exhibit their works through Quill projects is explored through a literature review. The study is limited to the use of Quill in the field of digital art and design, particularly in animation applications. The limited number of related studies in the literature highlights the importance of shedding light on the topic. Following the document analysis of the findings, strategies for more effective use of Quill in creative processes for the development of digital art and design are suggested.

Key words: Quill by Smoothstep 1, Design 2, Art 3, Animation 4, Installation 5.

GİRİŞ

Dijital teknolojilerin hızla ilerlemesiyle, sanat ve tasarım alanlarında yenilikçi araçların ve tekniklerin kullanımı kaçınılmaz hale gelmiştir. Bu değişim, sanatçılar ve tasarımcılar için yeni ifade biçimleri ve yaratıcı fırsatlar sunmaktadır. Quill by Smoothstep, VR (sanal gerçeklik) ortamında illüstrasyon ve animasyon yapmayı mümkün kılan 21. Yüzyılın son teknolojisi ile üretilmiş bir araçtır. Quill, sanat ve tasarım dünyasında hem teknik hem de kavramsal yenilikleri teşvik ederek yaratıcı süreçlerin ve ifade biçimlerinin sınırlarını genişletmesi ile dikkat çekmektedir. Dijital sanat araçları ve teknikleri üzerine yapılan ilgili literatür incelemeleri değerlendirildiğinde Quill ile ilgili önemli ilerlemeleri vurgulanmasına rağmen yeterli sayıda özel alan araştırmaları bazında boşluklar olduğu görülmüştür. Çeşitli dijital araçların teknik yetenekleri üzerine birçok çalışma yapılmışken, bu araçların yaratıcı iş akışları ile sentezlenmesi ve sanatsal ifade üzerindeki etkisi konusunda daha az çalışma bulunmaktadır. Ayrıca, bu araçların yaratıcı süreçlerin verimliliğini ve ortaya çıkan sanat eserlerinin kalitesini nasıl artırabileceği konusunda daha derinlemesine analizlere ihtiyaç vardır. Bu makale, Quill by Smoothstep'in multimedya enstelasyonları ve animasyon projelerindeki kullanımını incelemeyi amaçlamaktadır. Quill'in sunduğu teknikler ve araçlar, bu araçla oluşturulan başarılı projeler ve Quill'in sanat ve tasarım dünyasına getirdiği yenilikler ele alınmıştır. Ayrıca, Quill kullanılarak gerçekleştirilen projelerin yaratıcı süreçleri ve bu süreçlerin verimliliğini artırma yolları sonuç bölümünde tartışılmıştır. Makalenin bulgularo Quill'in potansiyeli ve dijital sanat ve tasarımın gelişen manzarasındaki rolü hakkında kapsamlı bir anlayış sunmayı hedeflemektedir. Araştırma yöntemi olarak literatür taraması, döküman analizi ve görsel çözümle yöntemleri kullanılmıştır. Bu yöntemler, Quill ile yapılan projelerin derinlemesine incelenmesine ve sanatçıların ve tasarımcıların eserlerini nasıl sergilediklerinin araştırılmasına olanak sunmuştur. Makale, Quill by Smoothstep gibi yenilikçi araçların dijitalleşen sanat ve tasarım süreçlerine nasıl eklenebileceği ve bu süreçlerin verimliliğinin nasıl artırılacağı sorununu ele almaktadır. Bu bağlamda, dijital sanat ve tasarım alanındaki gelişmeler aydınlatılmış, gelecek araştırmalara ve uygulamalara yönelik için öngörüler öneriler sunulmuştur.

YÖNTEM

Araştırma yöntemi olarak literatür taraması, döküman analizi ve görsel çözümle yöntemleri kullanılmıştır. Bu yöntemler, Quill ile yapılan projelerin derinlemesine incelenmesine ve sanatçıların ve tasarımcıların eserlerini nasıl sergilediklerinin araştırılmasına olanak sunmuştur. Makale, Quill by Smoothstep gibi yenilikçi araçların dijitalleşen sanat ve tasarım süreçlerine nasıl eklenebileceği ve bu süreçlerin verimliliğinin nasıl artırılacağı sorununu ele almaktadır. Bu

bağlamda, dijital sanat ve tasarım alanındaki gelişmeler aydınlatılmış, gelecek araştırmalara ve uygulamalara yönelik için öngörüler öneriler sunulmuştur.

BULGULAR VE YORUM

1. Quill by Smoothstep Aracı

Quill by Smoothstep VR, Oculus firması tarafından sanal gerçeklik ortamı için geliştirilmiş bir illüstrasyon ve animasyon yazılımıdır. Bu yazılım, kullanıcılara zengin renk seçenekleri, sezgisel araçlar, kullanıcı dostu arayüz özellikleri ve ölçeklendirilebilir bir 3D mekân sunmaktadır. Sanatçılar ve tasarımcılar, bu özellikler sayesinde sanal gerçeklikte görsel tasarımlar oluşturabilmekte ve çeşitli animasyon tekniklerini bu görseller üzerinde uygulayabilmektedirler. Quill, ilk olarak 2015 yılında bir hackathon (Yazılım geliştirme etkinliği) sırasında Oculus Story Studio tarafından geliştirilmiştir. Yazılım, Saschka Unseld tarafından yönetilen ve Wesley Allsbrook'un sanat yönetmenliğini yaptığı "Dear Angelica" adlı VR projesinin ihtiyaçlarına yanıt vermek amacıyla oluşturulmuştur. "Dear Angelica," Quill kullanılarak tamamen VR ortamında çizilen ve animasyon haline getirilen ilk projelerden biridir ve 2017 yılında bir Emmy Ödülü'ne aday gösterilmiştir. Bu film, Quill'in yeteneklerini sergileyen ve VR ortamında elle çizilmiş animasyonların nasıl oluşturulabileceğini gösteren önemli bir dönüm noktasıdır. Film, izleyicilere sürükleyici bir deneyim sunarak, Quill'in sanal gerçeklikteki potansiyelini gözler önüne sermiştir. Quill, 29 Kasım 2016 tarihinde Oculus Store'da genel kullanıma ve satışa sunulmuştur. İlk sürümü, Oculus Rift başlık seti ile sadece Microsoft Windows işletim sistemi üzerinde çalışmaktaydı. Quill, sanatçılara 3D boyama ve animasyon yapma imkanı sunarak, VR ortamında benzersiz projeler oluşturma olanağı sağladı. Quill Theater adlı uygulama ise, kullanıcıların Quill ile oluşturulan eserleri VR ortamında izlemelerine olanak tanıdı ve Oculus Quest cihazı ile kullanılabilir hale geldi. Eylül 2021'de, Meta (eski adıyla Facebook), Quill'i orijinal yaratıcısı İñigo Quilez'in şirketi Smoothstep'e devretti. Bu değişiklikle birlikte yazılım, "Quill by Smoothstep" adıyla anılmaya başlandı ve Quill'in yaratıcı ekosistemini genişletmek amacıyla Quill dosya formatı ve oynatıcısı açık kaynak olarak sunuldu. Bu hamle, VR animasyon topluluğunda daha geniş bir yaratıcı ve izleyici kitlesi oluşturmayı hedeflemekteydi (Meta Community Forums, 2021). Quill'in geliştirilmesinde önemli rol oynayan isimlerden biri de Goro Fujita'dır. Fujita, Quill'in baş sanatçılarından biri olarak, bu aracın yaratıcı süreçlerde nasıl kullanılabileceğini gösteren çeşitli projeler üretmiştir. Fujita'nın Quill kullanarak yarattığı eserler, VR ortamında sanat ve animasyon yapmanın sınırlarını zorlayan ve yeni yaratıcı olanaklar sunan örneklerdir. Fujita'nın projeleri, Quill'in sanat ve tasarım dünyasında nasıl yenilikler getirdiğini göstermektedir (Oculus VR News, 2024; Road to VR, 2021). Quill, 2017 yılında Oculus Story Studio'nun kapanmasının ardından, bağımsız bir araç olarak geliştirilmesine devam edilmiştir. Bu süreçte, Quill'in yetenekleri ve kullanıcı arayüzü geliştirilmiş, sanatçılar ve tasarımcılar için daha kullanışlı hale getirilmiştir. Quill, kullanıcıların sanal gerçeklik ortamında yüksek kaliteli illüstrasyonlar ve animasyonlar oluşturmalarına olanak tanımıştır. Bu araç, kullanıcıların el becerilerini ve sanatsal ifadelerini VR ortamında serbestçe ortaya (Quill.art, 2024).

Quill by Smoothstep, VR ortamında illüstrasyon ve animasyon yapma sürecini dönüştüren yenilikçi bir araç olarak sanat ve tasarım dünyasında önemli bir yer edinmiştir. Quill, sanatçıların hayal güçlerini sınırsız bir şekilde kullanmalarını sağlayarak, sanatın kavramsal ve teknik boyutlarını zenginleştirmeye başlamıştır (Facebookmicrosites, 2024). Sanat ve tasarım alanındaki teknolojik gelişmeler, özellikle VR ve AR gibi yenilikler, sanat eserleriyle etkileşim biçimlerini radikal bir şekilde değiştirmiştir. Sanatçılar, izleyicilerin eserleri daha derinlemesine deneyimlemelerini sağlayan immersif ve etkileşimli projeler yaratabilmeleri mümkün hale gelmiştir. Örneğin, ünlü sanat kolektifi teamLab, Quill kullanarak izleyicilerin sanat eserleriyle doğrudan etkileşime girdiği projeler geliştirmiştir. Bu tür projeler, izleyicilerin sanatla etkileşim kurma biçimlerini zenginleştirerek daha derinlemesine bir deneyim sunmuştur (Oculus VR News, 2024; Quill.art, 2024). Tüm bu ilerlemelerin sonucunda Quill by Smoothstep, sanat ve tasarım

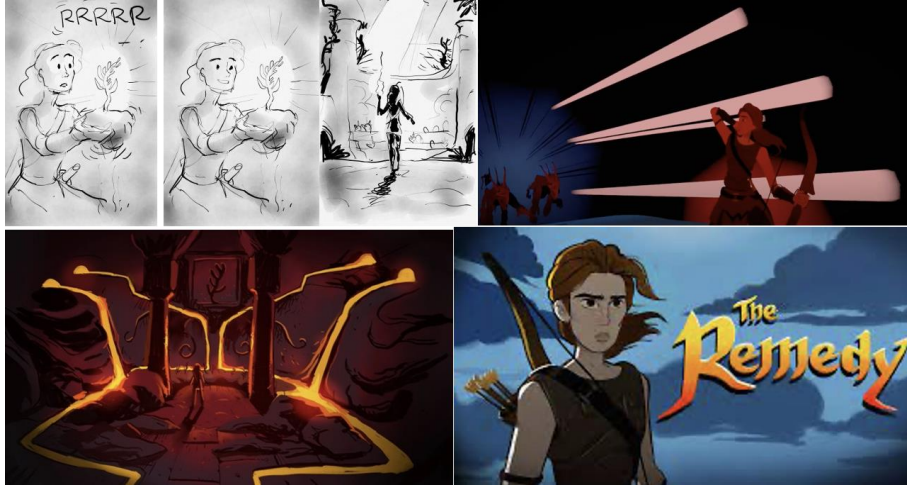
dünyasında yaratıcı süreçleri ve ifade biçimlerini dönüştüren yenilikçi bir araç olarak kabul görmeye başlamıştır.

1.1 Quill ile Yaratılan Animasyon Projeleri

Quill by Smoothstep, VR ortamında illüstrasyon ve animasyon yapma sürecini dönüştüren yenilikçi bir araç olarak öne çıkmaktadır. Bu bölümde, Quill kullanılarak oluşturulan öne çıkan animasyon projeleri ve bu projelerde kullanılan teknikler detaylandırılmıştır.

1.1.1 The Remedy

"The Remedy," (Resim 1.) Daniel Martin Peixe tarafından 2020 yılında yaratılan ve Quill by Smoothstep'in potansiyelini en iyi şekilde gösteren VR animasyon kısa film projelerinden biridir. Bu film, izleyicilere sürükleyici bir deneyim sunarak VR ortamında detaylı ve karmaşık sahnelerin nasıl oluşturulabileceğini gözler önüne sermektedir. Peixe, filmde Quill'in sunduğu çeşitli animasyon tekniklerini kullanmıştır. Örneğin, karakter animasyonları ve çevre tasarımı Quill ile yapılmış, etkileşimli unsurlar ve duraklamalar eklenmiştir. Bu proje, Quill'in animasyon ve görsel hikaye anlatımındaki gücünü kanıtlar niteliktedir. "The Remedy"nin başarısı, Quill'in animasyon yapma sürecindeki esnekliğini ve yaratıcı potansiyelini ortaya koymaktadır. Filmde, Peixe, Quill'in sunduğu kare kare animasyon (frame-by-frame animation) tekniğini ustalıkla kullanmıştır. Bu teknik, animatörlere her kareyi elle çizme imkanı sunarak, animasyonların daha detaylı ve canlı olmasını sağlaması ile dikkat çekicidir. Kare kare animasyon, geleneksel animasyon yöntemlerine benzer şekilde çalışmaktadır. Ancak Quill'in sunduğu VR ortamı, sanatçılara üç boyutlu bir tuval üzerinde çalışma olanağı tanınması ile yeni bir kapı açmıştır (Road to VR, 2021). Peixe, "The Remedy"de ayrıca katman bazlı animasyon (layer-based animation) tekniğini de kullanmıştır. Bu teknik, sanatçılara farklı sahneleri ve öğeleri ayrı katmanlarda oluşturma ve düzenleme imkanı veren bir tekniktir. Bu sayede, sahneler daha derinlikli ve perspektifli hale gelmektedir. Quill'in sunduğu bu teknik, özellikle karmaşık sahnelerin oluşturulmasında büyük avantaj sağlamıştır. Örneğin, filmdeki çevre tasarımları ve karakter etkileşimleri, katman bazlı animasyon sayesinde daha gerçekçi ve etkileyici bir hale getirilmiştir (UploadVR, 2021c).



Resim 1 "The Remedy", Daniel Martin Peixe, 2024.

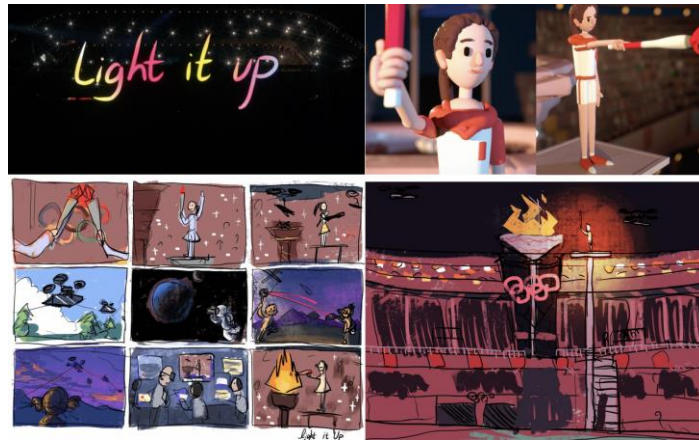
"The Remedy"nin bir diğer önemli özelliği ise Anim Brush aracının kullanılmasıdır. Bu araç, sanatçılara gerçek zamanlı efektler oluşturma imkanı veren bir dijital çizim aracıdır. Peixe, filmde Anim Brush kullanarak çeşitli efektler yaratmış ve sahnelerin atmosferini zenginleştirmiştir. Örneğin, karakterlerin hareketleri sırasında oluşan izler ve patlamalar, Anim Brush kullanılarak dinamik ve etkileyici bir şekilde sunulmuştur. Bu, izleyicilerin daha immersif (sarmalayıcı) bir deneyim yaşamalarını sağlamıştır (Meta Quest Blog, 2024). Peixe'nin "The Remedy"deki bir diğer yenilikçi yaklaşımı, etkileşimli unsurların ve duraklamaların kullanımı olmuştur. Quill, sanatçılara

sahneler arasında duraklamalar ekleyerek izleyicilerin belirli detaylara odaklanmasını güçlendirmiştir. Bu, izleyicilere hikaye anlatımında daha aktif bir rol vermiş ve onların deneyimini zenginleştirmiştir. Filmdeki etkileşimli unsurlar, izleyicilerin hikaye ile daha derinlemesine bağ kurmasını sağlamıştır. Örneğin, belirli sahnelerde izleyiciler, karakterlerin duygusal durumlarına ve çevrelerine daha yakından karakterin çevresinde 3 boyutlu gezinerek bakma fırsatı bulmuştur (UploadVR, 2021c).

The Remedy, Quill by Smoothstep'in sunduğu yaratıcı araçların ve tekniklerin başarılı bir şekilde kullanıldığı örneklerden biridir. Bu proje, Quill'in VR ortamında sanat ve animasyon yapma potansiyelini en iyi şekilde gözler önüne sermektedir. Peixe'nin yenilikçi yaklaşımı ve Quill'in sunduğu esnek yaratım imkanları, "The Remedy"nin hem teknik açıdan mükemmel hem de duygusal açıdan zengin bir film olmasını sağlamıştır. Bu proje, Quill'in sanat ve tasarım dünyasında nasıl yenilikler getirdiğini ve sanatçıların hayal güçlerini sınırsız bir şekilde kullanmalarını sağladığını göstermesi açısından önemli bir örnektir.

1.1.2 Light It Up

Zeyu Ren tarafından yapılan "Light It Up" adlı animasyon filmi (Resim 2.), Quill by Smoothstep kullanılarak oluşturulmuş bir başka dikkat çekici Quill projelerinden biridir. Bu film, Quill'in sunduğu yaratıcı olanakları ve animasyon tekniklerini vurgulayan bir çalışma olarak öne çıkmaktadır. Film, izleyicilere sürükleyici bir deneyim sunarken, VR ortamında yaratıcı sahne tasarımının nasıl yapılabileceğini göstermektedir. "Light It Up" filmi, bir stadyumda geçmektedir ve tasarımcı, stadyumu oluşturmak için önce referans fotoğrafları ve konsept çizimlerini Quill dosyasına aktarmıştır. Stadyumun simetrik yapısından yararlanarak, sadece bir kısmı inşa edilmiş ve ardından bu kısım kopyalanarak, döndürülüp yansıtılarak tüm stadyum tamamlanmıştır. Bu süreç, VR ortamında büyük ve karmaşık yapıların nasıl verimli bir şekilde kolay ve hızlıca oluşturulabileceğini göstermektedir (Cartoon Brew, 2021). Filmdeki karakterler, stop-motion tarzında canlandırılmıştır. Bu teknik, tasarımcının her kareyi ayrı ayrı çizmesini ve karakterlerin hareketlerini kontrol etmesini sağlamaktadır. Quill'in sunduğu bu esneklik, tasarımcıya her karede karakterlerin pozlarını değiştirme ve hareketlerini doğal hale getirme imkanı vermektedir. Ayrıca, Quill'in Anim Brush aracı, gerçek zamanlı çizim yaparak dinamik efektler oluşturmaya da yaramaktadır. Örneğin, filmdeki alev efektleri ve lazer ışınları bu araç kullanılarak yaratılmıştır. Filmdeki alev animasyonu, Anim Brush aracı kullanılarak yapılmış ve lazer ışınları geleneksel animasyon yöntemleriyle her karede ayrı ayrı çizilmiştir. Bu yöntemler, Quill'in sunduğu farklı animasyon tekniklerinin nasıl bir araya getirilebileceğini ve yaratıcı süreçlerde nasıl kullanılabileceğini göstermektedir (Auganix.org, 2024). Anim Brush, özellikle partikül efektleri yaratmada büyük kolaylık sağlamış ve bu sayede animatörler VR ortamında bu efektleri gerçek zamanlı olarak çizebilmişlerdir (Cartoon Brew, 2021; Quill.art, 2024).



Resim 2 "Light It Up, Zeyu Ren, 2024.

"Light It Up" filminde, ana karakter ve diğer öğeler minimal poligon sayısıyla oluşturulmuştur. Ana karakterin kolu gibi bazı parçalar sadece bir silindirden yapılmıştır, bu da VR sahnelerinin performansını artırmak için önemlidir. Animatör, Quill'de çalışırken en iyi kamera açısını bulmak için sahnede serbestçe dolaşabilmiş ve bu açıyı kullanarak çalışmıştır. Bu, VR ortamında sahnelerin nasıl optimize edilebileceğini ve her sahnenin kamera açısından doğru görünmesini kolaylaştırmış ve güçlendirmiştir. Ayrıca, Quill modelleri daha sonra Cinema 4D'ye aktarılmış ve burada kamera yerleşimleri ve ışıklandırma gibi sinematografik detaylar eklenmiştir. Bu, Quill'de yaratılan sahnelerin daha da geliştirilmesini ve profesyonel bir sonuca ulaşılmasını sağlamıştır (LearnVR.org, 2024).

"Light It Up," Quill kullanılarak yapılan projelerin yaratıcı potansiyelini ve teknik imkanlarını gözler önüne sermektedir. Filmde kullanılan teknikler ve yaratım süreçleri, Quill'in sanatçılara sunduğu esnek ve güçlü araçları vurgulamaktadır. Filmin başarılı sonucu, Quill'in sanat ve tasarım dünyasında nasıl yenilikler getirdiğini ve sanatçıların hayal güçlerini sınırsız bir şekilde kullanmalarına katkı sağladığını göstermektedir.

1.1.3 Dear Angelica

Quill'in ilk kullanıldığı projelerden biri olan "Dear Angelica" (Resim 3.), Oculus Story Studio tarafından 2016 yılında oluşturulmuştur. Quill'in sanal gerçeklikteki potansiyelini en iyi şekilde sergileyen projelerden biri olarak kabul edilmektedir. Film, Sundance Film Festivali'nde 2017 yılında prömiyerini yapmış ve Emmy ödülüne aday gösterilmiştir. Geena Davis ve Mae Whitman gibi tanınmış isimlerin seslendirme yaptığı bu film, izleyicilere duygusal ve görsel olarak zengin bir deneyim sunmuştur (Uproxx, 2017; Facebookmicrosites, 2024). "Dear Angelica," anlatımsal olarak bir Annenin ölümünü ve kızının onun anılarını yeniden canlandırmasını konu almaktadır. Film, izleyicileri karakterlerin hatıralarının ve duygularının görsel bir temsiliyle sarmalamaktadır. Bu görsel temsiller, VR ortamında elle çizilmiş ve boyanmış sahnelerden oluşmuştur. Bu sahneler, izleyicilere hikayenin içindeymiş gibi hissettirmekte ve onların karakterlerin duygusal yolculuğuna daha derinlemesine bağlanmalarını sağlamaktadır (Road to VR, 2017).

Annenin ölümünü ve kızının onun anılarını yeniden canlandırmasını konu almaktadır. Film, izleyicileri karakterlerin hatıralarının ve duygularının görsel bir temsiliyle sarmalamaktadır. Bu görsel temsiller, VR ortamında elle çizilmiş ve boyanmış sahnelerden oluşmuştur. Bu sahneler, izleyicilere hikayenin içindeymiş gibi hissettirmekte ve onların karakterlerin duygusal yolculuğuna daha derinlemesine bağlanmalarını sağlamaktadır (Road to VR, 2017).



Resim 3 "Dear Angelica", Oculus Story Studio, 2024.

Filmin yönetmeni Saschka Unseld ve sanat yönetmeni Wesley Allsbrook, "Dear Angelica"nın yaratım sürecinde Quill'i kullanarak sahneleri elle çizmişlerdir. Allsbrook, her bir sahneyi ve karakteri el ile boyayarak, VR ortamında gerçek zamanlı olarak izleyicilere sunmuştur. Bu, animasyon sürecinde büyük bir yenilik olarak kabul edilmektedir, çünkü geleneksel yöntemler genellikle daha büyük ekipler gerektirmektedir. Ancak, Quill sayesinde, tek bir sanatçı bile karmaşık ve duygusal olarak zengin sahneler yaratabilir hale gelmiştir (Wikipedia, 2021; Facebookmicrosites, 2024). Teknik olarak, "Dear Angelica" Quill'de oluşturulan verilerin

Houdini'ye aktarılması ve burada sahnelerin zamanlamasının yapılması ile tamamlanmıştır. Houdini, SideFX tarafından geliştirilen, 3D animasyon ve görsel efektler için kullanılan güçlü bir yazılımdır. Houdini, özellikle karmaşık simülasyonlar, modelleme, animasyon, efektler, aydınlatma ve render işlemleri için kullanılmaktadır. Bu teknik süreç, Quill'in sunduğu esnekliği ve yaratıcı kontrolü vurgulamaktadır. Quill'in gerçek zamanlı çizim ve animasyon özellikleri, sanatçıların VR ortamında daha özgür ve yaratıcı bir şekilde çalışmalarına olanak tanımaktadır (Uproxx, 2017; Facebookmicrosites, 2024; SideFX, n.d.).

"Dear Angelica," Quill'in VR ortamında nasıl etkileyici ve duygusal hikayeler anlatabileceğini gösteren güçlü bir örnektir. Film, Quill'in sanat ve animasyon dünyasındaki yenilikçi potansiyelini göstermekte ve sanatçıların hayal güçlerini sınırsız bir şekilde kullanmalarına imkan vermektedir. Ayrıca bu proje, Quill'in VR animasyon ve illüstrasyon aracı olarak ne kadar güçlü ve esnek olduğunu gözler önüne sermektedir (Uproxx, 2017; Wikipedia, 2021).

1.1.4 Worlds in World

Goro Fujita'nın Quill kullanarak yarattığı "Worlds in Worlds" eseri (Resim 4.), VR ortamında bir başka sanal sanat deneyimi sunan karmaşık ve derinlikli bir çalışmadır. Bu eser, Fujita'nın VR'da yaratıcılığını ve teknik becerilerini en üst düzeye çıkardığı bir projedir. "Worlds in Worlds," iç içe geçen farklı dünyaları ve detaylı sahneleri bir araya getirerek izleyicilere sürükleyici bir deneyim sunmuştur. Proje, Quill'in sunduğu çeşitli teknikleri ve araçları kullanarak oluşturulmuştur. Fujita, bu projede özellikle katman bazlı animasyon ve Animbrush gibi araçları ustalıkla kullanmıştır. Katman bazlı animasyon tekniği, sanatçının farklı sahneleri ve öğeleri ayrı katmanlarda oluşturarak derinlik ve perspektif yaratmasına olanak tanımaktadır. Bu teknik, eserin karmaşıklığını ve detaylarını artırarak eseri zenginleştirmektedir. Animbrush aracı ise, dinamik efektler ve hareket izleri oluşturmak için kullanılmıştır. Fujita, bu aracı kullanarak sahnelerinde rüzgar esintileri, yağmur damlaları ve diğer dinamik unsurlar yaratmıştır. Bu efektler, eserin daha canlı ve gerçekçi olmasını sağlamıştır (UploadVR, 2021b). Fujita, bu projede Quill'in katman bazlı animasyon, kare kare animasyon ve Animbrush tekniklerini ustalıkla kullanmıştır. Bu teknikler, eserin detaylarını ve dinamiklerini zenginleştirir, izleyicilere her seferinde yeni bir perspektif sunar (IAMAG, 2024; Voices of VR Podcast, 2024). İzleyiciler, VR başlığı takarak eserin içine girer ve farklı sahneleri keşfeder. Bu, geleneksel enstelasyonların fiziksel mekanda yarattığı etkileşimi VR ortamında sağlar. Fujita, Quill'in sunduğu katman bazlı animasyon tekniğini kullanarak, sahnelerin derinliğini ve perspektifini kontrol eder. Bu, izleyicilere üç boyutlu bir sanat deneyimi sunar. Dinamik efektler ve hareket izleri yaratmak için kullanılan Animbrush, sahnelere gerçekçilik katar ve izleyicilerin eserle daha fazla etkileşime girmesini sağlar (UploadVR, 2021b).



Resim 4 "Worlds in Worlds", Goro Fujita, 2024.

Worlds in Worlds kısa filmi Fujita'nın VR sanatındaki ustalığını ve Quill'in sanatsal potansiyelini gözler önüne çıkarmaktadır. Eser, VR ortamında yaratılan sanatın sınırlarını zorlamakta ve izleyicilere benzersiz bir sanat deneyimi yaşatmaktadır. Fujita'nın çalışmaları, VR sanatının geleceği için önemli bir referans noktasıdır. "Worlds in Worlds" gibi projeler, sanatçıların VR ortamında nasıl yenilikçi ve etkileyici işler yaratabileceğini göstermek adına önemli sanat

ürünleridir. Bu eser, sanat dünyasında VR'ın ve Quill'in sunduğu yaratıcı olanakların ne kadar geniş olduğunu kanıtlamaktadır (IAMAG, 2024).

2. Animasyon Aracı olarak Quill by Smoothstep Teknikleri

Bu bölümde, Quill'de animasyon yapma süreçlerinde kullanılan üç ana teknik olan Frame-by-frame animation, Transform key kullanımı ve Animbrush'ın rolü detaylandırılmıştır.

2.1. Frame by Frame Animasyon

Kare kare animasyon (Frame-by-frame animasyon), Quill by Smoothstep ile animasyon yapma sürecinin temel taşlarından biridir. Bu teknik, geleneksel stop-motion animasyon yöntemleriyle benzerlik taşımakta ve her bir kareyi ayrı ayrı çizme imkanı vermektedir. Bu sayede, animasyonlar daha detaylı ve esnek hale gelerek, sanatçılar, her kareyi manuel olarak oluşturmakta ve sahnelere daha fazla kontrol ve derinlik kazandırabilmektedirler. Quill'de bu işlem, seçilen mesh'in her karede hareket ettirilmesi ve şekillendirilmesi, ardından bir sonraki kareye kopyalanması ile gerçekleştirilmektedir (Resim 5.). Bu yöntem, animatörlerin her karede karakterlerin pozlarını değiştirmelerine ve hareketlerini doğal hale getirmelerine olanak tanımaktadır (Creative Bloq, 2021; CG Channel, 2018). Kare kare animasyonun en büyük avantajlarından biri, animatörlerin animasyonun her detayını kontrol edebilmesidir. Bu, özellikle Quill gibi VR tabanlı araçlar kullanıldığında daha da belirgin hale gelmektedir. Sanatçılar, VR ortamında sahnelerin her bir karesini elle çizerek ve şekillendirerek, karakterlerin ve nesnelerin hareketlerini hassas bir şekilde gerçekçiliğini artırmaktadır (CG Channel, 2018).

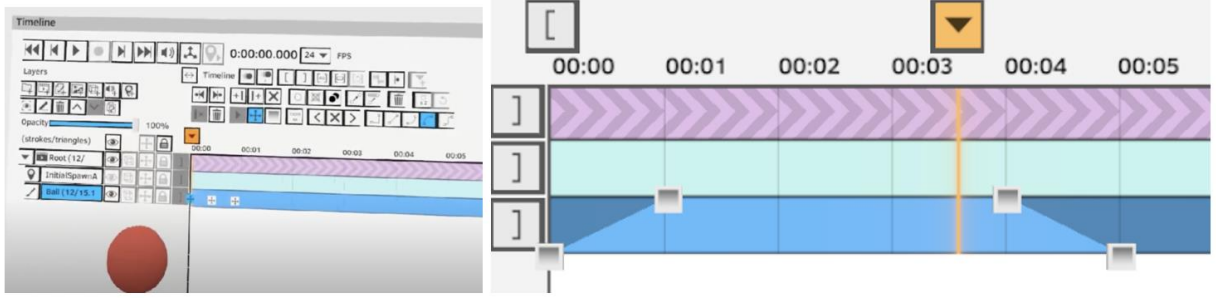


Resim 5 Frame by Frame, Quill,2024.

Quill, bu süreci desteklemek için onion skinning özelliğini kullanmaktadır. Bu özellik, bir önceki ve bir sonraki kareyi şeffaf olarak göstererek animatörlerin geçişleri daha pürüzsüz hale getirmesine yardımcı olmaktadır. Onion skinning tekniği, animatörlerin hareketlerin sürekliliğini ve tutarlılığını korumasına olanak tanımaktadır. Böylece teknik, animasyonun daha akıcı ve doğal görünmesini güçlendirmektedir (Road to VR, 2021). Araştırma kapsamında, Quill by Smoothstep'in animasyon projelerindeki kullanımını ve bu kullanımın sanat ve tasarım süreçlerindeki etkilerini incelendiğinde kare kare animasyon tekniği, bu bağlamda önemli bir yer tutmaktadır; çünkü sanatçılara ve tasarımcılara daha fazla yaratıcılık ve kontrol imkanı sunduğu görülmektedir. Quill, VR ortamında her kareyi manuel olarak şekillendirme imkanı tanıyarak, animasyon süreçlerini geleneksel yöntemlere kıyasla daha esnek ve detaylı hale getirmektedir (CG Channel, 2018; Creative Bloq, 2021). Bu teknik, özellikle karmaşık hareketlerin ve sahnelerin animasyonunda büyük avantaj oluşturmaktadır. Örneğin, karakterlerin mimikleri, hareketleri ve çevre ile etkileşimleri gibi detaylar, kare kare animasyon sayesinde daha gerçekçi ve etkileyici hale getirilebilmektedir. Quill'in sunduğu bu esneklik, sanatçıların yaratıcılıklarını en üst düzeye çıkarmalarına olanak tanımakta ve animasyon projelerinin kalitesini artırmaktadır (Creative Bloq, 2021; Road to VR, 2021). Kare kare animasyon tekniğinin Quill ile birleşimi, sanatçılara VR ortamında sınırsız yaratıcı olanaklar vermektedir. Bu teknik, animatörlerin her detayı dikkatle kontrol etmelerine olanak tanıırken, VR ortamının sunduğu geniş tuval ve üç boyutlu çalışma alanı, sahnelerin daha derinlikli ve etkileyici olmasını mümkün kılmaktadır. Quill'in sunduğu bu imkanlar, sanat ve tasarım dünyasında yeni bir devrim yaratmakta ve animasyon süreçlerini köklü bir şekilde değiştirmektedir (CG Channel, 2018; Facebookmicrosites, 2024).

2.2. Transform Key Kullanımı

Transform key kullanımı, Quill'de katman bazlı animasyonlar oluşturmanın temel bir yoludur. Bu teknik, her bir katmanın ayrı ayrı hareket ettirilmesi ve şekillendirilmesi ile gerçekleştirilmektedir. Quill'de transform keyler, her bir katmanı hareket ettirerek ve belirli pozlarda sabitleyerek animasyonlar oluşturmayı mümkün kılmaktadır (Resim 6). Yöntem, animatörlerin karakterleri ve nesnelere farklı katmanlarda hareket ettirmelerine ve bu katmanları belirli bir sırayla gruplandırılmalarını sağlamaktadır (UploadVR, 2021a). Araştırmanın odak noktası dikkate alındığında Quill by Smoothstep'in animasyon projelerindeki kullanımı ve bu kullanımın sanat ve tasarım süreçlerindeki etkilerinin incelemesi açısından Transform key kullanımı, önemli bir yer tutmaktadır. Çünkü bu teknik, animatörlerin sahneleri daha esnek ve detaylı bir şekilde yönetmelerine olanak vermektedir. Bu esneklik, özellikle kompleks sahnelerin ve karakter hareketlerinin animasyonunda büyük avantaj sağlamaktadır (Auganix, 2024). Transform key kullanımı, özellikle basit nesnelere ve sahnelerin animasyonunda etkilidir. Quill'de, transform key kullanarak oluşturulan animasyonlar, dosya boyutunu düşürürken daha az işlem gücü gerektirmektedir. Bu, performans açısından kritik öneme sahiptir. Çünkü VR ortamında çalışırken yüksek performans gereklidir. Ancak, bu teknik, daha esnek ve detaylı animasyonlar oluşturmak için kare kare animasyonla birlikte kullanılabilir. Bu kombinasyon, animatörlerin projelerini optimize etmelerine ve performans sorunlarını azaltmalarına yardımcı olmaktadır (Creative Bloq, 2021; CG Channel, 2018).



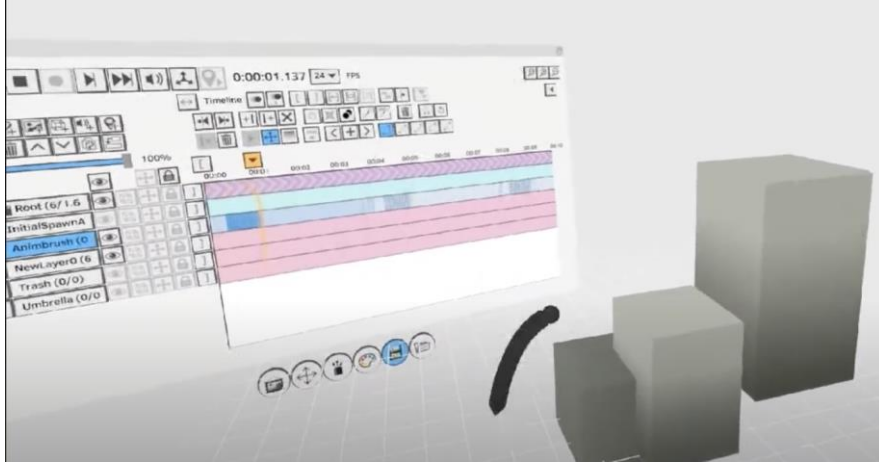
Resim 6 Transform Key, Quill,2024.

Transform keylerin kullanımı, animatörlerin sahneleri daha verimli bir şekilde yönetmelerine olanak tanımaktadır. Örneğin, bir karakterin yürüme döngüsü gibi tekrarlayan hareketler, transform key kullanılarak kolayca oluşturulabilmektedir. Bu, animatörlerin zaman kazanmalarını ve daha karmaşık sahneler üzerinde odaklanmalarını mümkün kılmaktadır. Ayrıca, transform keyler, animatörlere hareketlerin zamanlamasını ve hızını hassas bir şekilde ayarlama imkanı vermekte, bu da animasyonların daha gerçekçi ve akıcı olmasına zemin sunmaktadır (Auganix, 2024). Transform key kullanımı, Quill by Smoothstep'in sanat ve tasarım süreçlerindeki verimliliğini ve yaratıcılığını artıran tekniklerin nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceği sorusunun cevabını bulmaya katkı sağlayan önemli bir tekniktir. Quill'in sunduğu esneklik ve performans optimizasyonu, animatörlerin daha etkili ve yaratıcı projeler üretmelerine olanak tanımaktadır (UploadVR, 2021a). Bu teknik, animatörlere sahneleri ve hareketleri hassas bir şekilde yönetme imkanı sunarak performans iyileştirmesini güçlendirmektedir. Bu sayede, sanat ve tasarım süreçlerinde verimliliği artmakta ve animatörlerin yaratıcı potansiyellerinin en üst düzeye çıkarmasına yardımcı olan bir destek sunulmaktadır (Creative Bloq, 2021; CG Channel, 2018; Auganix, 2024).

2.3. Animbrush Kullanımı

Animbrush, Quill'de efektler ve hareket izleri yaratmada kullanılan güçlü bir araçtır. Bu araç, sanatçıların VR ortamında gerçek zamanlı çizim yaparak dinamik efektler oluşturmasını sağlamaktadır. Animbrush ile yapılan çizimler, belirli bir süre boyunca görünür kalmaktadır ve bu süre, kullanıcı tarafından ayarlanabilir özelliktedir (Resim 7.). Özellikle partikül efektleri, ateş, duman ve diğer hareketli unsurlar yaratmada büyük kolaylık sağlamaktadır (Cartoon Brew, 2018).

Animbrush'ın en büyük avantajı, sanatçıların hareketli efektleri hızlı ve etkili bir şekilde yaratabilmesidir. Örneğin, yağmur damlaları, rüzgar esintileri veya patlamalar gibi efektler, Animbrush kullanılarak sadece birkaç saniye içinde oluşturulabilir derecede teknik seviyeye ulaşmıştır. Bu araç, sanatçıların yaratıcı süreçlerini hızlandırarak, projelerini daha kısa sürede tamamlamalarına yardımcı olmaktadır (UploadVR, 2021b).



Resim 7 Animbrush, Quill,2024.

Animbrush ile sanatçılar, animasyon sahnelerine hareket ve canlılık katabilmekte, böylece izleyicilerin dikkatini çekmekte ve daha immersif deneyimler sunmaktadır (Auganix, 2024). Animbrush'ın sağladığı esneklik, sanatçıların yaratıcı vizyonlarını tam anlamıyla gerçekleştirmelerine olanak sunması, gerçek zamanlı çizim ve efekt oluşturma imkanı vermesi ile sanatçıların sahneleri anında görselleştirmelerini ve gerektiğinde hızlı değişiklikler yapmalarını sağlamaktadır. Bu, yaratıcı süreçte esneklik ve anında geri bildirim sağlayarak, sanatçıların projelerini optimize etmelerine yardımcı olmaktadır (CG Channel, 2018). Animbrush, sanatçıların yaratıcı süreçlerini hızlandırırken, aynı zamanda projelerin görsel zenginliğini artırır. Bu araç, özellikle karmaşık ve dinamik sahnelerin oluşturulmasında büyük avantaj sağlar. Örneğin, bir patlama sahnesi veya rüzgarın ağaç yapraklarını savurduğu bir sahne, Animbrush ile hızlı ve etkili bir şekilde oluşturulabilir. Bu tür dinamik efektler, animasyon projelerinin izleyici üzerinde daha büyük bir etki bırakmasını sağlamaktadır (Cartoon Brew, 2018).

3. Dijital Enstalasyon Teknikleri ve Araçları

Enstalasyonlar belirli bir mekana özgü olarak üretilen ve izleyici ile etkileşimde bulunan üç boyutlu sanat eserlerini ifade eder. Bu sanat dalı, sanatçının eserini mekana göre şekillendirmesini ve izleyicinin eserin bir parçası haline gelmesini sağlar. Enstalasyonlar, genellikle geçici olarak sergilenen ve mekana doğrudan ilişki kuran eserlerdir (Moran,2003). Multimedya enstalasyonu ise sanatın çeşitli medya ve teknolojileri kullanarak mekana özgü eserler yaratmayı hedefleyen bir dalıdır. Bu tür enstalasyonlar, izleyicilere daha zengin ve dinamik bir deneyim sunmak için ses, video, ışık, dijital görüntüler ve etkileşimli bileşenler gibi çeşitli unsurları bir araya getirmektedir. Multimedya enstalasyonları, sanatçılara geniş bir yaratıcı alan sağlarken, izleyicilere de duyuşal olarak zenginleştirilmiş bir sanat deneyimi sunmaktadır (Lovejoy,2004). Sanat dünyasında enstalasyonlar, izleyicilerin eserlerle etkileşime geçmesini sağlamak amacıyla çeşitli teknikler ve araçlar kullanılarak yaratılan üç boyutlu sanat eserlerini ifade etmektedir. Günümüzde dijital sanat bağlamında 3D illüstrasyon ve VR ortamlar enstalasyon sanatında önemli bir yer tutmaktadır. Sanatçılar, bu teknik sayesinde eserlerini üç boyutlu bir ortamda oluşturabilmekte ve izleyicilere daha sarmalayıcı bir deneyim sunabilmektedirler.

3.1. 3D İllüstrasyon ve VR Ortamı

3D illüstrasyon, enstalasyon sanatında önemli bir yere sahiptir. 3D illüstrasyonlar, genellikle katman bazlı animasyon teknikleri kullanılarak yaratılmaktadır. Sanatçılar, farklı katmanlarda çalışarak sahnelerin derinliğini ve perspektifini kontrol etmektedir. Bu teknik, sanatçıların eserlerini daha detaylı ve etkileyici hale getirmelerine olanak tanımaktadır (Domestika, 2024). VR teknolojisi, sanatçıların eserlerini doğrudan üç boyutlu bir tuvalde oluşturmalarına ve izleyicilere interaktif bir sanat deneyimi sunmalarına imkan vererek, izleyicilerin sanat eserlerinin içine girip etkileşime geçmesine olanak tanımaktadır. Bu sayede sanat eserinin sadece izlenmesi değil, aynı zamanda deneyimlenmesi sağlanmaktadır (MIT Docubase, 2021).

3.2. Etkileşimli Sahne Tasarımı

Etkileşimli sahne tasarımı, enstalasyon sanatının temel unsurlarından biridir. Etkileşimli sahne tasarımı, izleyicilerin fiziksel veya dijital yollarla sahneyle etkileşimde bulunabileceği bir ortam yaratmayı içerir. Bu tür tasarımlar, izleyicilerin sadece pasif gözlemciler olmaktan çıkıp, aktif katılımcılar haline gelmelerini sağlar. Etkileşimli Sahne Tasarımının Özellikleri 4 maddede sıralanabilir: Fiziksel Etkileşim, dijital etkileşim, duyuşal deneyim ve son olarak katılım ve katılımcılık. Fiziksel etkileşim, izleyicilerin sahneye veya enstalasyona fiziksel olarak girebilmesi ve bu ortamda serbestçe hareket edebilmesi olarak ifade edilebilir. Sahnenin veya enstalasyonun belirli unsurlarına dokunarak veya değiştirerek deneyimi kişiselleştirebilmesini içermektedir. Dijital etkileşim, dijital projeksiyonlar, sensörler, dokunmatik ekranlar veya artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri kullanarak izleyicilerin sahneyle dijital yollarla etkileşimde bulunabilmesidir. İzleyicilerin hareketleri veya sesleriyle sahnenin dinamik olarak değişmesini içermektedir. Duyuşal deneyim, görsel, işitsel ve dokunmatik unsurların bir kombinasyonunu kullanarak izleyicilere çoklu duyuşal bir deneyim sunulmasıdır. Işık, ses, renk ve malzemelerin dikkatlice kullanılmasıyla izleyicilerin duyuşal tepkilerinin tetiklenmesini içermektedir. Katılım ve katılımcılık ise İzleyicilerin aktif olarak sahneye katılmasını teşvik eden tasarım öğeleridir. İzleyicilerin deneyimin bir parçası haline gelmesi ve hatta bazı durumlarda eserin yaratıcı süreçlerine dahil olabildiğini içermektedir (Adeloye, Kayode & others, 2024). Sanatçılar, izleyici hareketlerine ve etkileşimlerine duyarlı enstalasyonlar tasarlayarak, izleyicilerin eserlerle fiziksel ve duyuşal düzeyde etkileşime geçmesini sağlamaktadır. Bu tür projeler, izleyicilerin sanat eserlerini farklı açılardan keşfetmelerine ve sanatçının yarattığı dünyayı daha derinlemesine deneyimlemelerine olanak tanımaktadır (Artland Magazine, 2024). Örneğin, Rafael Lozano-Hemmer'ın "Pulse Index" adlı (Resim 8.) enstalasyonu izleyicileri sürece ve sonuca dahil etmektedir.



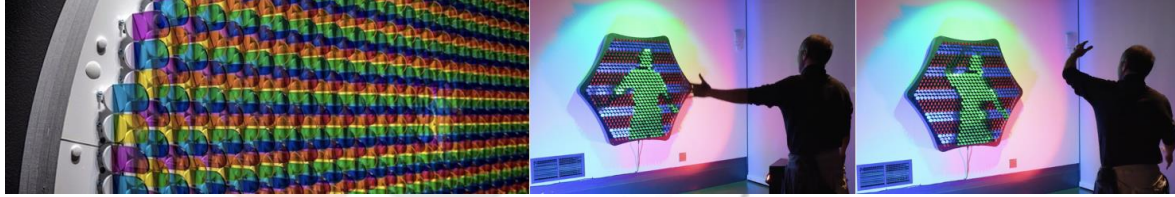
Resim 8 “Pulse Index”, Rafael Lozano-Hemmer, 2010.

Hemmer, biyometrik verileri kullanarak interaktif bir sanat enstalasyonu oluşturmuştur. Bu eser, katılımcıların parmak izlerini ve kalp atışlarını aynı anda kaydetmektedir. Katılımcılar, özel olarak tasarlanmış bir sensöre parmaklarını yerleştirmekte ve parmak izleri hemen ekranda kalp atışlarıyla birlikte büyük bir panelde görünür hale gelmektedir. Daha fazla katılımcı dahil oldukça, önceki katılımcıların kayıtları yanlara doğru hareket etmekte ve küçülerek ekrandan kaybolmaktadır. "Pulse Index", bir bakıma bir "memento mori" (ölümü hatırlatan nesne) olarak işlev görmektedir; zira zamanla kaybolan bu biyometrik veriler, insan hayatının geçiciliğini

simgelemektedir. Enstalasyon, genellikle geniş bir ekranda, son 10,925 katılımcının verilerini sergileyen bir spiral oda yaratmakta, bu da toplu bir cilt görüntüsü oluşturmaktadır. Eser, Hemmer'in teknolojiyi sanatsal bir ifade aracı olarak nasıl kullandığını göstermekte ve izleyicileri sanatla doğrudan etkileşime davet etmektedir. Bu etkileşimli eser, bireysel ve kolektif kimlik kavramlarını araştırarak; izleyicilere kendilerini bu biyometrik veriler aracılığıyla yeniden keşfetme fırsatı sunmaktadır. Bu örneğe ek olarak Crystal Universe ve Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together - A Whole Year per Hour": enstelasyonları da verilebilir. Crystal Universe'de LED ışıklar ve sensörler kullanılarak oluşturulan bu enstalasyon, izleyicilerin hareketlerine göre değişen bir ışık denizi sunar. İzleyiciler, akıllı telefonları aracılığıyla da ışıkların rengini ve hareketini değiştirebilirler. Flowers and People, Cannot be Controlled but Live Together - A Whole Year per Hour adlı eserde ise çiçeklerin izleyicilerin hareketlerine göre açılıp solduğu bir dijital bahçe oluşturulmuştur. Çiçekler, izleyiciler yaklaştıkça açılmakta, izleyici uzaklaştıkça solmaktadır. Farklı konseptlerde olsalar da benzer yaklaşımlar ile multimedyanın gücünü kullanarak izleyicilere dijital sanat deneyimleri yaşatmaktadırlar.

3.3 Sensör Teknolojileri Kullanımı

Sensör teknolojileri, enstalasyon sanatında interaktif deneyimler yaratmak için sıkça kullanılan bir teknolojik araçtır. Sensörler, izleyici hareketlerini algılamakta ve bu hareketlere tepki vermektedir. Bu teknoloji, sanatçıların eserlerinde daha fazla etkileşim ve hareket eklemelerine olanak tanımakta, böylece izleyicilerin sanat eserleriyle doğrudan etkileşime geçmeleri sağlanmaktadır (Wikipedia, 2024). Örneğin, Marc Lee'nin "10.000 Moving Cities" adlı eseri, izleyicilerin cep telefonlarını kullanarak şehir manzaralarını değiştirmelerine olanak tanımaktadır. Bu tür projeler, izleyicilerin sanat eserleri üzerinde aktif bir rol oynamalarına ve eserin anlamını keşfetmelerine olanak tanır. Sensör teknolojileri, sanatçıların izleyicilere daha zengin ve unutulmaz deneyimler sunmalarını sağlamaktadır (TheArtStory, 2024).



Resim 9 “CMY Shadows Mirror”, Daniel Rozin,202.

Bir başka örnek ise sanatçı Daniel Rozin'in Bitforms Galerisindeki kişisel sergisinde yer alan etkileşimli, kinetik heykel çalışmalarıdır (Resim 9.). Sergi, "Shadows" adını taşımakta ve Rozin'in izleyicilerin hareketlerini algılayarak yansıtan, esnek mekanik yapılardan oluşan eserlerini içermektedir. Sergide yer alan diğer eserler ise "Çubukları Çıkar Aynası" adlı eser, ahşap çubukların motorlu bir tabana tutturulmasıyla oluşturulmuştur. İzleyici önünden geçtiğinde çubuklar hareket ederek soyut formlar yaratmaktadır. "CMY Shadows Mirror" ve "RGB Peg Mirror" adlı iki ters heykel ise, tam renkli yansımaları farklı renk modellerine göre yeniden üretmektedir. İzleyicinin varlığına veya önceden programlanmış algoritmalara göre değişen dinamik formlar oluşturmaktadır. Rozin'in eserleri, izleyicinin varlığına tepki vermekte ve kinetik olarak değişmekte, izleyicinin hareketi ile canlanan, sürekli değişen soyut formlar sunmaktadır. Ayrıca Rozin'in renk modellerini (RGB, CMY) kullanarak oluşturduğu eserler, dijital teknolojilerin soyut sanata katkısını gözler önüne sermektedir. Sanatçı, bu renk modellerini mekanik bir şekilde yorumlayarak özgün bir soyutlama yöntemi geliştirmiştir. Malzeme olarak ahşap, çöp, akrilik, çelik gibi çeşitli materyalleri kullanmakta ve bir görüntünün ne ile oluşturulabileceğini araştırmaktadır. Eserleri izleyiciyi görüntünün bir parçası haline getirerek etkileşimli ve dijital bir deneyim sunmaktadır. Videolar, kameralar, ışık sistemleri, motorlar gibi farklı teknolojik bileşenleri bir araya getiren bu eserler, izleyiciyi interaktif bir deneyimin içine dahil etmektedir. İzleyicinin hareketleri, eserlerin şekillenmesinde doğrudan rol oynamaktadır. Bu tür etkileşimli enstelasyonlar,

araştırmada alt odak olarak tutulan izleyici ile sanat eseri arasındaki dinamik ve etkileşimli ilişkiler konusuna uygun örnekler teşkil etmektedir.

4. Quill ile Yapılan Multimedya Enstelasyonları

Günümüzde soyut sanat ve enstelasyonun birleşimi sanat eserlerinin deneyimlenme biçimini zenginleştirerek, soyut sanatın anlam katmanlarını medya aracılığı ile genişletmektedir. Dijital dönüşüm sürecinde, sanatçılar dijital teknolojileri kullanarak özgün eserler üretmekte ve bu eserler, dijital sanatın gelişimine önemli katkılar sunmaktadır. Dijital araçlar ve teknikler, sanatçıların geleneksel tekniklerden farklı olarak dijital bilgi ve becerilere sahip olmalarını gerektirmektedir. Bu nedenle, sanatçılar dijital teknolojilere uyum sağlamak için yeni beceriler öğrenmekte ve bu beceriler, soyut sanatın evrimine katkıda bulunmaktadır. Dijital çağın getirdiği bu dönüşüm, soyut sanatın sınırlarını genişletmekte ve sanatçılara daha önce keşfedilmemiş yaratıcı yollar açmaktadır. Multimedyanın ve teknolojinin birleşiminde yeni sergileme biçimleri ve sanat söylemleri ortaya çıkmakta bunlardan biri de multimedia enstelasyonları ve VR mekanlar olmaktadır. Multimedya enstelasyonları, belirli bir mekânda dijital olarak yerleştirilen, genellikle üç boyutlu ve interaktif sanat eserlerinden oluşmaktadır. Bu sanat biçimi, izleyicinin mekânla ve eserle doğrudan etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır. Enstelasyonlar, soyut sanatın temel ilkelerini genişleterek, renk, biçim ve ritim gibi unsurları kullanarak izleyicilere immersif deneyimler sunarak, izleyiciyi belirli bir mekânda aktif olarak katılımcı kılarak, sanat eserini daha yoğun ve çok katmanlı bir şekilde deneyimlemelerine olanak tanımaktadır (Kent, 2022). Bu tür çalışmalar, izleyici ile sanat eseri arasında dinamik ve etkileşimli ilişkiler kurarak, sanat eserlerinin algılanma biçimlerini dönüştürmektedir. İzleyicilere alışılmadık dışı deneyimler sunarak, onları gerçek dünyadan soyutlayan ve çevreleyen çok katmanlı ortamlar yaratmaktadır.

Soyut sanat, sanatçının iç dünyasını ve soyut düşüncelerini ifade etme amacı gütmektedir. Enstelasyon sanatı, bu soyut ifadeleri mekânsal ve interaktif bir deneyime dönüştürerek izleyiciye sunmaktadır. Dijital sanat ise hem soyut sanatın hem de enstelasyon sanatının ifade olanaklarını genişleterek, dijital araçlarla daha dinamik ve yenilikçi eserler yaratılmasını sağlamaktadır. Soyut sanat, izleyiciyi tanımlanabilir bir gerçeklikten uzaklaştırarak, kişisel bir deneyim sunar. Enstelasyon sanatı ise izleyicinin mekânla ve eserle doğrudan etkileşime girmesini sağlayarak, bu kişisel deneyimi daha yoğun ve immersif hale getirmektedir. Dijital sanat, izleyici ile eser arasında etkileşimli ve dinamik bir ilişki kurarak, sanat eserinin deneyimlenme biçimini zenginleştirilmektedir. Dijital sanat, enstelasyon sanatı ve soyut sanatın temel ilkelerini dijital teknolojilerle birleştirerek, yeni yaratıcı süreçler ve ifade yolları sunmaktadır. Quill ise VR ortamında sanatsal projeler yaratma sürecini dönüştürerek sanatçılara geniş bir yaratıcı alan sunmaktadır. Quill ile yapılan multimedya enstelasyonları geleneksel sanat sergilerinin ötesine geçerek izleyicilere sanatı yeni bir mekan algısı içinde deneyimleme fırsatı vermektedir. Quill, kullanıcıların VR ortamında gerçek zamanlı çizim yapmasına olanak tanıyarak; sanatçıların eserlerini doğrudan VR ortamında oluşturmalarını sağlamakta ve böylece daha doğal ve akıcı bir yaratım süreci içinde hem sanatçı hem izleyici dahil olmaktadır. Quill ile yapılan multimedya enstelasyonları, izleyicilerle etkileşim kurma biçimini radikal bir şekilde değiştirmiştir. VR ortamında yapılan bu enstelasyonlar, izleyicilere eserleri farklı açılardan keşfetme ve interaktif olarak deneyimleme imkanı vermektedir. Örneğin, Quill'in ses dosyalarını doğrudan projelere entegre etme özelliği, sanat eserlerini daha zengin ve unutulmaz hale getirmektedir. İzleyiciler, bir sanat eserinin içinde gezinebilmekte, detayları keşfedebilmekte ve ses efektleriyle sarmalayıcı bir deneyim yaşayabilmektedirler (UploadVR, 2021b; Quill.art, 2024).

Multimedya enstelasyonlarında Quill aracını kullanan Annazhilyaeva ve Rosie Summers'ın eserleri dijital dönüşümün sanat alanındaki seçkin örneklerini temsil etmektedir. Rosie Summers ve Anna Zhilyaeva, sanatta dijital teknolojilerin kullanımını yenilikçi yollarla keşfeden iki önemli sanatçıdır. Her ikisi de sanal gerçeklik (VR) teknolojilerini kullanarak sanat eserlerini daha

sarmalayıcı ve etkileşimli hale getirmiştir. Ancak, yöntemleri ve sanatsal vizyonları arasında belirgin farklılıklar ve benzerlikler bulunmaktadır.



Resim 10 “Rosie Summers’s art work by Quill.,2016.

Rosie Summers, 3D animatör ve VR sanatçısı olarak tanınmaktadır. Summers, özellikle Tilt Brush ve benzeri VR yazılımları kullanarak 2016 yılı itibari ile boyutlu sanatsal eserler yaratmıştır (Resim 10.). Sanat yolculuğu, Disney animatörü Glen Keane'in Tilt Brush kullanarak Ariel karakterini çizdiği bir videodan ilham alarak başlamıştır. Summers, VR teknolojisinin sunduğu yeni boyutları keşfederek, izleyicilere fiziksel dünyada mümkün olmayan sanatsal deneyimler sunmuştur. VR ortamında yaptığı çalışmalar, izleyicilerin sanat eserleriyle daha yoğun bir etkileşim kurmasını sağlamıştır. Summers, ayrıca VR sanatını dans gibi diğer sanat formlarıyla birleştirerek, performanslarında hem izleyiciyi hem de kendisini sanatsal sürecin bir parçası haline getirmiştir.



Resim 11 “Silver Carnival”, Anna Zhilyaeva, 2016.

Anna Zhilyaeva ise "Volumism" (Resim 11.) olarak adlandırdığı yeni bir sanat söylemi oluşturmuştur. Klasik resim tekniklerini Quill VR teknolojisiyle birleştirerek üç boyutlu "boyanmış heykeller" yaratmaktadır. Zhilyaeva, sanal gerçeklikte yaptığı eserlerde izleyicileri sadece eserle değil, aynı zamanda eserin yaratılış süreciyle de bütünleştirmektedir. Bu, izleyicilerin eseri hem görsel hem de deneyimsel olarak keşfetmelerini sağlamaktadır. Zhilyaeva performans sanatı ve enstalasyon sergileme biçimini eserlerine dahil ederek, canlı VR performanslarıyla dünya çapında tanınmıştır. Örneğin, Louvre Müzesi'nde Eugène Delacroix'nin "Liberty Leading the People" eserini VR ortamında yeniden yaratmış ve izleyicilere canlı olarak sunmuştur (MakersPlace, 2021). Her iki sanatçı da VR teknolojisini kullanarak üç boyutlu sanat eserleri yaratmışlardır. Summers ve Zhilyaeva, izleyicilere sarmalayıcı ve etkileşimli sanatsal deneyimler yaşatmaktadırlar. Her ikisi de sanatın dijitalleşmesi sürecinde öncülük ederek, yeni sanatsal ifade biçimlerini keşfetmektedir. Summers, eserlerinde daha çok hikaye anlatımı ve karakter animasyonlarına odaklanırken,

Zhilyaeva, Volumism ile klasik resim tekniklerini dijital ortamda yeniden yorumlamaktadır. Summers, VR performanslarını dans ve diğer sanat formlarıyla birleştirerek Zhilyaeva gibi eserlerinin yaratım sürecini performans sanatına dönüştürmektedir. Zhilyaeva'nın eserleri daha çok sanatsal deneyimlerin yaratımı üzerine odaklanırken, Summers'ın çalışmaları hikaye anlatımı ve karakter odaklı ilerlemektedir. İki sanatçı, dijital sanatın ve sanal gerçekliğin potansiyelini keşfetmekte ve sanatın sınırlarını Quill aracı vasıtasıyla zorlamaktadır.

TARTIŞMA SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, Quill by Smoothstep'in multimedya enstelasyonları ve animasyon uygulamalarındaki kullanımını kapsamlı bir şekilde incelemiştir. Araştırmanın bulguları, Quill'in sanat ve tasarım dünyasında devrim yaratan bir araç olduğunu ve VR ortamında yüksek kaliteli illüstrasyonlar ve animasyonlar oluşturma yeteneği sunduğunu göstermektedir. Bu bulgular, sanatçıların ve tasarımcıların yaratıcı süreçlerinde teknik ve kavramsal yenilikleri teşvik eden önemli bir unsur olduğunu ortaya koymuştur. Görsel çözümleme ve doküman analizi yöntemleriyle gerçekleştirilen bu araştırma, Quill by Smoothstep'in çeşitli sanat projelerinde nasıl kullanıldığını ve bu projelerin estetik ve teknik özelliklerini ortaya koymuştur. Quill'in sağladığı esnek ve kullanıcı dostu arayüz, sanatçıların daha önce mümkün olmayan detay ve karmaşıklıkta eserler yaratmalarına olanak tanımıştır. Özellikle Goro Fujita gibi sanatçılar tarafından üretilen projeler, Quill'in potansiyelini ve yaratıcı süreçlerdeki kullanımını net bir şekilde göstermiştir. Araştırmanın bulguları, Quill'in sanat ve tasarım dünyasında önemli bir araç olduğunu göstermektedir. Sanatçılar, Quill'i kullanarak detaylı ve karmaşık eserler yaratabilmekte, VR ortamında özgün ve yenilikçi projeler üretebilmektedirler. Quill, sanat felsefesi ve teknolojik gelişmelerin sanata etkisi bağlamında, sanatın doğasını ve sanatçıların yaratıcı süreçlerini köklü bir şekilde değiştirdiği görülmektedir. Dijital teknolojiler, sanatın sınırlarını genişleterek, yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına olanak tanımıştır. Quill, sanatçıların hayal güçlerini sınırsız bir şekilde kullanmalarını sağlayarak, sanatın kavramsal ve teknik boyutlarının daha fazla zenginleştiği tespit edilmiştir.

Bulgular, mevcut literatürle karşılaştırıldığında, Quill'in sağladığı yaratıcı olanakların diğer dijital araçlardan daha kapsamlı ve esnek olduğunu göstermektedir. Geleneksel 2D animasyon yazılımları ile karşılaştırıldığında, Quill'in VR ortamında sağladığı üç boyutlu yaratım imkanları, sanatçılara daha geniş bir ifade alanı sunmaktadır. Ayrıca, geleneksel enstelasyon teknikleriyle kıyaslandığında, Quill'in VR teknolojisi ile sağladığı interaktif ve sarmalayıcı deneyimler, sanatçılara ve izleyicilere daha derinlemesine ve dinamik bir sanat deneyimi sunmaktadır. Bu, Quill'in dijital sanat ve tasarımın geleceğinde önemli bir rol oynayacağını doğrulamaktadır. Quill by Smoothstep, multimedya enstelasyonları için de yenilikçi bir araç olarak öne çıkmaktadır.

Araştırma sonuçları, sanat galerileri, müzeler ve kültürel kurumların Quill gibi yenilikçi araçları kullanarak izleyicilere daha immersif ve etkileşimli deneyimler sunmalarının çağrı gerekliliklerini yakalamak adına önemli olduğunu göstermektedir. Ayrıca, sanatçıların ve tasarımcıların hem aracın yeni olması hem de donanım imkanlarına ulaşımın her sanatçı ve tasarımcı açısından maliyetli olması sebebiyle sanat ile ilgili kamu kurumlarında cihaza ve yazılıma erişim desteğinin sunulması, ayrıca Quill gibi araçları daha etkin bir şekilde kullanabilmesi için eğitim ve atölye çalışmalarının düzenlenmesi gerekliliği de ön plana çıkmaktadır. Kültürel politika yapıcılarının, dijital sanatın ve teknolojinin sunduğu olanakları daha geniş kitlelere ulaştırmak için stratejiler geliştirmelidir. Sanat ve tasarım eğitimi veren kurumlar, Quill'i müfredatlarına dahil ederek, öğrencilerin dijital sanat ve animasyon tekniklerini öğrenmelerini sağlamalıdır. Gelecek çalışmalar, Quill'in farklı sanat disiplinlerindeki kullanımını ve bu kullanımın sanat ve tasarım üzerindeki etkilerini daha detaylı incelemelidir. Ayrıca, Quill'in sağladığı yaratıcı olanakların daha geniş kitleler tarafından keşfedilmesi ve kullanılmasının teşvik edilmesi gerekmektedir. Bu, dijital sanat ve tasarımın gelişimine katkıda bulunacak ve yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına olanak tanıyacaktır.

Sonuç olarak, Quill by Smoothstep, sanat ve tasarım dünyasında yaratıcı süreçleri ve ifade biçimlerini dönüştüren yenilikçi bir araçtır. Sanatçılara ve tasarımcılara sunduğu sınırsız yaratıcı olanaklar, dijital sanat ve tasarımın geleceğine ışık tutmaktadır. Quill by Smoothstep'in multimedya enstelasyonları ve animasyon uygulamalarındaki potansiyeli, sanat ve tasarım dünyasında yeni ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına katkıda bulunmakta ve gelecekte de önemli bir rol oynamaya devam edeceği öngörülmektedir.

KAYNAKÇA (11 Punto)

- Artland Magazine. (2024). *Installation art: Top 10 artists*. Artland Magazine. <https://www.artland.com>
- Auganix.org. (2024). Quill launches VR animation and storytelling tools with Quill 2.0. Auganix.org.
- Cartoon Brew. (2018). *Facebook introduces free animation tools for Quill*. Cartoon Brew. <https://www.cartoonbrew.com>
- Cartoon Brew. (2021). *How to make a short film using Quill: An animator's guide to the VR software*. <https://www.cartoonbrew.com/how-to-make-a-short-film-using-quill>
<https://www.cartoonbrew.com/how-to-make-a-short-film-using-quill>
- CG Channel. (2018). *Facebook's Quill VR painting tool now lets you animate, too*. CG Channel. <https://124.im/ey2lmpR>
- Creative Bloq. (2021). *10 tips to get started in Quill for VR artists*. Creative Bloq. <https://www.creativebloq.com/how-to/get-started-in-quill>
- Domestika. (2024). *Online course - VR design and modeling with Quill*. Domestika. <https://www.domestika.org/en/courses/939-vr-design-and-modeling-with-quill>
- Facebookmicrosites. (2024a). *Dear Angelica: VR illustration and animation tool built to empower artists and creators*. Facebookmicrosites. <https://www.oculus.com/story-studio/films/dear-angelica/>
- Facebookmicrosites. (2024b). Features: VR illustration and animation tool built to empower artists and creators. Facebookmicrosites.
- Facebookmicrosites. (2024c). *Quill by Smoothstep: VR illustration and animation tool*. <https://www.facebookmicrosites.com/quill>
- IamagAMAG. (2024). *Art in VR: Oculus Quill paintings by Goro Fujita*. IAMAG. <https://www.iamag.co/art-in-vr-oculus-quill-paintings-by-goro-fujita/>
- Kent, C. (2022). Installation art in virtual reality. *Digital Culture & Society*, 8(1), 117-140. <https://doi.org/10.14361/dcs-2022-0107>
- LearnVR.org. (2024). *Quill (art & animation)*. LearnVR.org.
- Lovejoy, M. (2004). *Digital currents: Art in the electronic age*. New York: Routledge.
- Meta Community Forums. (2021). *Quill being replaced with Quill By Smoothstep*. <https://communityforums.atmeta.com/t5/VR-Experiences/Quill-being-replaced-with-Quill-By-Smoothstep/td-p/885163>
- Meta Quest Blog. (2024). *Go on an epic adventure in 'Lifetime Achievement,' a new animated film created in VR with Quill*. Meta Quest Blog. <https://www.meta.com/blog/quest/go-on-an-epic-adventure-lifetime-achievement-a-new-animated-film-created-in-vr-with-quill/>
- MitMIT Docubase. (2021). *Quill | VR illustration and animation tool*. <https://docubase.mit.edu>

- Moran, L. (2003). *What is installation art, What is series*. Press of Irish Modern Art Museum.
- Oculus VR News. (2024). *Quill by Smoothstep*. <https://www.ovrnews.com/app/quill-by-smoothstep>
- Quill.art. (2024). *Discover Quill: The ultimate VR creation tool*. <https://www.quill.art>
- Road to VR. (2021a). *Oculus artist's 'Quill' shorts show the incredible potential of illustrating & animating in VR*. Road to VR. <https://www.roadtovr.com/oculus-artists-quill-shorts-show-incredible-potential-illustrating-animating-vr/>
- Road to VR. (2021b). *Quill by Smoothstep: A revolution in VR illustration and animation*. <https://www.roadtovr.com/quill-by-smoothstep-review>
- Road to VR. (2021c). *The Remedy – How an illustrator made one of VR's best shorts with Quill*. <https://www.roadtovr.com/the-remedy-vr-short-quill>
- SideFX. (n.d.). *What is Houdini?* <https://www.sidefx.com/products/houdini/>
- The Art Story. (2024). *Installation art movement overview*. TheArtStory. <https://www.theartstory.org>
- UploadVR. (2021a). *One of VR's best artists is making an Oculus Quest adventure in Quill*. UploadVR. <https://www.uploadvr.com/one-of-vrs-best-artists-is-making-an-oculus-quest-adventure-in-quill/>
- UploadVR. (2021b). *Quill: New features and updates*. UploadVR Official X Social Media. <https://x.com/uploadvr>
- UploadVR. (2021c). *The Remedy is a free Oculus Quest short with blistering action - Quick review*. UploadVR. <https://www.uploadvr.com/the-remedy-oculus-quest/>
- UploadVR. (2021d). *Facebook hands off Quill PC VR animation tool to creator*. <https://www.uploadvr.com/facebook-hands-off-quill-pc-vr-animation-tool-to-creator>
- Uproxx. (2017). *Oculus Story Studio's 'Dear Angelica,' a VR short created with Quill*. Uproxx. <https://www.oculus.com/story-studio/films/dear-angelica/>
- Voices of VR Podcast. (2024). *Transformative moments in Quill with 3D drawing & animation*. Voices of VR Podcast.
- Wikipedia. (2021). *Oculus Quill*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Oculus_Quill
- Wikipedia. (2024). *Installation art*. https://en.wikipedia.org/wiki/Installation_art

Görsel Kaynakçası Örneği

- Resim 1 "The Remedy," Daniel Martin Peixe <https://www.roadtovr.com/making-the-remedy-quill-daniel-martin-peixe/> https://www.youtube.com/watch?v=yr_N7EIpblo
- Resim 2 Light It Up, Zeyu Ren. <https://www.cartoonbrew.com/how-to/how-to-make-a-short-film-using-quill-an-animators-guide-to-the-vr-software-190901.html>
- Resim 3 "Dear Angelica", Oculus Story Studio. <https://www.uploadvr.com/dear-angelica-oculus-go/>
- Resim 4 Worlds in Worlds, Goro Fujita. <https://www.youtube.com/watch?v=EzsG1uqfDTQ>
- Resim 5 Frame by Frame, Quill. <https://www.youtube.com/watch?v=yykTiXJhwCU&list=PLx6UpUtXfB3Wa3M29PRHSuiZjPxmWEx3B&index=6>

Resim 6 Transform Key, Quill.

<https://www.youtube.com/watch?v=h4dMrp9nWzw&list=PLx6UpUtXfB3Wa3M29PRHSuiZjPxmWEx3B&index=7>

Resim 7 Animbrush, Quill.

<https://www.youtube.com/watch?v=VnR24JsKCLQ&list=PLx6UpUtXfB3Wa3M29PRHSuiZjPxmWEx3B&index=4>

Resim 8 Pulse Index, Rafael Lozano-Hemmer. https://www.lozano-hemmer.com/artworks/pulse_index.php

Resim 9 CMY Shadows Mirror, Daniel Rozin. https://www.galleriesimon.com/post/dark-matters-shadow_technology_art

Resim 10 Rosie Summers's art work by Quill. <https://arpost.co/2020/02/03/rosie-summers-art-virtual-reality/>

Resim 11 Silver Carnival, Anna Zhilyaeva.

<https://cryptoart.io/artist/annadreambrush?gallery=null&price=null&page=1>

EXTENDED ABSTRACT

Purpose: The purpose of this study is to examine the use of the Quill by Smoothstep tool in multimedia installations and animation projects and to evaluate its contributions to art and design processes. Quill provides artists and designers the capability to create high-quality illustrations and animations in a VR environment, going beyond traditional methods and enabling the creation of more dynamic and interactive artworks.

Methodology: The research was conducted using literature review, document analysis, and visual analysis methods. The aesthetic and technical features of projects created with Quill were analyzed using visual analysis; existing literature and documents were evaluated through document analysis. The study focuses on the creative processes of projects made with Quill and ways to enhance the efficiency of these processes.

Findings: The findings show that Quill is a revolutionary tool in the art and design world, offering the ability to create high-quality illustrations and animations in a VR environment. Quill provides artists and designers with extensive creative freedom, enabling the creation of innovative and detailed projects. The tools and techniques offered by Quill provide both technical and conceptual innovations in the art production processes. For example, Daniel Martin Peixe's VR short film "The Remedy" demonstrates the use of Quill's frame-by-frame animation and layer-based animation techniques to create detailed and complex scenes.

Conclusion and Discussion: The results of the study indicate that Quill by Smoothstep is an important tool in the art and design processes and increases the efficiency of creative processes. Quill fundamentally changes the nature of art and the creative processes of artists in the context of art philosophy and the impact of technological developments on art. Digital technologies expand the boundaries of art, allowing new forms of expression to emerge. In the comparison and discussion section, it is seen that the creative possibilities offered by Quill are more comprehensive and flexible than those of other digital tools. Compared to traditional 2D animation software, Quill's three-dimensional creation capabilities in a VR environment offer artists a broader range of expression. Additionally, Quill is also highlighted as an innovative tool for multimedia installations, enabling artists to provide more immersive and interactive experiences for audiences.

Policy and Practice Implications: The research results underscore the importance for art galleries, museums, and cultural institutions to use innovative tools like Quill to offer more immersive and interactive experiences to audiences. Additionally, institutions providing art and design education should incorporate Quill into their curricula to help students learn digital art and

animation techniques. Cultural policymakers should develop strategies to make the opportunities offered by digital art and technology accessible to a broader audience.

Recommendations for Future Research:Future studies should more closely examine the use of Quill in different art disciplines and its effects on art and design. Additionally, the creative possibilities offered by Quill should be explored and used by a wider audience. This will contribute to the development of digital art and design and allow new forms of expression to emerge.

Conclusion: In conclusion, Quill by Smoothstep stands out as an innovative tool that transforms creative processes and forms of expression in the art and design world. The new creative opportunities it offers to artists and designers illuminate the future of digital art and design. The potential of Quill by Smoothstep in multimedia installations and animation applications contributes to the emergence of new forms of expression in the art and design world and is anticipated to continue playing a significant role in the Future. This tool, with the creative freedom it offers to artists and designers, expands the boundaries of digital art and paves the way for new artistic expressions to emerge. Therefore, the impact of Quill by Smoothstep on the art and design world should be further researched and encouraged both in education and professional artistic production.

Future. This tool, with the creative freedom it offers to artists and designers, expands the boundaries of digital art and paves the way for new artistic expressions to emerge. Therefore, the impact of Quill by Smoothstep on the art and design world should be further researched and encouraged both in education and professional artistic production.



19/07/2024

11/08/2024

<http://dx.doi.org/10.29228/jiajournal.77516>

Merve Şahika ERKAN¹

İç Mekan Tasarım Ögesi Olarak Bitki Kullanımı

Özet

Mekan tasarımcıları tarafından iç mekanlarda sıklıkla kullanılan bitkiler, bir tasarım ögesi olmanın yanı sıra estetik ve sağlık açısından da mekanların kullanıcılarına çeşitli kazanımlar sunmaktadır. Bu yüzden gerek yerleşim, gerek ışık ihtiyacı, gerek toksik özellikleri açısından bir bitkinin bir mekana uygun olup olmadığını değerlendirmek için bazı temel bilgilerin iç mekan tasarımcıları tarafından bilinmesi gerekmektedir.

Literatürde mekan tasarımında bitkilerin önemi; bitkilerin ışık, sıcaklık, su ihtiyaçları; havayı temizleme özellikleri; bitkilerin insan sağlığına görsel ve psikolojik faydaları gibi yönlerden oldukça fazla çalışma olmakla birlikte, iç mekan tasarımcılarına yönelik olarak çok az çalışma bulunmaktadır. Mekanda bitki ögesine atfedilen işleve yönelik bitki seçimi ve uygun bitkilerin ihtiyaçları temel düzeyde bilinmeli ve mekan tasarımı bu bilgiler ışığında gerçekleştirilmelidir. İç mekana yerleştirilen bitkilerden bazıları toksik özellikleri nedeniyle evcil hayvanlara ve küçük çocuklara zararlı olabilir. Bitkiye ve mekana dair özellikler incelenmeden yapılan seçimlerde hem maddi manevi olarak kullanıcıya hem de doğaya zarar verilmiş olur.

Bu çalışma iç mekan tasarımı yapılırken, tercih edilecek bitkilerin yalnızca görünüm açısından değil aynı zamanda diğer yaşamsal özellikleri ile birlikte değerlendirilmesi gerektiğini açıklamak için farklı bilim dallarının literatürlerinden faydalanarak oluşturulmuştur. Literatüre dayanılarak hazırlanan tabloda iç mekan tasarımcılarına yönelik bir temel değerlendirme listesi oluşturulmuştur ve mekan tasarımında bitkilerin önemi, özellikleri ve işlevsel olarak uygulama yöntemleri örneklendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mekan tasarımı, bitki, iç mekan tasarımı, bitkisel tasarım

Plant Use as an Interior Design Element²

Abstract

Plants, which are frequently used by interior designers in interiors, offer various gains to the users of the spaces in terms of aesthetics and health as well as being a design element. For this reason, some basic information should be known by interior designers in order to evaluate whether a plant is suitable for a space in terms of placement, light requirement and toxic properties.

Although there are many studies in the literature on the importance of plants in space design; light, temperature, water needs of plants; air cleaning properties; visual and psychological benefits of plants to human health, there are very few studies for interior designers. Plant selection for the function attributed to

¹ Dr. Öğrt. Üye. Ankara Bilim Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, mervesahika.erkana@gmail.com, Orcid: 0000-0002-9580-8592

²Bilimsel etik ve kurallara uygun hazırlanmış ve intihal incelemesinden geçirilmiştir. Etik kurul onayı gerektirmemektedir.

İç mekan tasarım öğesi olarak bitki kullanımı

the plant element in the space and the needs of suitable plants should be known at a basic level and the space design should be realised in the light of this information. Some of the plants placed indoors may be harmful to pets and small children due to their toxic properties. The choices made without examining the characteristics of the plant and the space will harm both the user and the nature.

This study was created by utilising the literature of different disciplines to explain that the plants to be preferred should be evaluated not only in terms of appearance but also with other vital features while designing interior spaces. In the table prepared based on the literature, a basic evaluation list for interior designers has been created and the importance, characteristics and functional application methods of plants in space design are exemplified.

Key words: Plant in space design, interior design, plant design

GİRİŞ

İç mekan tasarımında sıklıkla bir tasarım elemanı olarak kullanılan iç mekan bitkileri; görünüşleri açısından oldukça farklı biçimsel karşılıklara sahiptir. Çiçekli, çiçeksiz, büyük yapraklı, ağaç formu, minyatür vb. birçok farklı boyutta ve yapıda oldukça farklı bitki türü mevcuttur. İç mekanda bitkiler; genel görünümü iyileştirmek için estetik amaçlı, büyük meknlarda yönlendirme ve ya işlevleri bölme amaçlı, hava kalitesinin önemsendiği alanlarda havayı temizlemek amaçlı kullanılabilirler. Tasarım alanında bir sınır olmadığı bilindiğinden bitki tasarımı da bu geniş uygulama alanının bir parçasıdır. Bu çalışmada; iç mekan tasarım elemanı olarak bitki seçiminde dikkat edilmesi gereken kriterler belirlenmiş ve örnekler incelenmiştir. Çalışmanın amacı hem iç mekan tasarımcıların meknlar için bitki seçiminde yol gösterici olmak hem de yanlış bitki seçiminden kaynaklanan bitki hastalıkları ve ölümlerinin önlenmesi böylece bütçe, zaman ve emek kaybının önüne geçilebilmesidir.

Mekan tasarım literatüründe bitkilerin önemi yapılan çalışmaların sayıca çokluğundan anlaşılabilir. Literatürde bitkilerin özellikleri, ihtiyaçları ve bakımı (Yazgan vd., 2009), meknda bitki kullanımının türleri (Sarı ve Karaşah, 2018; Kahveci, 2023), bitkilerin toksik özellikleri (Zencirkıran vd. 2018; Atasoy, 2012), bitkilerin hava temizliğine etkisi (Şevik vd. 2016), bitkilerin insanlar üzerindeki etkileri (Ulrich vd., 1991, Sezen vd. 2017), kullanıcı tarafından en çok tercih edilen bitkiler (Sarı ve Karaşah, 2018)'e yönelik bir çok çalışma bulunmaktadır.

İç Mekânda Bitki Kullanımı Ve Bitkilerin Kullanılış Amacı

Doğal ortamından alınarak çeşitli türden saksı ya da bitki yataklarında yaşamsal süreçlerini devam ettirebilen bitkiler iç mekan bitkileri olarak bilinir ve son yıllarda iç mimarlar, mimarlar ve peyzaj mimarları tarafından ortak bir çalışma alanı olarak ele alınmaktadır. (Kahveci, 2023; Selim, 2021; Uslu, 2006; Yazgan vd. 2009).

Yazgan vd (2009) iç mekanda bitki kullanımının belirli ve özel bir amacı bulunması gerekliliğini belirterek, kullanılış amaçlarını genel olarak şu şekilde sınıflandırmıştır: “Bitkilerle yapılan tasarım;

- İç mekan elemanlarını organize ve koordine eder,
- Mekana kimlik kazandırır ve doğanın bir parçası olan elemanları yapı içine getirir,
- İç mekan elemanları ile insan arasındaki uyumu sağlar,
- Yapı içindeki meknları daha yaşanabilir kılar, estetik değerlerini artırır,
- Bitkisel materyal, iç mekandaki elemanları organize ederek birbiri ile çakışan işlevler için fiziksel ya da görsel bir engel olarak işlev yapar,
- Yapı içinde yer alan renkli çiçekli ya da yoğun olarak kullanılan sarkıcı formu bitkiler meknanın “insana yönelik” olduğunu adeta vurgular. Yapay olarak sağlanan ve tamamen kontrollü

İç mekan tasarım öğesi olarak bitki kullanımı

mekanların (aydınlatma, ısıtma, havalandırma ile) bireyler tarafından daha kabul edilebilir yaşama ortamı olarak algılanmasında etkilidir.”

Yazgan vd. (2009)’ın genel sınıflandırmasına karşın Sarı ve Karaşah (2018) hazırladıkları tabloda (Tablo 1) genel olarak bitki kullanım amaçlarını -bitkilendirme tasarımı işlevlerini-detaylıca sınıflandırmıştır:

Tablo 1. Bitkilendirme Tasarımı İşlevlerinin Tipolojisi

İnsanlar üzerindeki etkileri: Psikolojik /Duygusal	Estetik açıdan memnuniyet verici; Rahatlatıcı, dinlendirici, sakinleştirici; Heyecan verici, neşelendirici; Merak uyandırıcı; Hoş; Temel oluşturucu; Hatırlatıcı; Yatıştırıcı; Zıtlama (zıt düşmek); Politik/sosyal yorum (eleştiri); Birinin benliği ile iletişim kurmak (bağlanmak); İyileştirici; Zaman hissi: lineer, periyodik (döngüsel), gündelik
İnsanlar üzerindeki etkileri: Ruhsal (manevi)	Düşünceye dalma (derin düşünce); Meditasyon; İçebakış (iç gözlem); Doğayla iletişim kurmak (bağ kurmak); Evrenle iletişim kurmak (bağ kurmak); Dünya ve onun düzeniyle iletişim kurmak (bağ kurmak); Sığınak (ibadethane) olarak bahçe; 'Tanrının tapınağı'; Barış (huzur) duygusu; Birlik (fikir birliği) duygusu (hissi); Gizem duygusu
İnsanlar üzerindeki etkileri: Duyusal/mental/ fiziksel	Tüm duylara hitap etmek: görsel, işitsel, dokunsal, koklama; Estetik duyuya hitap etme; Yürüme, gezmeye, dinlenme, oynama, labirentte kaybolmak gibi karşılıklı etkileşim için bağlamak (angaje etmek); Doğayla karşılıklı etkileşim; Eğitim; Sorgulamak; Doğayı deneyimlemek; Sanat deneyimi; Serinletici gölge; Hoş; Politik/sosyal yorum (eleştiri)
Mekânsal organizasyon: Durağan (statik)	Mekân tanımlamak; Dış mekân odaları oluşturma; Mekânsal illüzyonlar oluşturma; Gizem oluşturma; Sürpriz unsuru; Gizlilik kontrolü; Özelden kamuyu ayırmak; İzinsiz girişi durdurmak; Kenar ve duvar kaplamaları; Vistalar ve manzaraları çevrelemek; Bağlantı mekanı (alanı); Çatı kaplaması/örtüsü; Çevreleme; Açma; Ulaşımı (erişimi) tanımlamak; Erişimi vurgulamak
Mekânsal organizasyon: Dinamik	Trafik ve hareketi kontrol; Doğrudan hareket; Yönlendirme ve yeniden yönlendirme; Birleştirme; Ardışık (sıralı) hareket; Yavaşlama hareketi; Gezmeye/dolaşmaya davet etme; Oryantasyona (uyum) yardım etme; Şakacı bir şekilde kafa karıştırmak (labirent)
Çevre mühendisliği	Trafik kontrolü; Görsel düzenleme/kötü görüntüleri perdeleme; Erozyon kontrolü; Sediment (çökelti) kontrolü; Yüzeysel akış kontrolü; Akışı temizleme; Sel kontrolü; Hava kirliliği kontrolü/havayı temizleme; Akustik kontrol/gürültüyü azaltma; Arazi ıslahı; Arazi restorasyonu; Sulak alanlarda suyu temizleme; Parlamaları kontrol etmek; Mikroklimayı değiştirme/kontrol etme; Rezervuarlar için bitkilendirme; Rüzgâr kontrolü: rüzgâr perdesi
Ekolojik amaç	Ekosistemi korumak; Bozulmuş ekosistemlerin onarımı; Bozulmuş alanların rehabilitasyonu örneğin eski maden sahaları; Suyollarının onarımı; Biyoçeşitliliği iyileştirmek ve desteklemek; Yaban hayatı ortamı oluşturma/biyotik topluluk; Yaban hayatı koridorları

Bir iç mekanda bitki yerleşimi yapıp yapılmadığı ve bu yerleşimin hangi amaçla yapıldığının kullanıcıya aktarılabilmesi önemlidir. Ancak (Tablo 1’de de belirtildiği gibi) bazı mekanlarda bitki kullanımının doğrudan fiziki olarak işlevsel bir amacı bulunmayabilir, bitkiler yalnızca görsel-estetik amaçlı tercih edilebilir (Görsel 1). Yine de bitkilerin mekan kullanıcılarına etkileri yalnızca fiziksel olarak değerlendirilmemelidir, 2. Başlıkta bitkilerin insanlar üzerindeki etkilerinden bahsedilmiştir.

İç mekan tasarım öğesi olarak bitki kullanımı



Görsel 1 İç Mekanda Bitki Kullanımının Oluşturduğu Görsel Farklılık.

Bitkilerin İnsanlar Üzerindeki Etkileri

Bitkilerin insanlar üzerindeki etkileri konusunda oldukça fazla araştırma mevcuttur. Gerek deneysel, gerek anket çalışmalarına dayanan bu araştırmalar bitkilerin insanların duygu durumları üzerinde olumlu bir etmen olduğunu ortaya çıkarmıştır. Örneğin Ulrich vd.(1991)'nin yaptığı araştırmada, katılımcılar stresli bir film seyrettikten sonra farklı kent ve doğa manzaralarına maruz bırakılmıştır. Sonuç olarak doğal manzaralar seyreden bireylerin kalp atışı, kan basıncı, kas gerilimi gibi fizyolojik ve psiko-fizyolojik durumlarının değiştiği, gerilimlerinin azaldığı tespit edilmiştir. (Ulrich, 1991)

“Özellikle çalışma ortamında; kişisel sağlık, yaratıcılık, otonom uyarılma, stres yönetimi, kendini yenileme ve performans artırıcı etkileri olduğu belirlenmiştir (Bringslimark vd., 2007; Bringslimark vd., 2009; Burchett vd., 2019; Chang ve Chen, 2005; Dijkstra vd., 2008; Fjeld vd., 1998; Han, 2009; Lee vd., 2015; Ulrich, 2002). Qin vd.(2014) bitkilerin; renk, koku ve ölçü gibi özelliklerinin anket yöntemi, elektrokardiyografi (EKG), elektroensefalogram (EEG) ve solunum hızı ölçümü ile insan konforu üzerindeki etkilerini araştırmışlardır. Sonuçlar, bitkili ortamların tercih edildiğini; özellikle küçük, yeşil renkli ve hafif kokulu bitkilerin ise yüksek memnuniyet ve rahatlık hissi verdiğini ortaya koymuştur. Hastane iç mekan tasarımlarında bitki kullanımı, hastaların tedavi edilmesi sürecinde ruhsal, fiziksel ve sosyal anlamda iyileştirici bir role sahiptir (Uslu, 2018). Ortamda bulunan bitkiler hastalar üzerinde kan basıncının kontrolü, ağrı, anksiyete ve yorgunluk derecelerinde azalma gibi fizyolojik ve psikolojik etkiler ortaya koymaktadır. Özellikle hastane bekleme salonlarındaki bitki varlığının, stresi önemli ölçüde azalttığı tespit edilmiştir. Bu durum, bitkilerin terapötik yönden önemini de arttırmaktadır” (Ekici ve Şişman, 2020, sf 2).

Anlaşıldığı gibi birçok farklı çalışma ile bitkilerin insanlar üzerinde olumlu fizyolojik ve psikolojik etkileri bulunmaktadır. Ancak iç mekanda bitki kullanımının kişiler üzerindeki etkilerinden bahsedilirken; hava kalitesinden de söz etmek gerekmektedir. İç mekanda bitki kullanımının doğrudan amacı olsun olmasın -bitkinin ihtiyaçları karşılandığında- hava kalitesine olumlu etki ettiği de araştırmalarla kanıtlanan bilimsel bir gerçekliktir. Ancak hangi bitkinin hava kalitesine hangi şartlar altında ne kadar etki ettiği konusunda daha fazla çalışma yapılması gerekliliği açıktır.

“Tarran vd., bitkilerin varlığının, CO2 seviyelerini klimalı ofislerde 10% oranında doğal havalandırmaları ortamlarda ise 25% oranında azalttığını belirtmektedir. Bu konuda öncelikle farklı bitkiler ile çalışmalar devam ettirilmeli, iç ortam şartlarında daha hızlı fotosentez yapan bitkiler araştırılmalıdır. Araştırılması gereken bir diğer husus iç ortamdaki şartların değiştirilerek bitkilerin fotosentez hızının artırılması olanaklarıdır. Bu konuda özellikle ışık şiddeti ve ışık türü çalışmalara konu edilmelidir. Zira bitkilerin iç ortam hava kalitesine etkisi fotosenteze bağlıdır. Fotosentezi

İç mekan tasarım öğesi olarak bitki kullanımı

şekillendiren şartların başında da ışık gelmektedir. Nitekim yapılan çalışmalar yeterli ışık koşullarında yeşil bitkilerin fotosentez yaptığı ve fotosentez sonucu ortamdaki CO2 miktarını azalttığı, kükürt oranını düşürdüğü, insan ve diğer canlılar için zararlı olan kirleticileri (toz, kül, polen, duman, partikül madde vb.) filtre ederek hava kalitesini arttırdığı bilinmektedir ve bitkilerin bu alandaki etkilerine yönelik bazı çalışmalar yapılmıştır. Ancak bitkilerin iç ortamdaki CO2 miktarını azaltmak amacıyla etkin biçimde kullanılabilmesi için bu alandaki çalışmaların artırılması ve detaylandırılması gerekmektedir (Şevik vd. 2016, s. 499)".

Gerek psikolojik, gerek fiziksel faydaları gerekse mekânsal düzenlemede tasarımcıya bir eleman olarak yardımcı olabilmesiyle bitkiler iç mekan tasarımında insan ve mekan arasındaki ilişkiyi kuvvetlendiren önemli bir öğedir.

İç mekanda bitki kullanımının bazı riskli durumları da bulunmaktadır. İç mekan tasarım sürecinde, kullanılması planlanan bitkilerin toksik özellikleri bilinmeli, tercih buna göre yapılmalıdır. Özellikle çocuklar veya evcil hayvanların bulunacağı mekanlarda tasarımcının sorumluluğu daha da artmaktadır.

"Bazı bitkilerin özsuyu ile temas, yaprak, gövde veya kökün ısırılması, yutulması gibi vakalar bitkiler içerisinde yer alan toksik maddelerin etkilerinin ortaya çıkmasına neden olabilir ve şiddet derecesine bağlı olarak çok ağır durumların ortaya çıkmasına yol açabilir. Özellikle bu kapsamda yüksek toksisiteye sebep olan bitkiler ciddi zararların ortaya çıkmasına ve hatta ölüme neden olabilir. Bununla birlikte, düşük toksisiteye sahip olan bitkilerin yutulması veya çiğnenmesi, kusma ve ishal gibi küçük rahatsızlıklara, özsuvarında oksalat kristalleri barındıran bitkiler ise ağız, dil ve boğazda tahriş, şişme, yanma ve mide rahatsızlıkları gibi arazlara yol açar. Diğer yandan dermatit oluşturan bitkilerin özsuvarı veya dikenleri, tüyleri vasıtasıyla ciltte kaşıntı, kızarıklık veya tahrişe sebebiyet verir. Hayvan toksisitesine neden olan bitkiler ise özellikle evcil hayvanlar için zehirleyici etkiler meydana getirebilir (Nelson ve ark., 2007; Knight, 2007; Filmer 2012; Anonim, 2017). Amerika Birleşik Devletleri Zehir Kontrol Merkezi Birliği raporuna (Mowry ve ark. 2016) göre, 2015 yılında meydana gelen zehirlenme şikâyetlerinin % 1,80 - 2,29'unun bitkilerden kaynaklandığı ve bitkilerin ilk 25 neden arasında yer aldığı, özellikle 5 yaş ve altında vakalarda bitkilerin 10'uncu sırada bulunduğu bildirilmiş olup, zehirlenme vakalarında sıklıkla karşılaşılan bitkiler değerlendirildiğinde listenin ilk sırasında *Phytolacca americana* (Şekerçi Boyası) ve *Spathiphyllum* spp. (Beyaz Yelken)'nin geldiği görülmüştür (Zencirkıran vd. 2018)".

Bitki toksisitesi üzerine en yaygın sınıflandırmalardan biri King (1997) tarafından oluşturulmuştur. Bu sınıflandırmaya göre 2 bitkilerin toksisite dereceleri yüksek, düşük, oksalat kristalleri barındıranlar, deri yangıları oluşturanlar ve hayvan toksisitesine sebep olanlar olarak beş başlıkta ele alınmıştır. Yüksek toksisiteye sebep olan süs bitkileri yenildiğinde ölümle sonuçlanabilecek kadar ciddi hasara sebep olurlar, düşük toksisiteye sebep olan süs bitkileri yenildiğinde kusma, ishal ve mide bulantısı gibi daha az hasara sebep olurlar, oksalat kristalleri barındıran süs bitkileri iğne şeklindeki kristalleri sebebiyle deride tahriş, dil, ağız ve gırtlak yanması, nefes alma zorluğu ve sindirim sistemi rahatsızlıklarına sebep olur, deri yangıları (dermatit) oluşturan süs bitkilerininin vücutla teması ciddi tahriş, kızarıklık ve koyu renkli leke oluşumuna sebep olur. Hayvan toksisitesine sebep olan süs bitkileri ise kedi ve köpek gibi evcil hayvanlar tarafından tüketildiğinde ölüme bile sebep olabilecek rahatsızlıkların gözlenmesine sebep olur (King, 1997 den akt. Atasoy, 2012, s. 109).

2 İlgili çalışmalarda toksik bitkilerin türleri -Latince- belirtilmiştir. Detaylı bilgi için bkz: King, 1997; Zencirkıran vd. 2018; Atasoy, 2012.

YÖNTEM

Bu çalışma, mekanda bitkilerin bir tasarım elemanı olarak kullanılmasında, mekan tasarımcıları tarafından bilinmesi gereken temel bilgiler ve mekana yönelik bitki seçiminde dikkat edilmesi gereken kriterlerin belirlenmesi amacıyla hazırlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, peyzaj mimarlığı ve bitki bilimi alanlarının kaynaklarından, iç mekanda bitki kullanımı üzerine mekan tasarımcılarına yönelik teorik bilgiler taranmıştır. Literatüre dayanılarak oluşturulan tabloda mekan tasarımı için bitki kullanılmak istendiğinde incelenmesi gereken kriterler, açıklamalarıyla birlikte verilmiştir. Bunun yanında çeşitli örnekler üzerinden tasarımda bitki kullanımına yönelik güncel örnekler ele alınmıştır.

BULGULAR

Mekan tasarımcılarının bitkileri bir tasarım elemanı olarak iç mekanda kullanabilmesi için, mekanda bitkilerle oluşturulmak istenen etkinin, bitkinin özelliklerinin ve ihtiyaçlarının bilinmesi yeterli değildir. Bu bilgilerin yanında mekanın kendisinden kaynaklanan özellikler ile kullanıcının bitki bakımına yatkınlığı birlikte değerlendirilmelidir. Bitkinin özellikleri ile mekan tasarımında kullanılacağı alan ve mekanın kullanıcısı arasında doğrudan bir ilişki olmak zorundadır.



Görsel 2: Mekan Bitki Ve Kullanıcı; İç Mekan Tasarımında Bitki Kullanımının Temel Öğeleri

“Modern iç mimari tasarımlarında iç mekân bitkilerine olan talep her geçen gün artmaktadır. Ancak düzenlemelerde bitkilerin kendilerinden beklenen fonksiyonları gerçekleştirebilmeleri, her şeyden önce mekânın sahip olduğu ve bitkinin gelişimini etkileyen ekolojik faktörlerin tespitiyle ve buna paralel olarak da uygun türlerin iç seçimiyle mümkün olacaktır. Bu türlerin estetik açıdan sahip oldukları özellikler ise, mekânlarda etkili kompozisyonlar teşkilinde önemli rol oynamaktadır” (Ulus, 2006, s. 145).

“İç mekân bitkilerinin kendilerinden beklenen faydaları sağlayabilmeleri, sağlıklı bir şekilde gelişebilmeleri mekâna uygun tür seçimine, türlerin ekolojik isteklerinin (ışık, sıcaklık, nem ve su, yetiştirme ortamı) karşılanmasına ve bu isteklere uygun bakım uygulamalarının (sulama, gübreleme, saksı değiştirme, yabancı ot kontrolü, kurumuş dal ve yaprakların temizliği, hastalık ve zararlılarla mücadele) yapılmasına bağlıdır” (Selim, 2021, s. 959).

Çalışmanın bu kısmında iç mekanda bir tasarım ögesi olarak bitki yerleşimi ve seçiminde dikkat edilmesi gereken kriterler; mekanın kendisinden kaynaklanan özellikleri, mekanın koşulları, kullanıcının özellikleri ve bitkinin kendisinden kaynaklanan özellikler olarak dört ayrı başlık altında toplanmıştır. Ana başlıklar ve alt başlıkların hemen hemen tümü birbirleriyle doğrudan ilişkilidir, örneğin mekanın cephesi ışık alma koşullarını doğrudan etkilerken, kullanıcının günlük hayat koşulları ve bitki bakımına ayırabileceği vakit ve teknik destek ihtiyacı da birbirleri ile

İç mekan tasarım ögesi olarak bitki kullanımı

bağlantılıdır. Bu sebeple iç mekanda bitki seçimini etkileyen faktörler bir sınıflandırma altında açıklanmakla birlikte bir sıralama ya da göz ardı edilebilecek bir faktör içermemektedir.

Tablo 2: İç Mekan Bitki Seçiminde Dikkat Edilmesi Gereken Kriterler

Mekanın fiziksel özellikleri	İklim Cephe Mekanın boyutu
Mekanın Koşulları	Hava Kalitesi ve Akımı Işık Sıcaklık Nem
Kullanıcı Özellikleri	Kullanıcının İlgi ve Deneyimi Kullanıcının Günlük Hareketleri ve Alışkanlıkları Kullanıcının Zaman ve Kaynak Tahsisi
Bitkinin Kendisinden Kaynaklanan Özellikler	Bitki Form Özellikleri Çiçek/Yaprak Rengi Yaprak Formu Bakım Kolaylığı Toksisite Büyüme Hızı ve Çiçeklenme Süresi

1- Mekanın Fiziksel Özellikleri

Mekan fiziki mekan olarak ele alındığında, o mekan için bitki seçimi/yerleşimini etkileyen faktörler genelden özele iklim, cephe ve mekanın boyutu olarak karşımıza çıkmaktadır.

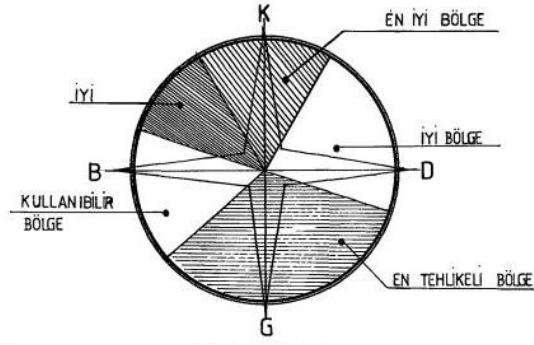
İklim: İklim mekanın bulunduğu coğrafya ile doğrudan bağlantılı bir özelliktir; örneğin karasal iklim özellikleri taşıyan bir coğrafyadaki bir mekan için tropik bitki tercih etmek bakım veren için zorlayıcı olabilir.

Çoğu bitki genetik olarak yıllar içinde değişse de köken itibari ile bazı temel ihtiyaçlara sahiptir. Bu ihtiyaçların karşılanamayacağı iklim farklılıklarında eğer bitki için uygun ortam sağlanamazsa; bitki sağlıklı büyüyemeyecek ya da ölümü kaçınılmaz olacaktır. Bitkinin ihtiyaç duyduğu çevresel özellikler doğal koşullarla sağlanamıyorsa, uygun ortamın sağlanması için çeşitli teknik ekipmanlar kullanılabilir.

Cephe: Cephesel özellikler bitki yerleşimi için belirleyici/engelleme kriteridir. Gölge ihtiyacı olan bitkilerin güney cepheye yakın konumlandırılması güneş yanıklarına, bitki ölümlerine sebep olabilir.

Bitkinin yerleştirileceği konumun hangi cepheye baktığı bitki seçiminde önemlidir. Bazı bitkiler sabah güneşine ihtiyaç duyarken bazı bitkiler öğlen güneşinde gelişimlerini sürdürebilmektedir. Bazı bitkiler de gölge ya da yarı gölge ortamlarda iyi bir şekilde gelişebildiklerinden doğrudan ışık alımından zarar görürler. Ancak aydınlık isteyen bitkiler bile direkt güneş ışığından korunmalı, güneş yanıkları oluşabileceği unutulmamalıdır Görsel 3’de Özer’in bitkiler için uygun cephe önerisi verilmiştir.

İç mekan tasarım öğesi olarak bitki kullanımı



Görsel 3 Cephelere Göre Bitkiler İçin En İyi Işık Alan Yönlerin Gösterimi

Mekanın boyutu: Bulunulan iklimden kaynaklanan özellikler ve cepheden kaynaklı etkilere çeşitli tasarım kararları ile müdahale mümkünken (iklimlendirme cihazları, güneş kırıcılar vb), mekânın boyutu genel olarak bitki seçimi için müdahale edilebilir bir özellik değildir. Mekân boyutu hem kullanılacak bitki yoğunluğunu hem de bitkinin ulaşabileceği en yüksek uzunluk sebebi ile bitki boyutunu etkiler. Bu nedenle özellikle bitki seçiminde bitkinin ulaşabileceği en fazla uzunluk bilinmelidir. Ayrıca bitkinin mekânın açıklıklarından güneş ışığı alabilmesi ile ilgili olarak da yükseklik önemlidir. Yazgan vd. (2009) “yüksek boylu bitkiler kullanılacak ise seçilen türün yüksekliği mekânın 2/3 sini geçmemelidir” der. (Yazgan vd. 2009, s. 199)



Görsel 4 ve 5 Bulunduğu Mekanın Boyutları İle Uyumlu Olmayan Bitkiler

Mekânın boyutuyla ilgili bir diğer durum da fiziksel özelliklerin algısının değiştirilmesidir. “Örneğin sarkıcı türde bitkiler tavan yüksekliği fazla olan mekânları alçak gösterir, şeffaf ve hafif dokulu bitkiler mekânı genişletir, iri yapraklı kaba dokulu bitkiler ise mekânı daraltır” (Yazgan vd., 1986, akt. Baturlar, 2011, s.10).

İç mekan tasarım ögesi olarak bitki kullanımı



Image by Dylan and Jeni

Görsel 6 Tavan Tasarımında Bitki Kullanımının Mekanın Yükseklik Algısı Üzerinde Etkisi

2- Mekansal Koşullar

Mekansal koşullar mekanın bitkiye uygun olup olmadığını belirleyen en önemli etmenlerdendir. Mekanın hava kalitesi ya da ışığı -teknik destek sağlanmadığı koşulda- bitkinin mekandaki varlığını sürdürebilmesi için yaşamsaldır.

Hava kalitesi ve akımı: Mekanın hava kalitesi ve hava akımı doğrudan ilişkili olduğundan birlikte değerlendirilmesi tercih edilmiştir. "...bitkiler fotosentezi tamamlayabilmek için korbondioksite gereksinim duyarlar. Yapı içindeki havalandırma ile sağlanan hava sirkülasyonu, bitkinin ihtiyacı olan korbondioksiti temin eder, sıcaklığın ortamda aşırı artışı engeller. Havanın aşırı sıcak ya da soğuk olması bitki için uygun değildir. Ayrıca ortamda yer alan bazı kirleticiler (boyalar, temizlik ürünleri, petrol ürünleri gibi) bitki yaprağını olumsuz olarak etkileyebilir. Yapı içindeki düşük hava kalitesi bitkiyi riske atmaktadır" (Yazgan vd. 2009. Sf.92).

Bir yandan hava akımı, mekandaki havanın temizlenmesi ve kalitesinin artırılması için bir gereklilik olsa da aynı zamanda ısı farkından kaynaklanan bir riski de barındırmaktadır. Bazı bitkiler hava akımına gereksinim duyarken bazıları da hava akımından olumsuz etkilenmektedir. Hava akımının bir diğer önemli noktası da ısı farkının oluşmasıdır. Hava akımı ihtiyacı duyan bir bitki bile bulunduğu ortamda çok soğuk (klima) ya da çok sıcak (ısıtıcılar) hava akımı oluşmasından zarar görebilmektedir.

Işık: Bitkinin konumunun ışık olanakları iyi belirlenmelidir. Pencere, balkon kapısı gibi bitkilerin gün ışığını alabileceği mekânsal açıklıklar ile bitkinin konumlandırılacağı alanın mesafesi, ortamda bitkiye gölge oluşturacak yani ışık alımını etkileyecek bir obje olup olmadığı, bitkinin bol ışıklı-yarı gölge ya da gölge ortamlardan hangisinde gelişimini optimum düzeyde sürdürebileceği bilgileri edinilmelidir. Bitkinin ihtiyacı olan ışığı ihtiyacı olan süre kadar alamadığı zaman fotosentez yapamayacağı, böylece gelişiminin kötü etkileneceği unutulmamalıdır.

İç mekan tasarım öğesi olarak bitki kullanımı

“İç mekan bitkilerinin gelişimi ve yetişmesi dış mekana göre biraz daha bilgi ve beceri ister. Bitki için ortamda bulunması gereken en önemli üç eleman ışık, su ve topraktır. Su ve toprak bitkinin yer aldığı kabın içinde kolaylıkla kontrol edilebilecek elemanlardır. Işık için ise durum bu kadar basit değildir. İç mekanlarda bitkilerin bulundurulması ve bunların tasarım parametrelerine uygun biçimde yerleştirilmesinden önce mekanın ışık özelliği son derece önemlidir” (Çorbacı vd., 2012, sf. 2).

Sıcaklık: Bitkinin dayanabileceği en az ve en çok sıcaklık dereceleri ile mekanın yıl boyunca hangi sıcaklıklarda olabileceği karşılaştırması yapılarak bitkinin mekana uygunluğunun tespit edilmesi gerekmektedir. Bazı bitkiler kökenlerinin iklim özellikleri sebebiyle düşük sıcaklıklara dayanabilirken, örneğin tropik bitkiler düşük ortam sıcaklıklarından olumsuz etkilenmektedir. Sıcaklık aynı zamanda ışıkla birlikte fotosentez için zorunlu bir koşuldur. Başka bir deyişle ışığı yeterli bir bitkinin bulunduğu ortam sıcaklığı gereğinden çok soğuk veya çok sıcak olursa da fotosentez yapamayacak, solunum yaparak ortama CO₂ (karbondioksit) salacaktır.

“Bitkilerin gelişmesi ve bazı fizyolojik olayların cereyan etmesinde sıcaklık etkilidir. Latent devrede olan bitkilerin bile, organlarındaki biyokimyasal sürecin devam etmesi yine sıcaklığa bağlıdır. Fotosentez olayında ışığa oranla daha az etkili olan sıcaklığın, daha çok solunumda, bitkinin su ihtiyacında ve transpirasyonunda önemli rolü vardır (ŞAHİN 1987). Doğadaki sıcaklığın kaynağı, ışıkta olduğu gibi yine güneş ışınlarıdır. Ancak konut, işyeri gibi kapalı mekanlarda güneş ışığı kaynaklı ısınma, pencere ve duvar hacmine bağlıdır. Öte yandan iç mekanlarda kullanılan ısıtma sistemleri (klimalar) sayesinde, sıcaklık arzu edilen şekilde değiştirilebilmektedir” (Ulus, 2006, s. 147).

Nem: Bitkiler su ihtiyacını yalnızca topraktan -sulama yöntemi ile- değil aynı zamanda yaprakları sayesinde havadaki nemden de karşılamaktadır. Bu sebeple bitki bakımının yapılacağı ortamın nem dengesi ortamdaki bitkilerin ihtiyaçlarına göre ayarlanmalıdır. Bitkiler yapraklarına su püskürtülmesi yöntemiyle nemlendirilebilir ya da ortamda nem artışına sebep olacak çeşitli su kapları bulundurulabilir.

3- Kullanıcı Özellikleri

İç mekan tasarımında bitki seçimini etkileyen faktörlerden bahsedilirken elbette ki kullanıcının ilgi ve bilgisi, bitki bakımına ayıracağı zaman ve maddi kaynak gibi faktörlerden bahsetmek gerekmektedir. Ancak bu faktörler bireysel olarak algılanmamalıdır. Günümüzde özellikle Avm’lerde, kamusal yapılarda, gar ve havalimanı gibi ulaşım yapılarında ve ofis binalarında kullanımı artan bitki ile tasarım yaklaşımında; bitkilerin sorumluluğunu alacak tek bir kişi yerine; görevlendirilmiş bitki bakım firmaları bulunmaktadır. Öyle ki bu firmalar, sulama, besin takviyesi gibi uygulamaları yaparken, gerektiğinde bitkileri kendi seralarına rehabilitasyona almak suretiyle de sürekliliği sağlama görevini üstlenirler. Kullanıcının bitki bakımına etkisi, bitki için yaşamsaldır, bu nedenle bakımın yetersiz kaldığı durumlarda profesyonel destek almak gerekmektedir.

4- Bitkinin Kendisinden Kaynaklanan Özellikler

Bitkilerin, yukarıda bahsedilen çeşitlerinden kaynaklı olarak belirli özellikleri bulunmaktadır. Bu özellikler bitkinin kökenine, doğal olarak yetiştiği coğrafyanın iklim, yağış gibi özelliklerine doğrudan bağlıdır. Örneğin muz bitkisi tropik bir bitki olup, su ve sıcaklık ihtiyacı bir çöl bitkisi olan kaktüsten oldukça farklıdır. Yine aynı şekilde gövde ve yaprak yapıları ve boyutları, renkleri, zehirli olup olmaması bitkinin kendine has özellikleridir.

Bu özelliklerin, iç mekan bitki seçiminde dikkat edilmesi gereken diğer kriterlerin en temel bağlayıcısı olduğu söylenebilir. Tüm mekânsal koşullar ve kullanıcıdan gelen kullanım süreci

İç mekan tasarım ögesi olarak bitki kullanımı

bilgileri, bitkiye ihtiyacı olanı sunmak ve bunu yaparken de bitkiden mekan tasarımında hem görsel hem de işlevsel olarak fayda sağlamaktır.

Bitkinin gövde formu, çiçek ve yaprak rengi, yaprak formu, bakım kolaylığı, toksik olup olmaması, büyüme hızı ve çiçeklenme süresi gibi özellikleri bilinmeli ve mekanda bitki tasarımı süreci bu bilgiler ışığında yönetilmelidir.

İç Mekanda bitki kullanım örnekleri

İç mekan tasarımında bir tasarım ögesi olarak bitki kullanımı, önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere birçok farklı etkiye sahiptir. Bu kullanımın günümüzde giderek yaygınlaştığı hem mekan sahibi hem de tasarımcı önerisi olarak bitkilerin mekana daha fazla dahil edildiği gözlemlenmektedir. Yalnızca konut ya da bağımsız ofisler gibi küçük alanlarda değil, alışveriş merkezleri, genel müdürlükler ve plazalar gibi ofis yapıları, hatta toplu taşıma yapılarında da bitki kullanımının yaygınlaştığı, hatta tasarımın ana fikri haline geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Mekarlarda bitkilerin bir tasarım ögesi olarak kullanılması, yukarıda bahsedilen koşullara doğrudan bağlıdır. Tasarımda elde edilmek istenen işlev veya estetik, mekanın fiziksel koşulları kadar bitkinin kendi özelliklerine de bağlıdır. Bitkilerin işlevsel bir öge olarak kullanımı ile görsel bir öge olarak kullanımı farklı türden bitki tercihleri gerektirir.

Örneğin; Şişecam Genel Merkezi'nde toplantı alanlarını ayırmak ve alan tanımlamasını vurgulamak üzere bitki ögeleri kullanılmıştır. Ancak bu ögeler bölücü görevi görmemektedir.



Görsel 7 ve 8 Şişecam Genel Merkezi Toplantı Alanları

Kullanıcı yoğunluğu olan büyük ölçekli mekamlarda bitkilerle tasarım yaklaşımını en net gösteren mekamlardan biri de ulaşım yapılarıdır. Son yıllarda bir çok havaalanı bitkisel ögelerle birlikte tasarlanmakta hatta bu tasarım yöntemi ile ödüller kazanmaktadır.



Görsel 9 ve 10 Singapur Changi Havaalanı İç Mekan Fotoğrafları

İç mekan tasarım ögesi olarak bitki kullanımı



Görsel 11 ve 12 Katar, Hamad Uluslararası Havaalanı

Yolcuların beklerken geçirdikleri zamanın göreliliği ve mekânsal tatmin üzerine bitkilerle birlikte kurgulanan havalanlarında; bitkilerin su ve doğal ışık ile birlikte kullanılması dikkat çekmektedir. Böylece hem tasarımda doğal mekan etkisi vurgulanmakta hem de bitkilerin ihtiyaç duyacağı ışık ve nem ihtiyacı karşılanmaktadır. Bu alanlardaki yolcular bekleme eyleminden ziyade, doğal ortamda yürüyüş, farklı bitki türleri keşfetme, izleme gibi aktivitelerle vakit geçirebilmektedir. Ayrıca doğal elemanlarla tasarlanan mekanlar, çeşitli sürdürülebilirlik hedeflerine de katkı sağlaması açısından önemlidir.

TARTIŞMA SONUÇ VE ÖNERİLER

Bitkiler, kendi yapılarından kaynaklı çeşitlilikleri sebebi ile görsel bir eleman olarak kullanılmaktadır. Ancak görselliğin yanı sıra bitkiler iç mekanın havasını temizlemeye yardımcı olabilir, dolaşımda bölücü ya da yönlendirici eleman olarak işlev görebilir ya da kullanıcının stres seviyesini düşürerek biyolojik bir etki oluşturabilir. Bitkiler; tasarımcıların mekana dahil ettiği, yalnızca görsel amaçlı değil aynı zamanda mekanda çeşitli işlevleri de üstlenebilen canlı tasarım elemanlarıdır. Dikeyde yayılıcı özellikteki bitkiler bölücü eleman olarak kullanılabilirken, kısa boylu çalılar ya da otçul bitkiler dolaşım ya da kullanım alanlarının sınırlarını tanımlamakta kullanılabilirler.

İç mekan tasarımında bitki kullanımında görsel çeşitlilik, tasarımın işlevi ve gerekliliklerin; bir bütün olarak birlikte düşünülmesi gerekmektedir. Aksi takdirde yanlış seçimlerin sonucu olarak bitki hastalıkları ya da kayıpları yalnızca görsel bozulmaya neden olmaz, aynı zamanda maddi kayıplara yol açar.

İç mekan tasarımcıları, bitkiler ile ilgili temel bilgilere ya da hangi bilgileri edinmeleri gerektiğine dair sorgulama becerisine sahip olduğunda, kullanıcı temelli tasarım yaklaşımına yeni bir yön kazandırılabilir ve böylece kişilerin daha doğal çevrelerde yaşamlarını sürdürmesi sağlanabilir.

Elbette içmimarların; çalışma alanı bitkiler olan botanik bilimciler ve peyzaj mimarları kadar bilgiye sahip olması beklenemez, ancak mekânsal bağlamda işlevle birlikte bitkilerin bir öge olarak kullanılabilmesi için temel seviyede bilgiye sahip olunması ya da bu bilgilerin nereden ve nasıl edinileceğinin bilinmesi gereklidir. Bu nedenle bu çalışmanın içmimarlık alanında bitki kullanımı üzerine yapılacak gelecek çalışmalara altlık oluşturması öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

- Atasoy, N. (2012). *Bina içi mekânlarda kullanılan zehirli süs bitkileri üzerinde araştırmalar*. Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Baturlar, F. (2011). *İç Mekânda Bitki Kullanımının Estetik ve Fonksiyonel Özellikler Yönünden İrdelenmesi*. Yüksek.lisans Tezi. Mustafa Kemal Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Hatay.
- Bostan, (1998) *Cephelere göre bitkiler için en iyi ışık alan yönlerin gösterimi* [Fotoğraf]. Özer, 1995'den aktaran Bostan, 1998, sf.25.
- Bostan, D. (1998). *İç mekanlarda bitki tasarımı*. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çorbacı, Ö. L., Duran Gökalp, D., & Göker, P. (2012). *İç mekanda bitkilerle tasarımda ışığın önemi*. Eğitim Odağında Artvin Sempozyumu Bildirileri II, 211-222.
- Ekici, B., & Şişman, E. (2020). Hastane iç mekan tasarımında bitki kullanımı, Tekirdağ kenti örneği. *Türkiye Peyzaj Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 1-9.
- Kahveci, H. (2023). İç mekanda bitkisel tasarım yaklaşımları üzerine bir stüdyo deneyimi. *Kent Akademisi*, 16(1), 318-337.
- King, I. A. (1997). *Know Your Plants. Safe or Poisonous?* California Poison Control System, California, USA.
- Özer, D. (1995). *Salon bitkilerinin yerleştirilmesi bakımı ve salon bitkileriyle yapılan düzenlemeler*. Lisans bitirme tezi. İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi, İstanbul.
- Sarı, D., & Kardeş, B. (2018). Bitkilendirme tasarımı öğeleri, ilkeleri ve yaklaşımlarının peyzaj tasarımı uygulamalarında tercih edilirliliği üzerine bir araştırma. *Megaron*, 13(3), 470-479.
- Selim, C. (2021). Otellerde iç mekân bitki tercihlerinin bitkisel tasarım ilkeleri kapsamında değerlendirilmesi ve bakım olanaklarının belirlenmesi: Antalya örneği. *Düzce Üniversitesi Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 9, 957-970.
- Sezen, İ., Aytatlı, B., Ağırlı, R. A., & Patan, E. (2017). İç mekân tasarımında bitki kullanımının birey ve mekân üzerine etkileri. *ATA Planlama ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 25-34.
- Şevik, H., Çetin, M., & Işınkaralar, K. (2016). Bazı iç mekân süs bitkilerinin kapalı mekânlarda karbondioksit miktarına etkisi. *Düzce Üniversitesi Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 4(2), 493-500.
- Tarran, J., Torpy, F., & Burchett, M. (2007). *Use of living pot-plants to cleanse indoor air—research review*. In Proceedings Of Sixth International Conference On Indoor Air Quality, Ventilation & Energy Conservation In Buildings—Sustainable Built Environment, Sendai, Japan.
- Ulrich, R. S., Simons, R. F., Losito, B. D., Fiorito, E., Miles, M. A., & Zelson, M. (1991). *Stress recovery during exposure to natural and urban environments*. Journal Of Environmental Psychology, 11(3), 201-230.
- Uslu, A. (2006). Bazı İç Mekân Bitkilerinin Kullanım Tekniği Üzerine Çalışmalar. *İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 56(2): 146-161
- Yazgan, M. E., Uslu, A., Özyavuz, M. (2009). *İç Mekân Bitkileri ve Tasarımı*. Ankara Üniversitesi, Ankara.

İç mekan tasarım ögesi olarak bitki kullanımı

Yazgan, M., Perçin, H., & Akıncı, G. (1986). İç Mekan süs bitkileri. (Birinci Baskı). Ankara: Ankara Üniversitesi, Ziraat Fakültesi Yayınları.

Zencirkıran, M., Çelik, B. H., Müdük, B., Görür, A., Çetiner, S., Eraslan, E., & Tanrıverdi, D. (2018). İç mekan tasarım bitkilerinin kullanıcılar için toksik özellikler bakımından değerlendirilmesi. Bartın Orman Fakültesi Dergisi, 20(1), 26-31.

Görsel Kaynakça

Ambius. (t.y.). İç mekanda bitki kullanımının oluşturduğu görsel farklılık [Fotoğraf]. Kaynak: <https://www.ambius.com/indoor-plants/office-plant-design-ideas/> (Erişim Tarihi: 03:05.2023)

Arcdaily. (t.y.). Singapur Changi Havaalanı İç Mekan Fotoğrafları [Fotoğraf]. https://www.archdaily.com/915688/jewel-changi-airport-safdie-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab (Erişim Tarihi: 16.07.2024)

Arkiv. (t.y.). Şişecam Genel Merkezi Toplantı Alanları [Fotoğraf]. <https://www.arkiv.com.tr/proje/sisecam-genel-merkezi/7378> Erişim Tarihi: 06.07.2024)

Green Ceiling. (t.y.). Tavan Tasarımında Bitki Kullanımının Mekanın Yükseklik Algısı Üzerinde Etkisi [Fotoğraf]. <https://cupcakesandcashmere.com/decor/how-to-add-a-green-ceiling-to-your-home-bavel-restaurant-interior-design> (Erişim Tarihi: 16.07.2024)

Strelitza. (t.y.). Bulunduğu mekanın boyutları ile uyumlu olmayan bitki [Fotoğraf]. <https://orendabayindir.com/strelitzia/> (Erişim tarihi: 01.10.2021)

T.J.C. Ficus Lyrata. (t.y.). Bulunduğu mekanın boyutları ile uyumlu olmayan bitki [Fotoğraf]. <https://www.thejunglecollective.com.au/product/fiddle-leaf-fig-ficus-lyrata-300mm> (Erişim Tarihi 15.07.2024)

T.N.N. Qatar Airport. (t.y.). Katar, Hamad Uluslararası Havaalanı [Fotoğraf]. <https://www.thenationalnews.com/travel/airlines/2022/11/15/qatar-airports-new-indoor-orchard-in-pictures/> (Erişim Tarihi: 16.07.2024)

EXTENDED ABSTRACT

Purpose

Indoor plants are widely utilized by interior designers not only as decorative elements but also for their aesthetic and health benefits. This study aims to provide a comprehensive guide for interior designers on the selection and integration of indoor plants into interior spaces. The research seeks to establish a fundamental evaluation framework by drawing on interdisciplinary literature.

Method

The study addresses the critical factors that should be considered when selecting and integrating indoor plants into interior design. These factors include the plant's requirements (light, water, temperature), potential toxic properties, spatial conditions (air quality, light levels), user characteristics, and the time and effort required for plant care. The study synthesizes information from disciplines such as landscape architecture and botany to achieve its objectives.

Findings

Numerous studies have demonstrated the positive effects of plants on human health and well-being. Exposure to natural elements has been shown to reduce stress, enhance mood, and improve overall mental health. In work environments, plants have been found to boost creativity, productivity, and reduce stress levels. Additionally, in healthcare settings, the presence of plants can facilitate faster recovery by providing a calming environment for patients. However, there are also risks associated with plant selection, as some plants possess toxic properties that can be harmful if ingested or if they come into contact with skin.

Conclusion and Discussion

Integrating indoor plants into interior design enhances the relationship between individuals and their environment, contributing to both psychological and physical well-being. By understanding the requirements and characteristics of different plants, interior designers can make informed decisions that optimize benefits while minimizing risks. This study provides a foundation for future research and practical applications in the use of plants within interior design.

