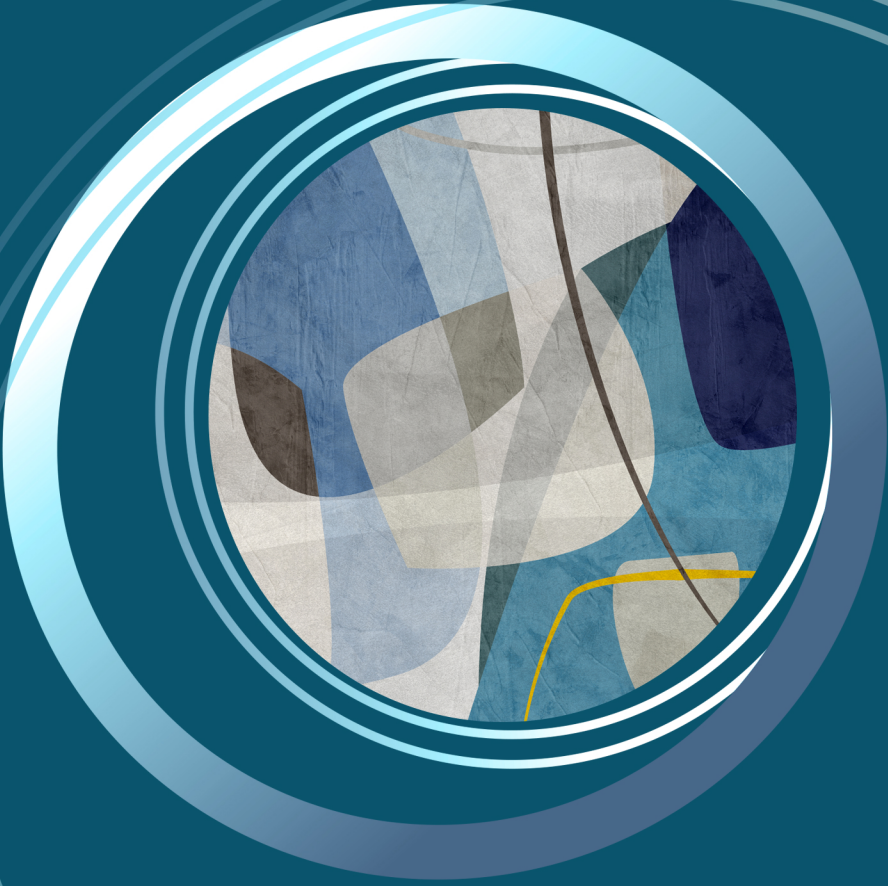


An abstract artwork featuring overlapping geometric shapes in shades of blue, grey, and brown, with a thin yellow line. The artwork is enclosed in a circular frame with a thick blue border and several concentric white and blue lines radiating from the left side.

GÜZEL SANATLARDA KURAM, BAĞLAM VE UYGULAMA

Editör: Doç. Dr. Suna ÇETİN YETER



GÜZEL SANATLARDA KURAM, BAĞLAM VE UYGULAMA

Editör

Doç. Dr. Suna ÇETİN YETER*

* Çukurova Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü,
ORCID:0000-0003-0210-237X



Güzel Sanatlarda Kuram, Bağlam ve Uygulama

Editör: Doç. Dr. Suna ÇETİN YETER

Genel Yayın Yönetmeni: Berkan Balpetek

Kapak ve Sayfa Tasarımı: Duvar Design

Baskı: Ağustos 2025

Yayıncı Sertifika No: 49837

ISBN: 978-625-5698-11-7

© Duvar Yayınları

853 Sokak No:13 P.10 Kemeraltı-Konak/İzmir

Tel: 0 232 484 88 68

www.duvar yayinlari.com

duvar kitabevi@gmail.com

İÇİNDEKİLER

Bölüm 1.....5

Yerel Kimliğin Seramik Takı Tasarımına Aktarımı Çanakkale-Çan İlçesi Üzerinden Deneyisel Bir Model

Tuba BATU , Ece YÜCEL

Bölüm 2.....21

Tarihî ve Edebi Metinlerin Dijital Sergilerde Sürükleyici Görselleştirilmesi: AR/VR ve Oyunlaştırma ve Etkileşimli Deneyimler

Fatih PALA

Bölüm 3.....38

Dijital Çağda Temel Tasarım: Öğeler, İlkeler, Programlar ve Uygulamaları *Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA, Şehnaz YALÇIN*

Bölüm 4.....61

Hiçliğin Ortasında 6N Bir Anatominin İrdelenmesi

Zeynep ERGİN

Bölüm 1

Yerel Kimliğin Seramik Takı Tasarımına Aktarımı Çanakkale-Çan İlçesi Üzerinden Deneysel Bir Model¹

Tuba BATU ², Ece YÜCEL ³

1. Giriş

Tasarım, yerelden evrensele açılan bir ifade biçimidir. Gündelik nesnelerde kültürel belleğin temsili, kimlik aktarımı ve estetik sunum açısından önemli bir rol üstlenir. Küreselleşme çağında, endüstriyel tasarımın seri üretim biçimleri yerel özgünlüklerin silikleşmesine sebep olurken kültürel kodların görünür hale geldiği el yapımı tasarımlar sanat ve sürdürülebilirlik perspektifinden değerlidir. Tasarımın yalnızca estetik değil aynı zamanda yaşanan mekâna ilişkin kolektif hafızayı temsil eden bir araç olarak kullanılması, özellikle yerel motiflerin ve anlatıların yeniden işlenmesini olanaklı kılmaktadır. Tasarımcı, bir nesne veya ürünü ortaya koyarken bir duygu, bir kavram ya da bu çalışmada olduğu gibi içinde bulunulan coğrafyanın potansiyelini keşfetmeye yönelik bir dürtü gibi verilerden yola çıkar. Araştırmanın çıkış noktası olan “Çan ilçesinin yerel kimliğinin tasarıma aktarımı” fikri, coğrafyanın bizzat kendisinin bir veriye daha doğrusu tasarıma dönüştürülebilir bir araştırma zemini oluşturduğu yönündeki gözlemler sonucu şekillenmiştir. Bu aynı zamanda mekânın sadece fiziksel bir varlık değil; kültürel, tarihsel ve toplumsal anlamlarla yüklü bir üretim alanı olduğunun da göstergesidir.

Bölgenin topoğrafya ve endemik bitkiler gibi doğal, Troas kültürünü de içerisinde barındıran arkeolojik mirası gibi tarihsel ve dokuma desenleri, geleneksel motifleri gibi sosyo-kültürel bileşenleri birer tasarım verisine dönüştürülerek elde edilen veriler üzerinden farklı tekniklerde seramik takı

¹ Bu yayın proje kodu SBA-2021-3536 olan Bir Tasarım Elemanı Olarak *Çanakkale Çan İlçesi Kimliği ve Seramik Takılarda Kullanımı* başlıklı Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi tarafından desteklenmiş Bağımsız Araştırma Projesi’nin çıktılarından üretilmiştir.

² Doç. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çan Meslek Yüksekokulu, Mimari Dekoratif Sanatlar Bölümü, ORCID: 0000-0003-0951-6620

³ Öğr. Gör., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Yenice Meslek Yüksekokulu, Mimari Dekoratif Sanatlar Bölümü, ORCID: 0000-0002-0196-7593

tasarımları oluşturulmuştur. Kültürel kimliğin soyut ve somut unsurlarını tanımlamanın yanı sıra tasarım odaklı bir yaklaşım geliştirerek el sanatları eğitiminde yeni bir model sunmayı hedefleyen bu araştırma yerel kalkınma, kadın emeği, kültürel miras ve yaratıcı tasarım ekseninde yürütülmekte ve kültürel değerlerin çağdaş tasarım nesnesine dönüşümünü sanatsal bir zemin üzerinden tartışmaktadır. Sonuç olarak bu çalışma, tasarım sürecini yalnız estetik kaygılarla değil yerel kültürel kimliği tanıma, koruma ve aktarma amacıyla kurgulamakta; yerel flora, tarihi hafıza ve sosyo-kültürel motiflerin birer tasarım verisine dönüştürülerek temsilini odak noktası olarak ele almaktadır. Bu yaklaşım, tasarım araştırmalarında yerel kimliğin bir kaynak olarak kullanılmasının deneysel bir modelini önermektedir.

2. Yerel Kimlik, Kültürel Bellek ve Mekan

Yerel kimlik, bir yerleşim alanının coğrafi, tarihsel, kültürel ve toplumsal bileşenlerinin bütününden beslenen hem fiziksel hem de simgesel bir yapıdır. Mekan, yalnızca topoğrafik bir konum değil, belleğin, aidiyetin ve kültürel sürekliliğin de içerisinde barındığı bir alanın temsilidir (Tuan, 1977: 6). Çok katmanlı tarihsel izler taşıyan aynı zamanda kendi içerisinde özgün bir kültürel dokuyu sürdüren yerleşimler, yerel kimlik araştırmaları açısından özel bir konuma sahiptir. Günümüzde Anadolu'nun kuzeybatısında yer alan ve Biga Yarımadası olarak bilinen Çanakkale ili, Antik Çağ süresince Troas adıyla anılmaktaydı. Bölgenin sınırları içerisinde yer alan Kaz Dağı, zengin bitki örtüsü ve maden yataklarıyla yüzyıllar boyunca Troas bölgesi için değerli bir sembol konumundadır. Avrupa ve Asya kıtalarının arasında karayolu bağlantısı, boğazın iki yakasında da yer aldığı bilinen çok sayıda liman kenti üzerinden sağlanırken bu liman kentlerden iç kesimlere bağlantı kurulan antik yollar üzerinde de önemli yerleşim yerleri kurulmuştur. Kaz dağlarının çok çeşitli canlı türü ve bitki örtüsünün zenginliği, akarsu vadilerinde yer alan tarımsal araziler, Paleolitik Çağdan itibaren yerleşim için tercih edilmesinde başlıca etken olmuştur (Tombul, 2015: 1-2).



Görsel 1. Çanakkale ili ve ilçeleri (Tombul, 2015: 1)

Çanakkale ili, eşsiz coğrafi konumu ile Asya ve Avrupa kıtaları arasında tarih boyunca stratejik bir köprü görevi görerek kavimlerin geçiş alanı olmuş dolayısıyla Truva'dan Gelibolu'ya, antik kentlerden Osmanlı İmparatorluğu'na dek birçok farklı uygarlığa ev sahipliği yapmıştır. Kültürel zenginliği, çoğunlukla denizler iç içe geçmiş kent merkezlerinde daha belirgin hale gelirken Çan ilçesi, bu genel karakterden bağımsız olarak içe dönük, kara merkezli ve kendi geleneksel yapısını koruyarak biçimlenmiş bir kimliğin temsilcisidir. Doğusu Yenice-Biga, kuzeyi Biga-Lapseki, batısı Çanakkale Merkez-Bayramiç ve güneyi Bayramiç-Yenice ilçeleri ile çevrili Troas Bölgesi'nin doğu iç kesimini oluşturan (Küçükkefe, 2008: 303) Çan ilçesinin tarihsel geçmişi Roma dönemine kadar uzanmakta olup, 14. yüzyılda Osmanlı topraklarına katılmıştır (Türker, 1995). 1522 yılından itibaren Biga sancağına bağlanmış bir kaza olan Çan, 1921 yılında Yunan işgalinde çokça hasar görmüş, 1922 yılında işgalden kurtulmuş ve 1945 yılında ilçe olmuştur (Eren, 1990: 109). Kıyıya uzak konumu dolayısıyla deniz ticareti ve liman kültüründen uzak, daha çok kara yolu bağlantılarına ve iç dinamiklere bağlı bir yerleşim birimi olması Çan'ın kültürel yapısında belirgin bir “yerel özgüllük” ve muhafazakar bir karakter oluşumuna yol açmıştır. Nüfusun sahip olduğu 65 köy ile kırsal yerleşimlere dağılması, geleneksel yaşam pratiklerinin, halkın inançlarının ve el sanatlarının günümüze dek korunarak ulaşmasına katkı sağlamıştır. Özellikle Türkmen köylerinin varlığı; halk hekimliğinin, geleneksel giyim kuşam alışkanlıklarının, sözlü kültürün ve dokuma üretiminin canlı kalmasına katkıda bulunmuştur. Bu bağlamda yerel kimlik yalnızca folklorik bir miras olmaktan çıkmış, yaşayan, dönüşen ve üretimin kaynağı bir bilgi alanı haline gelmiştir.

Kent kültürü, toplumsal bilincin ve belleğinin yansıması olarak nitelendirilen zamanın tarih niteliği kazanmasıyla meydana gelmektedir. İnsanlığın atalarından

bir sonraki kuşağa aktardığı miras ve değerler, kent kültürü içerisinde kendini sürekli halde ve fiziken ortaya koymaktadır. Bu bağlamda kentin fiziksel yapısını oluşturan unsurlar; mimarisi, köprüleri, kemerleri, eski ve yeni mabetleriyle dünyanın insan yapısı ve insan mirası olan yanını temsil etmektedir. “Hafıza Mekanları”, yalnızca fiziksel kalıntılar değil, aynı zamanda kültürel pratiklerin tekrarlandığı, anlam üretiminin devam ettiği alanlardır (Nora, 1989: 8). Çan ilçesi içerisinde bu hafıza mekanlarının başında, 1957 yılında Türkiye’nin ilk özel teşebbüs seramik fabrikası olarak kurulan Kale Seramik Fabrikası ve ardından Etili ve Pera Seramik gibi kuruluşlar yer alır. Sadece sanayim tesisleri değil aynı zamanda modernleşme ile geleneksel üretim kültürünün kesiştiği sembolik alanlar olan bu yapılar ve ilçenin “Seramik Mahallesi” gibi adlandırılmış yerleşim birimleri, endüstriyel mirasın günlük yaşama nasıl içkin hale geldiğinin de göstergesidir.

Çan ilçesi kimliği yalnızca seramik üretimle değil aynı zamanda doğal varlıklarıyla da şekillenmektedir. Çukur bir vadiye kurulmuş ve genellikle engebeli topraklara sahip olan ilçenin (Güleç, 2008: 323) merkezinde uzun yıllar kaynak olarak çıkış yapmış sonrasında tedavi amaçlı sıcak su kaynağı olarak kullanılan Kocabaş Deresi bulunmaktadır (Deniz, Baba ve Tarcan, 2010: 160). Yörede yapılmış eski çalışmalar göstermektedir ki Çan yöresi bitki örtüsü ve endemik bitkileri açısından zengindir. Kaz Dağları’nın uzantılarında yer alan ilçede endemik bitkiler yetişmekte ve bu bitkiler halk arasında hem tıbbi hem kültürel anlamlar taşımaktadır. Bu yörede yetiştiği bilinen, ekonomik ve tıbbi değere sahip olan bitkilerden bazıları şunlardır; Troya yüksük otu, Troya pancarı, Troya düğünçiçeği, Troya yayla çayı, Kazdağı geveni, Kazdağı uyuzotu, Kazdağı mercangüşü, Kazdağı koyunkıranı, Eskimenderes sığırkuyruğu, domuz kuyruğu, kekik, yabani sümbül, karahindiba, at kuyruğu, baldıran, sarı kantaron, yabani soğan, ardıç, sütbeyaz orkide ve gelincik. Bu bitkilerin hemen hepsi geleneksel halk ilacı olarak birçok hastalıkların tedavisinde yerel halk tarafından kullanılmaktadır (Kılıçgün, Arda ve Gönüz, 2008: 75-76). Halk hekimliğinde, ritüellerde ya da doğa takvimlerinde önemli roller üstlenen endemik bitkiler aynı zamanda renk dili ve biçimsel tekrarlarıyla kilim dokuma geleneklerinde motiflerde de kendine yer bularak kolektif belleğin kuşaktan kuşağa aktarımını simgeler. Tüm bu veriler doğrultusunda Çan ilçesinin yalnızca coğrafi değil kültürel olarak özgün bir kimliğe sahip olduğunu söylemek mümkündür. Bu kimlik tasarım ile buluşturulduğunda yalnızca estetik bir biçim yaratmanın yanı sıra yöreye ait toplumsal, tarihsel ve doğal anlatılar çağdaş bir sanat nesnesi aracılığıyla yeniden yorumlanır. Bu bağlamda yerel kimlik yalnızca belgelenen değil, yeniden kurgulanan, anlamlandırılan ve dönüştürülen bir yaklaşımla incelenmektedir.

3. Tasarımda Kültürel Referanslar

Tasarım yalnızca işlevsel bir nesne yaratma süreci değil, anlam üretme, kimlik ifade etme ve estetik deneyim inşa etme sürecidir (Krippendorff, 2006). Özellikle kültürel tasarım bağlamında tasarım nesnesi biçimsel bir çözüm olmanın yanı sıra sembolik değerler, kolektif hafıza ve tarihsel anlatılarla yüklü bir temsil alanı konumundadır. Bu bağlamda tasarım sürecinin, sadece bireysel yaratıcılığın değil, toplumsal belleğin biçimlenmesinde de rol oynadığı görülmektedir. Kültürel referanslarla yapılan tasarımlarda yerel sembollerin çağdaş biçimlerle yeniden yorumlanmasıyla anlam ortaya çıkmaktadır ve bu süreçte gelenekselin aynı şekilde yeniden üretimi değil estetik, semantik ya da fiziksel olarak dönüştürülmesiyle güncel bir bağlamda yeniden ele alınması söz konusudur. Burada tasarım geçmişin donmuş bir temsili değil, geçmişle kurulan yaratıcı bir ilişki olarak konumlanmaktadır. Özellikle soyut kültürel miras unsurları olan motifler, desenler, sözlü anlatılar ve ritüeller tasarımların zengin kaynaklarıdır. Çanakkale ve çevresinin coğrafi konumu ve bölgeler arasında geçiş yolu olması, yörenin değerlerine de yansımıştır. Yazılı ve sözlü, maddi ve manevi kültür unsurları olan çeşitli meskenler, geleneksel el sanatları, yöresel yemekler, halk oyunları, şive, sözlü ve yazılı edebiyat gibi unsurların da şekillenmesinde etkisi görülmektedir. Binlerce yıllık birikimin sonucunda oluşan bu kültürel öğelerin bu kadar küçük bir alanda zengin farklılıklar içerisinde devam etmesi ise nadir karşılaşılan bir durumdur. Coğrafi konumunun bölgeler arasında geçiş güzergahında yer alması ve binlerce yıldır çok çeşitli kültürün etkileşimiyle oluşan bu durum, doğal bir sentezlenmenin sonucudur (Erten, 2006: 157).

Çan'daki ilk yerleşim izlerine Karlıköy yakınlarında bulunan Karlı Dere sekilerindeki Taşhtarla Mevkii'nde ortaya çıkan, Orta Paleolitik Dönem'e tarihlenen buluntularda rastlanmaktadır. Bu buluntular aynı zamanda Kuzey Batı Anadolu'da yer aldığı bilinen üç orta Paleolitik yerleşim yerinden biridir. Karlı Dere civarında yer alan Çalca Mevkii olarak adlandırılan bölgede elde edilen buluntular ise, Epi-Paleolitik ile İlk Neolitik Dönem arasındaki MÖ. 8000- MÖ. 5500 tarihine aittir (Özdoğan, 1989: 447-448). Çan ilçesinin kuzey batısında yer alan Duman Köyü'nde 1970'li yıllarda açılan bir mezar ve buluntuları, kutsal alan ve kaya mezarları bölgede önemli bir yere sahiptir. Bölgedeki önemli köylerden biri de arkeolojik buluntuların zenginliğiyle öne çıkan Altıkulaç köyüdür. Köyün önemli olmasının nedeni 1999 yılında kaçakçılar tarafından gerçekleştirilen kazılarda karşılaşılan Çingentepe tümülüsü ve bu tümülüste yer alan Greko-Pers etkili olduğu bilinen boyalı lahitin ortaya çıkmasıdır. Kızılelma Köyü Anıt Mezarı, Çan ilçesinin güney batısında yer alan Bayramiç ve Yenice ilçelerine komşu olan ve Strabon'un bahsettiği Troas'a ait üç önemli akarsudan biri olarak

bilinen Garanikos Nehri'nin kaynak noktası olan Kotylos tepesine yakın bir yerde bulunmaktadır (Küçükkefe, 2008: 304-306).

1945 yılında ilçe olan Çan'da sanayi tesislerinin kurulmasından önce halk geçimini hayvancılıktan kazanmaktadır. İlçe merkezinde çok uzun zamandan bu yana kurulan Pazar yerlerinde hayvanların boynuna takılan çan, en çok satılan günlük kullanım eşyaları arasındadır. Çevre köy ve yerleşim yerlerinden pazara çan almak için gelindiği bilinir. Çan isminin ilçeye buradan geldiği düşünülmektedir. Sözlü halk edebiyat ürünleri bakımından da oldukça zengin bir yöre olan Çan'da, sosyal yapı bakımından bölgedeki yerleşimlerle ilgili kesin bilgi olmamakla birlikte çeşitli medeniyetlere ait izlere antik kalıntılarda ratlanmaktadır (Güleç, 2008: 323). Roma döneminde bu bölge Sergis veya Nargis adıyla anılmaktadır. Gergis bölgesi olarak adlandırılan bölgenin Çan ile Çanakkale arasında dağlık arazide yer aldığı ve Çan bölgesine yerleşmiş ilk topluluğunda Gergisler olduğu düşünülmektedir (Eren, 1994: 15).

Anadolu'da bilinen Oğuz, Türkmen ve Yörük toplulukların, kolektif kimlik ve aidiyet biçimleri bağlamında aynı etnik kimlikten referansla gelişme göstermekle birlikte tarihsel süreç içerisinde sosyokültürel değişim dinamikleri çerçevesinde görülen sosyal, ekonomik, kültürel, politik ve sosyo-bilişsel farklılaşmalar sonucunda "Türkmen" ve "Yörük" olarak ayrıştıkları görülmektedir. Türkmen kimliğine sahip olduklarını ifade eden toplulukların aynı inanç biçimi ve ritüellerini benimsedikleri belirginlik kazanmaktadır (Uluocak ve Aslan, 2012: 112). Çanakkale ili Çan ilçesine bağlı bulunan Türkmen köyleri; Altıkulaç, Bahadırlı, Çakılköy, Kadılar, Karakoca, Karlı, Kızılelma, Kulfa, Kumarlar, Küçüklü, Mallı ve Yaya köyleridir ("Türkiye ve Çevre Ülkeler Yerleşim Birimleri Envanteri", t.y.). 1992 yılında kurulmuş olan Tahtakuşlar Etnografya Müzesi'nde, Osta Asya'dan Türkiye'ye göçmüş Türkmen halkların Şamanizm kültürüne dair inanç ve kültür varlıkları sergilenmektedir. Müzede, geleneksel Türkmen giysileri, atların sırtına konan heybeler, yün torbalar, kaz ayağı motifli para keseleri, objeler, halılar, ev eşyaları ve çadırlar gibi birçok eşya ve el işi sanat yapıtları, yazmalar, kolye ve nazarlıklar yer almaktadır (Eryücel, 2018: 55).

4. Yerel Kimliğe Tasarımsal Yaklaşımlar

Tasarım, uzun yıllar boyunca uzmanlık temelli bir etkinlik olarak görülmekle birlikte özellikle 20. yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren tasarım süreçlerinin sadece profesyonel tasarımcılara bırakılmaması ve yerel halkın deneyimlerinin, gündelik birikimlerinin ve kültürel pratiklerinin de tasarım sürecine dahil edilmesinin tasarımı bağlamsal açıdan zenginleştirdiği görüşü hakimdir. Bu katılımcı yaklaşım, topluluk temelli tasarım ve kullanıcı merkezli tasarım gibi farklı yaklaşımlarla desteklenmiştir. Özellikle toplumsal fayda odaklı, kültürel

sürdürülebilirliği hedefleyen projelerde önemli bir araç haline gelen bu yaklaşım yalnızca profesyonellerin yönettiği bir süreç olmaktan çıkıp kullanıcıların, zanaatkarların, yerel üreticilerin ve toplumun aktif katkısıyla gelişen ortak bir üretim alanına dönüşmektedir. Bu tür katılımcı yaklaşımlar, fiziksel çıktıların yanı sıra ilişkisel ağlara, güvene ve ortak hafızaya da yatırım yapmaktadır. Özellikle halk sanatı, zanaat, seramik, tekstil gibi alanlarda yerel bilgi ağlarının ve geleneksel becerilerin tasarımla buluşturulması hem estetik hem de sosyo-kültürel değer üretir (Akama, 2009: 9).

Çan ilçesinin endemik bitkileri, Türkmen kilim motifleri, arkeolojik kalıntıları ve halk anlatılarında yer alan semboller yalnızca dekoratif değil, kültürel bir bağlamın da izlerini taşıyan biçimlere dönüştürülmüştür. Yalnızca doğal ya da tarihsel öğeler olarak değil, anlam katmanlarıyla dolu birer tasarım verisi olarak değerlendirilmiş, seramik takı tasarımının hem doğayla kurduğu doğrudan bağ hem de kültürel hafızada kapladığı yer bakımından ideal bir alan olarak yorumlanmıştır. Tarih boyunca yalnızca gündelik işlevselliğiyle değil dini törenlerde, mezar gömü objelerinde, çeşitli ritüellerde ve süsleme sanatlarında üstlendiği sembolik anlamlarla öne çıkan seramik, bu yönüyle çağdaş bir sanat nesnesi ya da takı olarak yeniden biçimlendirilmiş ve tarihsel sürekliliği olan bir sanatın günümüzdeki iz dönüşümünün de temsili haline gelmiştir. Pişmiş toprağın ateşle buluşarak form kazanması, doğanın dönüşümüne tanıklık eden simgesel bir süreçtir ve bu dönüşüm yerel kültürel anlamlarla bir araya geldiğinde hem estetik hem de anlatı düzeyinde zengin bir ifade alanı yaratır. Kültürel sembollerin çağdaş formla yeniden buluşması, yerelin evrensel dile taşınmasını olanaklı kılar bu bağlamda tasarım süreci, yalnızca yöreye ait olanı korumakla kalmaz, aynı zamanda onu dönüştürerek yaygınlaştırır.

Çan ilçesinde gerçekleştirilen araştırma ve tasarım süreci yalnızca doğrudan gözleme değil aynı zamanda yerel halkla yapılan görüşmelere, usta zanaatkarlarla gerçekleştirilen temaslara ve yerinde yapılan etnografik incelemelere dayalı bir veri toplama yaklaşımının sonucudur. İlçede yer alan seramik fabrikaları ve atölyeleri, dokuma geleneğini sürdüren kadın toplulukları ve yöre halkının yerel bilgi kaynakları, çalışma boyunca hem içerik hem de biçimsel düzeyde tasarımlara yön vermiştir. Özellikle Türkmen köylerinin araştırılması esnasında geleneksel dokuma motiflerinin anlamları, bitkilerin halk arasındaki sembolik kullanımları ve gündelik yaşam pratikleri üzerine edinilen bilgiler yalnızca belge niteliği taşımanın yanı sıra tasarım sürecine doğrudan yön vermiştir. Toplumlar ya da bireylerin deneyimlerinden doğrudan elde edilen veri, tasarımı sadece bir nesne üretimi değil bir anlam kurma süreci haline getirmiştir. Bu yaklaşımla tasarımın yalnızca bireysel değil kolektif bir üretim pratiği olabileceği, özellikle yerel bağlamda bu kolektifliğin kültürel aidiyet ve bağ kurma açısından

vazgeçilmez olduğunu göstermesi açısından değerlidir. Deneyim, yerel bilgi ve malzeme repertuarının tasarım sürecine dahil edilmesi, ortaya çıkan ürünlerin yalnızca estetik değil etik, kültürel ve toplumsal açıdan da derinlikli olmasını sağlamaktadır.

Bu araştırma süresince elde edilen bilgiler kategorilere ayrılarak doğal kimlik (endemik bitkiler, topoğrafya), tarihsel kimlik (arkeolojik izler, Troas mirası) ve sosyo-kültürel kimlik (dokumalar, giysiler, geleneksel motifler) olarak tasnif edilmiştir. Her bir kimlik ögesiyle kurulan estetik ilişki, tasarım sürecinde görsel taslak, kil modelleme, seramik pişirim ve dekor uygulamaları ile somutlaştırılmıştır. Bu süreçte Çan ilçesinin üç ana kimlik bileşeni üzerinden toplamda 72 adet seramik takı tasarımı ortaya çıkarılmıştır. Tasarımlar; kolye, bileklik, kolye ucu ve broş gibi aksesuar türlerinde, tekil ve çoğaltılabilir formda üretilmiştir. Üretilen takıların nihai tüketiciye sunumuna dair bir çeşit marka ismi olarak “Takı-Çan” seçilmiş ve logo çalışmaları gerçekleştirilmiştir.



Görsel 2. Takı-Çan marka logo çalışması

4.1. Doğal Kimlikten Takıya: Endemik Bitkiler

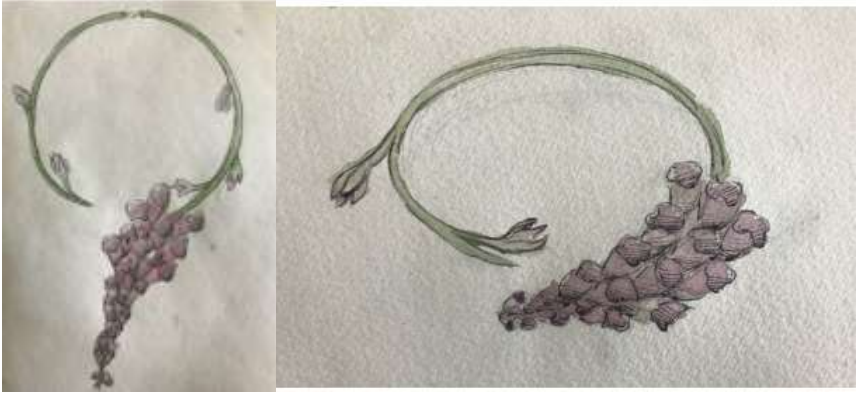
Türkiye genelinde birden çok yüksük otu türüne rastlanmaktadır. Çanakkale ili Çan yöresinde iki çeşit olduğu bilinen bu türlerden bir tanesi sadece Kazdağı çevresinde yetişmektedir. İlk örneklerinin Kaz Dağlarından 1883 yılında Sintenis tarafından toplandığı bilinen endemik yüksük otu türü, Digitalis Trojana (Troya yüksük otu) olarak isimlendirilmiştir. Galanthus Trojanus (Troya kardeleni) bitkisi de ismini Troas bölgesinin en ünlü kenti olan Troia’dan alan bir diğer bitkidir (Avcı, 2004: 41).



Görsel 3. Troya Yüksük Otu ve Troya Kardeleni



Görsel 4. Endemik bitkiler, Troya Kardeleni temalı tasarım çalışmaları,
Tasarımcı Ece YÜCEL



Görsel 5. Endemik bitkiler, Troya Yüksük Otu temalı tasarım çalışmaları,
Tasarımcı Ece YÜCEL

Bölgeye özgü Troya Yüksük otu (*Digitalis Trojana*) ve Troya Kardeleni (*Galanthus Trojanus*) bitkileri hem isimleri hem de görsel yapıları itibariyle yerel kimliği yansıtan nadide örneklerdendir. Bu iki bitki, porselen çamuruyla şekillendirilerek ince ve zarif kolye ve broşlara dönüştürülmüşlerdir. Troya yüksük otu beyaz porselen ile çalışılmış, çiçek formları ince tel ve deri ile birleştirilerek kolye formu verilmiştir. Troya kardeleni ise bitkinin çiçek kısmı

fırça dekoru ile porselen üzerine aktarılarak kolye uçları oluşturulmuştur. Bu tasarımlar botanik detayların estetik formlara dönüşümünü temsil eden özgün takılar olmaları açısından dikkat çekmektedir.



Görsel 6. Troya Kardeleni temalı kolye ucu ve broş,
Tasarımcı Tuba BATU



Görsel 7. Troya Yüksük otu temalı kolye ucu ve broş,
Tasarımcı Tuba BATU

4.2. Sosyo-Kültürel Bellekten İlham: Çan Kilimi

Çan ilçesinde kilimcilik, halıcılık, çetik-çorap yapımı, kumaş dokumacılığı, ağaç oymacılığı ve kolon dokumaları kendine özgü desen ve özellikleri bakımından geliştirilmesi ve yaşatılması mühim olan el sanatları çeşitleridir (Gönüz ve Aksoy, 2008: 336). Çan yöresine ait dokumalarda yün ve pamuk kullanılmaktadır. Dokumada kullanılan yün iplerin kaynağı, halkın yörede yetiştirdiği koyunlardır. Yörede görülen halılar, Gördes düğümü ile dik tezgahlarda dokunarak üretilmektedir (Erol, 2018: 54).

Çan halılarında görülen renkler ve özellikleri, halı çeşitliliklerine göre farklılık göstermektedir. Bordürsüz halıların zeminlerinde çoğunlukla yünün

doğal renginin kullanıldığı görülürken, kırmızı, beyaz, kahve ve krem zemin rengine sahip örneklere de rastlanmaktadır. Bordürsüz halıların motiflerinde kullanılan renklerin de örneklere göre farklılık gösterdiği görülmektedir. Yöresel halı dokumacılığının eski örneklerini birer yansıması olan bordürlü Çan halılarında kullanılan baskın renk ise genel olarak kırmızıdır. Göbek motiflerinin zemin rengine krem veya yeşil renkler kullanılırken, bordürlerin renklerinin göbek motifinin zemininde kullanılan renge göre seçildiği görülmektedir. Bordürlü halılarda görülen köşebentlerin zeminlerinde ise sıklıkla açık renkler kullanılmaktadır. Yörede bordürlü halıların renklerinin çoğunlukla motif isimlerine göre değişiklik gösterdiği görülmektedir (Yarmacı ve Başaran, 2019: 152-155).



Görsel 8. Yöreye ait kanatlı kilim,
Zeynep KÜNELGİN AKBAŞ tarafından fotoğraflandı.

Kanatlı kilimin desen, renk ve bütününden ilhamla dokuma yapılarak tekstil materyalleri ve seramik mamül kullanılarak elde dikilen takıların ana parçasını kilimi taklit eden bir dokuma oluşturmaktadır. Seramik malzeme bu takıda kilimlerin dokumasında kullanılan ağırşakların oluşturulmasında kullanılmıştır.



Görsel 9. Çan kanatlı kilimi temalı kolye ve bileklik,
Tasarımcı Zeynep KÜNELGİN AKBAŞ

Çan düz dokumaları ve kanatlı kilim motifleri, bölgeye özgü geleneksel desen ve renk kodlarını barındırmaktadır. Bu dokumalardan esinle farklı tekniklerde bileklik ve kolye tasarımları ortaya konmuştur. Kırmızı ve beyaz seramik çamuruyla üretilen takılarda kazıma tekniğiyle geometrik desenler uygulanmış, kilimlerin saçaklarını taklit eden deri ve ip detaylarıyla tamamlanmıştır. Bazı formlar için alçı kalıplar hazırlanarak seri üretim geçiş olanakları da test edilmiştir.



Görsel 10. Çan kanatlı kilimi temalı kolye ve bileklik,
Tasarımcı Seyfullah BÜYÜKÇAPAR



Görsel 11. Çan kanatlı kilimi temalı kolye, tasarımcı Zeynep KÜNELGİN
AKBAŞ

4.3. Tarihsel Hafızanın Estetik Yorumu: Altıkulaç Lahdi

Antik Troas olarak adlandırılan bölge; Çanakkale ilinin Anadolu yakasındaki toprakları yani Biga yarımadasını kapsamaktadır. Üç tarafı denizlerle çevrili bu bölge, İda Dağı ve Aisepos (Gönen) Çayı ile sınırlanır. Batı uygarlığının oluşumunun kökeni olan Anadolu Yarımadası, çağlar boyunca büyük göç dalgalarına ev sahibi olmuştur (Küçükefe, 2008: 302). Bölgede yaşamın ilk

izlerine, Kaz Dağları eteklerinde rastlanmıştır. Paleolitik çağda yaşayan avcı ve göçebe toplumların kısa sürelerle konakladıkları mekanlar niteliğindeki yerleşim yerlerine Kaz Dağlarının eteklerinde yer alan Çan ve Yenice’de rastlanmıştır. Çan Kalburcu Köyü Höyüektepe, Karlıköy Çalca (Taşıltarla) ve Yayaköy Taştepe mevkiğinde Paleolitik dönem özelliklerine sahip olan, taş oymacılığına ait izler taşıyan aletler ve atölye malzemelerinin kalıntılarına rastlanmıştır. Bölgede yine bu döneme tarihlenen mağara tipi yerleşim yerlerinin varlığı da bilinmektedir. Persler, MÖ. 546 yılında Çanakkale Boğazı üzerinde kurulan ticaret yollarının kontrolünü sağlamak amacıyla bu yollar üzerinde kaleler inşa etmişler ve Troas bölgesinde yer alan Çan ve Yenice civarındaki dağlık bölgelere de kale yerleşimleri kurmuşlardır. Çan Altıkulaç ve Yenice Çalkale yerleşimlerinin de bu amaçla kurulduğu bilinmektedir (Tombul, 2015: 2-8).



Görsel 12. Lahitin kısa yüzünde işlenen savaş sahnesi (Tombul, 2015: 331)

Çan ilçesi Altıkulaç Köyü’nde bulunan Çingentepe Tümülüsü Lahdi, Pers dönemi ikonografisini yansıtan önemli bir arkeolojik kalıntıdır. Lahdin kabartmalarından alınan kesitler, alçı kalıba aktarılarak kolye ucu tasarımlarına dönüştürülmüştür. Savaş sahnelerinden esinlenerek oluşturulan formlar, seramikten düşük kabartma teknikleri ile uygulamaya geçirilmiştir. Bu yöntemle yerel arkeolojik hafızanın takı tasarımına nasıl aktarılabilceğine dair prototip örnekler ortaya koyulmuştur.



Görsel 13. Lahitteki kabartmalardan esinlenerek hazırlanmış kolye uçları, tasarımcı Tuba BATU



Görsel 14. Lahitteki kabartmalardan esinlenerek hazırlanmış kolye uçları, tasarımcı Tuba BATU

5. Yerelden Evrensele Tasarım Yoluyla Kültürel Anlatı

Tasarım, gerçekleştirilecek her etkinliğin ön koşuludur ve tasarımcı, tasarımlarında bir esin kaynağından yola çıkar. Tasarım nesneleri, özellikle seramik gibi hem doğal malzeme hem de tarihsel üretim geleneğine sahip bir alanla buluştuğunda yalnızca işlevsel veya estetik değer taşımaz, aynı zamanda kimlik, anlatı ve aidiyet gibi kavramlarla da ilişki kurar.

Bu çalışmada geliştirilen seramik takılar; biçim, malzeme ve anlam açısından kültürel referanslarla zenginleşmiş, yerel kimliği taşıyan ve yorumlayan nesnelerdir. Bu nesneler, sadece estetik bir obje olarak değil; kullanıcıyla kurduğu duygusal ve kültürel bağ açısından da değerlidir. Tasarım, burada yalnızca bir sonuç değil; kültürel anlamların yeniden keşfi ve dönüştürülmesinin yaratıcı bir aracıdır. Bu takılar, Çan ilçesinin doğal ve kültürel belleğini somutlaştırmakta, “giyilebilir hafıza nesneleri” olarak nitelendirilmektedir. Bu çalışma aynı zamanda çoğunlukla ayrı başlıklar altında incelenen takı tasarımı, seramik üretimi ve yerel kimlik temsili gibi konuları bir araya getiren bütüncül bir yaklaşım sunmaktadır. Yerel kimlik unsurlarının tasarıma aktarımı konusunda disiplinler arası üretime dair sınırlı örnekleri zenginleştirerek özellikle Anadolu coğrafyasının zengin etnografik mirasını sanat ve tasarım alanında temsil ederek pratik uygulamalara örnek teşkil etmektedir.

KAYNAKLAR

- Akama, Y. (2009). "Warts and all: The real practice of service design", *1st. Nordic Conference on Service Design and Service Innovation*, 24-26 Kasım, Oslo, 1-11.
- Avcı, M. (2004). "Türkiye bitkilerinin isimlendirilmesinde coğrafi özelliklerin etkisi". *İstanbul Üniversitesi Coğrafya Dergisi*, 12, 31-45.
- Deniz, O., Baba, A. ve Tarcan, G. (2010). "Çan jeotermal alanının hidrojeokimyasal ve hidrojeolojik incelemesi". *Türkiye Jeoloji Bülteni*, 53(2-3), 159-184.
- Eren, R. (1990). *Çanakkale ve Yöresi Türk Devri Eserleri*. Çanakkale ve Kalebodur Seramik San. A.Ş.: Çanakkale.
- Eren, R. (1994). *Çanakkale İlinin Tarih İçindeki Gelişimi ve Folklor İncelemeleri*. İstanbul Offset: Çanakkale.
- Erol, E. (2018). "Çanakkale Çan halıları üzerine bir değerlendirme". *Kadim Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 50-68.
- Erten, İ. (2006). "Bölgenin yerleşim serüveni". *Çanakkale Dosyası-2006, Çanakkale Mercek Altında*, Aynalı Pazar Gazetesi Yayınları: Çanakkale.
- Eryücel, Ö. (2018). Turizmde Kültürel Mirasın Sürdürülebilirliği: Kazdağı Türkmen Köyleri Örneği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Gönüz, A. ve Aksoy, A. (2008). "Çanakkale ili Çan ilçesinde el sanatlarının sürdürülebilirliğinin değerlendirilmesi üzerine bir çalışma", *Çan Değerleri Sempozyumu*, 28-29 Ağustos 2008, Çanakkale, 331-338.
- Güleç, H. (2008). "Çan'da sosyal yapı ve sözlü halk edebiyatı ürünleri", *Çan Değerleri Sempozyumu*, 28-29 Ağustos 2008, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale. 323-329.
- Kılıçgün, H., Arda, N. ve Gönüz, A. (2008). "Antioksidan bitkilerin ülke ekonomisine katkısı ve Çanakkale yöresinde yetişen bazı bitkilerin tıbbi değerleri ile kullanım alanları üzerine gözlemler", *Çan Değerleri Sempozyumu*, 28-29 Ağustos 2008, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale. 73-79.
- Küçükkefe, E. (2008). "Çan ilçesinin arkeolojik geçmişi üzerine değerlendirmeler", *Çan Değerleri Sempozyumu*, 28-29 Ağustos 2008, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale. 301-322.
- Krippendorff, K. (2005). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. CRC Press: ABD.
- Nora, P. (1989). "Between memory and history: Les lieux de memoire". *Representations*, 26, 7-24.

- Özdoğan, M. (1989). “1998 yılı Trakya ve Marmara bölgesi araştırmaları”, *VII. Araştırma Sonuçları Toplantısı*, 18-23 Mayıs 1989, 443-457.
- Tombul, M. (2015). *Çanakkale Kültür Envanteri*. Zero Prodüksiyon: İstanbul.
- Tuan, Y. F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press: Minneapolis, MN.
- Türker, A. (1995). *Çanakkale İli Tanıtım Kitabı*. Akgün Form Ofset Ltd. Şti.: Çanakkale.
- Türkiye ve Çevre Ülkeler Yerleşim Birimleri Envanteri. (t.y.). Erişim adresi: <https://nisanyanmap.com/?y=&t=Çan&u=1&ua=0>
- Uluocak, Ş. Ve Aslan, C. (2012). “Çanakkale yöresel yörüklerinin Türkmen algısına yönelik bir saha çalışması”. *Folklor/Edebiyat*, 18(70), 107-122.
- Yarmacı, H. ve Başaran, F. (2019). “Çanakkale ili Çan halıları”. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 35, 149-163.

Bölüm 2

Tarihî Ve Edebi Metinlerin Dijital Sergilerde Sürükleyici Görselleştirilmesi: AR/VR ve Oyunlaştırma ve Etkileşimli Deneyimler

Fatih PALA ¹

Giriş

Son yıllarda dijital beşerî bilimler, yalnızca metin analiziyle sınırlı kalmayıp kültürel mirasın deneyimlenme biçimlerini dönüştürmeye başlamıştır. Artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve oyun temelli yaklaşımlar, tarihî ve edebî metinlerin sunumu ve yorumlanması için yeni olanaklar sunmaktadır (Carrozzino & Bergamasco, 2010; Champion, 2016). Geleneksel filolojik yöntemler metinlerin anlam ve bağlamlarını anlamada önemli katkılar sağlamış olsa da, bu eserlerin sürükleyici dijital sergiler aracılığıyla görselleştirilmesi kullanıcılara yalnızca okuma fırsatı sunmakla kalmaz, aynı zamanda etkileşimli deneyimler de sağlar (Zhao, 2025). Bu bağlamda, AR/VR tabanlı sergiler ve oyunlaştırma yöntemleri, tarihî anlatıları mekân, karakter ve olay örgüsü aracılığıyla yeniden inşa eder ve izleyiciler ile okuyucuları aktif katılımcılara dönüştürür. Örneğin, klasik bir destandaki bir savaş sahnesi veya bir edebî metindeki bir şehir tasviri, yalnızca yazılı içerik olarak değil, sanal bir keşif veya etkileşimli bir görev olarak deneyimlenebilir. Bu yaklaşım, edebî estetiği dijital teknoloji ile birleştirerek hem öğrenme süreçlerine hem de kültürel mirasın korunmasına katkı sağlar (Anderson ve ark., 2010; Champion, 2025). Ayrıca, oyunlaştırma, ödüller, görevler ve öğrenme sürecini daha ilgi çekici hâle getiren etkileşimli öğeler aracılığıyla günümüz kullanıcılarının tarihî ve edebî metinlerle etkileşimini kolaylaştırır (Deterding ve ark., 2011). Sonuç olarak, metinler artık pasif olarak tüketilmez, aktif katılım yoluyla yeniden inşa edilen dijital deneyimlere dönüşür.

Bu makale, AR/VR teknolojileri ve oyunlaştırma tabanlı dijital sergilerin tarihî ve edebî metinlerin yorumlanması ve aktarılmasına nasıl katkı sağladığını tartışmayı amaçlamaktadır. Odak noktası, dijital beşerî bilimlerde metin merkezli yaklaşımlardan deneyim merkezli yaklaşımlara geçişin kuramsal ve metodolojik

¹ Doç. Dr., Oltu Science and Art Center, Turkey, e-r-z-u-r-u-m-25@hotmail.com, 0000-0003-1828-0461

temellerini incelemek ve bu yenilikçi uygulamaların eğitim, kültürel miras ve disiplinlerarası araştırmalar açısından çıkarımlarını vurgulamaktır.

Kuramsal Temeller ve İlgili Araştırmalar

Dijital beşerî bilimler alanında son yıllarda artan bir eğilim, metinleri yalnızca filolojik veya edebî analiz nesneleri olarak değil, dijital ortamda deneyimlenebilecek kültürel nesneler olarak ele almaktır. Bu yaklaşım, tarihî ve edebî metinlerin yalnızca okunarak değil, etkileşimli deneyimler yoluyla yeniden yapılandırılmasını mümkün kılar (Anderson ve ark., 2010).

Kuramsal Temeller

Bu çerçevede öne çıkan üç kuramsal perspektif vardır. Birincisi, dijital görselleştirme teorisi, görselleştirmenin tarihî metinlerin karmaşık anlatı yapıları içindeki yeni ilişkileri ortaya çıkarmada güçlü bir araç olduğunu öne sürer (Moretti, 2000; Zhao, 2025). Özellikle AR/VR teknolojileri, olayları, mekânları ve karakterleri “deneyimlenebilir” bir biçimde sunmayı mümkün kılar ve böylece öğrenme sürecini derinleştirir. İkincisi, sürükleyici öğrenme ve deneyim teorisi, sürükleyici teknolojiler ve sanal mirasın yalnızca müze veya sergi bağlamlarında etkili olmadığını, aynı zamanda kültürel belleğin yeniden yapılandırılmasında da rol oynadığını vurgular (Champion, 2025). Bu perspektif, kullanıcıyı pasif bir gözlemciden aktif bir katılımcıya dönüştürerek öğrenme sürecini zenginleştirir. Son olarak, Deterding ve ark. (2011) tarafından tanımlandığı üzere oyunlaştırma teorisi, oyun öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanımını ifade eder. Tarihî ve edebî metinlerin sergilenmesinde oyunlaştırma, görevler, ödüller ve etkileşimler yoluyla öğrenme sürecini motive edici ve katılımcı bir deneyime dönüştürerek eğitimsel etkililiği artırır.

İlgili Araştırmalar

Uluslararası literatürde dijital kültürel miras alanında özellikle VR/AR tabanlı uygulamalarda önemli gelişmeler gözlemlenmiştir. Carrozzino ve Bergamasco (2010), sanal gerçeklik uygulamalarının müze ziyaretçi deneyimlerini dönüştürdüğünü göstermiştir. Benzer şekilde, Anderson ve ark. (2010), kültürel miras için tasarlanan ciddi oyunların tarihî bilgiyi aktarmada etkili olduğunu ortaya koymuştur. Zhao’nun (2025) Zhou destanları üzerine yaptığı çalışma, klasik metinlerin dijital yöntemlerle görselleştirilmesinin geleneksel filolojik yaklaşımların ötesine geçtiğini ve yeni yorumlamalara olanak sağladığını göstermiştir. Bu çalışmalar, tamamen metin merkezli okumaya kıyasla uzak okuma ve dijital haritalama yöntemlerinin önemini vurgulamaktadır (Moretti, 2000).

Türkiye’de dijital beşerî bilimler araştırmaları çoğunlukla kültürel mirasın korunmasına ve dijital teknolojilerin eğitim bağlamına entegrasyonuna

odaklanmıştır. Ancak oyunlaştırma ve sürükleyici dijital sergiler çerçevesinde tarihî ve edebî metinlerin sistematik olarak incelenmesi hâlâ sınırlıdır.

Bu çalışma, AR/VR tabanlı dijital sergileri oyunlaştırma yöntemleriyle birleştirerek tarihî ve edebî metinleri deneyimlemenin yeni metodolojik perspektiflerini araştırmayı amaçlamaktadır. Böylece dijital beşerî bilimlerin literatürüne katkıda bulunurken tarih, edebiyat, teknoloji ve eğitim arasında disiplinlerarası köprüler kurulması hedeflenmektedir.

Materyal ve Yöntemler

Materyaller

Bu çalışmada, yüksek kültürel ve anlatı değeri taşıyan tarihî ve edebî metinlerin birincil kaynak olarak seçilmiştir. Seçilen eserler arasında Dede Korkut Kitabı, klasik Osmanlı şiiri (Fuzûlî, Nedîm, Bâkî) ve Batı edebiyatının klasik eserleri (Shakespeare, Goethe) yer almaktadır. Bu kaynaklar hem tarihî hem de edebî açıdan eğitim ve araştırma açısından önemli değer taşımaktadır. Metinler, TEI-XML standardı kullanılarak dijitalleştirilmiştir (Beshero-Bonda ve ark., 2024). Bu standart, metinlerin yapısal ve anlamsal özelliklerini kodlayarak bilgisayar destekli analiz ve dijital sergi uygulamaları için uygun hâle getirir.

Dijital kaynaklara erişim, Türk Dil Kurumu'nun dijital arşivi ve Dede Korkut Kitabı için TEI-XML uyumlu koleksiyonlar, Osmanlı şiiri için ISAM Osmanlı Araştırmaları Kütüphanesi'nin dijital koleksiyonları ve Batı edebiyatı için Project Gutenberg ve Europeana gibi açık erişimli dijital kütüphaneler aracılığıyla sağlanmıştır (Aladağ, 2023).

Metinlerin AR/VR ve oyunlaştırma tabanlı etkileşimli sergi platformlarına aktarımı sürecinde çeşitli hazırlık adımları gerçekleştirilmiştir. Metinler, karakterler, olaylar, mekânlar ve temalar temel alınarak TEI-XML formatında açıklamalı hâle getirilmiş ve 3D ve VR ortamlarında okunabilir ve görselleştirilebilir hâle adapte edilmiştir. Örneğin, Dede Korkut hikâyelerindeki mekânlar sanal bir köy olarak modellenmiş ve karakterler etkileşimli avatarlar şeklinde temsil edilmiştir. Öğrenci katılımını artırmak için mini testler, görevler ve keşif temelli mini oyunlar gibi oyunlaştırma unsurları entegre edilmiştir. Kullanıcılardan hikâyelerdeki tarihî olayları sıralamaları veya tematik soruları yanıtlamaları istenmiştir. Ayrıca, platformlar VR başlıkları, tabletler ve masaüstü bilgisayarlar için optimize edilmiş çoklu cihaz uyumluluğu sağlayacak şekilde geliştirilmiştir.

Analiz için Python ve R kullanılarak metin madenciliği ve içerik analizi uygulanmış, 3D ortamlar Unity3D ve Unreal Engine ile oluşturulmuş ve oyunlaştırma mekanikleri entegre edilmiştir. Sergi içindeki kullanıcı davranışları ve öğrenme süreçleri, Learning Analytics yöntemleri kullanılarak ölçülmüştür (Muñoz ve ark., 2023; Zhao ve ark., 2022). Bu yaklaşım, dijitalleştirilmiş tarihî

ve edebî metinlerin etkileşimli ve deneyimsel sunumunu mümkün kılmış ve öğrenme çıktılarının ölçülmesini sağlamıştır.

Yöntem

Bu çalışma, AR/VR ve oyunlaştırma tabanlı dijital sergi deneyimlerinin öğrenme çıktıları ve kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini araştırmak için karma yöntem (mixed-methods) araştırma yaklaşımıyla tasarlanmıştır. Nicel veriler, dijital sergi platformu içindeki kullanıcı etkileşim davranışlarından toplanırken, nitel veriler kullanıcı geri bildirimleri ve odak grup tartışmaları yoluyla elde edilmiştir. Bu, kullanıcı deneyimi ve öğrenme çıktılarının bütüncül bir şekilde analiz edilmesini sağlamıştır (Creswell & Creswell, 2017).

Çalışmaya Türkiye’den toplam 60 katılımcı dahil edilmiştir. Katılımcılar, yaş ve eğitim düzeyleri açısından çeşitlilik göstermekte olup, lise öğrencileri (12–18 yaş) ve üniversite öğrencilerini kapsamaktadır. Katılımcılar dijital sergiye katılmadan önce, tarihî ve edebî metinler hakkındaki bilgi düzeylerini değerlendiren bir ön test uygulamıştır.

Veri toplama araçları arasında AR/VR etkileşim takip sistemleri, oyunlaştırma görevleri, anketler, geri bildirim formları ve odak grup görüşmeleri bulunmaktadır. Etkileşim takip sistemleri, kullanıcıların Unity3D ve Unreal Engine tabanlı uygulamalardaki gezinme, tıklama ve seçim davranışlarını kaydetmiştir. Oyunlaştırma görevlerinde katılımcılar, dijital sergiye gömülü mini oyunları ve testleri tamamlamış ve görev başarı oranları veri olarak toplanmıştır. Anketler, öğrencilerin eğitim motivasyonu, ilgi düzeyi, metin anlaşılabilirliği ve platform deneyimi algılarını ölçmek için Likert ölçeği kullanılarak hazırlanmıştır. Odak grup görüşmeleri, altışar kişilik gruplar halinde yürütülmüş, kullanıcı deneyimleri ve öğrenme süreçlerine dair nitel içgörüler sağlanmış ve tematik analiz için transkripte edilmiştir.

Uygulama süreci üç aşamada yürütülmüştür. Hazırlık aşamasında, seçilen tarihî ve edebî metinler dijitalleştirilmiş ve AR/VR ortamlarına aktarılmıştır. Oyunlaştırma öğeleri (puan sistemi, görevler, ödüller) entegrasyon sürecinde test edilmiştir. Uygulama aşamasında, katılımcılar dijital sergiyi iki saatlik oturumlarla deneyimlemiş ve her oturumun başında platformun kullanımı hakkında kısa bir eğitim verilmiştir. Veri toplama aşamasında ise katılımcıların etkileşimleri ve görev tamamlama süreleri otomatik olarak kaydedilmiş, ardından oturum sonrası anketler ve odak grup görüşmeleri gerçekleştirilmiştir.

Nicel veriler SPSS 28 kullanılarak değerlendirilmiş, görev tamamlama süresi, doğruluk oranları ve kullanıcı motivasyonu gibi değişkenler için tanımlayıcı istatistikler ve t-testi uygulanmıştır. Odak grup tartışmaları ise tematik analiz yöntemiyle (Braun & Clarke, 2006) incelenmiş, katılımcı deneyimlerini tanımlayan ana ve alt temalar belirlenmiştir. Nicel ve nitel bulgular, öğrenme

çıktıları ile kullanıcı deneyimi arasındaki ilişkiyi ortaya koymak için üçlü doğrulama (triangulation) yöntemiyle birleştirilmiştir.

Uygulama Süreci

Dijital sergi, kullanıcıların tarihî ve edebî metinleri etkileşimli bir şekilde deneyimlemelerine olanak tanıyan adım adım bir yapı olarak tasarlanmıştır. Ana ekranda tanıtıcı bilgiler aldıktan sonra kullanıcılar sergiye yönlendirilmiş ve içerik ile üç ana bölüm aracılığıyla etkileşime geçmiştir:

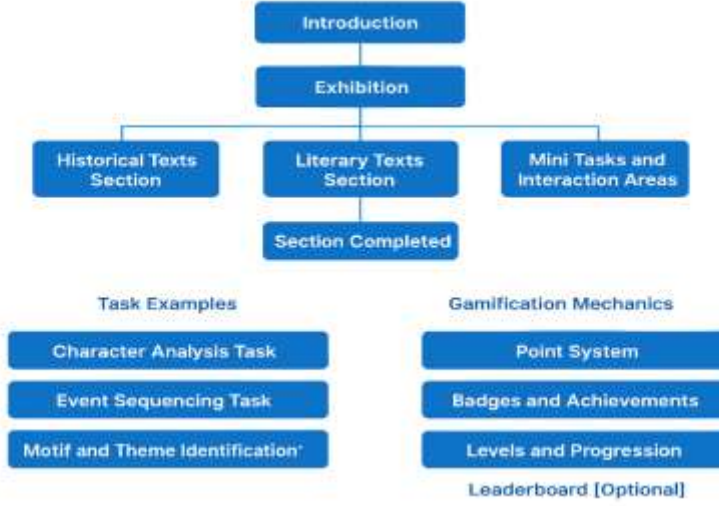
Tarihî Metinler Bölümü – Dede Korkut Kitabı, klasik Osmanlı şiiri ve seçilmiş Batı edebiyatı eserleri, etkileşimli 3D mekânlarda sunulmuştur. Kullanıcılar karakterler ve hikâyelerle doğrudan etkileşime girerek metinler hakkında daha derin bir anlayış kazanmıştır.

Edebî Metinler Bölümü – Dijital olarak zenginleştirilmiş sahneler ve görsel öğeler sunulmuş, kullanıcıların motif ve tema keşfi gibi metin analiz görevlerini gerçekleştirmelerine olanak tanımıştır.

Mini Görevler ve Etkileşim Alanları – Metin içeriklerine dayalı mini oyunlar ve bulmacalar sunulmuş, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmeye yönelik tasarlanmıştır.

Her bölümde bir ilerleme arayüzü bulunmuş ve bir sonraki aşamaya geçmek için görevlerin tamamlanması gerekmiştir. Görev örnekleri arasında karakter analizleri yapmak ve ilişkileri görselleştirmek, tarihî olayları kronolojik olarak sıralamak, motif ve temaları etkileşimli olarak belirlemek ve metin tabanlı mini bulmacalar ve testleri çözmek yer almıştır.

Oyunlaştırma mekanikleri, her tamamlanan görev için kullanıcıların puan kazanmasını sağlamış ve bu puanlar ilerleme ve seviyeleri belirlemiştir. Belirli görevler veya zorluk seviyeleri rozet ve başarılar kazandırmıştır. Kullanıcılar sergide ilerledikçe yeni içeriklerin kilidini açmıştır. İsteğe bağlı liderlik tablosu, katılımcıların puanlarını karşılaştırmasına olanak tanıyarak motivasyonu artırmış ve sağlıklı bir rekabet ortamı yaratmıştır. Ayrıca, her görev sonrası kullanıcılar performanslarına dair görsel ve metinsel geri bildirim almış, bu da öğrenme sürecini desteklemiş ve etkileşimli deneyimi güçlendirmiştir.



Şekil 1. Uygulama Süreci

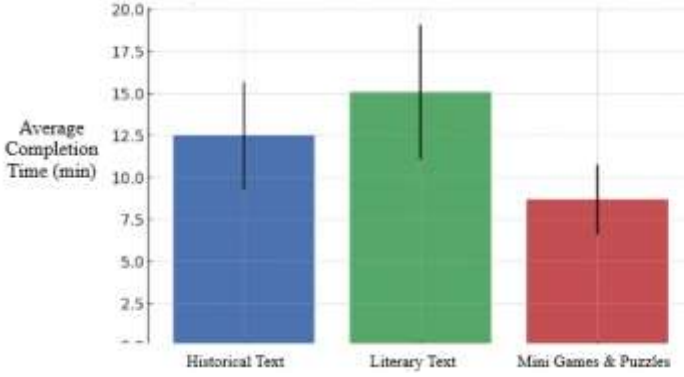
Bulgular

Nicel Bulgular

Bu çalışmada, dijital sergi uygulamasının kullanıcı deneyimi ve öğrenme çıktıları üzerindeki etkilerini nicel olarak değerlendirmek amacıyla katılımcıların etkileşim davranışları, görev tamamlama süreleri ve doğruluk oranları ölçülmüştür. Sergi içindeki görev tamamlama süreleri ve başarı oranları, farklı görev türlerine göre analiz edilmiştir. Tarihî metinler, edebî metinler ve mini oyun/bulmaca görevleri için ortalama tamamlama süreleri ve doğruluk oranları hesaplanmıştır.

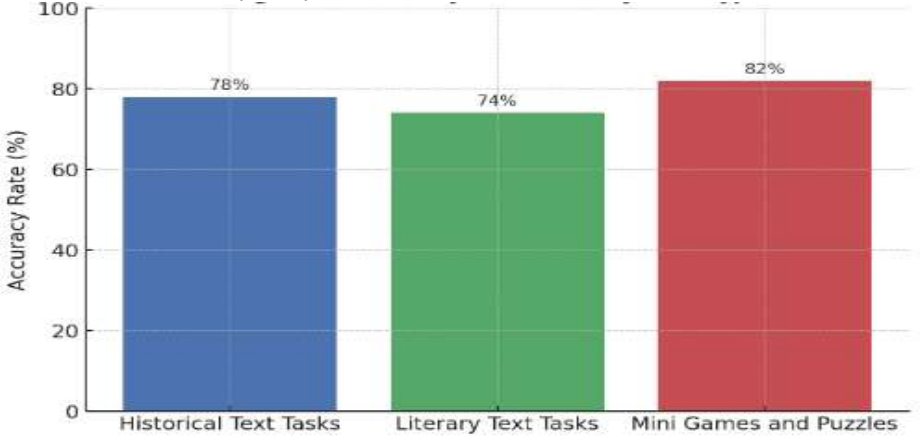
Veriler, katılımcıların görev türüne bağlı olarak hangi alanlarda daha hızlı ve doğru ilerlediklerini ortaya koymuştur. Ayrıca kullanıcı motivasyonu, ilgi düzeyi, metinlerin anlaşılabilirliği ve platform deneyimi gibi boyutlar, beşli Likert ölçeği ile ölçülmüş ve istatistiksel olarak analiz edilmiştir. Bu analizler, dijital sergi uygulamasının öğrenme süreçlerine katkısını ve kullanıcı etkileşimi ile motivasyonu üzerindeki etkilerini sistematik olarak değerlendirmiştir.

Bulgular, uygulamanın farklı metin türleri ve görevler üzerinde kullanıcı performansını nasıl şekillendirdiğini ve öğrenme çıktıları üzerindeki genel etkisini nicel olarak göstermektedir.



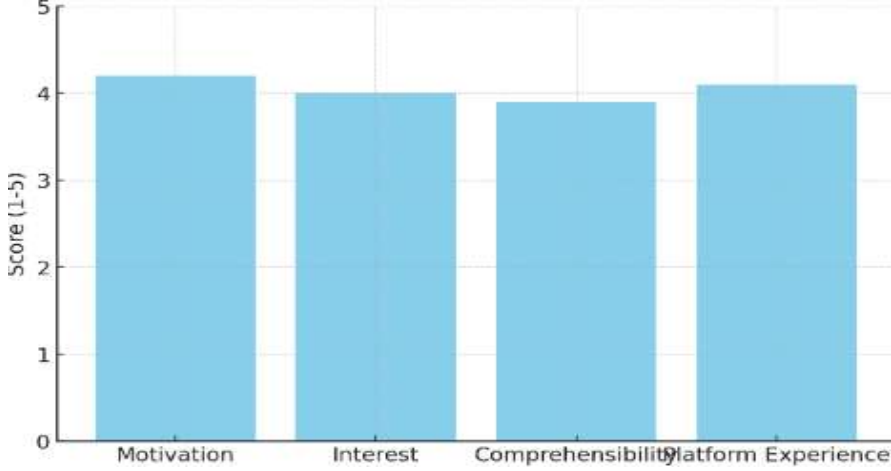
Şekil 2. Katılımcıların Dijital Sergideki Farklı Görev Türleri İçin Ortalama Tamamlama Süreleri

Grafik, katılımcıların dijital sergideki farklı görev türleri için ortalama tamamlama sürelerini göstermektedir. Görüldüğü üzere, edebî metin görevleri en uzun ortalama süreyi gerektirmiştir (15,1 dakika), bunu tarihî metin görevleri (12,5 dakika) izlemiş, mini oyunlar ve bulmacalar ise en kısa sürede tamamlanmıştır (8,7 dakika). Bu durum, özellikle edebî metinler gibi metin tabanlı görevlerin katılımcılardan daha fazla bilişsel çaba ve dikkat gerektirdiğini göstermektedir. Buna karşılık, etkileşimli ve kısa süreli doğasıyla mini oyunlar ve bulmacalar daha hızlı tamamlanabilmektedir. Bu bulgular, dijital sergi içindeki farklı görev türlerinin zaman yatırımı ve bilişsel katılım açısından çeşitli deneyimler sunduğunu ve görev çeşitliliğinin kullanıcı öğrenimi ve etkileşimini artırmadaki önemini ortaya koymaktadır.



Şekil 3. Doğruluk Oranı

Katılımcılar en yüksek doğruluk oranını Mini Oyunlar ve Bulmacalarda (%82) elde etmiş, bunu Tarihî Metin Görevleri (%78) takip etmiş ve en düşük oran ise Edebî Metin Görevlerinde (%74) görülmüştür. Bu durum, etkileşimli ve oyunlaştırılmış görevlerin, geleneksel metin tabanlı görevlere kıyasla performansı artırabileceğini, bunun da muhtemelen artan katılım ve bilişsel uyarılmadan kaynaklandığını göstermektedir.



Şekil 4. Katılımcıların Dijital Sergi Platformuna Yönelik Motivasyon ve İlgili Puanları

Nicel Bulgular

Katılımcıların dijital sergi platformuna yönelik motivasyon, ilgi, metin anlaşılabilirliği ve platform deneyimi düzeylerini ölçmek amacıyla araştırmacı tarafından 5’li Likert tipi bir ölçek geliştirilmiştir (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 5 = Kesinlikle Katılıyorum). Ölçek geliştirme süreci üç aşamada yürütülmüştür: boyutların literatür taraması ile belirlenmesi, taslak ölçeğin uzman görüşüne sunulması ve madde açıklığı ile iç tutarlılığın değerlendirildiği bir pilot çalışmanın yapılması.

Ölçek dört boyuttan oluşmaktadır:

Motivasyon (örn., “Dijital sergiye katılmak için motive hissediyorum”),

İlgi (örn., “Sergi içeriği ilgimi çekti”),

Metin Anlaşılabilirliği (örn., “Metinler anlaşılması kolaydı”),

Platform Deneyimi (örn., “Platformu kullanmak kolay ve keyifliydi”).

Doğrulamalı Faktör Analizi (DFA) ile ölçeğin faktör yapısı incelenmiş, dört faktörlü modelin iyi uyum indeksleri verdiği görülmüştür (CFI = .95, TLI = .94, RMSEA = .05). Bu sonuçlar ölçeğin yapısal geçerliliğini desteklemektedir. İç tutarlılık Cronbach Alfa katsayıları ile değerlendirilmiş, tüm boyutların yüksek güvenilirlik düzeyine sahip olduğu bulunmuştur (α _Motivasyon = .88, α _İlgi = .85, α _Metin = .82, α _Platform = .87).

Katılımcıların ortalama puanları Şekil 3’te sunulmaktadır. Motivasyon (Ort. = 4,20) en yüksek değeri göstermiş, bu da sergiye katılım isteğinin güçlü olduğunu ortaya koymuştur. İlgi (Ort. = 4,00) ve Platform Deneyimi (Ort. = 4,10) boyutlarında da olumlu sonuçlar elde edilmiştir ve katılımcıların genel olarak platformdan memnun olduklarını göstermektedir. Metin Anlaşılabilirliği (Ort. = 3,90) diğer boyutlara kıyasla biraz daha düşük kalmış olsa da hâlâ olumlu bir değerlendirmeye işaret etmektedir. Bu bulgular, katılımcıların dijital sergiye katılım ve etkileşim konusunda olumlu tutumlar sergilediklerini göstermektedir.

Nitel Bulgular

Dijital sergi uygulamasının kullanıcı deneyimi ve öğrenme çıktıları üzerindeki etkilerini daha iyi anlamak için odak grup görüşmeleri yapılmıştır. Görüşme protokolü, katılımcıların etkileşim, öğrenme, motivasyon ve genel kullanıcı deneyimine ilişkin algılarını derinlemesine keşfetmeye yönelik açık uçlu sorularla hazırlanmıştır. Sorular dört ana boyut etrafında geliştirilmiştir: etkileşim ve katılım, öğrenme ve anlama, motivasyon ve ilgi, kullanıcı deneyimi.

Protokol içerik geçerliliği açısından iki uzman tarafından incelenmiş ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Daha sonra soruların açıklığını ve yönlendirici olmamasını sağlamak için küçük ölçekli bir pilot çalışma gerçekleştirilmiştir.

Odak grup görüşmeleri, dijital sergiyi deneyimleyen katılımcılarla yapılmış ve her bir görüşme 45–60 dakika sürmüştür. Katılımcıların görüşlerini rahatlıkla paylaşabilmeleri için uygun bir ortam sağlanmıştır. Tüm görüşmeler ses kaydına alınmış, yazıya dökülmüş ve Braun & Clarke’ın (2006) tematik analiz yöntemiyle incelenmiştir. Analiz sürecinde veriler kodlanmış, benzer kodlar alt temalarda toplanmış ve ardından ana temalar belirlenmiştir. Bu süreç, nitel verilerin sistematik ve güvenilir bir şekilde elde edilmesini sağlamıştır.

Tablo 1. Etkileşim ve Katılım

Alt Tema	Katılımcı Alıntıları
Karakterler ve olay örgüsüyle aktif etkileşim	P03: "Karakterlerin seçimlerime yanıt vermesi, hikâyeyi daha dikkatli takip etmemi sağladı." P07: "Kararlarımın hikâyeyi nasıl etkilediğini görmek, sürece bağlı kalmamı sağladı." P12: "Hikâyenin bir parçası gibi hissettim; bu da ayrıntılara dikkat etmeme teşvik etti."
Görevler ve mini oyunlar aracılığıyla katılım artışı	P01: "Mini oyunlar, metinlerdeki ayrıntıları fark etmemi sağladı ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirdi." P15: "Görevleri tamamlamaktan keyif aldım; bu beni hikâyeye daha fazla dahil etti." P19: "Oyunlar daha çok etkileşimde bulunmamı teşvik etti ve bilgiyi daha iyi anlamamı sağladı."

Tablo 1, “Etkileşim ve Katılım” ana temasını ve iki alt temasını katılımcı alıntılarıyla sunmaktadır. “Karakterler ve olay örgüsüyle aktif etkileşim” alt teması, karakterlerle ve hikâye örgüsüyle etkileşimin katılımcıları nasıl etkilediğini göstermektedir. P03’ün ifadesi, karakterlerin tepkilerinin dikkati artırdığını; P07 ve P12’nin görüşleri ise katılım ve motivasyonu yükselttiğini ortaya koymaktadır. Bu bulgular, dijital sergilerde aktif katılımın öğrenme sürecine önemli katkı sağladığını göstermektedir. “Görevler ve mini oyunlar aracılığıyla katılım artışı” alt teması ise oyunlaştırmanın kullanıcı ilgisini ve etkileşimini nasıl artırdığını göstermektedir. P01, mini oyunların öğrenmeyi keyifli hale getirdiğini; P15 ve P19 ise oyunların bilgiyi pekiştirdiğini ve katılımı desteklediğini belirtmiştir. Sonuç olarak, etkileşimli hikâye deneyimleri ve oyunlaştırma unsurları öğrenme sürecini hem bilişsel hem de duygusal açıdan güçlendirmektedir.

Tablo 2. Öğrenme ve Anlama

Alt Tema	Katılımcı Alıntıları
Tematik ve görsel unsurlarla destek	P04: "Görseller, metni anlamamı kolaylaştırdı; olayları zihnimde canlandırabildim." P09: "Görseller, hikâyedeki önemli noktaları hatırlamama yardımcı oldu." P16: "Karakterleri görsel ipuçları sayesinde daha iyi anladım." Kronolojik ve mantıksal sıralama görevleriyle pekiştirme P02: "Olayları doğru sıraya koymak, hikâyeyi daha net anlamamı sağladı." P10: "Sıralama görevleri anlatımı mantıklı ve takip edilebilir hale getirdi." P18: "Bu görevler adım adım düşünmeme ve fikirleri bağlamama yardımcı oldu."

Tablo 2, “Öğrenme ve Anlama” temasına ilişkin iki alt temayı göstermektedir. Görsel ve tematik unsurların öğrenmeye katkısı P04, P09 ve P16’nın ifadelerinde açıkça görülmektedir. Bu desteklerin bilişsel yükü azalttığı ve öğrenmeyi kolaylaştırdığı anlaşılmaktadır. Kronolojik ve mantıksal sıralama görevleri ise katılımcıların hikâyeyi anlamlandırmasını derinleştirmiştir. Bu bulgular, yapılandırılmış görevlerin öğrenmeyi pekiştirdiğini ortaya koymaktadır.

Tablo 3. Motivasyon ve İlgi

Alt Tema	Katılımcı Alıntıları
Puan, rozet ve seviyelerle motivasyon	P05: "Puan ve rozet kazanmak için görevlere daha çok odaklandım; bu bana ekstra motivasyon sağladı."
P11: "Seviye atlamak daha fazla görev tamamlamamı teşvik etti."	
P14: "İlerleme çubukları ve rozetler beni öğrenmeye devam etmeye heveslendirdi."	
Görsel ve metinsel geri bildirimlerle ödüllendirme	P06: "Başarılar için görsel ve yazılı geri bildirim almak daha çok çalışmamı sağladı."
P08: "Geri bildirim almak öğrendiklerimi gözden geçirmeme motivasyon sağladı."	
P17: "Anında verilen geri bildirim, tüm görevler boyunca motive kalmama yardımcı oldu."	

Tablo 3, "Motivasyon ve İlgi" temasını göstermektedir. Katılımcı alıntıları, oyunlaştırma (puanlar, rozetler, seviyeler) ve geri bildirim mekanizmalarının öğrenme motivasyonunu artırmada güçlü bir rol oynadığını göstermektedir.

Tablo 4. Kullanıcı Deneyimi

Alt Tema	Katılımcı Alıntıları
AR/VR'de yoğunluk ve kolay etkileşim	P01: "VR ortamında kendimi gerçekten hikâyenin içinde hissettim; bu öğrenmeyi daha keyifli yaptı."
P13: "AR/VR kullanmak sahneleri gerçekçi ve etkileyici hale getirdi."	
P20: "Sanal ortamla etkileşim kurmak hoşuma gitti; anlamamı geliştirdi."	
Teknik sorunlar ve gezinme güçlükleri	P03: "Bazen ekran geçişleri yavaş oldu, bu dikkati dağıttı."
P09: "Birkaç hata hikâyenin akışını böldü."	
P15: "Zaman zaman gezinmede zorlandım ama bu öğrenmemi engellemedi."	

Tablo 4, “Kullanıcı Deneyimi” temasını ortaya koymaktadır. Katılımcılar AR/VR ortamının dikkat çekici ve sürükleyici olduğunu belirtmiş, ancak teknik aksaklıkların deneyimi kısmen olumsuz etkilediğine dikkat çekmişlerdir.

Tablo 5. Nicel ve Nitel Bulguların Üçgenleme ile Entegre Analizi

Görev Türü / Tema	Nicel Bulgular	Nitel Bulgular (Katılımcı Alıntıları)	Entegre Yorum
Tarihî Metinler	Doğruluk: %78		
Ortalama Süre: 12,5 dk	P01: "VR Katılımcılar ortamında kendimi metin yapısına rağmen gerçekten sürükleyici ortamı hikâyenin içinde beğenmiştir. Ancak süre hissettim; bu diğerlerine göre daha öğrenmeyi daha uzundur, doğruluk ise keyifli yaptı."	Orta düzeydedir.	
Edebi Metinler	Doğruluk: %74		
Ortalama Süre: 15,1 dk	P13: "AR/VR sahneleri gerçekçi ve etkileşimli hissettirdi."	AR/VR motivasyonu artırsa da, anlamlandırma süreci daha fazla zaman almış ve doğruluk düşmüştür.	
Mini Oyunlar ve Bulmacalar	Doğruluk: %82		
Ortalama Süre: 8,7 dk	P20: "Mini oyunlar ve bulmacalar çok eğlenceliydi; hemen çözmek istedim."	Oyun tabanlı etkileşimler kısa sürede tamamlanmış ve doğruluk yükselmiştir. Katılımcılar yüksek motivasyon bildirmiştir.	
Teknik Platform Deneyimi	/	P03: "Bazen ekran geçişleri yavaş oldu, bu dikkati dağıttı."	Teknik sorunlar performansı sınırlasa da genel motivasyonu olumsuz etkilememiştir.

Tablo 5'in entegrasyon analizi, katılımcıların görev türlerine göre performans ve deneyimlerini bütüncül bir şekilde ortaya koymaktadır. Nicel bulgular, mini oyunların daha kısa sürede ve daha yüksek doğrulukla tamamlandığını, edebî ve tarihî metinlerin ise daha uzun süre ve düşük doğruluk oranları gerektirdiğini göstermektedir. Nitel bulgular ise AR/VR ortamlarının motivasyonu artırdığını ancak yoğun metin içeriğinin bilişsel yükü yükselttiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, etkileşimli oyun tabanlı görevlerin performansı yükseltirken, metin ağırlıklı görevlerin daha fazla bilişsel çaba gerektirdiğini göstermektedir. Sonuç olarak, dijital sergilerin tasarımında içerik karmaşıklığının etkileşim mekanizmalarıyla dengelenmesi önem arz etmektedir.

Sonuç

Bu çalışma, tarihî ve edebî metinlerin AR/VR ve oyunlaştırma temelli dijital sergiler aracılığıyla deneyimlenmesini incelemiştir. Nicel bulgular, katılımcıların mini oyunlar ve bulmacaları daha kısa sürede ve daha yüksek doğruluk oranıyla (%82 doğruluk, 8,7 dk) tamamladıklarını; buna karşın tarihî ve edebî metinlerin daha uzun tamamlama süreleri gerektirdiğini ve doğruluk oranlarının (%74–78) biraz daha düşük olduğunu göstermiştir.

Nitel veriler, AR/VR ortamlarının katılımcılara sürükleyici ve etkileşimli bir öğrenme deneyimi sunduğunu ortaya koymuştur. Katılımcılar özellikle oyun tabanlı görevlerde artan motivasyon ve ilgilerini bildirmişlerdir (P01, P13, P20). Ancak teknik aksaklıklar ve platform gecikmeleri (P03) zaman zaman görev tamamlama sürelerini ve doğruluk oranlarını sınırlamıştır.

Çalışma, dijital teknolojilerin ve etkileşimli oyun mekaniklerinin öğrenme performansını artırabileceğini; ancak metin yoğunluğu ve teknik sorunların kullanıcı deneyimini kısıtlayabileceğini göstermektedir. Ayrıca dijital ortamların, metin tabanlı öğrenmeye yeni perspektifler sunduğu ve katılımcı etkileşimlerinin geleneksel öğrenme yöntemlerine kıyasla daha etkili biçimde analiz edilmesine olanak tanıdığı görülmüştür.

Yöntemsel açıdan, bu araştırma AR/VR tabanlı dijital sergi tasarımlarında etkileşimli görevlerin, kullanıcı motivasyonunun ve deneyim yoğunluğunun ölçülmesinin önemini vurgulamaktadır. Dijital araçların kullanımı, öğrenme materyallerinin daha sistematik, görselleştirilmiş ve kullanıcı odaklı biçimde sunulmasını sağlamış, ayrıca geleneksel yöntemlerde göz ardı edilebilecek kullanıcı davranışlarını ve deneyimlerini de ortaya çıkarmıştır.

Sonuç olarak, AR/VR ve oyunlaştırma tabanlı dijital sergiler, tarihî ve edebî metinlerin öğreniminde etkili ve yenilikçi araçlar olarak hizmet edebilir. Gelecek araştırmaların, öğrenme performansını ve kullanıcı deneyimini artırmak için teknik altyapının güçlendirilmesine ve görev karmaşıklığının dengelenmesine odaklanması gerekmektedir.

Tartışma

Bu çalışma, AR/VR ve oyunlaştırma tabanlı dijital sergilerin tarihî ve edebî metinlerin öğreniminde etkili araçlar olabileceğini göstermektedir. Özellikle oyun tabanlı görevlerde yüksek motivasyon ve katılım bildirilmiştir. Bu bulgu, Lampropoulos ve Kinshuk (2024) tarafından yapılan sistematik incelemeyle uyumludur; söz konusu inceleme, AR/VR ve oyunlaştırmanın eğitim ortamlarında öğrencilerin tutum, davranış ve bilişsel gelişimlerini olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur. Ayrıca, AR/VR ve oyunlaştırmanın birleşimi öğrenme süreçlerini daha etkileşimli ve motive edici hale getirebilmektedir. Örneğin, bazı çalışmalar AR/VR ve oyunlaştırma unsurlarının birlikte kullanılmasının öğrencilerin öğrenme motivasyonunu ve başarılarını artırdığını göstermiştir.

Bununla birlikte, teknik aksaklıklar ve platform gecikmeleri kullanıcı deneyimini olumsuz etkilemiş ve görev tamamlama sürelerini uzatmıştır. Bu gözlem, Muczyński ve arkadaşlarının (2023) çalışmasıyla tutarlıdır; söz konusu çalışma, VR teknolojisinin erişilebilirliğinin ve kullanıcı dostu tasarımın eğitimdeki etkinliğini artırmada kritik olduğunu vurgulamaktadır. Dolayısıyla, AR/VR ve oyunlaştırma tabanlı dijital sergilerin tasarımında teknik altyapının güçlendirilmesi ve kullanıcı dostu arayüzlerin geliştirilmesi gereklidir; bu da kullanıcı deneyimini iyileştirecek ve öğrenme süreçlerini daha verimli hale getirecektir.

Yüksek metin yoğunluğu içeren görevler, katılımcıların tamamlama sürelerini artırmış ve doğruluk oranlarını düşürmüştür. Bu bulgu, Xue ve arkadaşlarının (2023) çalışmasıyla örtüşmektedir; ilgili çalışmada VR tabanlı öğrenme ortamlarının soyut bilimsel kavramların uzun vadeli hatırlanmasını geliştirdiği, ancak kısa vadeli hatırlamada aynı etkinin görülmediği rapor edilmiştir. Bu durum, AR/VR ve oyunlaştırma tabanlı dijital sergi tasarımlarında içerik karmaşıklığının dengelenmesinin önemini vurgulamaktadır. Karmaşık metinlerin daha anlaşılır hale getirilmesi ve görev sürelerinin optimize edilmesi öğrenme çıktılarının iyileştirilmesine katkı sağlayabilir.

Genel olarak, bu çalışma AR/VR ve oyunlaştırma tabanlı dijital sergilerin özellikle tarihî ve edebî metinlerin öğreniminde eğitimsel potansiyelini ortaya koymaktadır. Ayrıca, nicel ve nitel verilerin birlikte değerlendirilmesi (üçgenleme yöntemi) dijital öğrenme ortamlarının etkililiğini incelemede yararlı bir metodolojik araç olarak öne çıkmaktadır.

Gelecekteki araştırmaların, AR/VR ve oyunlaştırma tabanlı dijital sergilerin farklı kültürel ve eğitimsel bağlamlarda nasıl işlediğini incelemesi önemlidir. Ayrıca, teknik altyapının geliştirilmesi ve kullanıcı dostu tasarımların hayata geçirilmesi, bu teknolojilere erişilebilirliği artırmak açısından kritik olacaktır.

Kaynakça

- Aladağ, F. (2023). Osmanlı Çalışmalarında Dijital Edisyon ve Metin Kodlama: Text Encoding Initiative-TEI. *Zemin*, (6), 190-211.
- Anderson, E. F., McLoughlin, L., Liarokapis, F., Peters, C., Petridis, P., & De Freitas, S. (2010). Developing serious games for cultural heritage: A state-of-the-art review. *Virtual Reality*, 14(4), 255-275. <https://doi.org/10.1007/s10055-010-0177-3>
- Beshero-Bondar, E. E., Viglianti, R., Bermúdez-Sabel, H., & Jenstad, J. (2024). Revising sex and gender in the TEI Guidelines. *Journal of the Text Encoding Initiative*, (17).
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Carrozzino, M., & Bergamasco, M. (2010). Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums. *Journal of Cultural Heritage*, 11(4), 452-458. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2010.04.001>
- Champion, E. (2016). *Critical gaming: Interactive history and virtual heritage*. Routledge.
- Champion, E. M. (2025). Cultural Play at a Distance: Post-COVID Serious Heritage Games. *Heritage*, 8(262), 1-13. <https://doi.org/10.3390/heritage8070262>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Köprülü, Fuat (1986). *Edebiyat Araştırmaları*, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara.
- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). Virtual reality and gamification in education: a systematic review. *Educational technology research and development*, 72(3), 1691-1785.
- Moretti, F. (2000). Conjectures on world literature. *New Left Review*, 1(1), 54-68.
- Muczyński, B., Skorupska, K., Abramczuk, K., Biele, C., Bohdanowicz, Z., Cnotkowski, D., Collins, J., Kopeć, W., Kowalski, J., Pochwatko, G., & Logan, T. (2023). VR accessibility in distance adult education. In *Lecture Notes in Computer Science – INTERACT 2023* (pp. 685-691). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-42293-5_94ResearchGate+6OUCI+6opi.org.pl+6

- Muñoz, C. B., Nanclores, N. H., Zamorano, L. R. M., & Sánchez, J. Á. L. (2023). *Gamification and design thinking in higher education: case studies for instructional innovation in the economics classroom*. Routledge.
- Zhao, H. (2025). The most important affairs of the state are sacrifice and war: Digital visualization of the scattered early Zhou epics in the *Book of Songs*. *Digital Scholarship in the Humanities*, 40(2), 682–691. <https://doi.org/10.1093/llc/fqaf027>
- Zhao, J., Awais-E-Yazdan, M., Mushtaque, I., & Deng, L. (2022). The impact of technology adaptation on academic engagement: a moderating role of perceived argumentation strength and school support. *Frontiers in psychology*, 13, 962081.
- Xue, F., Guo, R., Yao, S., Wang, L., & Ma, K.-L. (2023). From artifacts to outcomes: Comparison of HMD VR, desktop, and slides lectures for food microbiology laboratory instruction. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2304.09661> arXiv

Bölüm 3

Dijital Çağda Temel Tasarım: Öğeler, İlkeler, Programlar ve Uygulamaları¹

Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA ²,Şehnaz YALÇIN³

GİRİŞ

Bu bölüm, temel sanat eğitimi kapsamında yer alan tasarım öğeleri ve tasarım ilkelerinin dijital ortamda uygulanabilirliğini kuramsal bir bakış açısıyla incelemektedir. Temel sanat eğitimi, bireylerin görsel algı, yaratıcılık, eleştirel düşünme ve estetik duyarlılık gibi becerilerini geliştirmeyi hedefleyen disiplinler arası bir eğitim alanıdır. Dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte, geleneksel yöntemlerle öğretilen tasarım öğeleri (nokta, çizgi, doku, renk, ton, şekil, biçim, espas vb.) ve tasarım ilkeleri (ritim, hareket, denge, oran, vurgu, zıtlık, armoni, bütünlük, çeşitlilik) artık dijital araçlar aracılığıyla da işlenebilmektedir. Bu bağlamda bölüm, söz konusu öğe ve ilkelerin tarihsel arka planını, eğitimdeki işlevlerini ve dijital ortama aktarılırken karşılaşılan avantajlar ile sınırlılıkları ele almaktadır. Piksel tabanlı, vektör tabanlı ve mobil tabanlı tasarım programlarına genel bir bakış sunularak, dijital ortamın sanat eğitimi süreçlerine getirdiği yenilikler tartışılmaktadır. Çalışma, uygulama örneklerine yer vermeden, tamamen literatür taramasına dayalı kuramsal bir çerçeve sunmakta ve dijitalleşmenin sanat eğitimi bağlamında yarattığı pedagojik fırsatlara odaklanmaktadır.

TEMEL SANAT EĞİTİMİ

Tasarım, zihinde bir amaca hizmet edecek şekilde canlandırılan veya tasarlanan, kâğıt üzerinde özgür ve yaratıcı bir aktarım biçimidir (Gürer, 1990, s. 23). Temel Tasarım, birçok ülkede çeşitli görsel sanat programlarında "Basic Design" adı altında yer almaktadır. Basic Design; çizgi, nokta, hacim, yüzey alanı, renk gibi malzemelerin yapısına uygun olarak, kompozisyon amaçlı

¹ Bu çalışma, Nuray Ergindir Küçükkaya'nın (2022) doktora tezinden üretilmiştir: *Temel Sanat Eğitiminde Tasarım İlkelerinin Dijital Olarak Uygulanabilirliğine Yönelik Bir Model Önerisi*

² Dr. Öğr. Üyesi Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Anabilim Dalı
Orcid No: 0000-0002-3177-6309

³ Prof. Dr. Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Orcid No: 0000-0002-1735-9701

yaratıcı ve biçimlendirici çalışmaların incelenmesi ve malzemelerin olanaklarının araştırılmasıyla yapılabilecek sonsuz bir biçimlendirme ve düzen çalışması olarak tanımlanır (Turani, 1998, s.21). Özer'e göre temel tasarım; belirli bir sanat dalında, somut verilerle belirlenen işlevlere cevap verebilecek yapıtların tasarlanarak biçimlendirilmesi sürecinde karşılaşılabilecek çeşitli durumlara karşı sanatçıları hazırlamayı amaçlayan bir olgudur (Özer, 2009, s. 328).

Temel Tasarım, zamanının endüstriyel koşullarına göre gerekli malzemeyi sağlamak, tüm tasarım disiplinlerinde vizyon, ilke ve teorileri oluşturmak ve bu ilkeleri tasarımın tüm dallarında uygulayarak daha iyi tasarımcılar yetiştirebilmek amacıyla ortaya çıkmıştır (Denel, 1970, s. 2). Bu anlayışın önemli bir temsilcisi olan Bauhaus Okulu, 1919 yılında Walter Gropius tarafından Almanya'nın Weimar bölgesinde kurulmuş ve çağdaş sanatı halka tanıtmayı amaçlamıştır.

Temel Sanat Eğitimi, kişiye özgü duyuları, hayalleri, sezgileri ve düşünceleri canlandırma yeteneğini ortaya koyan; bu yeteneği estetik bir düzen içinde kullanabilen ve geliştirebilen beceri düzeyleriyle yaratıcı kişiliklerin oluşumunu sağlayan tasarım disiplinlerinin ortak eğitim sürecidir (Gökaydın, 2002). Bu ortak eğitim süreci, farklı disiplinlerdeki öğrencilere temel tasarım anlayışını kazandırmak amacıyla yükseköğretim kurumlarında çeşitli şekillerde programlanmaktadır.

Üniversitelerde Temel Sanat Eğitimi dersi farklı fakültelerde farklı dönem ve kredilerle uygulanmaktadır. Güzel Sanatlar ve Eğitim Fakültelerinde iki dönem boyunca verilen bu ders, diğer fakültelerde genellikle tek dönem sürmektedir. Sanat ve Tasarım Fakülteleri, Güzel Sanatlar Fakülteleri, Mimarlık Fakülteleri ve Eğitim Fakültelerinin Resim-İş Eğitimi Ana Bilim dallarında zorunlu olan bu dersin amacı, sanat ya da tasarım eğitimi alacak öğrencilere temel bir eğitim sağlamaktır (Kahraman, 2017, s. 89). Temel Sanat Eğitimi I dersi, sanat eserini oluşturan öğeler (çizgi, renk, doku, biçim-form, mekân) ve ilkeler (ritim, hareket, denge, oran-orantı, zıtlık, vurgu, birlik, çeşitlilik) arasındaki ilişkiyi; iki ve üç boyutlu özgün eserleri kapsamaktadır. Öğrencilerin mimarlık kavramlarını ve doğadan ilham alarak farklı disiplinlerden fikirler keşfetmeleri sağlanmaktadır (YÖK, 2019). Dolayısıyla, Temel Sanat Eğitimi; estetik ve teknik bilgiyi aktarmanın ötesinde, tasarım sürecinin zihinsel altyapısını da biçimlendiren bir süreçtir.

Tasarım sürecinde sorun önce insan zihninde olgunlaşır, ardından uygulamaya dönüşür. Birey, zihninde tanımladığı sorunu sorgular, ilişkiler kurar, yorumlar ve uygular. Tasarım eylemi, içinde bulunulan toplum, zaman ve teknoloji ile iç içedir. Teknolojik gelişmeler ve sosyal ihtiyaçlar tasarım eğitiminin ortaya çıkmasına neden olmuş ve zorunlu hale getirmiştir (Tepecik ve Toktaş, 2014, s.

18). Günümüzde bilgisayar teknolojisi, düşüncelerin görselleştirilmesi, görüntülenmesi, çoğaltılması ve aktarılmasında birçok sınırlamayı ortadan kaldırmıştır. Bilgisayar, video, ışık, ses gibi unsurlar sanatçıya yeni ifade biçimleri sunarak düşünme, algılama ve arama biçimlerini değiştirmiştir. Çağdaş sanatçıların eserlerinde dijital teknolojinin kullanımı giderek artmaktadır (Mamur, 2019, s.173). Bu gelişmeler, sanat eğitiminin dijital araçlarla bütünleşmesini kaçınılmaz hale getirmiş, bilgisayar teknolojilerinin eğitim sürecinde etkin bir şekilde kullanılmasının önünü açmıştır.

Sanat eğitiminde bilgisayarlar, öğrencilerin tasarımlarını dijital formatlara dönüştürmek için etkili araçlardır. Bu programlar, gerçek ortamda yapılamayan tasarımların kolayca yapılmasını sağlar, hataların düzeltilmesine olanak tanır ve öğrencilerin motivasyonunu artırır (Gümüş, 2021, s. 212). Temel Sanat Eğitimi dersi, 21. yüzyıl donanımlarıyla güncellenmeli, dijital medya ile etkileşimde bulunan Z kuşağı öğrencilerinin ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde tasarlanmalıdır. Böylece öğrenciler, gelecekte sanat eğitimi sürecinde yapacakları çalışmaları bilinçli ve yetkin biçimde gerçekleştirebileceklerdir.

TEMEL TASARIM ÖGELERİ

Nokta

Nokta, görsel sanatlarda tasarımı başlatan ilk ve en temel öge olarak kabul edilir. Birçok disiplin noktanın varlığına ihtiyaç duyar; çizgi, doku veya renk gibi diğer tasarım unsurlarının ortaya çıkışı da nokta ile başlar. Özsoy ve Ayaydın'a (2016, s.18) göre, nokta görsel tasarım öğelerinin en kullanışlı olanlarından biridir ve çizgi çizmek ya da doku oluşturmak gibi pek çok görsel sürecin başlangıç noktasıdır.

Ching (2015) noktayı durağan ve merkezi bir eleman olarak tanımlar. Benzer şekilde Eroğlu'na (2006, s.161) göre, resimde nokta merkezi bir dengeye sahip yüzeysel bir etki ögesidir. Demir (1993, s.43) ise noktayı, bulunduğu konuma göre dairesel özellik gösteren benek veya lekeler olarak ifade eder. Gürer ve Gürer (2004, s.27) noktanın yalnızca bir başlangıcı simgelemekle kalmayıp, göze gelen görsel bir enerji taşıdığını ve iki çizginin kesişme noktası olabileceğini belirtir.

Bu tanımlar bir arada değerlendirildiğinde, noktanın hem fiziksel bir biçim hem de görsel algıda enerjik bir odak noktası olduğu söylenebilir. Tasarımın ilk adımını atan bu basit öge, kompozisyonun bütününde anlam, yön ve hareket kazandıran güçlü bir elemandır.

Çizgi

Çizgi, tasarımın en arı anlatım biçimlerinden biridir ve en önemli eleman olarak kabul edilir (Civcir, 2015, s.45). Eroğlu (2006, s.102), çizgiyi “resim ve resimselliğin olduğu her alanda, iki nokta arasında, çeşitli kalınlık ve salınımda oluşan iz” olarak tanımlar. Özsoy ve Ayaydın’a (2016, s.38) göre çizgi, bir noktanın başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar izlediği yolun ortaya çıkardığı görsel etkidir. Her ne kadar somut bir kavram gibi görünse de çizgi aslında soyut bir ögedir; çünkü gözle görülebilir fakat elle tutulamaz, çoğu zaman bir “çizgisellik etkisi” olarak algılanır.

Odabaşı’na (2006) göre, nokta başlangıç kabul edildiğinde, belirli bir aralık boyutunda uzadığı zaman çizgi meydana gelir. Görsel ifade isteğinin temel ve ilkel aracını oluşturan çizgi, sanatın başlangıç noktasıdır. Gökaydın (2002), çizgiyi eni, boyu ve zıtlığı olan yüzeysel yapıların sembolik biçimi olarak tanımlar. Ona göre çizgi, bir elemanın dış hatlarını, yalınlaştırılmış hâlini ve resim realitesini ifade eder. Sahip olduğu hareket, yön ve güç, çizgiyi bir kuvvetin kaydı hâline getirir.

Her çağda ve her bölgede resmin temel unsurlarından biri çizgi, diğeri ise renktir. Çizgi, nesnenin yüzeydeki ilk dış sınıflandırma eylemi olduğundan renkten önce gelir. Hatta resmin, katıksız bir çizgiyle oluşturulma arzusundan doğduğu da söylenmiştir. Tarih öncesi insan, ilkel insan ve çocuk dünyasındaki çizgi kullanımı, bu temel eğilimi ortaya koyar ve çizgiyi resim dilinde güçlü bir ifade aracına dönüştürür (Yolcu, 2004, s.40). Noktadan başlayarak yüzeyde anlam kazanan çizgi, sanatçının düşünce ve duygularını somutlaştırmasını sağlar; tasarım öğeleri ve ilkeleriyle bütünleşerek kompozisyonun düzenini, ritmini ve hareketini belirler.

Doku

İnsan dünyaya ilk kez gözlerini açtığında, çevresindeki nesnelerin her birinin bir dokusu olduğunu fark eder. Gözlerimizle gördüğümüz bir nesneye dokunduktan sonra onun dokusunu tanırız; örneğin bir taşa dokunduktan sonra sert olduğunu, bir parça kadife kumaşa dokunduktan sonra yumuşaklığını algılarız. Dokunulan ve hissedilen dokular görsel dünyaya taşındığında, dokunmadan hissedilen dokular haline gelir ve böylece göz alıcı sanatsal dokular ortaya çıkar. Görsel tasarımda doku, tasarımı farklı ve zengin kılan en önemli unsurlardan biridir ve görsel sanatın her alanında vazgeçilmez bir ögedir. Dokunun etkisi, özellikle mimarlık ve heykel gibi üç boyutlu sanatlarda belirgin bir cazibe merkezidir (Özsoy & Ayaydın, 2016, s.48).

Gökaydın (2002) dokuyu, "parçalanmış birliğin, varlıkların birleşmesinden meydana gelmiş bir bütünlük" olarak tanımlamaktadır (s.89). Balcı ve Say (2005)

ise dokuyu, "varlıkların görme ve dokunma duyularımızla kavrayabildiğimiz dış yapı özellikleri" olarak açıklamış ve tekstürü, aynı anda iki duyumuzu harekete geçiren bir yüzey değerlendirmesi olarak nitelendirmiştir (s.35).

Atalayer (1994) nesnelerin dış yapısal özellikleri ve yüzeylerinin dokuyu oluşturduğunu savunurken, Özol (2012) dokuyu, "maddenin kendisinin ve yüzey özelliklerinin, dokunma, görme ve hatta tat alma duyumlarıyla algılanması" şeklinde tanımlamaktadır (s.102). Bu bağlamda, doku tasarımının estetik ve duygusal etkisini güçlendiren temel bir unsur olarak değerlendirilmelidir. Doku, diğer temel tasarım öğeleriyle etkileşime girerek, öğrencilerin hem iki hem de üç boyutlu çalışmalarında daha etkili ve anlamlı tasarımlar ortaya koymalarını sağlar.

Renk

Renk, bir resimde çizgiden daha etkili bir eleman olarak öne çıkar. Heyecan kaynağı olması ve duygulara doğrudan hitap etmesi bakımından insanları daha çabuk etkiler. Biçim, renklerle dolgunluk kazanır. 19. yüzyıldan sonraki resim çalışmalarında renk ön plana çıkmış ve çizgi elemanının yerini almıştır. Minyatür sanatçıları rengi en yalın hâliyle kullanan öncülerdir; daha sonra Cezanne ve Matisse, renkleri saf hâllerıyla eserlerinde kullanmışlardır. Renklerin türleri, insana doğrudan haz veya acı duyguları iletebilir. Sanatçı, renklerin sinirler üzerindeki etkilerini değerlendirerek eserine istediği atmosferi yansıtabilir (Ersoy, 2016, s.138).

Renklerin duygular üzerindeki etkisi, sadece resim sanatında değil, grafik ve tasarım alanlarında da büyük önem taşır. Tepecik'e (2002) göre, grafik tasarımcılar tasarımın etkileyciliğini artırmak için tamamlayıcı renk gruplarını kullanırlar; yani zıt renklerin kombinasyonu tasarımın daha güçlü ve etkili görünmesini sağlar (s.35). Bu nedenle renk kullanımı, tasarımın mesajını etkili bir şekilde iletmesini sağlayan temel bir araçtır. Temel Tasarım eğitimi alan öğrenciler, renklerin psikolojik ve görsel etkilerini deneyimleyerek hem iki hem de üç boyutlu çalışmalarında bilinçli tercihler yapmayı öğrenir. Böylece renk, öğrencilerin yaratıcı süreçlerinde hem düşünsel hem de duygusal bir ifade aracı olarak işlev görür.

Ton

Türk Dil Kurumu'na göre ton, "bir rengin koyuluk veya açıklık derecesi" olarak tanımlanmıştır. Eroğlu (2006), tonu "resimde ışık-gölge derecelemesinin aldığı isim" olarak, rengin tonlarını ise "tek bir rengin açıktan koyuya doğru derecelenmesi" biçiminde açıklamaktadır (s.344). Buyurgan'a (2001) göre ton, "herhangi bir rengin, nötr renkler olarak adlandırılan siyah ve beyaz ile

kariřimından oluřan deęerlerdir" (s.62). zsoy ve Ayaydın (2016) ise tonun renklerden doęduęunu, ıřıktan etkilendięini ve renkler arasındaki geiřlerle oluřtuęunu belirtmektedir (s.90–91). Renklerin doęası ve eřitlilięi kadar, bu renklerin tonları da bir alıřmanın estetik etkisini belirlemede kritik bir rol oynar; yani ton, renklerin kompozisyon iindeki etkileřimini ve grsel deneyimi doęrudan řekillendirir.

Ton, resim sanatında kompozisyonlara estetik deęerler kazandırmada nemli bir iřlev grr. Sanatının ton kullanımındaki ustalıęı, alıřmadaki duygusal etkiyi ykselterek renk trleri, atmosferik ve espas yoęunluęu, ritim gibi ęelerle birleřtięinde izleyiciler zerinde etkileyici deneyimler yaratır (Atalay, 2021, s.180). Bu baęlamda, ton, renklerin yoęunluęu veya aıklıęını ařarak resmin duygusal derinlięini ve estetik btnlęn belirleyen temel bir unsur olarak ne ıkar.

Valr

Valr renk deęerleri olarak bir sanat eserinde olması gereken en nemli unsurdur. Brommer ve Horn'a (1985, s.57) gre, valr, rengin  temel zellięinden biridir; dięer iki zellik ton ve kromadır. Kroma deęeri rengin matlık veya parlaklık řiddetini belirlerken, valr herhangi bir rengin en aıęından en koyusuna kadar tm deęerlerini kapsar. Seylan (2020, s.170) valr, rengin aık-koyu olarak tanımlanan ve ıřıęın artıřı veya azalmasıyla kazandıęı nitelik olarak ifade eder; yani valr, ıřıęın miktarına baęlı bir renk zellięidir. Atalay'a (2021, s.180) gre ise valr, izgi, renk, řekil, form, alan ve dokuyla beraber temel sanatın nemli bir ifade aracıdır. Bir renk tonunun aıklık-koyuluk deęerine valr denir ve bir renge beyaz ya da siyah katılarak farklı valrler elde edilebilir.

Valr, grsel tasarıda renklerin eřitlilięini artırmanın tesinde, kompozisyonun derinlięini, hacmini ve ıřık-glge iliřkilerini belirler. Sanatının valr kullanımındaki ustalıęı, eserdeki dramatik etkiyi artırarak izleyicinin algısını ynlendirir ve duygusal tepki oluřturur. Bu nedenle valr, hem resim hem de grafik tasarım alıřmalarında estetik btnlęn ve grsel iletiřimin saęlanması vazgeilmez bir araçtır. Tasarım eęitiminde valrn bilinli řekilde ęretilmesi, ęrencilerin renkleri ve tonları daha etkili kullanabilmelerine, grsel anlatımlarını glendirmelerine ve yaratıcı srelerini geliřtirmelerine olanak tanır.

řekil

Poulin'e (2011, s.31) gre řekil, dz bir yzey zerinde grnen ve evreleyen, kontur izgisinin yanı sıra renk, deęer, doku veya tipografi ile tanımlanan iki boyutlu bir grafik dzlemdir. Bir noktadan bařlayarak bařladıęı

noktaya kadar uzanan çizgiler, kapalı bir alan veya şekil oluşturur ve bu alan, düzlemin dış hatlarından meydana gelir. Şekiller, genişlik ve yüksekliğe sahip olmasına rağmen derinlik içermez ve bu nedenle iki boyutlu bir eleman olarak değerlendirilir.

Şekiller, tasarımda mizanpajları belirlemek, desenler oluşturmak ve bir kompozisyonda çok sayıda öğeyi organize etmek için kullanılmaktadır. Bu bağlamda, Balcı ve Say (2005, s.34) şekli şöyle tanımlar: "En yakın tanımıyla şekil, bir yüzeyin sınırlanarak diğer yüzeylerden ayrılmasıdır." Görsel tasarımda şekil, hem kompozisyonun düzenini sağlamak hem de izleyicide belirli algısal etkiler yaratmak açısından temel bir öğedir.

Şekil, tasarımın mesajını ve estetik değerini iletmede kritik bir rol oynar. Şekiller, renk, çizgi, doku ve ton gibi diğer görsel öğelerle etkileşime girerek kompozisyonun bütünlüğünü ve anlatım gücünü artırır. Bu nedenle tasarımcılar, şekli stratejik bir araç olarak kullanarak hem estetik hem de işlevsel açıdan etkili tasarımlar oluşturabilir.

Biçim

Form, hacmi çevreleyen üç boyutlu bir tasarım öğesidir ve yüksekliği, genişliği ile derinliği vardır. Örneğin, iki boyutlu bir üçgen bir şekil olarak tanımlanırken, üç boyutlu bir piramit form olarak kabul edilir. Küpler, küreler, elipsler, piramitler, koniler ve silindirler geometrik formların temel örneklerindendir. Formlar her zaman birden fazla yüzey ve kenardan oluşur ve diğer temel tasarım öğeleri olan noktalar, çizgiler ve şekiller tarafından oluşturulan bir hacim veya boş alanı kapsar (Poulin, 2011, s.41).

Matisse, formu tarif ederken "Dış görünüşün altında saklı olan gerçek" ifadesini kullanmıştır; bu, bir nesnenin yalnızca gözle görülen yüzeyiyle sınırlı olmadığını, aynı zamanda altında var olan hacimsel gerçekliğin de algılanması gerektiğini vurgular (Odabaşı, 2002, s.63). Ching'e (2015) göre ise görsel dünyamızı oluşturan formları tanımak, kavramak ve değerlendirmek, biçimler aracılığıyla mümkündür.

Bir sanat eserinin formu, aynı zamanda onun kompozisyonunu anlamamıza da olanak tanır. Bir resmin kompozisyonu, üç boyutlu nesnelerin iki boyuta indirgenmesiyle oluşur; bu iki boyutlu kompozisyon da kendi içinde bir biçimdir. Biçimlerin sayısı doğası gereği sonsuzdur ve sanatçı bu biçimlerden seçimini yaparken ya kuralların etkisi altında kalır ya da kendi iç güdülerini rehber alır (Read, 1973, s.29).

Formun anlaşılması, öğrencilerin tasarım sürecinde mekân, hacim ve üç boyutlu objeleri doğru kavramalarına yardımcı olur. Temel tasarım eğitiminde formların incelenmesi, hem iki boyutlu hem de üç boyutlu projelerde öğrencilerin

algısal ve yaratıcı yeteneklerini geliştirmelerini sağlar. Öğrenciler, formları oluşturan yüzeyler, kenarlar ve boşlukları gözlemleyerek kompozisyonlarında denge, oran ve perspektif gibi ilkeleri daha bilinçli uygulayabilirler. Bu bağlamda form, tasarımın işlevsel ve düşünsel boyutunu şekillendiren kritik bir öğedir.

Espas

Espas, tüm görsel iletişimlerde temel bir tasarım öğesidir. Çizgi, şekil, form, renk ve doku gibi diğer tasarım elemanlarından farklı olarak boşluk bir kompozisyonda doğrudan yerleştirilemez veya konumlandırılmaz; bunun yerine çizgiler, şekiller, formlar, renkler, dokular, çerçeveler ve görüntüler arasındaki, çevresindeki, üstündeki, altındaki veya içindeki mesafeyi ifade eder. İki boyutlu veya üç boyutlu olarak ortaya çıkabilir ve düz, sıg, derin, açık, kapalı, pozitif, negatif, gerçek, belirsiz veya hayali biçimlerde tanımlanabilir. Espasın doğru kullanımı, tasarımda denge ve ritim duygusunu güçlendirir; görsel elemanların birbirleriyle olan ilişkilerini belirginleştirir ve izleyicinin algısını yönlendirir. Böylece boşluk, yalnızca görünmeyen bir alan değil, aynı zamanda tasarımın yapısal ve estetik bütünlüğünü destekleyen aktif bir öğe hâline gelir (Poulin, 2011, s.102–103).

Espas, yalnızca bir boşluk olarak algılanmamalıdır; diğer tasarım öğelerinin birbirleriyle olan ilişkisini düzenleyen ve kompozisyonun bütünlüğünü sağlayan dinamik bir unsurdur. Bu yönüyle espas, temel tasarımın diğer öğeleriyle birlikte değerlendirildiğinde görsel denge ve uyumun oluşmasına katkıda bulunur.

TEMEL TASARIM İLKELERİ

Ritim

Ritim, hayatımızda olduğu kadar sanatta da birleştirici bir ilkedir. Görsel ritim, gözün bir öğeden diğerine düzenli hareketini içerir. Eroğlu'na (2006) göre ritim, resim sanatında kompozisyonun yerleştirilebilmesi için gerekli olan temel ilkelerdendir (s.301). Cıvır (2015) ritmi, “tasarımda bir öğenin birden çok kez kullanılması” olarak tanımlar (s.318). Özsoy ve Ayaydın'a (2016) göre ise ritim, görsel elemanların benzerliklerinin tekrarıdır; gözün objeler arasında dolaşabilmesini, müziksel bir düzenle ilişkilendirilen bir hareketi ifade eder (s.158-159).

Düzenli ritim, kalbin sabit atışı veya yürüyüşümüz gibi sürekli ve dengeli bir akış sunar. Kinard'a (2009) göre, bir fanın eğri ve yinelenen diyagonal çizgileri gözümüzün müzikteki legato (bağlı) notalar gibi sorunsuz hareket etmesini sağlar. Buna karşılık staccato görsel ritminde, göz bir öğeden diğerine atlamalıdır; tıpkı müzikte notaların kesik çalınması gibi (s.80). Öztuna (2007) düzenli ritmi “sürekli tempoya sahip bir akış” olarak tanımlar (s.33). Geometrik

desenler, kenar süsleri, nakış ve süslemelerdeki tekrarlar, Selçuklu taş işçiliği ya da çini desenleri bu düzenli ritmin görsel örnekleridir (Civcir, 2015, s.318).

Değişken ritim ise tekrarlanan bir desenin farklı varyasyonlarla çeşitlenmesidir. Civcir’e (2015) göre bu ritim, “birbirinin aynısı olan fakat küçük farklılıklar taşıyan biçimlerin düzenlenmesiyle” oluşur (s.329). Kinard (2009), değişken ritmi müzikteki senkop (aksatım) tekniğine benzetir; irili ufaklı öğelerin farklı düzenlerle sunulması esere heyecan ve vurgu katar (s.80). Doğada papatyaların tarlada farklı büyüklüklerle dizilişi, peri bacalarının farklı yükseklikleri veya Mısır rölfeplerindeki figürlerin dizilişi bu ritim türüne örnek gösterilebilir.

Aralıklı ritim ise genellikle bir öğenin boyutu, şekli ya da sayısının kademeli olarak artıp azalmasıyla ortaya çıkar. Kinard (2009), aralıklı ritmi “ağaç halkalarının katmanları veya bir gülün açılan yapraklarının desenleri”ne benzetir (s.80). Civcir’e (2015) göre ise aralıklı tekrar, sıkıcı bir düzeni hareketlendiren, yaratıcılığı yansıtan bir görsel ilkedir (s.332). Mimari süslemeler, iç mekân tekstil tasarımları, motifler ya da cam düzenlemeler bu tür ritme örnek teşkil eder.

Ritim, görsel tekrarların düzenlenmesiyle birlikte kompozisyonun bütünlüğünü de destekleyen başlıca tasarım ilkelerinden biridir. Öğelerin düzenli, değişken ya da aralıklı tekrarlarla bir araya gelmesi, izleyicinin gözünü yönlendirerek eserde hareket ve süreklilik duygusu yaratır. Bu yönüyle ritim, temel tasarım eğitiminde görsel algıyı geliştiren ve kompozisyonun estetik değerini güçlendiren önemli bir ilkedir.

Hareket

Mittler’in (2006) tanımına göre hareket; bir eylemin görünümünü ve hissini yaratmak, aynı zamanda izleyicinin gözünü sanat eseri boyunca yönlendirmek için kullanılan bir sanat ilkesidir (s.44). Benzer şekilde, Poulin (2011) hareketi, “hareket etme eylemi veya süreci, yer, konum ya da çaba değişikliği” olarak açıklamaktadır (s.92). Kinard (2009) ise hareketi, bir nesnenin ardışık karelerde farklı konumlarda tekrarlanması ya da tek bir karede üst üste gelen görüntüler aracılığıyla görünür hâle gelmesi şeklinde tanımlamaktadır. Sanatçılar bu ilkeyi kullanarak izleyicinin gördüğü ile hissettiği arasındaki bağı güçlendirmekte ve böylece eserlerinde dinamizm yaratmaktadır (s.73).

Hareket, sanat eserinde yalnızca dinamizm değil, aynı zamanda kompozisyonun bütünlüğünü sağlayan bir yönlendirme aracıdır. Sanatçılar, çizgilerin eğrileri, şekillerin konturları ya da renklerin, dokuların ve biçimlerin tekrarı gibi görsel yollarla izleyicinin gözünü belirli bir odak noktasına yönlendirebilirler (Mittler, 2006, s.44; Hume, Palmer, 2021, s.147-148). Bu bağlamda, görsel iletişimdeki bir çizim, resim, fotoğraf, kitap kapağı veya dergi

düzeni, gözün kompozisyon içindeki hareketini sürekli kılar ve izleyiciyi eserin farklı noktalarına katılmaya teşvik eder (Poulin, 2011, s.92).

Tasarımda hareket ilkesini en etkili şekilde ele alan sanatçılardan biri Fütüristlerdir. 20. yüzyıl başlarında İtalya’da ortaya çıkan bu sanat akımı, yaşamın dinamizmi, değişim ve canlılığının sanata yansıtılması gerektiğini savunmuştur. Fütürist sanatçılar hız, makineleşme ve devrimci bir ruhu sanatın merkezine yerleştirerek yeni anlatım biçimleri arayışına yönelmişlerdir. Çalışmalarında hızlı araçları, trenleri, dansçıları veya hareket hâlindeki hayvanları konu edinmiş; nesnelerin dış çizgilerini ritmik tekrarlarla işleyerek hareket duygusunu güçlü biçimde yansıtmışlardır (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.178).

Günümüzde hareket ilkesi, geleneksel sanat eserlerinin yanı sıra dijital medya, grafik tasarım, animasyon ve etkileşimli görsel iletişim araçlarında da önemli bir rol oynamaktadır. Özellikle dijital teknolojilerin sağladığı imkânlarla, hareket olgusu zaman, mekân ve izleyici etkileşimi boyutunda daha zengin ve dinamik bir şekilde kullanılmaktadır. Web arayüzleri, animasyonlar, reklam tasarımları ve sanal gerçeklik uygulamaları, izleyicinin dikkatini yönlendirmek ve etkileşimini artırmak için hareket ilkesinden yararlanmaktadır. Böylece, Fütüristlerin hız ve dinamizm arayışından günümüz dijital tasarımlarına uzanan çizgide, hareket ilkesinin sanat ve tasarımda daima canlı ve dönüştürücü bir unsur olduğu görülmektedir.

Denge

Denge hayatımızın bir parçasıdır. Günlük yaşamda denge bozulduğunda stresli hissederiz; eğilmiş bir ağaç ya da uçurum kenarında duran bir kaya gördüğümüzde tedirgin oluruz. Tökezlediğimizde ise hızlıca dengemizi yeniden kazanmaya çalışırız. Sanatta da aynı şekilde, ustalıkla kurgulanan denge fark edilmeyebilir; ancak dengesizlik söz konusu olduğunda, bu durum rahatsız edici biçimde izleyiciye yansır (Kinard, 2009, s.60).

Denge, insanın ayakta durma, yürüme ve koşma gibi temel eylemleriyle doğrudan ilişkilidir. Bu sezgisel bağlantı, aynı zamanda bir kompozisyonda uygulanacak görsel dengenin temelini oluşturur (Poulin, 2011, s.113). Nitekim denge; resim, heykel ve mimarlık yapıtlarında öğelerin birbirlerini tartacak biçimde düzenlenmesiyle ortaya çıkar (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.182). Poulin’in (2011) tanımına göre, bir kompozisyonda görsel öğeler eşit olarak dağıtıldığında istikrar ve uyum hissi iletilir (s.112-113).

Öztuna’ya (2007) göre, dengenin sağlanması objelerin görsel ağırlığıyla ilgilidir. Bu ağırlık; büyüklük, kontur, renk, ton, doku ve konum gibi değişkenlerin düzenlenmesiyle oluşur (s.23). Keser’in (2005) ifadesiyle, bir sanat

eserinde bölgelerin orantılı veya armonik düzenlenmesi, tasarım elemanlarının sağlamlık hissi verecek şekilde yerleştirilmesi dengenin temelini oluşturur (s.94).

Denge üç farklı türde incelenir: simetrik, asimetrik ve radyal denge. Poulin'e (2011) göre, simetrik (biçimsel) denge en kolay elde edilen türdür ve bir ayna görüntüsüne dayanır (s.113). Örneğin, gotik katedrallerde merkezi dikey eksen boyunca birbirini yansıtan öğeler görkemli bir simetri oluşturur. Simetrik çalışmalarda şekillerin, çizgilerin ve renklerin tekrar edilmesi bu dengeyi sağlar (Kinard, 2009, s.60).

Asimetrik denge ise daha ilginçtir ve elde edilmesi zordur. Elemanlar eşit olmayan bir biçimde düzenlense de dikkatli planlama sayesinde görsel denge korunur (Poulin, 2011, s.116). Burada, küçük ama parlak renkli bir alan geniş bir düz yüzeyi, karmaşık bir doku ise daha sade bir formu dengeleyebilir (Kinard, 2009, s.61).

Radyal denge ise dairesel bir düzen üzerine kuruludur. Görsel öğeler merkezi bir noktadan dışa doğru yayıldığında, eşit ağırlıkta bir düzen oluşur. Bu düzen, gözü sürekli merkeze yönlendiren güçlü bir odak noktası yaratır. Yıldızlar, saat yüzleri, tekerlekler ve ayçiçekleri radyal dengenin en belirgin örnekleridir (Poulin, 2011, s.116). Doğada ise özellikle çiçeklerin taç yapraklarında radyal denge gözlemlenebilir (Öztuna, 2007, s.29).

Denge, bir tasarımın temel unsurlarının göze hoş gelecek şekilde dağıtılması ve kompozisyonun sağlam bir yapı göstermesi için vazgeçilmez bir ilkedir. Öğelerin görsel ağırlığı, konumu ve birbirleriyle ilişkisi dikkate alınarak oluşturulan denge, izleyicide istikrar ve uyum hissi yaratır. İster simetrik, ister asimetrik, ister radyal olsun, dengeli bir düzen, eserin hem estetik hem de algısal açıdan etkili olmasını sağlar.

Oran

Oran, herhangi bir bileşimde bir nesnenin diğerine sistematik ilişkisini ifade eder ve görsel iletişimde bir kompozisyon içindeki boyutların uyumlu ilişkisi olarak temel bir tasarım ilkesi olarak kabul edilir. Bu integral ilişkiler şeffaftır ve tüm kompozisyon öğeleri için temel bir çerçeve işlevi görür (Poulin, 2011, s.218). Oran, belirli unsurların bütüne ve birbirine olan ölçüsel ilişkisini tanımlar (Mittler, 2006, s.45). Balcı ve Say'a (2005) göre ise oran; "Bir bütünün parçalarının, kendi aralarında ve bütünüle olan ölçü ilişkisine oran denir. Ölçü, görsel sanatlarda tamamen orana dayanır. Kompozisyonda yer alan formlar, kendi içindeki parçalarla ve diğer formlarla ölçü ilişkisinde olmalıdır" (s.45).

Oran ilkesinin kullanımı, vurgu oluşturmak açısından da önem taşır. Örneğin, bir resmin belirli bir bölümünde daha yoğun tonlar, pürüzlü dokular veya büyük boyutlu bir şekil bulunuyorsa, izleyicinin dikkati otomatik olarak bu alanlara

yöneler. Geçmişte sanatçılar, eserlerindeki en önemli figürleri veya nesneleri öne çıkarmak için oran ilkesini kullanmışlardır; daha önemli figürleri, daha az önemli olanlardan daha büyük göstererek görsel vurgu sağlamışlardır (Mittler, 2006, s.45). Bu yönüyle oran, yalnızca bir ölçü ilişkisi değil, aynı zamanda kompozisyonun ritmi ve göz akışıyla da doğrudan bağlantılı bir tasarım ilkesidir.

Oran, öğelerin büyüklük ilişkilerini belirleyerek kompozisyonun estetik bütünlüğünü ve görsel uyumunu da şekillendirir. Temel tasarım öğeleriyle olan etkileşimi sayesinde, oran diğer ilkelerin etkisini güçlendirir ve izleyicinin eseri algılamasını kolaylaştırır. Bu bağlamda, oran bir eserde düzeni ve dengeyi sağlarken, ritim, vurgu ve hareket gibi öğelerle birlikte kullanıldığında, kompozisyonun görsel etkisi ve anlatım gücü artırılır. Böylece oran, temel tasarımın yapıtaşlarından biri olarak tasarım sürecinde kritik bir rol oynar.

Vurgu

Keser'e (2005) göre vurgu; "Resmin içindeki bir veya birkaç elemanın hemen algılanmasını sağlamak için öne çıkarılmasıdır" (s.348). Benzer şekilde, Emre Becer'e (1997) göre vurgu; "ön plana çıkması gereken öğe ile ikinci planda kalması gereken öğe arasında gerçekleşecek yön, boyut, biçim, doku, renk, ton ya da çizgi kontrastı ile sağlanabilir" (s.74). Genel bir ilke olarak vurgu, bir öğe diğerlerinden farklı olduğunda ortaya çıkar. Kompozisyonun genel düzenini ya da duygusunu kesintiye uğratan her unsur, gözü otomatik olarak kendine çeker. Örneğin, elemanların çoğu karanlık olduğunda, tek bir ışık formu odak noktası olabilir; ya da çoğu eleman sessiz ve yumuşak kenarlara sahipken, kalın kontrastlı bir desen dikkati çekebilir (Pentak, Lauer, 2016, s.58).

Vurgu, eserde dikkatin yöneldiği odak noktasını oluşturur. Bu odak noktası kimi zaman eserin ana fikrini temsil eden bir anlatı öğesi, kimi zaman ise yalnızca belirli bir görsel alan olabilir. Sanatçılar, kompozisyonda vurgu yaratmak için farklı teknikler kullanırlar. Yerleştirme en önemli yöntemlerden biridir; simetrik bir düzenin merkezine konumlanan bir eleman ya da etrafındaki diğer öğelerden izole edilen bir form izleyicinin ilgisini hemen çeker. Benzer biçimde, çevresiyle kontrast oluşturan unsurlar da vurgu yaratır. Mavi bir denizdeki parlak kırmızı balık ya da yatay öğeler arasında yükselen dikey bir ağaç bu etkiye örnek verilebilir. Hatta, dağınıklık içindeki boş bir alan bile güçlü bir vurgu unsuru olabilir (Kinard, 2009, s.56–57).

Renk de vurgu yaratmada başat bir role sahiptir. Dikkat çekici bir renk kullanımı eseri öne çıkarabilir ve tasarımın daha ilgi çekici görünmesini sağlayabilir. İnce ve dengeli renk kullanımı, kompozisyonun bütünlüğünü bozmadan izleyiciyi odak noktalarına yönlendiren güçlü bir iletişim aracıdır (Ambrose, Harris, 2010, s.130).

Vurgu ilkesi, tasarımın görsel düzeninde dikkati toplamak için kullanılan temel bir araçtır. Bu vurgu kimi zaman en büyük, en parlak ya da en karanlık form üzerinden sağlanabilir. Örneğin, Leonardo da Vinci'nin Son Akşam Yemeği freskinde, tüm çizgilerin birleşerek İsa figüründe odaklanması buna güçlü bir örnektir. Ayrıca, odak noktasının merkezin biraz dışına (sola ya da sağa) yerleştirilmesi, kompozisyonu daha ilgi çekici kılar (Hume, Palmer, 2021, s.175).

Vurgu, temel tasarım ilkelerinin etkin kullanımında gözün yönlendirilmesi ve dikkat çekilmesi açısından kritik bir rol oynar. İster çizgi, renk, ton, doku, ister biçim ve oran gibi tasarım öğeleriyle desteklensin, vurgu ilkesi bir kompozisyonda izleyicinin dikkatini öncelikli noktalara yönlendirir. Böylece, tasarımın diğer öğeleriyle birlikte bir bütünlük ve denge sağlar; göz, eserdeki önemli alanları algılayarak eserin anlatım gücünü kavrar. Bu bağlamda, vurgu, temel tasarım ilkelerinin hem görsel hiyerarşi oluşturma hem de kompozisyonun etkileyciliğini artırma işleviyle doğrudan ilişkilidir.

Zıtlık

Karşıtlık, zıtlığı ifade eden ve aynı zamanda dengeleyici bir özellik taşıyan bir kavramdır. Günlük hayatımızda gece-gündüz, soğuk-sıcak, sert-yumuşak, büyük-küçük, güzel-çirkin gibi birçok karşıt kavram ve oluşumla karşılaşırız (Buyurgan, 2001, s.69). Sanat eserinde öğeler arasında zıtlık ilişkilerinin kurulması, eseri tekdüzelikten kurtarır ve dinamik bir etki yaratır (Balcı, Say, 2005, s.43). Keser'e (2005) göre zıtlık, iki şey arasındaki büyük farkları ifade eder; örneğin sıcak-soğuk, kırmızı-yeşil, ışık-gölge gibi. Bu açıdan zıtlık ilkesi, tasarımda vurgu ile yakın anlamlıdır (s.367).

Kontrast, bir tasarımın sanatsal değerini güçlendiren önemli bir unsurdur. Birbiriyle çelişen veya farklı görsel öğeler, kontrast oluşturarak izleyicinin dikkatini çeker. Renk, şekil, miktar, yön, aralık, doku, çizgi ve üsluplar bu amaçla kullanılabilir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.207). İki veya daha fazla fikir birbiriyle rekabet ettiğinde veya çatıştığında zıtlık ortaya çıkar; tasarımda ise bu, öğelerin antagonistik bir ilişki kuracak şekilde konumlandırılmasıyla sağlanır. Örneğin, iyiyi ve kötüyü temsil etmek için bir melek figürünün yanına bir şeytan figürü yerleştirilmesi bu ilişkiye örnek gösterilebilir (Ambrose, Harris, 2010, s.143).

Görsel kontrast, dikkati çekmek için farklı yöntemlerle de sağlanabilir. Bir odak noktası oluşturmak istendiğinde, tasarıma tezat oluşturacak bir öğe eklemek yeterlidir. Büyük bir nesnenin yanına zıt bir renk koymak, sıcak bir rengin yanında soğuk bir renk kullanmak veya açık renkli bir alanın yanına koyu bir renk yerleştirmek, renk kontrastı oluşturur. Benzer şekilde, düzenli bir geometrik şeklin yanına düzensiz bir öğe konulduğunda şekil kontrastı elde edilir (Öztuna, 2007, s.145). Örneğin, mavi bir denizde parlak kırmızı bir balık güçlü bir renk

kontrastı yaratır; kırdaki yalnız bir ağaç, yatay öğeler arasında dikey bir vurgu oluşturur. Karmaşık dokular arasında boş bir alan da bir odak noktası hâline gelir. Soyut tasarımlar arasında yalnız bir gerçekçi görüntü veya küçük öğeler arasında büyük bir nesne de zıtlık yaratır. Salvador Dalí gibi sürrealist sanatçılar, eserlerindeki ölçek dışı ve orantısız öğelerle izleyicide kasıtlı bir huzursuzluk ve odak noktası oluşturmuşlardır (Kinard, 2009, s.57-65).

Karşıtlık, temel tasarım ilkeleriyle doğrudan bağlantılıdır ve özellikle vurgu yaratmada kritik bir rol oynar. Bir kompozisyonda öğeler arasındaki zıtlık, gözün doğal olarak ilgiyi çeken noktaya yönelmesini sağlar ve böylece odak noktası belirginleşir. Örneğin, renk, doku, boyut veya biçim gibi öğeler arasındaki karşıtlık, izleyicinin dikkati bir alan üzerinde yoğunlaştırmasına yardımcı olur. Bu bağlamda, vurgu ve karşıtlık ilkeleri birbirini tamamlar; vurgu, zıtlık sayesinde daha belirgin hâle gelirken, zıtlık da vurgu aracılığıyla izleyicide etkili bir görsel deneyim yaratır. Dolayısıyla, tasarımcı her iki ilkeyi bilinçli kullanarak hem dinamik hem de dengeli kompozisyonlar oluşturabilir ve izleyicinin algısını yönlendirebilir.

Armoni

Armoni kavramı, görsel sanatlar açısından ele alındığında, terimsel olarak geniş anlamlar taşımaktadır. Görsel sanatlarda armoni, aynı zamanda ahenk, uyum, uygunluk ve düzen gibi kavramları da içermektedir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.214). Düzen, bir sanat eserini meydana getiren tasarım elemanlarının oluşturduğu ilişkiler bütünüdür (Keser, 2005, s.108). Uygunluk ise armoni ile doğrudan ilişkilidir; bir tasarımın güzel ve estetik bir eser olarak değerlendirilmesi için armoni, objektif bir ilke olarak benimsenmelidir. Bir bütün elde etmek için iki veya daha fazla elemanın birlikte kullanılması önemlidir, çünkü armoni, yani uyum, tüm güzelliklerin oluşumunda temel bir gerekliliktir (Tunalı, 1998).

Dengeli bir uyum oluşturabilmek için öncelikle baskın bir renk belirlenmelidir. Armoni, genel olarak üç temel prensip üzerinden şekillenir: birlik, değişiklik ve muvazene (denge). Birlik, kompozisyonda baskın rengin kurulmasıyla sağlanır. Değişiklik, renk parçalarının işgal ettiği alanın oranındaki kontrastlardan kaynaklanır. Muvazene ise, zayıf renklerin geniş alanlarda, güçlü renklerin ise küçük alanlarda kullanılması yoluyla, tüm parçaların birbiriyle uyumlu ve ahenkli bir dağılım oluşturmasını sağlar (Balcı, Say, 2003, s.50).

Armoni, temel tasarım ilkelerinin bir araya gelerek uyumlu ve estetik bir bütün oluşturmasını sağlayan bir kavramdır. Denge, vurgu, ritim, oran ve karşıtlık gibi ilkeler, kendi başlarına bir kompozisyonun yapısını ve etkisini belirlerken, armoni bu öğelerin birbiriyle ilişkisini düzenleyerek izleyicide tutarlı ve estetik

bir algı yaratır. Örneğin, renklerin dengeli dağılımı, ritmik tekrarlar ve uyumlu oranlar, bir tasarımda dikkat çekici unsurları ön plana çıkarırken, aynı zamanda kompozisyonun genel uyumunu korur. Armoni, tasarımın temel ilkelerini teknik bir düzenleme çerçevesinin ötesine taşıyarak, görsel uyumu ve estetik değerlerin yaratılmasını destekleyen bir ilke olarak rol oynar.

Bütünlük

Birlik, tasarım ilkelerine uygun olarak tüm tasarım öğelerinin çalışma yüzeyinde estetik bütünlüğün oluşturulmasıdır (Buyurgan, 2001, s.70). Çağlarca'ya (1986) göre; "Kompozisyonda herhangi bir şekil hakimiyetinin yaratılmasıdır. Resim şekildir. Birlik egemen şekil ile oluşturulur. Birliğe bağlı şekillerle (detay) düzende bir şiddet elde etmeye çalışır" (s.77). Öztuna'ya (2007) göre ise; "Bir çalışma içinde birliği ya da bütünlüğü sağlamanın en temel yolu, kullanılan her öğenin bir diğeriyle ilgili olduğunun bilinmesiyle mümkündür. Bu bir ölçüde diyalektik etkileşimdir. Çalışma içinde bütünlüğü sağladığımızda çalışma tamamlanmış izlenimi verir" (s.53). Balcı ve Say (2005) eklemektedir: "Bir tasarımda yer alan şekillerin karakter farklılıkları, renk, doku, yön, büyüklükleri, ışıklık değerleri açısından birbirleriyle olan etkileri dikkate alınarak yapılacak düzenlemede anlamlı bütüne ulaşılır" (s.34).

Bütünleşmiş bir imgenin sunumu olan birlik, tasarım öğeleri arasında öğelerin sanki bir araya gelmiş gibi görünmesini sağlar ve eserde bir uyum oluşturur. Aynı fikir için başka bir terim de armonidir. Pentak ve Lauer'e (2016) göre; "Çeşitli unsurlar bir armoni içinde değilse, ayrı veya ilgisiz görünüyorsa, kompozisyonları parçalanacak ve birlikten yoksun olacaktır" (s.28). Bu nedenle, birliği sağlamak, tasarımda hem görsel hem de kavramsal bir bütünlüğün oluşturulması açısından temel bir adımdır.

Temel tasarım ilkeleri, bir kompozisyonda bütünlüğün sağlanmasında belirleyici bir rol oynar. Çizgi, şekil, form, renk, doku ve boşluk gibi öğeler, birbirleriyle kurdukları ilişkiler aracılığıyla anlam kazanır. Bir tasarımda öğelerin uyumlu bir şekilde düzenlenmesi, görsel hiyerarşiyi destekler ve izleyicinin eseri algılama sürecini kolaylaştırır. Bu bağlamda, bütünlük, öğelerin estetik dengesiyle birlikte kompozisyonun mantıksal ve kavramsal tutarlılığını da gerektirir. Bütünlük, izleyicide eserin tek bir bütün olarak algılanmasını sağlar; her öğe, diğerlerinin anlamını güçlendirir ve eserin mesajını daha etkili bir biçimde iletir. Temel tasarım ilkeleri, bu sürecin yapı taşlarını oluşturur ve her öğenin hem kendi içinde hem de bütünle ilişkisi üzerinden değer kazanmasına olanak tanır.

Çeşitlilik

Çeşitlilik, bir eserde elde edilen farklılıkla oluşturulan bir sanat ilkesidir (Özsoy, Alakuş, 2009, s.83). Bu ilke, karmaşık ilişkiler oluşturmak ve ilgili şekillerin öğelerini bir araya getirerek görsel ilgiyi artırmak için kullanılır. Sanatçılar, eserlerinin izleyicide dikkat uyandırmasını istediklerinde bu prensibe başvururlar. Birçok farklı ton, değer, çizgi, doku ve şekilden oluşan bir görüntü karmaşık olarak tanımlanabilir. Neredeyse her sanat eserinin başarısı için, özenle belirlenmiş bir uyum ve çeşitlilik kombinasyonu esastır. Yaratıcı süreç boyunca hem uyum hem de çeşitlilik dikkate alınmalıdır; uyum, görüntünün parçalarını birleşik bir bütün hâline getirirken, çeşitlilik bu bütün içinde görsel ilgi sağlar (Mittler, 2006, s.43).

Günlük yaşamımızda olduğu gibi, çalışmalarımızda da monotonluğu kırmak ve izleyicinin dikkatini çekmek için çeşitlilik veya kontrast ilkesini kullanırız. Çok eşit ve tekrarlayan bir tasarım donuk ve tekdüze görünebilir (Öztuna, 2007, s.42). Ana tema ile bütünleşen bir ortamda canlı ve zengin çeşitlilik sağlanabilir; bu durum, eserin çekiciliğini artırmada önemli bir faktördür (Keser, 2005, s.79). Çeşitlilik, izleyicinin ilgisini canlı tutmak için gereklidir. Bir sanat eserindeki şeklin, rengin veya çizginin tekrarı görsel birlik oluştururken, doku ve renkteki çeşitlilikler esere daha fazla dinamizm ve çekicilik kazandırır (Kinard, 2009, s.52).

Temel tasarım ilkeleri bağlamında çeşitlilik, bir kompozisyonda görsel ilgiyi artırmanın ve monotonluktan kaçınmanın önemli bir aracıdır. Uyum ve birlik ilkeleri, tasarım öğelerinin bir bütün olarak düzenlenmesini sağlarken, çeşitlilik bu bütünlüğe hareket ve dinamizm katar. Boyut, renk, doku, çizgi ve şekillerdeki kontrollü farklılıklar, izleyicinin gözünü kompozisyon boyunca yönlendirir ve dikkatini esere çeker. Bu nedenle, tasarımcılar çeşitliliği, görsel denge ve orana zarar vermeden kullanarak hem estetik bir bütünlük hem de izleyicide merak uyandıran bir görsel ritim oluşturabilirler. Böylece çeşitlilik, temel tasarımın yapı taşlarıyla uyumlu bir şekilde, eserlerin hem ilgi çekici hem de anlamlı olmasını destekler.

TEKNOLOJİK TASARIM PROGRAMLARI

Teknolojik Tasarım Programları, günümüz tasarım süreçlerinde yaratıcılığı destekleyen ve üretim aşamalarını hızlandıran en önemli araçlardan birisi konumundadır. Grafik tasarımdan endüstriyel tasarıma, mimarlıktan moda tasarımına kadar pek çok alanda kullanılan bu programlar; çizim, modelleme, görselleştirme ve sunum aşamalarını dijital ortamda gerçekleştirmeyi mümkün kılar. Bilgisayar destekli tasarım (CAD), üç boyutlu modelleme yazılımları, görsel efekt ve animasyon programları, tasarımcıların hem teknik doğruluk hem

de estetik yaratıcılık açısından daha güçlü projeler geliştirmelerine olanak tanır. Böylece teknolojik tasarım programları, modern tasarım eğitiminin ve uygulamalarının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir.

Piksel tabanlı, vektör tabanlı ve Android/iOS işletim sistemlerine uygun tasarım programları, temel tasarım eğitiminde öğrencilerin görsel algılarını ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmede birbirini tamamlayan roller oynar. Piksel tabanlı programlar, renk, ton ve doku gibi temel tasarım öğelerini keşfetmek için uygun olup, dijital boyama ve görsel düzenleme projelerinde detaylı çalışmalar sağlar. Vektör tabanlı programlar, ölçeklendirilebilir grafikler üreterek logo tasarımı ve tipografi gibi hassasiyet gerektiren projelerde denge, oran ve ritim ilkelerinin uygulanmasına imkân tanır. Android ve iOS platformlarındaki mobil uygulamalar, dokunmatik ekranlarla esnek bir öğrenme ortamı sunarak öğrencilerin hızlı eskizlerden detaylı tasarımlara kadar çeşitli projeler üretmesini, çalışmalarını kaydedip paylaşarak işbirlikçi öğrenme ve dijital portfolyo oluşturma süreçlerini destekler. Bu programlar, temel tasarım eğitiminin çağdaş ihtiyaçlarına uyum sağlayarak öğrencilerin teknik becerilerini ve yaratıcı ifade güçlerini dijital dünyada geliştirmelerine katkı sağlar.

Piksel Tabanlı Tasarım Yazılımlarının Eğitimde Kullanımı ve Örnek Uygulamalar

Temel tasarım eğitimi, öğrencilerin görsel algılarını ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmeyi hedeflerken, piksel tabanlı tasarım yazılımları bu süreçte önemli bir araç olarak öne çıkar. Bu programlar, raster grafiklerle çalışarak görüntülerin piksel adı verilen küçük noktalarla oluşturulmasını sağlar ve özellikle renk, ton ve doku gibi temel tasarım öğeleri üzerinde detaylı çalışmalar için idealdir. Örneğin, Adobe Photoshop'ta fırça, katman ve maskeleme araçlarıyla yapılan renk geçişli tonlama çalışmaları, öğrencilerin renk değerlerini ve kontrastı anlamalarına yardımcı olurken, maskeleme teknikleriyle oluşturulan doku efektleri görsel derinlik ve hareket hissi kazandırır. Ücretsiz alternatifler olan GIMP ve tarayıcı tabanlı Photopea, benzer işlevleri düşük maliyetle sunarak eğitim kurumlarında erişilebilir bir seçenek oluşturur. Bu araçlar, dijital boyama, fotoğraf düzenleme ve karmaşık görsel efektlerin yaratılmasında kullanılarak öğrencilerin hata yapma korkusu olmadan deneme yapmalarına, geri alma ve düzenleme imkanlarıyla tasarım süreçlerini geliştirmelerine olanak tanır; ancak, ölçeklendirmedeki kalite kaybı nedeniyle logo ve simge tasarımı gibi işler için vektör tabanlı programlar tercih edilir. Pala Öztürk (2023), bu tür programların grafik tasarım eğitiminde, öğrencilerin evrensel görsel iletişim tasarımı dilini anlamalarını ve üretmelerini desteklediğini, böylece temel tasarım eğitiminin çağdaş standartlara uyarlanmasında kritik bir rol oynadığını vurgulamaktadır.

Vektör Tabanlı Tasarım Yazılımlarının Eğitimde Kullanımı ve Örnek Uygulamalar

Vektör tabanlı tasarım programları, temel tasarım eğitiminde öğrencilerin görsel algılarını güçlendiren ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştiren temel araçlar olarak öne çıkar; matematiksel denklemlerle tanımlanan noktalar, çizgiler ve şekiller aracılığıyla ölçeklendirilebilir grafikler üreterek, temel tasarım öğeleri (çizgi, şekil, renk) ve ilkeleri (denge, oran, ritim) dijital ortamda etkin bir şekilde uygulanabilir. Adobe Illustrator gibi yazılımlarda, öğrenciler çizgi kalınlığı ve yönünü değiştirerek ritim ve hareket etkisi yaratabilir, katmanlar ve şekil birleştirme araçlarıyla denge ve bütünlük kavramlarını görsel olarak somutlaştırabilirken, Inkscape gibi ücretsiz programlar temel şekillerin manipülasyonu ile vurgu ve zıtlık gibi ilkelerin keşfedilmesini sağlar. Bu araçlar, özellikle küçük ölçekli projelerde, tasarımların farklı boyutlarda ve mecralarda kalite kaybı olmadan kullanılmasını mümkün kılarak öğrencilerin teknik becerilerini geliştirir; aynı zamanda, değişiklikleri geri alma ve deneme imkanlarıyla hata yapma korkusunu azaltarak yaratıcılığı özgürce ifade etme fırsatı sunar. Tunçok Sarıberberoğlu (2022), çevrimiçi temel tasarım stüdyosu derslerinde bu tür araçların, öğrencilerin tasarım problemlerinin karmaşık parametrelerini çözerek yaratıcı ve fonksiyonel çözümler üretmelerine katkı sağladığını ve temel tasarım prensiplerinin dijital ortamda deneyimlenmesini desteklediğini vurgulamaktadır.

Android ve iOS İşletim Sistemlerine Uygun Tasarım Yazılımlarının Eğitimde Kullanımı ve Örnek Uygulamalar

Android ve iOS işletim sistemlerine uygun mobil tasarım uygulamaları, temel tasarım eğitiminde öğrencilere esnek, erişilebilir ve pratik bir öğrenme ortamı sunarak görsel algılarını ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmelerine olanak tanır; dokunmatik ekran ve stylus kalem desteği ile Procreate, Adobe Fresco, Medibang Paint ve Autodesk SketchBook gibi uygulamalar, öğrencilerin doğrudan ekran üzerinde hızlı eskizlerden detaylı tasarımlara kadar geniş bir yelpazede çalışmalar yapmalarını sağlar. Procreate'in katman yönetimi, fırça çeşitliliği ve renk kontrolü gibi gelişmiş özellikleri, renk, doku ve kompozisyon gibi temel tasarım öğelerinin keşfedilmesini kolaylaştırırken, Canva ve Adobe Express gibi kullanıcı dostu uygulamalar, tipografi, denge ve hiyerarşi gibi ilkelerin hızlıca uygulanmasına imkân verir. Bu uygulamalar hem piksel tabanlı hem de bazı vektör özellikleriyle öğrencilerin farklı tasarım disiplinlerinde becerilerini geliştirmesini destekler; ayrıca, çalışmaların kolayca kaydedilmesi, dışa aktarılması ve paylaşılması, işbirlikçi öğrenme süreçlerini ve dijital portfolyo oluşturmaya teşvik ederek öğrencilerin özgüven kazanmalarına katkıda bulunur.

Kara (2022), uzaktan eğitimde mobil uygulamaların, temel tasarım eğitiminde iletişim ve görsel dağarcık gelişimini desteklediğini, sanal ortamların bir arşive dönüştürülerek öğrenme sürecini zenginleştirdiğini belirtmektedir.

Sonuç olarak, bu mobil uygulamalar, temel tasarım eğitiminin çağdaş ihtiyaçlarına uyum sağlayarak öğrencilerin dijital dünyada üretken ve yaratıcı bireyler olarak yetişmelerine önemli bir katkı sağlar.

Sonuç

Bu çalışmada temel tasarım kavramı, temel sanat eğitimi başta olmak üzere görsel iletişim tasarımı ve ilgili disiplinlerdeki önemiyle ele alınmıştır. Tasarım öğeleri ve ilkelerinin detaylı incelenmesi, öğrencilerin görsel algılarını geliştirmeleri ve yaratıcı düşünme becerilerini pekiştirmeleri için vazgeçilmez bir temel oluşturur. Temel tasarım dersi, sadece Güzel Sanatlar Fakülteleri ve Eğitim Fakülteleri ile sınırlı kalmayıp; Görsel İletişim Tasarımı, Endüstri Ürünleri Tasarımı, Grafik Tasarım gibi birçok tasarım ve sanat odaklı bölümde de temel bir eğitim bileşeni olarak yer almaktadır. Örneğin, çevrimiçi temel tasarım stüdyosu dersleri, noktadan uzaya kadar temel tasarım prensiplerini öğretmek için bağlantılı ancak bağımsız uygulamalar üzerine inşa edilerek öğrencilerin tasarımın soyut düşünme biçimini deneyimlemelerini sağlamaktadır (Tunçok Sarıberberoğlu, 2022). Bu sayede, farklı disiplinlerden öğrenciler tasarımın evrensel prensiplerini öğrenerek kendi alanlarında yaratıcı ve fonksiyonel çözümler geliştirebilmektedir.

Dijital teknolojilerin hızla gelişmesiyle birlikte, temel tasarım eğitiminin dijital platformlara uyarlanması ve dijital tasarım programlarının eğitime entegrasyonu kaçınılmaz hale gelmiştir. Piksel tabanlı programlar, öğrencilerin renk, ton ve doku üzerine pratik yapmalarını sağlarken; vektör tabanlı yazılımlar ise hassas çizim ve ölçeklendirme gerektiren tasarımlarda temel araçlar olarak öne çıkar. Mobil platformlarda kullanılan tasarım uygulamaları ise öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmelerine olanak tanır. Örneğin, grafik tasarım eğitiminde, hareketli grafik tasarım, bilgisayar destekli illüstrasyon teknikleri ve etkileşim tasarımı gibi alanlarda dijital teknolojilerin entegrasyonu, öğrencilerin evrensel düzeyde görsel iletişim tasarımı dilini anlamalarını ve üretmelerini desteklemektedir (Pala Öztürk, 2023). Ayrıca, dijital teknolojilerin sanat eğitimine entegrasyonu, özgün düşüncenin geliştirilmesi ve interaktif öğrenme ortamlarının sağlanması gibi avantajlar sunarak öğrencilerin sanatsal becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır (Mazlum, 2024).

Bu dijital araçların eğitim süreçlerine entegre edilmesi, öğrencilerin hem teorik bilgilerini pekiştirmelerine hem de uygulama becerilerini çağdaş standartlarda geliştirmelerine olanak sağlar. Aynı zamanda bu süreç, öğrencilerin

dijital okuryazarlık becerilerinin artmasına katkıda bulunur ve onları günümüzün hızla değişen tasarım dünyasına hazırlar. Pandemi sürecinde uzaktan eğitimin grafik sanatlar eğitimine entegrasyonu, çevrimiçi platformların iletişim ve görsel dağarcık geliştirme açısından etkili bir kanal olduğunu göstermiştir. Özellikle, çevrimiçi uygulamaların eğitmen ve öğrenci arasındaki iletişimi güçlendirdiği ve sanal ortamların bir çeşit arşive dönüştürülebileceği görülmüştür (Kara, 2022).

Temel tasarım eğitimi, sanat ve tasarım disiplinlerinin ortak dilini ve altyapısını oluşturan bir ders olarak değerlendirilmelidir. Dijital teknolojilerle desteklendiğinde, bu eğitim öğrencilerin yaratıcı düşünce, görsel ifade ve teknik becerilerini bütünsel bir şekilde geliştirmelerine olanak tanır. Temel tasarımın öge ve ilkelerinin eğitim sürecinde etkin uygulanması, öğrencilerin estetik bir bakış açısı kazanmalarını sağlarken, eleştirel düşünme, problem çözme ve yaratıcı üretim becerilerini de güçlendirir. Bu bağlamda, Temel Sanat Eğitimi dersleri, öğrencilerin sanatla ilgili teknolojileri etkin bir şekilde kullanabilecekleri temel bir alan olarak öne çıkar. Bilgisayar teknolojileriyle çalışmaları, öğrencilerin değişimlere uyum sağlama kapasitelerini artırırken (Ayaydın, 2010), internet ve açık uçlu programlardan yararlanmaları, keşfetme, araştırma ve öğrenme fırsatlarını genişleterek problem çözme yetkinliklerini destekler (İşler, 2001, s. 79).

Dijital tasarım programlarının 21. yüzyıl yetkinlikleriyle uyumlu bir şekilde eğitim süreçlerine entegre edilmesi, çağdaş eğitimin temel bir gerekliliği olarak ortaya çıkmaktadır. Dijital araçların sunduğu esneklik, hız ve etkileşimli öğrenme imkanları, öğrencilerin bireysel ve işbirlikçi üretim süreçlerinde daha yetkin bireyler olmalarını sağlar. Bu çalışma, temel tasarımın disiplinler arası uygulamalar ve dijital teknolojilerle bütünleşerek daha kapsamlı, yenilikçi ve çağın gereksinimlerine uygun bir eğitim modeli oluşturmaya katkı sağlayacak niteliktedir. Gelecekte, temel tasarım eğitiminin çok disiplinli yaklaşımlarla zenginleştirilmesi ve dijital platformlarla ileri düzey entegrasyonu, bu alanın dönüştürücü potansiyelini daha da güçlendirecektir. Bu bağlamda, eğitimcilerin ve kurumların bu dinamik yapıya uyum sağlamaları, öğrencilerin yaratıcı, yetkin ve çağdaş gereksinimlere uygun bireyler olarak yetişmelerinde kritik bir rol oynayacaktır.

Kaynakça:

- Ambrose, G., Harris, P. (2010). *Design thinking*. Ava Publishing: Singapore.
- Atalay, M. C. (2021). Resim Sanatında Işık ve Gölgenin Estetiği.
- Mustafa Diğler (Ed). *Çağdaş sanat eğitiminde temel tasarım*. (1.Baskı) içinde (s.172-210). Ankara: Pegem Akademi.
- Atalayer, F. (1994). *Temel sanat öğeleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Ayaydın, A. (2010). *Temel tasarım eğitiminde bilgisayar teknolojisinin gerekliliği ve geleceği*. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 15 (2010), 52- 62.
- Balcı, B. Y., Say, N. (2003). Temel sanat eğitimi. İstanbul: YA-PA Yayıncılık.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Brommer, G. F., Horn, G. F. (1985). *Art in your visual environment*. Massachusetts, U.S.A: Davis Publications.
- Buyurgan, S., Buyurgan, U. (2001). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Dersal Yayıncılık.
- Civcir, E. (2015). *Temel tasarım ve tasarım ilkeleri*. Ankara: Akademisyen Yayınevi.
- Ching, F. (2015). *Architecture: form, space and order*. USA:John Willey&Sons, Inc.
- Çağlarca, S. (1986). *Renk ve armoni kuralları*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Demir, A. (1993). *Temel plastik sanatlar eğitimi*. Anadolu Üniversitesi. Açıköğretim Fakültesi Yayınları.Yayın No:270. Eskişehir.
- Denel, B. (1970). *Tasarım üzerine bir deneme*. İstanbul: Yükselen Matbaacılık.^[1]_{SEP}
- Eroğlu, Ö. (2006). *Resim sanatı sözlüğü*. İstanbul: Nelli Sanat Evi Yayınları.
- Ersoy, A. (2016). *Sanat kavramlarına giriş*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Gökaydın, N. (2002). *Temel sanat eğitimi*. Ankara: M.E.B. Yayınları.
- Gümüş, Ç. (2021). Sanat Eğitimi ve Bilgisayar Desteki Öğretim. Tolga Akalın (Ed). *Sanat eğitimi, çocuğun sanatsal gelişiminden yüksek öğretimdeki sanal sınıflara*. (1.Baskı) içinde (s.201-214). Ankara: Pegem Akademi.
- Gürer, L. (1990). *Görsel sanat eğitimi ve mekan-form*. İstanbul: İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Gürer, L., Gürer, G. (2004). *Temel tasarım*. İstanbul: Birsan Yayınevi.
- Hume, H.,D., Palmer, M. (2021). *The art teacher's survival guide, for elementary and middle school*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- İşler, A. Ş. (2001). *Temel Sanat Eğitiminde Bilgisayarın Yeri ve İşlevi*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Kahraman, M. E. (2017). *Temel tasarım dersine müfredat önerisi*. Yıldız Journal of Art and Design, 4 (1), 88-96. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yjad/issue/30317/413527>.
- Kara, C. (2022). Uzaktan eğitim avantajlarının pandemi sonrası uygulamalı grafik tasarım derslerine entegrasyonu. *The Journal of Open Learning and Distance Education*, 1(1), 18-34.
- Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.^[1]_[SEP]
- Kinard, L. (2009). *Art + quilt : design principles and creativity exercises*. China: Interweave Press
- Mamur, N. (2019). 21. Yüzyıl Sanatı ve Görsel Sanatlar Öğretimi. Vedat Özsoy - Nuray Mamur. *Görsel sanatlar öğrenme ve öğretim yaklaşımları*. (1.Baskı) içinde (s. 67- 192). Ankara: Pegem Akademi.
- Mazlum, H. (2024). Çağdaş sanat eğitiminde dijital teknolojinin rolü. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 9(4), 345-358.
- Mittler, G.,A. (2006). *Art in focus*. USA: The McGraw-Hill Companies
- Odabaşı, A. H. (2002). *Grafikte temel tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat Yayınları.
- Özer, B. (2009). *Kültür sanat mimarlık*. İstanbul: Yem Yayınevi.
- Özol, A. (2012). *Sanat eğitimi ve tasarımında temel değerler*. İstanbul: Pastel Yayıncılık.
- Öztuna H. Y. (2007). “*Temel Tasarım Öğeleri: Renk.*” *Grafik Tasarım: Görsel İletişim Kültürü Dergisi*, (8):91.
- Özsoy, V., Ayaydın A. (2016). *Görsel tasarım öge ve ilkeleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Pala Öztürk, D. (2023). Dijital teknoloji ve grafik tasarım eğitimi. *Uluborlu Mesleki Bilimler Dergisi*, 6(1), 23-31.
- Pentak, S. Lauer, D.,A. (2016). *Design basics*. USA: Cengage Learnig.
- Poulin, R. (2011). *The language of grephic design*. USA:Rockport Publishers.
- Read, H. (1981). *Sanat ve toplum*. Çev: Selçuk Mülâyım. Ankara: Ümran Kitabevi
- Seylan, A. (2020). *Temel tasarım*. İstanbul:Yem Yayın.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik sanatlar, tarih-tasarım-teknoloji*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Tepecik, A., Toktaş, P. (2014). *Güzel sanatlar fakültelerinde temel sanat eğitimi*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Tunalı, İ. (1998). *Estetik*. Remzi Kitabevi: İstanbul.^[1]_[SEP]
- Tunçok Sarıberberoğlu, M. (2022). Çevrimiçi temel tasarım stüdyosu deneyimi: Noktadan uzaya. *Tasarım Stüdyosu Dergisi*, 4(2), 227-235. <https://doi.org/10.46474/jds.1150261>
- Turani, A. (1998). *Sanat terimleri sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Yök, (2019). *Resim-iş öğretmenliği lisans programı*. (Temel Tasarım Dersi Ders İçerikleri),
https://www.yok.gov.tr/Documents/Kurumsal/egitim_ogretim_dairesi/Yeni-Ogretmen-Yetistirme-Lisans-Programlari/Resim_Is_Ogretmenligi_Lisans_Programi09042019.pdf
- Yolcu, E. (2004). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

Bölüm 4

Hiçliğin Ortasında 6N Bir Anatominin İrdelenmesi

Zeynep ERGİN¹

Özet

Bu çalışmada Tekstil Sektörünün ayrılmaz bütünlük oluşturan giyinme giysi argümanının; teknik ve teknoloji ile birleştiğinde, ilerleyen çağlar içinde yaşama alışkanlıklarımıza nasıl etkide bulunduğu, bu etkilerden doğan, yeni-yepyeni alanların giyinme ve giysi kavramını nasıl etkilediğine değinilmiştir.

Bu bağlamda ulaşılmak istenen; doğal yolla içinde yaşadığımız bizce artık sıradan olan alışkanlıklarımızın yerleşmesinde, en çok etki aldığımız alanı daha net fark etme hedefidir. Çalışmada; farklı gibi görünen ama bir etkiyle doğup büyümüş, belli bir doygunlukla artık sıradanlaşan giyim ve giyinme kategorileri analiz edilmiş, tarihsel bağlantılarla farklılığın serimlenerek kısaca tartışılması irdelenmiş, daha bilinçli farkındalık oluşumunda belirli zemin düzlemi oluşturacağı düşünülmüştür.

Sosyolojik bağlantıların sanatla bütünleştiği, yaratıcılığın geliştirdiği uyumun bir dengede buluşmasına, beden anı yaşarken her birine ve hepsine birden tanık olan gözlerimiz ve dimağımız oluyor. Ruhumuzun armonisinin şekillendiricisi belki kumaşlar belki alışkanlıklarımız ama hepsinin üstünde Moda Kavramı göze çarpıyor.

Daha sağlıklı, daha iyi hissetmek için, daha iyi yaşamak için, modanın bizi nasıl etkilediğini İrdelememiz, insan olarak teknolojik gelişmelerle barışık bütünsel uyumlu bir anlayışta yaklaşımlarımızı değerlendirmemiz; doğru sonuçlar almamız konusunda daha fayda sağlayıcı olacaktır.

Zengin çerçeveli olmayan göreceli öngörüler çağın gerisine düşme tehlikesi yaşayabilir. Bu bakımdan zengin alanlı Tekstil Sektörüne, ilk aşamalardan beri tanık olduğumuz gibi; her zamanın vazgeçilmez değerli alanı olarak, muhtemelen belki şu an aklımızın almadığı şekilde ya da henüz alışkanlıklarımıza doğamamış biçimiyle Yeniliklerine, Yepyeni yeni alanlarına yeniden ve yeniden şahit olacağız.

Anahtar Kelimeler: Uyum, Denge, Algılama, Teknik, Creativite, Eklemlenme, Moda, İnovasyon

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Meslek Yüksekokulu Giyim Üretim Teknolojisi Programı Cumhuriyet Mah. Silahşör Cad. No.71 Şişli
İstanbul, Türkiye, zeynep.ergin@msgsu.edu.tr, Orcid no: <https://orcid.org/0000-0002-6106-5487>, ID105065

Güzel Sanatların asla değişmeyecek İlkelerinden Biri Uyumdur.

“ <Ha bir şiir yazmışsın
Ha radyum çıkarmışsın
Al; bir gramı böl; bir seneye
Binlerce ton
taş toprak atacaksın,
Bir kelime
Bulup koyacağım diye >“ 1966.
Vladimir Mayakovski ²

Çağımız Gerçeğinde Kullanılan Eşyaların Birbirleriyle Çoklu Uyumları Söz Konusu...

Güzel Sanatların farklı alanlarıyla İnsan Bedeninin farklı zamanlarda farklı sosyolojik bağları var.

Her şey görmekle başlar (Henri Matis)

"Giyimlerde Görsel Uyumluluk Artık Daha Çok Gözlenmekte ve Gözetilmekte Çevremizi Saran Tüm Eşyaları Kapsadığı gibi"...

Bir giysi parçasını "tek" olarak bedende taşımak veya edinmekle eşyalara yüklenen anlam bambaşka sonuçlara götürüyor: doğru? yanlış?.. “anlam taşımayan-Nötr”, “Uyumsuz”, "Sakil" "Kötü" değerlerle.

Sanatın ve zanaatın karma uygulayıcılarının üretimleri yoluyla hislerimizi, istek duygularımızı düşlerimizi giyiniyoruz.

Nasıl Her şey bir araya geldiğinde bir bütünlük yaratırsa; giysilerimiz bedenlerimizle bir bütün içerisinde ruhumuzun armonisini yansıtır.

Çalışmada örneklemeler yoluyla bu armonin dengesi irdelenmiştir.

Örnekle; Giyimlerimizi sürekli denetleme zorunluluğumuz sırtımızda büyük bir yük gibi tedirgin edici veya "uyumsuz kalma türünden dönüşen hassas hislerimizin ipleri... Sosyal çevrenin dışında kalma, toplumdan dışlanma, uyumsuz olanı nasıl moda uyumlu halde gibi tedirgin ederken; Moda Kavramı beraberinde demode olanı da hemen kapı önüne bırakıvermeden; eski tarz, yeni tarz giysi olsun yeniden kullanımlarla, öne sürülen “ sürdürülebilirlik” konsepti içimizi ferahlatıyor.

Ceket, etek, pantolon, bluz, her ne ise çantası, ayakkabısı, kravatı, çorap, kemer, gömlek, mont, pardösü, atkı ile kombin oluşturan karma sektörler “Özgün! Tüketimci Modül” gereğini ortaya koyarken; üretim-tasarım süreci temel bir değişiklikle "modül süreç/mobil olma” kavramı zaman ve hız fikriyle sosyal alışkanlık tarzının içine aktarılmış aktif boyarmadde gibi..

² Mayakovski, Vladimir; 1966. Berlin;416,Vergi Tahsildarları ile Söyleşi

Tüketim değişken nesnelerden oluşmak zorunda...

Konfeksiyon sektöründe kullanılan “bazı kumaşların (Raportör Yrd. Bayraktar, 2001) yüksek özellikleri: içinde pamuk olmayan pamuklu kumaş, içinde ipek olmayan ipek kumaş, hayvansal olmayan liflerle deri kumaş, yüksek teknoloji farkıyla üretilen Bretilent Ed. Horrocks A.R& Anand, SC) her tür elyaftan dokunmuş (De Acuner.2001) teknoloji harikası ilginç kumaşlar” sayesinde ‘giysi’ yüksek kaliteli moda bir alışkanlığa dönüşmüş.

Ve biz içine düştüğümüz bu durumdan haberdar mıyız ?..

Bir kolaylık Evet ama...

Bilgisayarımızdan "özellik, beden, renk seçeneklerini" ,yıkama talimatlarını, etiket ayrıntılarını sanal ortama düşmüş ayrıntıları görerek özgürce seçimler yapabiliyoruz:

Özellik: %100 akrilik

Beden: s-m-l-xl,

Renk: siyah, gri melanj, beyaz, mavi, mor,

Yıkama önerisi: 30 derecede çamaşır makinasında yıkayınız, kurutma makinasına atmayınız, orta ısıda ütülenmesi önerilir, çamaşır suyu kullanmayınız, kuru temizleme yapmayınız" işaretleri sıradan bilgiler.

Çağın değişen yüzünde, Giysiyi Üreten Endüstri Alanını "ancak" önceden ilgilendirenler ya da eskiden özel olan bilgiler, Online sistemle aleni olarak toplumun tümünü bilgilendiren bir vazifeyle donanmış halde.

Yaşamlarımıza katılan kırılğan noktalar , bize birçok aracı bir arada kullanma zorluğunda kolaylıklar kılarken, "Anlamlar Dağarcığının Çokluğu" çağımızın dili "uyumsuz" hatta "uyuz", "banal" ,"yersiz olanında bir yeri olduğunu gerçekleştiriyor gibi... ÇÜNKİ MODA ÖYLE DİYOR...

Bilgi çağının getirdikleri ile hiçbir sembol kaybolmuyor; yerine, yenileri geliyor diyemiyorum!!.. Bunlar üst üste eklenen "şeyler" oluyor.

Cazip fiyatla, ,Eklemlenen Pazarlama Ekonomisine Uygun “Online Sistem”, Aleni Olarak Toplumun Tümünü Bilgilendiren İnovasyon Alanı.

Engelsiz erişimi olan nesne yok...

Tam -ön-arka görünüm (1/1-tam sol-sağ) iki yan, ardından tuşa bas zoomla..Ve..

Sınırsız erişimde tüm ayrıntıları paylaşılan "model ürünler”

Bilgisayarın başından, balkondaki koltuktan, hiç kalkmadan, iş giderken veya dönerken otobüste verdiğimiz kararla evimize servis edilecek rahatlıkta, kredi kartı karşılığı, market alışverişi düzeninde, kolayca seçtiriliyor, sonsuz defa yenilenen erişimde iadesi mevcut.

Genleşen Bu Alışkanlıklarımızda Güzel Sanatlar Alanının Görsel Dimağı İle Yakın Bir Bağ Var..6 temel sanat alanıyla (Mimari, Heykel, Resim, Edebiyat, Müzik, Tiyatro ve sonra eklenen Sinema) ve geçmiş tarihsel dokusunun izleriyle olağanüstü zengin bir menü sunuyor.

Her “Yeni”, ‘yeni’ ile toplumun niceliği mi yoksa niteliği mi değişiyor? burası düşünsel tartışma konusu. Ama örneğin; Giysi Endüstrisinin değişken- farklı sembollerle genişleyen taleplerinin, yine farklı sembollere genişleyip büyüyen , yeni büründüğü görünüm aslında ihtiyaç olmayan ihtiyaçlarımızın ortaya dökülüşi gibi...



Görsel 1. Çöp Dağları. “Moda endüstrisinin gizli 'cehennemi” Atacama Çölü'nde kendine kıyafet seçen bir kadın (Fotoğraf: Martin Bernetti/AFP)

Kaynak: <https://t24.com.tr/yazarlar/zeynep-yildirim/geri-donusum-kutusuna-attiginiz-kiyafetlerin-cennete-gittigini-dusunuyorsaniz-modaendustrisinin-gizli-cehennemine-bir-bakalim,46963>

Her giyinmek istediğimizde; yaşadığımız çağın donanım, bilgi, teknoloji, teknik ve sanat bilgileriyle donatılmış düşlerimizi düşüncelerimizle farkında olmadan, zihnimizde yoğurulan bir perspektifi giyim ve giysilerimizde buluşturuyoruz.

Giysilerin üzerimize taşınmasında Üçlü Bir Sac Ayağı gibi birçok alanı barındıran Tekstil Konfeksiyon Sektörü ‘nün Süreçte Kazanılan ‘Çözüm /Üretim Kabiliyetleri;

Bize kaliteli üretim bantlarında akan, daha az hata ile düşünebilmenin yollarını aralamış giysiler sunuyor .

Üretici bu grup:

1. "Tekniker" sıfatıyla katılan yeni genç kitle,
2. Çalışma alanının zengin “Tasarımcı” dimağı’
3. Katkı sağlayıcıların ‘Zenginleşen Görsel Becerisi ile Gelişen El Yeterliliğinde

Sanatın ve zanaatın karma uygulayıcıları olarak Hislerimizi istek duygularımızın nabzını tutuyor.

"İnsan ruhu basit değildir, insanın karmaşıklığın işaretini taşır" Platon (Burun, Jean (2007), Platon ve Akademia)

Deneyimden öte bir yerde kurulu bu bağ Giysi Üretimini vazgeçilmez 'saç ayağı üçlüsü' kendi döngüsüyle teknikten tasarıma, tasarımdan uygulamaya veya teknikten uygulamaya geçen çevrim oluştursa da ; gerek bütünsel gerek kendi içinde çemberler yaratan içinde çemberler hedefi:

En Başından Beri Amaç, Ortak Hedefteki Ürünü Bir Üretim Süreciyle Sonuçlandırmaktır. Ancak moda trende uygun...

Üzerimizde taşıdığımız, giyindiğimiz, *GİYSİ basit anlamıyla her türlü giyim eşyası olabildiği gibi giyecek- entari- elbise - eski deyimiyle libas- geleneksel tanımla urba* (<http://www.sozluk.bilgiportal.com>) dediğimizden başkası değildir.

Fakat günün trendlerinde çağın yeni havasını yansıtan ürünler oldukça göz alıcıdır.

Her ne kadar başlangıcında ihtiyaçtan doğup; mağara döneminden bu yana ağaç kabukları, lifler, postlar değişik anlamlar kazanmış, teknik işlemlere tabi tutulmuş, iklim koşulları giyim tarzlarımızı etkiler halde "işe göre giyinmek kavramı zihnimize çakılmış olsa da günümüz dünyasında farklı farklı anlamlar yüklü, 'formel' giyimlerle toptan etkilenmekteyiz.

Burada Gazeteci yazar Çetin Altan'ın bir sözü tam yerine düşüyor.

"Hanımlar, tatil köylerinde son moda giysiler giyiyorlar. (Online sözlük bilgiportal.com)

Evet!..

Giymek bizim için artık basit bir örtünme eyleminden daha ötelere gitmiş, yaşam biçimimizi ve dahi biçimlerimizi! (Elbette bu sosyolojik bağda diğer kullanım eşyaları da nasibini alıyor) toplumsal sınıflarımızı markalar-tarzlar belirler olmuşken; giysilerimizi korumak/ biriktirmek saklamak için koskocaman birer giysi dolabı-giysi odası ya da odamızın bir bölümü gibi, bedenini ihtiyacından öte bir ihtiyacımız! doğmuştur. Hele hele her türlü eşyaya göre düzenlenmiş ayrı ebatlarda olan raf, sistem ya da dolap içi-dolap dışı askı /kutulama/ bölünmüş depolama sistemleri bize pek de yadırgatıcı görünmemekte.

Hatta artan oranlarla düzeltme ve düzenli olma duygularımıza iyi gelmektedir.

Gardolaplarımızda saklanmaktan çıkmış çoraplarımız ayrı, falan ayrı, filan ayrı gibi buzdolabındaki maydanoz marulla ayrı paket oluyor, bölme kutularda sanki yan yana durmak onların dahi istemediği bir şey...??

Ayrıca, örneklemeyi giysi üzerinden yapmıştım çeşitliliğe devam edersem kostüm açısından:

Etkinlik kapsamındaki kostümler:

1. Tiyatro kostümleri,
2. Sahne kostümleri,

3. Filmde rol geređi giyilen giysiler,
4. Müzik Starlarının giydiđi kostümler tümü listeye eklenirken,
5. Çizgi Film kahramanlarının giydiđi giysiler canlı bedenlerimizi sarıp sarmalayıp; alanları dışında bizim bedenlerimizde de kendine bazen yer buluyor , dolabımız arşivine ekleniyor haldeyken, diđer tarafa bir çođunluk grup daha oluşuyor.
6. Oyuncaklarda kullanılan giyecekler, bu giysilerden üretilen kopyalar çeşitliliđe katılımıyla arşiv nicelik olarak büyüyor.
Bu klişe giysiler çeşitli eđlence ve toplumsal etkinliklerde yeniden üretim olarak boy gösterirken; barby bebek giysileri, oyuncak giysileri (üstelik oyuncaklar çok da ergonomik, pupe bebeklerden daha aerobik hareketleri cesaretle yapabilir özellikte.
7. Fantastik dizi, macera, spor, bilim kurgu, film kahramanlarının giydiđi giysiler/ama bunlar bazen heykeltraşlık örneđi oluyor.
8. Özel hayvan kıyafetleri- ayakkabılar- patikler İNSAN kadar evcil hayranlarında zengin giyim ve kullanım eşya menüsü yeni ekler getiriyor giyinmek ve giydirmek eylemine.



Görsel 2. Figür - “Grunge”³ Yazarın kendi arşivi, Ünlü bilge Yoda’

Sektörü ardından sürükleyen, çeşitlendirecek yeni özellikli sektör ve malzeme bol . Ben sadece bir giysi ürününden örnekleme yaptım ancak diğer alanlarda bu işin böyle genleşmediğini varsaymak sakıncalı bir tercih olabilir.

Odalarımız, özenle seçtiğimiz alanlarımızda, giysilere metre kare değil m3 hesaplarımız var.

³ Ünlü Star Wars filminin Ünlü ‘YODA’ “Master Yoda” yada Son Jedi Karakteri .

(Yönetmenliğini Georges Luca’sın üstlendiği 1977 yapımı Yıldız Savaşları filminin tüm karakterleri toplumu etkiledi. Çünkü uzayda yaşamın nasıl olduğu bilgisi toplumun merak uyandıran konularından biriydi. İkonik karakterlerden bir diğeri C – 3PO tr.ign.com 2023 09 :26 13 Kasım haberine göre kafası açık arttırmada 800 dolara satıldı. Bugün 2024 yılının son günleri 2025 yılını karşılamak üzereyiz. Çağaloğlu’nda kitapçı dükkanında/ ve dünyada birçok mekânda/ satışı olan filmin, Legolarının, İnternet oyunları mevcut. Popüler karakterinin sinema perdesindeki yansımalarına uyumlu, birebir kıyafet ve görünüm taşıyan özenle yapılmış kopyası karşımıza çıkması normal bir durum. Star Wars,’ın Kurgusal Evreni, Unutulmaz bir Marka , Sonsuz köpükler Üreten bir dalga gibi . jedaylar, Işın kılıçları da bir O kadar popüler nesneler arasında. Yüzüne biraz dikkatle baksak Prenses’e (filmin bir diğer karakteri sık sık hologram görünümünde idi. Bugün ise hologram görüntüsü fikri olağanüstü, çok çarpıcı olmaktan biraz geriye düşmüş gibi ama popülerliğini koruyor.) söylediği bilge sözleri kulaklarımızdan geçen hisle duyacak kadar başarılı gerçekçi görünümde



Görsel 3. 1960-1970, Lord Kitchener's Mağaza görüntüsü . (*Laver Jefmes.(1995),Costume Fashion:Thames and Hudsun,s.267*)

Tüm bildiğimiz nesnelerin satışında etken olan “güzel “duygusunu algı evreninde yüzdürülüyor. Bir miktar üretim safhasında tasarımdan doğan bir güzellik planı var olsa da onun üstünde bir plan daha var “Algılama psikolojisi” (bak. Wikipedia)

Ürünlerin üreticileri son işlemleri bitmiş haldeki ürünün satış ve pazarlaması ile daha çok haşır neşre mecburken; bir ayrı kanaldan akan Moda faktörü üçlü sac ayağına temelden tutunan, üretimin tam kalbinde atan bir toplar damar gibi.

Gene örneğimiz giysiye dönecek olursak;

Kumaş, Triko, Penye, Tek İplikli, Çift İplikli Makinalar, Düz, Jakarlı , Örgü , Penye,Dokumalar, Beden Kalıpları, Lazer Bıçaklar, Kesimler, Örgü, Penye, Dokuma Aksesuarlar, Pensler, Dikişler, İplikler, Ütüler, Son Kontroller, Paketleme, Nakliye ve daha bir sürü ayrıntıdan; Çizim, Kesim ,Dikiş Sonucuyla: Tüketici durumunda olanı ilgilendiren yön: ÜRÜN ALBENİSİ.

Amacı biraz daha odaklarsak, tamda giysinin bitmiş görüntüsüne takılı gözlerimizde ; o giysiyi oluşturan baz, üretim kalıbı, çizim, ölçü hesaplarını asla fark etmeksizin, elbiseyi giydiğimizde veya giymeyi düşlediğimizde kaçınılmaz olarak bizi kalbimizden vuran kırmızı nokta MODA dediğimiz şey.. Bizi vuran ok.. Buzdolabı , mobilyalar, küçük ev aletleri arasında bizi vuran ayrı ayrı bir ok var elbet..

Giysi farklı göstergelerle azımsanamayacak büyük oran ve dengede toplumsal bir B plan alanı

Giysi farklı göstergelerle azımsanamayacak büyük oran ve dengede toplumsal bir B plan alanı biçimiyle nitelik kazanırken, sınıfsal duruma uygun tüketim koşulları değişmeksizin herkesi eşit düzeye topluyor. İplikçisinden kumaş dokuyanına, üreticisinden tüketicisine teknoloji herkesi ayrı ölçekte ilgilendiriyorsa bile;

Niceliksel !?. Olarak artan giysilerimize ulaşmak için niteliksel teknoloji yöntemleri sıkça kullanıyoruz...

Tarih boyunca ‘bizi kalbimizden vuran elbise’ hep giyinmek istenilen düşünülüp, düşlerimizde giydığımız giyimdir.



Görsel 4. M.Ö.25.000,(en.m.wikipedia.org)Fransa, Lespugue Venusü



Görsel 5. M.Ö.2900-2685, Sumerian, Mezapotamya, Kral Ve Kadın Heykelciği



Görsel 6. M.Ö.1350-1340, Egyptians, Tutankhamen Kral Mezar Boyaması



Görsel 7. M.Ö.1550- 1450, Knossos,Girit ;Knossos Sarayı, Rahip Kral veya Zambakların Prensi veya Zambak Prensi ,(en.m.wikipedia.org)Duvar Boyaması (Laver. James;1995, s.6,8,17,20.a.e.)

Giysiyi tenimize taktığımızda hissettiğimiz haz mutluluk keyif; o modeli doğru bakışla okuyup çizen doğru kalıbını (günümüzde) çıkaran ve ürünü tekrar tekrar giymemizi sağlayacak kullanım talimatlarını doğru organize eden birim olduğuna göre, Biz onu veya onları hiç göremeyiz, ama keyif ve rahatlık hislerimizi onlara borçlu olduğunuzu bilmeliyiz...

Bugün, Kumaş, Triko, Penye, iplik, makina, Jakarlı kumaş, Örgü, Dokuma, Aksesuar, Kalıp, Lazer bıçaklı Kesim, ... Paketleme Nakliye vs. Ayrıntılarından sıyrılarak, bakış açımızı çizim, kesim, dikiş, nesnede albeni, satış olan gösterge düzeyinde bırakmaz isek; sarf edilen insan gücüyle gelişen süreçte, ürün- beden ilişkisinde ortaya çıkan 'şey' temel aşama giysinin bedenle bütünlüğünün bir ve tek olduğudur. Kaldı ki, geçmiş Çağ örneklerinde de bu tamamlayıcı bütünselliğin varlığı gözümüzden kaçmaz.

Özenle dikilen giysi

Moda sayesinde bizi Ruhumuzla barıştıran daha zengin, daha hafif, daha cesaretli, daha gizemli, daha büyük, daha önemli, daha zeki, daha zarif, daha ihtişamlı görünebilmeyi seçilebilir seçenek olarak sunuyor.

bu çok sevdiğimiz çeşitlilik ve çoklu değişimlere karşı, doğru çözümler üretebilen giysi; teknik çizim uygulayıcılarının, sağlam temelli , iyi görsel bilgiyle, bilgi çeşitliliğine , farklı bireylere hitap edebilen inovasyon vizyonuna sahip olma zorunluluğunda, temel gereklilik haline gelirken, endüstride nesneleri sosyal topluma eşit uyarlama, eşit taşıma ,aktarma hedeflerinde tüm güzel sanat alanlarının ortak özelliği ‘hoşa gitme’ ve ‘güzel görünme’ eylemlerinden daha kaliteli, daha iyi görsellikle daha iyi teknoloji olanaklarıyla faydalaniyor.

Endüstri alanında bütünlüklü aşamaların tümü ‘Temel Gösterge’ ise, bu işin tanımına : Teknik Bir İş ve İşlemler Dizisi, O ‘Teknik İş Dizisinin Hesap Alanı’ diyebiliriz

Yepyeni Giysi ve Anlayışları Güncellemenin İçine Taşıyor, bu giyimin içinde sanat hem var hem de yok.

Düşlerimizde, düşüncelerimizde hayal ettiğimiz Giyeceğimizin Macerası, İster bilgisayarlı (CAD/CAM) ister bilgisayarsız veya haute couture kalıp ile başlasın ; bugünün yazıcıları , mimari yapı ürettikleri gibi "giysi teknik çizim" den belki daha zor, belki daha kolay; çağının evreni içinde yeni ve modayı tekrar güncelleyerek keskin bir yer değiştirmede ;yepyeni ürünleri mimar ve mühendislerle ortaklıkta yepyeni giysi ve anlayışları güncellemenin içine taşıyor.

Tüm Güncellemeler İçinde Geçmişle Bir Bağ ve Kopmaz Bir Bağlantısı (tasarım açısından çağa uyumlu çizgiler olsa dahi görsel, tarihsel ve sosyolojik boyutlarıyla güzel sanat alanları çoğunluk başvuru alternatifi...

"Sanatın geçmiş tarihinden karşımıza çıkan süreci değerli bir akademi yayınından⁴ kısaca okursak ; Geçmişte Sanatın Mimar-Mühendislikte⁵ birlikte yükseldiğini ve şu anda da çeşitli bakımlardan benzer döngüde evrilmekte olduğumuzu fark edebilir ve farz edebiliriz ,(bak.) Van Harpen , Theodore Twombly , vbg.)

"resim" in sanat kabulü gerçekleşmiş, "Osmanlı İmparatorluğu'nda 18. yy. da başlayan batılılaşma çabaları ile resim de yapılmaya başlanmıştır. Saray resme bir sanat alanı değil, teknik gelişmelere uyum sağlayabilmenin bir aracı olarak bakmıştır." (Mimar Sinan Güzel ressam, çiftçi ve [minyatürcüdür.](http://tr.m.wikipedia.org))

⁴ Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (2008), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin 125. Yılına Armağan: Geçmiş Zaman Fotoğrafları, İst. MSGSÜ: 13-18

⁵ MSGSÜ, a.e

"1795 yılında eğitime başlayan Mühendishane-i Berr-i Himayun'dur ve Subay yetiştirmek için kurulmuş bu okulda resim dersinin içeriği, mühendislik ve mimarlık için gerekli olan "teknik çizimler yöntemleri"...

Yani bildiğimiz kadar eskiye gidecek olursak; mağara döneminde duvarlara çizilen serbest çizimler insanlık tarihi ilerledikçe yavaşça kurallı bir hale gelmiş, daha sonraki zaman dilimlerinde bu kurallara bir standart gelerek, ‘ilk resmin o gün için sanat denen şeyin başlangıcı olduğu gibi 1795 yılında gerçekleşen durum 1795 için sanat denen şeyin başlangıcı olan "bir teknik çizimler yöntemleri" olmuş...

Her ne kadar inançlardan kaynaklanan nedenler ilk durumda etken olsa da burada da etken Mimarlık düşüncesinden gelişen ‘bu fikir’ kuşkusuz çağının sanat sureti içindeydi. Sarayında çağına sırtını dönemez biçimde özenli ve önemli olan Teknik-Çizim-Estetik değerlerine öngörüsünün açık olduğu bu yöntemi kabullendiği besbelli... fakat günümüzde sadece bir iz kalmış gibi..

Giysi Ticari olguyla o yıllarda sanat+zanaat+teknik olarak şekillenirken, bugün sanat+ teknik +teknoloji+ hisler evreninde + insan eli değmeden yazıcının sunduğu Fransız dantel işlemeli, bir çeşit *Spiderman* giysisi olarak olarak çıkıyor karşımıza ...

Antik Çağda mimarlık, heykeltraşlık, resim, belagat sanatı, astronomi ve tüm kategoriler... bilgeliğiyle.. ‘Sanat’ gerçekleşiyor, varlık kazanabiliyordu. “Rönesans dönemi ve Reform hareketiyle "resim" in sanat kabülü gerçekleşmiş, Osmanlı İmparatorluğu’nda 18. yy. da başlayan batılılaşma çabaları ile birlikte resim de yapılmaya başlanmış. Saray resme bir sanat alanı değil, teknik gelişmelere uyum sağlayabilmenin bir aracı olarak bakmış..” (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 2008)

Osmanlı döneminde yapılan tek Resim olarak Minyatür Sanatının farklı dönemlerdeki ustalarının becerilerindeki özellikleri incelediğimizde örneğin; Matrakçı Nasuh ve Nakkaş Osman’ın minyatürlerindeki zarıflığı, onların, sadece ressam olmadığı zengin bilgi envanterine sahip olduğunu ortaya koyar.



Görsel 8. Osmanlı Donanmasının 1543 kışında Fransa'nın Toulon şehrinde kışlamasını gösteren minyatür. tr.m.wikipedia.org; Matrakçı Nasuh, (<http://pinterest>)

Boşnak asıllı minyatür ustası, Osmanlı İmparatorluğu Bosna Sancağı devlet adamı, diplomat, matematikçi, öğretmen, tarihçi, olarak karşımıza çıkar.



Görsel 9. Nakkaş Osman ; Surname, . tr.m.wikipedia.org (www.http://pinterest)

Yine diğer Boşnak asıllı minyatür ustası karşımıza, devlet adamı, coğrafyacı, haritacı, kılıç ustası, denizci, mucit, ressam, çiftçi olarak çıkar.

Çizim Macerasında Yaşanabilecek Engelleri Aşmak ve Teknolojiyi Takip Etmek Giysi; tüm teknik çizim macerasında yaşanabilecek engelleri aşarak; daha profesyonel bir noktadan duruma eklemlenen, bu kez müdahale etmesi mutlak olan bir mühendisle yazıcıda son bulmuş gibi görünüyor.

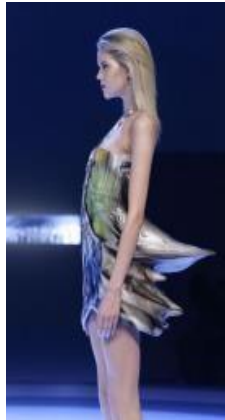
Takıp takıştırdığımız veya elimizden bırakmadan özel kılıflarıyla taşıdığımız cep telefonları ya da çanta ve nice ayrıntılı aksesuarı ne kadar ya da neyi hatırlamak istersek; koruduğumuz karmaşıklık işaretlerini yazıcıdan kurtarırsen!? çıkartırken türlü türlü memnuniyetlerde mi olacağız...

Tek yönlü bir istekte mi yürüyeceğiz ya da yemek yapmanın keyfini duyumsayacak mıyız? Türünden sorular çoğaltılabilir. Sanatı-Güzel Sanatları düşünmemiz gerekecek mi? Yoksa sistem kendi mi halledecek?

Teknolojinin her türden olayı artan dozda ve hassasça profesyonelleştirdiği günümüzde *Carl SAGAN'a* ait şu sözler farklı anlam kazanıyor gibi görünüyor:

"Bildiğiniz Her Şey Bir İlişki, Bir Birleşme Ürünüdür". (Gökaydın, 1998). Peter Berkowitz, "Nietzsche" üzerine yaptığı derin incelemesinde şöyle diyor: "Nietzsche'nin kahramanlarını diğerlerinden ayıran özellik, yaratıcılık değil, insanoğlu hakkındaki bilginin tehlikeli dış sınırında maceralara atılma konusundaki üstün cesaretleri..." (Berkowitz, 2003)

Her cesaret ettiğimizde karşılaştığımız "teknolojik sıçramalar ve zaman arası daraltması bizi güncellemenin hızına hem sırtımızdan itiyor hem de hemencecik eskiyen alışkanlığımızı bir bir terk etme zorunluluğu içinde kalıyoruz. *"Her türden bilişim aracını kullanma yeteneklerimizi, kullanım becerimizi geliştirsek bile, kullanılan araç gereçlerin olanakları kadar bu gereçlerin amaçlanan işlere uyarlanması başarıya giden sonuç merdivenine tepeden bir iki basamak daha atıyor."*(Alpaslan, 2003)



Görsel 10. Aynı zamanda mimar olan Moda Tasarımcısı Hüseyin Çağlayan'ın kreasyonundan giysi örneği

<https://www.milliyet.com.tr/galeri/turk-modaci-parisi-buyuledi-36412>

REFERANSLAR

- 1-Burun, Jean (2007), Platon ve Akademia, (Türkçesi: İsmail Yergaz), Ank: Dost Kitabevi Yay. 92
- 2-<http://www.turkcebilgi.com/t%C3%BCmdengelim/ansiklopedi>
- 3-<http://www.sozluk.bilgiportal.com/nedir/giysi>
- 4-Bayraktar, Fatma. (1996), Kadın İç Giyimleri, Ank:
- 5- Hilav, Selahattin. (2010), Felsefe El Kitabı, Cogito-176, İst.: Yapı Kredi Yay.
7. Bavraktar, Rapotör Ydr. Türkan (2001), Türkiyede Tekstil Terbiye Sanayi Üzerine Genel Bùgiler, İst. İTKİB Genel Sekreterliğı, 19
- 8-Ed. Horrocks, A. R& Anand, S. C. Teknik Tekstiller Kitabs, The Textile Institute İst.-TR. Türk Tekstil Vakfı,
9. Dr. Acuner, Altuğ (2001), Tasarımda Komtrüksiyon Esasları, Dr. Altuğ Acuner,
- 10- Alpaslan, Sabiha Aker. (2003), Tasarım-Mesleki Resim, İst.: Ank YA-PA. Yay 23
- 11- Berkowitz, Peter (2003), Nietzsche: Bir Ahlak karşıtıma Etiğı, Çeviren: Ertürk Demirel,
- Ayrıntı: 386, İnceleme Diz. 185, İst.: Ayrıntı Yay 150-153
- 12-Davis, Fred. (1997), Moda, Kùltür ve Kimlik, (Çeviren: Özden Arıkan), İst.: Vapı Kredi Yay
- 13- Crane, Diana. (2003), Moda ve Gündemleri Giyimde Sınıf, Cinsiyet ve Kimlik, (Ceviren: Özge Çelik), İst: Ayrıntı Yay.
14. Gökaydın. Nevide. (1998), Eğitimde Tasarım ve Görsel Algs: 3021, B. Diz. 904
15. Diz 15.İst. MEB Yay 14
16. İMA: (2008) İstanbul Moda Academy 08, Tanıtım Kataloğı
17. The New Fabric Fashion Trends dergisi (2005), ed. Ümit Vural
18. Laver. James.(1995), Costume Fashion, Printer in Singapor: Thames and Hudson
19. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi MYO Giyim Üretim Teknolojisi Programı Öğrenci Kataloğı (2005-2006),
20. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (2008), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin 125. Yılına Armağan: Geçmiş Zaman Fotoğrafları, İst. MSGSÜ: 13-18
21. .tr.m.wikipedia.org
22. <https://www.mimarizm.com/V/Images/2010/Etkinlikler/50435.jpg>
(avrupagazete.co.uk/kibrisi,
23. [www.http //pinterest Hüseyin Çağlayan](http://www.pinterest.com/HuseyinCaglayan/)
24. <https://www.mimarizm.com/V/Images/2010/Etkinlikler/50435.jpg>,
Hüseyin Çağlayan

26. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (2008), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin 125. Yılına Armağan: Geçmiş Zaman Fotoğrafları, İst. MSGSÜ: 13-18
27. Gombrich; E.A.; 1976, Remzi Kitabevi Yayınları; Sanatın Öyküsü
28. <https://www.milliyet.com.tr/galeri/turk-modaci-parisi-buyuledi-36412>, Hüseyin Çağlayan