



HEYKEL PLASTİĞİNDE ZİTLİK İLKESİNİN

TASARIMA ETKİSİ

Yüksek Lisans Tezi

Saltık Doğa ÖZSAR

Eskişehir 2023

HEYKEL PLASTİĞİNDE ZİTLİK İLKESİNİN TASARIMA ETKİSİ

Saltık Doğa ÖZSAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Heykel Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Duygu KAHRAMAN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Haziran, 2023

Bu tez çalışması BAP Komisyonunca kabul edilen 2201E001 no.lu proje kapsamında desteklenmiştir.

ÖZET

HEYKEL PLASTİĞİNDE ZİTLİK İLKESİNİN TASARIMA ETKİSİ

Saltık Doğa ÖZSAR

Heykel Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran 2023

Danışman: Prof. Duygu KAHRAMAN

Heykel, tasarımlarını gerçekleştirmek için belirli teknikler kullanılmaktadır. Bu teknikler ve yöntemler sanatçılara yaratıcılık süreçlerine yardımcı olmaktadır. Tasarım öğeleri ve ilkeleri sanatçının amacına göre eserine hizmet etmektedir. Temel tasarım fikri olarak ortaya çıkan tasarım öğeleri ve ilkeleri sadece tasarımcıların kullandığı bir araç değil, aynı zamanda sanatçıların eserlerinin temelini oluşturan bir yapıdadır. Herhangi bir tasarımın görsel zemini oluşturan bu yapılar, güzel sanatlar eğitimi veren kurumlarda öğretilmektedir.

Tasarım ilkelerinden biri olan zıtlık ilkesi, genel baskın yapısı itibarıyla heykel çalışmalarının tasarım aşamasında vazgeçilmez olmuştur. Zıtlık ilkesi diğer ilkeler ve öğeler ile doğrudan iletişim halindedir ve onları yönlendirecek pozisyonadadır. Bu nedenle zıtlık ilkesi sanatçılar için bir kavram olarak eserlerine yansımıştır. Yin Yang gibi çeşitli sembollerde hem kavram hem ilke olarak uygulanması karşımıza çıkmaktadır. Zıtlık bir tasarım için dengeleyici konumdadır. İki farklı birimi birlikte kullanırken zıtlık ilkesi tasarımın istikrarını sağlar.

Bu çalışmada tasarımı etkileyen sanat akımları, tasarım öğeleri ve ilkeleri, zıtlık ilkesinin diğer öğeler ve ilkeler olan bağlantısı, sanatçı çalışmaları üzerinden incelemeler araştırılmış ve zıtlık ilkesi üzerinden yola çıkarak heykeller üretilmiştir. Zıtlık ilkesinin heykel sanatına etkisi değerlendirilmiştir. Heykel tasarımı için çeşitli alanlar açan zıtlık ilkesi teorik tarafı ve uygulamaları örnekler ile gösterilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Heykel Tasarımı, Tasarım İlkeleri, Tasarım Öğeleri, Zıtlık İlkesi.

ABSTRACT

THE EFFECT OF CONTRAST PRINCIPLE ON DESIGN IN SCULPTURE PLASTIC

Saltık Doğa ÖZSAR

Department of sculpture

Anadolu University, Institute of Fine Arts, June 2023

Advisor: Prof. Duygu KAHRAMAN

In the process of design and creation, certain techniques have been used, which have assisted artists in their creative processes. Design elements and principles serve the artist's purpose and have become a tool shared in the process of designing works of art, not just for designers. The structures that constitute the visual foundation of any design are taught theoretically and practically in institutions that provide education in fine arts.

One of the design principles, the principle of contrast, has become indispensable in the design process of sculpture due to its dominant overall structure. The principle of contrast is in direct communication with other principles and elements and is in a guiding position for them. Therefore, the principle of contrast has been reflected as a concept in the works of artists. Various symbols, such as Yin Yang, apply the principle of contrast as both a concept and a principle. Contrast is a balancing factor for a design. When using two different units together, the principle of contrast provides stability to the design.

In this study, art movements influencing design, design elements and principles, the connection of the principle of contrast with other elements and principles, and examinations of artist works have been researched, and sculptures have been produced based on the principle of contrast. The effect of the principle of contrast on sculpture has been evaluated. The principle of contrast, which opens up various fields for sculpture design, has been demonstrated with theoretical aspects and examples of applications.

Keywords: Sculpture Design, Design Principles, Design Elements, Contrast Principle.

ÖNSÖZ

“Heykel Plastiğinde Zıtlık İlkesinin Tasarıma Etkisi” adlı tez çalışmamda danışmanlık görevini üstlenen ve bana her türlü desteği veren aynı zamanda bu süreçte sanatsal çalışmalarımda beni yönlendiren ve teşfik eden Prof. Duygu Kahraman hocama teşekkürlerimi kendime bir borç bilirim.

Atölye çalışmalarım boyunca beni takip eden bölüm başkanımız Prof. Rahmi Atalay, Dr. Öğr.Üyesi Selçuk Yılmaz hocalarıma ve sevgili heykeltıraş dostlarım Barkın Çoşkun, Büşra Kara, Sevdije Cerrahoğlu’na destekleri için teşekkür ederim. Maddi manevi beni yalnız bırakmayan sevgili ağabeyim Sartukam Doğaç Özsar, sevgili eşi Ieva Ozsara’a ve aileme teşekkürlerimi sunarım.

Yüksek lisans eğitimime birlikte başladığım rahmetli Prof. Nurbiye Uz hocamı saygı ve sevgiyle anıyorum.

Saltık Doğa ÖZSAR

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı” ile tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Saltık Doğa Özser

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	i
JURİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSEL DİZİNİ.....	x
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1.TASARIMIN TANIMI VE TASARIM İLE İLGİLİ TEMEL KAVRAMLAR	3
1.1. Tasarım Tarihi Ve Genel Yapısı.....	5
1.2. Tasarım Öğeleri	19
1.2.1. Nokta	20
1.2.2. Çizgi.....	20
1.2.3. Işık	20
1.2.4. Doku	21
1.2.5. Ton.....	21
1.2.6. Renk	22
1.2.7. Form.....	22
1.3. Tasarım İlkeleri.....	23
1.3.1. Tekrar	23
1.3.2. Ritim.....	24
1.3.3. Uygunluk.....	25

Sayfa

1.3.4. Koram	25
1.3.5. Egemenlik	26
1.3.6. Denge.....	26
1.3.7. Birlik	27
1.3.8. Zıtlık.....	27

İKİNCİ BÖLÜM

2.ZITLIK ALANLARI..... 28

2.1. Tasarım İlkeleri Ve Öğelerinin Zıtlık İlkesi İle İlişkisi	29
2.1.1. Çizgi Ve Zıtlık	31
2.1.2. Biçim Zıtlığı	33
2.1.3. Ton ve Valör	34
2.1.4. Zıt Renkler.....	35
2.1.5. Simetri ve Asimetri	38
2.1.6. Hareket ve Zıtlık	40
2.1.7. Dokuda Zıtlık	42
2.1.8. Anlamsal Zıtlık.....	44
2.1.9. Kompozisyonda Zıtlık	46
2.1.10. Kompozisyonda Zıtlık ve Denge İlişkisi.....	48
2.1.11. Oran Orantı ve Zıtlık	50

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.HEYKELDE ZITLIK İLKESİNİN ETKİSİ..... 53

3.1. Heykeltraşların Zıtlık İlkesi Kullanımı Üzerine Örnekler	54
3.1.1. Constantin Brancusi	54
3.1.2. Alexander Calder	57
3.1.3. Alberto Giacometti	59
3.1.4. Max Bill.....	61

	<u>Sayfa</u>
3.1.5. Ali Teoman Germaner.....	64
3.1.6. Richard Serra.....	66
3.1.7. Michael Heizer	68
3.1.8. Tony Cragg.....	70
3.1.9. Anish Kapoor	72
3.2. Uygulamalar	74
3.2.1. Balance.....	74
3.2.2. Disk.....	76
3.2.3. Sembol.....	77
3.2.4. Dalgakıran	79
3.2.5. Fırtına	81
3.2.6. Gravel.....	85
SONUÇ	88
KAYNAKÇA.....	90
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1	Orta Taş Devri Aletleri.....	5
Görsel 1.2	Hector Guimard, “Paris Metro Girişi”, 1904.....	8
Görsel 1.3	Gerrit Rietvelt, “Kırmızı ve Mavi Sandalye”, 1917.....	9
Görsel 1.4	Marianne Brandt, “Bauhaus Çaydanlık”, 1924.....	11
Görsel 1.5	Otto Werner, Yapı Heykel 1922.....	12
Görsel 1.6	Vladimir Tatlin, “Enternasyonal Anıtı”, 1920.....	14
Görsel 1.7	Naum Gabo Head No.2 1916.....	15
Görsel 1.8	Max Ernst, “Kral Kraliçe ile Oynarken”, 1944	16
Görsel 1.9	Carl Andre, “Belgica Blue Tin Raster”, 1990.....	17
Görsel 1.10	Jeff Koons, “On the Roof”, 1993.....	18
Görsel 2.1.	Yin Yang.....	30
Görsel 2.2.	Tony Cragg, “Drawing as Continuum”, 1980.....	32
Görsel 2.3.	Antony Gormley, “Feeling Material” 2003.....	32
Görsel 2.4.	Richard Long, “Sun Line”, 2008.....	33
Görsel 2.5.	Valör.....	35
Görsel 2.6.	Ana Renkler.....	36
Görsel 2.7.	Renk Skalası.....	37
Görsel 2.8.	Charles O. Perry, “Continuum” Ön Tarafı, 1976.....	39
Görsel 2.9.	Charles O. Perry, “Continuum” Arka Tarafı, 1976.....	39
Görsel 2.10.	Peter Jansen, “Human Motion”, 2006.....	40
Görsel 2.11.	George Rickey, “Column of Three Squares Excentric”, 1907.....	41

Görsel 2.12.	Yaprak Dokusu.....	43
Görsel 2.13.	Zebra Dokusu.....	43
Görsel 2.14.	Terk Edilmiş Arı Kovanı.....	44
Görsel 2.15.	Paslanmış Metal.....	44
Görsel 2.16.	Marcel Duchamp, “Fountain”, 1917.....	45
Görsel 2.17.	Alberto Giacometti, “Kalabalık Kompozisyon”, 1901.....	47
Görsel 2.18.	Henry Moore, “Reclining Figure”, 1938.....	48
Görsel 2.19.	Barbara Hepworth, “Elegy”, 1903.....	49
Görsel 2.20.	Stanislaw Szukalski, “Defence”, 1916.....	51
Görsel 3.1.	Herbert Bayer, “Earth Mound”, 1954.....	53
Görsel 3.2.	Constantin Brancusi, “Golden Brid”, 1919.....	55
Görsel 3.3.	Constantin Brancusi, “Young Brid”, 1928.....	56
Görsel 3.4.	Alexander Calder, “Rouge”, 1963.....	57
Görsel 3.5.	Alexander Calder, “Trepied”, 1972	58
Görsel 3.6.	Alberto Giacometti, “Three Men Walking”, 1949.....	59
Görsel 3.7.	Alberto Giacometti, “Chariot”, 1950.....	60
Görsel 3.8.	Max Bill, “Doppelfläche Mit Sechs Rechtwinkligen Ecken”, 1948.....	62
Görsel 3.9.	Max Bill, “Rythmus im Raum”, 1967.....	63
Görsel 3.10.	Ali Teoman Germaner, “Zümrüdü Anka Serisinden”, 1934.....	64
Görsel 3.11.	Ali Teoman Germaner, “Zümrüdü Anka Serisinden”, 1934.....	65
Görsel 3.12.	Richard Serra, “To Lift”, 1967.....	66
Görsel 3.13.	Richard Serra, “Intersection II”, 1992.....	67
Görsel 3.14.	Michael Heizer, “Tangential Circular Negative Line”, 2012.....	68

Görsel 3.15.	Micheal Heizer, “City”, 1970.....	69
Görsel 3.16.	Tony Cragg, “Industrial Nature”, 2015.....	70
Görsel 3.17.	Tony Cragg, “It is, Isn’t”, 2010.....	71
Görsel 3.18.	Anish Kapoor, “Cloud Gate”, 2006.....	72
Görsel 3.19.	Anish Kapoor, “Dismemberment, Site 1”, 2003.....	73
Görsel 3.20.	Balance, farklı açı ve detayları (Özsar, 2023).....	75
Görsel 3.21.	Balance, farklı açı ve detayları (Özsar, 2023).....	75
Görsel 3.22.	Disk, Metal, Metal Kaynak (Özsar, 2023).....	76
Görsel 3.23.	Disk, farklı açı ve detayları (Özsar, 2023).....	77
Görsel 3.24.	Sembol Metal, Metal Kaynak (Özsar, 2023).....	78
Görsel 3.25.	Sembol, farklı açı ve detayları (Özsar,2023).....	78
Görsel 3.26.	Dalgakıran Elle Şekillendirme, Siyah Şamutlu Çamur 1165 °C (Özsar, 2023).....	79
Görsel 3.27.	Dalgakıran, Elle Şekillendirme, Siyah Şamutlu Çamur 1165 °C (Özsar, 2023).....	80
Görsel 3.28.	Dalgakıran, Elle Şekillendirme, Siyah Şamutlu Çamur 1165°C (Özsar, 2023).....	81
Görsel 3.29.	Fırtına, Metal, Metal Kaynak (Özsar, 2023).....	82
Görsel 3.30.	Fırtına, farklı açı ve detayları (Özsar, 2023).....	83
Görsel 3.31.	Fırtına, farklı açı ve detayları (Özsar, 2023).....	84
Görsel 3.32.	Gravel, Metal, Metal Kaynak (Özsar, 2023).....	85
Görsel 3.33.	Gravel, farklı açı ve detayları (Özsar, 2023).....	86
Görsel 3.34.	Gravel, farklı açı ve detayları (Özsar, 2023).....	87

GİRİŞ

Sanat ve tasarım süreçleri mimari, çevre, toplum vb. gibi birçok etken altında tasarlanır. Bu ilişkiler aslında bizi tarihsel süreçte ortaya çıkan tasarım ilkelerine yönlendirmektedir. Tasarım süreçlerini bu ilkelerden bağımsız düşünemeyiz. Çünkü birçok tasarım problemi bu ilkeler kapsamında çözülmüştür ve çözülmeye devam etmektedir. Müzeler, sergi salonları gibi alanlarda sergilenen eserler veya kamusal alanlar için tasarlanan heykeller ve diğer plastik sanatlar alanları benzer tasarım aşamalarından geçmektedir. Tasarım ilkeleri sanatçılara bu süreçlerde yardımcı olur.

Tasarım ilkelerinden biri olan zıtlık ilkesi biçim, renk, ton, simetri ve asimetri ile doğrudan ilgilidir. Kompozisyonda denge her zaman zıtlık ilkesi ile ilişkilidir. Yine aynı alanda çok kullanılan terimlerden olan, oran- ortantı için de geçerlidir. Tasarım ilkeleri birbirlerinden bağımsız düşünülemez. Zıtlık ilkesi de diğer tasarım ilkeleri ile doğrudan ilişkilidir. Diğer ilkeleri tasarımda uygulanırken zıtlık ilkesinden de yararlanmak ve kullanmak gerekebilir. Heykel sanatı da bu ilkedan faydalanmaktadır. Heykelde malzeme kullanımında zıtlık ilkesinin uygulanması veya heykelin mekan ve çevre ile kurduğu zıtlık düşünüldüğünde, heykeli tasarlayan heykeltıraş için bu ilkenin ön plana çıktığı izlenmektedir. Tasarım süreçlerinde zıtlık ilkesi, heykelin tüm parçalarına yayıldığı için heykel tasarımında önemli bir etkisi bulunur. Sadece heykelin kendi içinde değil, bu ilke heykelin çevresi ile ilgilenebilir. Örneğin kamusal alan heykellerinde bunu çok fazla görebiliriz. Bir mekan için tasarlanan bir heykelin mekana yerleştirildikten sonra başka anlamlar kazanabilir.

Zıtlık ilkesi diğer sanat alanlarını ilgilendirdiği gibi heykel sanatında kullanılan birçok malzeme ile doğrudan ilişki kurabilir. Farklı malzemelerin bir arada kullanımı veya malzemeye verilen şekillerle zıtlıklar yakalanabilir. Bu bakımdan bu çalışma doğrudan taş, metal, ahşap, seramik gibi malzemeler kullanılması ve malzemenin üzerindeki zıtlık ilkesinin etiklerini tartışılmaktadır. Farklı sanatçılar zaman içinde heykel tasarımda malzeme kullanımı araştırmış ve bu doğrultuda eserler üretmiştir. Sanatçıların geçmişten günümüze malzeme gibi tasarım problemlerini tartışmış ve sonuç olarak ekoller, okullar ortaya çıkmış ve sanat üzerine akademik çalışmalar tarih içinde yapılmıştır. Bu şekilde tasarım teorisi kapsamında tasarım ilkeleri ve öğeleri ortaya çıkmıştır.

Bu arařtırmada tasarım ilkelerinden zıtlık ilkesi üzerine detaylı inceleme yapılmıřtır. Tez kapsamında bu ilkenin heykel sanatında kullanım alanları örnekler eřlięinde incelenmiř olup, Trkiye’de yapılan alıřmalara literatr aısından katkı saęlanması planlanmıřtır.



BİRİNCİ BÖLÜM

1. TASARIMIN TANIMI VE TASARIM İLE İLGİLİ TEMEL KAVRAMLAR

Tasarım, TDK'ya göre 'zihinde canlanan biçim, tasavvur; bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı; tasar, çizim; daha önce algılanmış olan bir nesne ve olayın bilinçte sonradan ortaya çıkan kopyası' olarak açıklanmıştır. Aynı zamanda tasarım sözcüğü yerine 'dizayn, düşünce, plan, desen ve tasavvur' kelimeleri kullanılabilir. İngilizce'de tasarım kelimesinin karşılığı 'Design'dır ve kökeni Latince 'Designare'den gelir. 'Designare' fark yaratmak, ayırt etmek, tanımlamak ve işaret etmek anlamına gelmektedir. “Tasarım özünde her bilinçli etkinlik için ansal bir önkoşuldur. Bilinçli bir etkinliğin gerçekleştirilmesi için tasarım gereklidir (Turan, Altaş, 2003, s.16).” Tasarım sadece sanat eserlerinin üretiminde değil mimarının, özgün objelerin ve endüstriyel üretiminin ortak noktasıdır. Tarih boyunca tasarım alanlarında çalışmalar yapılmış, bu çalışmalar sonuçlarında yeni anlamlar ve nitelikler kazanmıştır. Tasarım hakkında akademik çalışmalar yapılmış, hatta bu akademik yorumlar üzerine ekol okullar kurulmuştur. Bu okullardan mezun sanatçılar, tasarımcılar ve araştırmacılar üretimlerinde ilkeler kapsamında yapmaya devam etmiş ve tasarım teorileri ortaya çıkmıştır. Tasarımcılar ve sanatçılar bir eser üretirken belirli sorunlarla karşılaşmış ve bunun sonucunda tasarım teorilerin de farklar ortaya çıkmıştır. Tasarım ilkeleri birçok alanda farklı şekillerde kullanılmış, modernizm ve akademi ile birlikte yeni anlamalar kazanmış, gelişimine devam etmektedir.

Tasarım üretilen çalışmanın özü değil, sürecidir. Yani tasarım derin bir düşüncenin ürünüdür. “Tasarım, bir düşüncenin nesnelleşmiş halidir. Tasarım ürünlerinin bütünü, öncelikle felsefi bir temel paradigma tarafından belirlenir. Öncelikle karşımıza çıkan üst kavram “tasarım felsefesidir.” Bu genel bir kavramdır, çünkü tasarım, çok geniş bir alana yayılır (Ülger, 2014, s.183).” Tasarım insanın nesne ile olan iletişiminin sonucu olabilir. Bu iletişim bazen ihtiyaçtan doğan ürünleri ya da sanat eserleri gibi belirli bir problemten ortaya çıkan düşüncenin elle görünür halidir. Yani tasarım sadece bir düşünce değil gerçek dünyaya giden bir yoldur. Bir obje iyice incelenirse orada tasarımcının düşüncesi, tarzı ve tasarımcı hakkında detaylı bilgi edinilebilir.

Tasarım ile ilgili tasarlamak, tasarımılamak, tasarı, tasar, tasarımcı gibi anahtar sözcükleri ile karşılaşabilir. Yani tasarım konseptini anlayabilmek için bu temel

terimleri anlamak gereklidir. Bu terimler zihinde canlandırılan tasarımın gerçekleştirme süreci ile doğrudan ilgilidir. “Ayrıca, bir eylemin, objenin veya gerçeğin arkasındaki erek ve planlama anlamına da gelir (Önder, 2018, s.13).” Yani tasarım bilinç bir şekilde problemleri zihinde çözmek, çözülen problemlerin zihinde canlanan ve tasarlayan tarafından gerçekleştirilmeyi beklenen form anlamına gelmektedir.

Tasarımlamak olay, durum ve formların zihinde hayal edilip gerçekleştirme süresinde, zihinde planlar kurgulamak demektir. “Tasarımlamak sürecinde beyin bilinçaltına müracaat eder. Bilinçaltında birikmiş her tür görsel arşiv bilgi birikimi problemle birlikçe harekete geçer ve zihin problemleri nasıl çözeceğine yollar aramaya başlar (Civcir, 2015, s.9).” Zihinde problemleri çözen kişi tasarımcıdır. “Tasarımcı, görsel öğelerin olabilecek her türünü ve olasılıklarını göz önüne alarak düşünen kişidir (Aygün, 2004, s.10).” Tasarımcı bir problem için çözüm bulan, zihinde hayal ettiği fikirleri gerçekleştirme potansiyeli taşımaktadır. Bu potansiyeli sayesinde yaratıcı kurgular oluşturur. “O halde; tasarımcı, problemi çözmek için; öncelikle nesnel dünyayı duyularla öznel bilince aktarır, yani algılar; sonrasında bu öznel değerleri tekrar nesnelleştirir, yani tasarlar diyebiliriz (Koçkan, 2012, s.45).” Tdk’ya göre olması veya yapılması istenen bir şeyin zihinde aldığı biçim. “Tasarı, olması veya yapılması istenen bir şeyin zihindeki şeklini, düzlem üzerinde herhangi bir yöntemle ifade edilmesidir. Zihindeki hayalin kâğıda ilk aktarılmış halidir (Tutaş, 2014, s.2).” Tasarımcının hayal ettiği formların çizim, maket ve yazı gibi çalışmalarla aktarılması anlamına gelmektedir. “Tasarım sadece zihisel bir faaliyet değildir; tasarım sürecinde zihin-beden etkileşimi çok önemlidir (Sevil, 2002, s.7).” Yani tasarımcının çalışmasını gerçekleştirme aşamasıdır. “Tasar, bir iş, bir düşünce sırasını, düzeyini gösteren resim, yazı, plan olarak tanımlanabilir (Tutaş, 2014, s.2).”

Değerli bir obje üretebilmek için tasarımcı birçok etkinlik içindedir. Tasarımcılar, tasarım yapabilmek için yeni olaylar aramak ve maceralara atılması gerekebilir. “Tasarlamak, gözlemlemek ve çevreyi anlamakla yakından ilişkilidir. Tasarımcılar, gereksimlere cevap verebilecek nitelikte birimler ve mekanlar oluştururken estetik, işlevsel ve sembolik değerleri bir arada bulunduran çözümler geliştirmek durumundadırlar (Hatırnaz, 2010, s.14).” Sanat, mimarlık veya edebiyat alanlarında değerli bir eser için kendini bu alanda eğitmiş yaratıcı bir kişi tarafından üretilmesi zorunludur. “Tasarım için, olmayan bir şeyi düşünme yetisinin bir sonucudur da denilebilir (Akdemir, 2017, s.86).” Tasarım aşamısında birçok sistem geliştirilebilir.

“Gözlem yapmak ve çevreye karşı belli bir duyarlılık geliştirmek, tasarım yapmada, ürün oluşturulmasında ve bunların kullanıma sunulmasında önemli rol oynar (Hatırnaz, 2010, s.14).” Tasarım kavramı sürekli gelişen ve değişen bir kavramdır, bu değişim tarihte gözlemlenebilir.

1.1.Tasarım Tarihi Ve Genel Yapısı

İnsanlar düşünmeye başladıkları itibaren, tasarım yapmaya başlamışlardır. Atalarımızın gündelik hayatta kullanmak için yaptıkları aletlerin ilk zihinde canlanması ile başlayan bu süreç, günümüze kadar gelmiştir. Yani doğada bulunan malzemelere şekil vermeye başlaması ile tasarım problemleri de meydana çıkmıştır. Tasarım ilk başta ihtiyaçtan doğmuştur. Yine inançların sembolleri olan heykeller, inanç için gerekli ritüellerin sonucu ortaya çıkmıştır. “Heykellerde nesilden nesile mesaj aktarmak, geçmişin bilgisinin unutulmaması için figürlerde ince ve özenli işçilikler sonraki denemler de çok dikkat çekici boyutlara varmıştır (Ağcabay, 2010, s.99).” Üretimlerin çoğu sanat veya tasarım ihtiyaçlarına hizmet etmiştir. “Her şey insan gücüne bağımlı yapılmış ve geliştirilmiştir. Sanayileşme olmasa da Yunan ve Roma dönemlerinde çok sayıda insanın çalıştığı atölyeler oluşturulmuş ve müşteri istekleri doğrultusunda bir nevi seri üretim yapılmıştır (Tutaş, 2014, s.7).” Tasarımlar ihtiyaçlardan doğmuştur amaçları pratik ve gündelik hayata hizmettir fakat sanat tarihi boyunca daha sonradan estetik kaygılar ortaya çıkmış, tasarım ve sanat bu alanda kesişmiştir. “Estetik tavrın bu öz ve niteliği ise, hayal ve kurgudur (Tunalı, 1998, s.26).” Estetik kaygılar tasarımlama süreçlerinde zihinde montaj edilebilir ve tasarımın süreçlerinde geliştirmiş ve tasarım teorisi bu süreçleri takip etmiştir.



Görsel 1.1. Orta Taş Devri Aletleri

Şehirleşme ve nüfus artışı ile birlikte tasarım farklı meslek gruplarına yayılmış zanaatçılar ortaya çıkmıştır, satışı olan ve ihtiyacı karşılayan tasarım ürünleri yaygınlaşmıştır. “Zanaat ise faydacı bir amaç güden, kuralları, teknikleri, araçları ve ritüelleri olan meslek niteliğine sahip üretim biçimidir (Ünsal, 2018, s.117).” Bugün sanat ve zanaat kesin çizgilerle ayrılmıştır ve onları buluşturan ortak nokta tasarım olmuştur. “Yani her taş ustası heykeltraş değildir ama, her heykeltraş taş ustasıdır. Zanaat, sanat için gerekli koşuldur, ama yeterli değil. Bu yeterli olmayış, sanatın zanaattan ayrı bir yaratmayı gereksediğini gösterir (Soykan, 1997, s.117).” Antik Yunan’da bu etkinliklerin tümü felsefi bir terim olan techne denirdi. “Yunan dili techne sözcüğüyle nesnel bilgisi olan etkinliklere işaret etmektedir. Bu sözcük, ‘teknik’ ve ‘zanaat’ sözcüklerini, sanat yapıtı üreten etkinliği ifade etmektedir (Kart, 2015, s.81).”

Mimarlık düşünme ve eylemin, kuram ve uygulamanın ayrıştırılamaz bir bütün olarak kavrandığı, temsil edildiği, tasavvur edildiği zamanlarda gelişmiş bir kavram olan techne, hem teknik, hem zanaat, hem bilim, hem sanattır. Tüm yapıları ve sanatları güzel çirkin diye ayırmadan tek bir çatı altında toplayan techne kavramı aynı zamanda yapış bilgilerini derleyen teknik, teknoloji gibi kavramların da kökenidir. Evreni tasavvur etme biçimimiz, dünya temsilimiz, hayatı kavrayış biçimimiz ile bu kavrayışın üzerine kurduğumuz kurumlar ve davranışlarımız, tarihte görelî yakın bir geçmişe kadar bütüncül kalmıştır (Kökar, 2009, s.4).

Techne kelimesi Batı’daki teknolojik sanatsal gelişmeler sonuçlarında parçalanmış Rönesans ile birlikte onu takip eden gelişmelerle bilim, sanat ve zanaat ayırmıştır. “Dönemler itibariyle sanat eserlerinde farklı özellikler ön plana çıkıyor olsa da sanatın değişmeyen kendisini sürekli bir sonraki döneme aktaran bir yanının olduğunu da belirtmek gerekir (Yılmaz, 2010, s.339).” Rönesans’ta sanatçılar eserlerine imzalar atmaya başlamıştır ama tamamen bağımsız olamamışlardır. Plastik sanatlar içinde bulunan bütün sanatçılar sipariş üstüne çalışmış ve üretmiştir. Bu anlayış seri üretimin yaygınlaşmasına sanayi devrimine kadar devam etmiştir.

Sanayi devrimi ile birlikte makine üretimlerinin çoğalması yeni tasarım problemlerini getirmiştir yeni üretim anlayışı sanatçılar ve tasarımcılar tarafından benimsenmeye başlanmıştır. Artık tasarımcının üretmesi için yeni araçlar ve malzemeler vardır. “Mühendislerin üretim sürecinden yola çıkarak geliştirdikleri tasarımlar tarihsel üsluplardan bağımsız biçimler taşıyabilmiş, ‘makine estetiğinin’ ilk örnekleri arasında bu tasarımlar da yer almıştır (Özsoy,1995, s.18).” Zanaatçılar artık buharlı makinelerle işleri

bırakmaya başlamışlardı. Bu makineleşme ile birlikte tasarımcılar makinelerin üretebildikleri ürünler tasarladılar ve aynı zamanda sanatçılar tasarımlarını gerçekleştirmek için bu makinelerden yardım aldılar. Sanayi Devriminde ortaya çıkan buharla çalışan makineler bir tasarım ürünüdür. “Bu süreç endüstrileşmede olduğu gibi modern sanatta ve sanatçıların sanat anlayışlarında da bir yenileşme hareketinin başlamasına ve yaşanan sınırsız malzeme bolluğunun da katkısıyla, sanatta yeni formlar oluşturulmasına katkı sağlamıştır (Özakçaoğlu, 2021, s.60).” Hızlı üretim ile birlikte tasarım ürünleri kullanımı çoğaldı bununla birlikte toplumsal bir tasarım hafızası oluşmaya başladı. Şehir yaşıntısı içinde tasarımcılar ve sanatçıları önemli rolleri üstlenmeyi başladılar. “Endüstri-çağı insanının dünyasını ve yaşam üslubunu tasarlayan ve biçimlendiren sanatçılardı. Endüstri-çağının kapısı onlarla açılıyor denilebilir. (İpşiroğlu, 1993, s.18).”

“Sanayi Devriminin sanata getirdiği en büyük yeniliklerden biri olarak kabul edilen fotoğraf makinesinin icadı ise, toplumlar arasındaki iletişimi görsel anlamda mümkün kılmış, basın yayın organlarının ve kitle iletişim araçlarının öncülüğünde, bütün dünya sanatsal ve sosyal gündemi takip eder olmuştur (Yağcı, 2017, s.31).” Yaygınlaşan tasarım anlayışı, hızlı şehirleşme ve yeni ortaya çıkan modern teoriler ve ideolojilerden etkilenen sanatçılar-tasarımcılar bu teoriler ve ideolojilerin içinde yeni tasarım anlayışları, akımlar, ekoller oluşturdular ve toplumun dinamiklerinden beslendiler. “Bu dönemde sanat yaşamı bir kaynaşma içindedir. Çağ değişiminin bunalımı içinde sanatçılar kendilerine bir çıkar yol arıyorlar (İpşiroğlu, 1993, s.19).” Bu yol bizi sanat akımlarına ve dönemin önemli eserlerine yönlendiriyor.

“Tasarımcı, yazar ve şair olan William Morris, Arts and Crafts akımının başlamasına yol açmış, fikir ve tasarımlarının 19. yüzyılın ikinci yarısından sonraki sanat ve tasarım anlayışı üzerinde büyük etkisi olmuştur (Özsoy, 1995, s.19).” Arts and Crafts Türkçe’ye sanatlar ve zanaatler olarak çevrilmiştir. “Akımın genel amacı, sanayileşmeyle birlikte fabrikalarda üretilen seri üretim ürünlerinin, el emeğine dayalı üretim ürünlerinin yerini alması sonucu değersizleşen sanat üretimine itiraz etmek ve dekoratif sanatların tüm Avrupa’da yeniden canlandırılmasıdır (Kılıç, 2020, s.10).” Sanayi devriminin başladığı İngiltere’de ortaya çıkmış ve sanayi devriminin getirdiği sanatsal, tasarımsal ve sosyal yapısına karşı eleştiri olarak doğmuştur. Akım seri üretimin ortaya çıkarttığı ürünlerin basit ve kalitesiz olduğunu, seri üretim anlayışı yerine geçmişte yapılmış el

işçiliğini savunmuştur. Bu akım sonraki sanat ve tasarım akımlarını etkilemiş, sanat ve endüstriyi bir arada kullanan sanat akımlarına yol göstermiştir.

Arts and Crafts akımından etkilemiş olan Art Nouveau akımı Türkiye’de “Yeni Sanat” ya da “1900 Sanatı” olarak adlandırılmıştır, Avrupa’nın farklı bölgelerinde farklı adları vardır. İnce dekoratif bitkisel çizgilerin kullanıldığı bu akım özellikle Fransa’yı daha sonra Avrupa ve Amerika’yı etkilemiştir. “Bu üslup, teknolojinin yeni yüzüyle, sanatı birleştirme gibi zorlu bir uğraşın üstesinden gelmeye çalışmıştır (Özsoy, 1995, s.24). Genellikle mimari alanda eserler ile ön plana çıkan akım diğer sanat dallarına daha sonra yayılmış ve etkili olmuştur. “Sanatçılar, Roma gibi antik kültürlerin sanatından Japon sanatına kadar birçok tarzdan esinlenerek özgün bir dil yaratmışlardır. Bu dili yaratırken sanayinin tüm olanaklarından yararlanmaları, sanatsal üretimlerin endüstriyel yöntemler kullanılarak yapılabileceğini göstermiş ve endüstriyel tasarım kavramının temelleri oluşturulmuştur (Turan, 2017, s.2).” El sanatlarının kullanışlı olması gerektiğini savunmuş üretimlerin çoğunda süslemeli tasarımlar ortaya çıkmıştır. Günlük yaşam için oluşturulan ürünleri hem işlevsel hem de dekoratif olarak yorumlamıştır. Akımın en çok bilinen Hector Guimard tarafından tasarlanan Paris Metrosunun girişleri dekoratif olduğu kadar işlevseldir. (Bkz.Görsel 1.2.) Metronun girişi o dönemin tasarım problemlerini cevaplamış akımın kuralları ile yorumlanmıştır ve Art Nouveau’nun önemli örneklerinden olmuştur.



Görsel 1.2. Hector Guimard, “Paris Metro Girişi”, 1904

“De Stijl grubunun kurucusu olarak bilinen Theo van Doesburg; yenilikçi fikirleri ve farklı bakış açısı ile modern sanatlar tarihine adını yazdıran, resmin yanı sıra mimari alanı ile de ilgilenmiş hem kuramsal hem de uygulamalı çalışmalarıyla öne çıkan çok yönlü bir sanatçıdır (Karabaş, 2016, s.333).” Akımın sanatçıları spirüel ve düzenli düşsel bir ülkünün peşinden gitmişlerdir. “De Stijl akımı sanatçıları son derece iddialıdır, akım matematiksel bir hareketle sanatta yeni bir yön vermeyi hedeflemişlerdir. Matematiksel basit geometrik biçimlerle, üç boyutlu heykeller yapılmıştır (Küçet, 2019, s.87).” Akım plastik sanatlarda önemli eserler vermiştir, bu eserler dönemin mobilyalarına, günlük kullanım eşyalarına ve mimariye yansımıştır. Heykellerde ve resimlerde kullandıkları geometrik biçimler ve renkler tasarlanabilen bütün ürünleri etkilemiştir. “Sokaklar, binalar, mekânlar, tasarımlar, mobilyalar gibi ihtiyaç duyulan birçok günlük yaşam öğelerini eşyaların modernize edilmiş birçok yöne sahip olmuştur (Küçet, 2019, s.87,88).”



Görsel 1.3. Gerrit Rietvelt, “Kırmızı ve Mavi Sandalye”, 1917

“Maleviç’in başlattığı Süpermatizm hareketi ile Hollanda’nın De Stijl hareketi arasında paralellik vardır. İki hareket de 1922’ler de Avrupa Sanatı için önemlidir. Görüşleri Lisstzky ve Mohaly – Naggy aracılığı ile Bauhous’a ulaşır (Huntürk, 2016, s.237).” Süpermatizm, geometrik soyutlamayı benimsemiştir. Eserlerin de hikayeci

tavırları eleştirmişlerdir ve saf biçim üzerine yoğunlaşıp, basit kompozisyonlar kurgulamışlardır. “Geçmişin güzelliklerini yaşatmaya çalışan idealist sanatları, ilkel insanların sanatının bir devamı olarak gören Maleviç modern çağ insanından mağaralarda yaşayan insanlar ile farklı bir sanat beklentisi içerisinde olmaları gerektiğini öne sürer (Eroğlu, 2008, s.57).” Malevic'in düşünce tarzı ve yazıları akımın genel özelliklerini oluşturmuştur. “Kesinlikle ifade için nesne kullanmayı reddeder öyleki insanı nesneler düşüncelerinden adeta kurtarmak özgürlüğe ulaştırmak ister. Sanatçı, sanatın özünü varlığını her şeyin üstünde bulunan ‘hiçlik’te görmüştür (Avcı, 2019, s.35).” Yani sanat, tarih bölümlerini, toplumsal olayları veya nesnel gerçekliği aktarmayacaktır. “Onun içerikçe ne doğa ne de nesneler dünyası ile bir ilgisi olmayacaktır. Buna benzer bir ilgi yönünden, sanat içeriksiz olacaktır. Ama bu, genelde sanatın içeriksiz olduğu anlamına gelmez. Suprematist sanat “sanatın içeriği sanatın kendisidir.” İlkesini savunur. (Sezer, 1997, s.109).” Bu biçimsel, geometrik tasarım algısı yayılmaya başlamış ve çok fazla tasarımcı ve sanatçıyı etkilemiştir.

“Walter Gropius tarafından kurulan okul dönem şartları dâhilinde sanat ve zanaatı birleştirip, teknolojiden yararlanıp, işlevsel, sade ve seri üretime yönelik tasarımlar yapmayı hedeflemiştir (Esen, 2015, s.13).” 20. yüzyılda Almanya’da küçük bir kasaba olan Weimar’da sanat, mimarlık ve tasarım alanlarında birçok akım yaratmış Bauhaus Uygulamalı Sanat ve Tasarım Okulu 1919 yılından 1933 yıllarına kadar sadece bir eğitim kurumu olmamış, sanat ve tasarım alanlarında tasarım teorilerinin tartışılan bir kürsü bir üretim hane haline gelmiş ve geliştirdiği teoriler ve üretilen eserler günümüzde etkisini sürdürmeye devam etmiştir. Birçok sanat ve tasarım okulu Bauhaus’u örnek alarak kurulmuştur. Temel tasarım dersi fikri ilk burada oluşmuş ve günümüzde dünyadaki çoğu güzel sanatlar, mimarlık ve tasarım okulları tarafından benimsenmiştir. “Bauhaus’un ilk yıllarında eğitim, Johannes Itten’in geliştirdiği, altı hafta süren bir giriş dersiyle başlıyordu: Bu derste öğrencilere temel ilkeler ve malzemeler hakkında verilen bilgiyle amaçlanan onlara önce ‘yaratıcılığın dilini’ öğretmek, sonra bu dilin doğal yeteneklerini ifade etmekte kullanılması sağlamaktı (Özsoy, 1995, s.51).” Temel tasarım dersinde Bauhaus’ta ortaya çıkan teoriler kapsamında tasarım ilkeleri ve öğelerine yer verilmiştir. Bu dersi alan öğrenciler daha sonra istedikleri zanaat dallarında uzmanlaşmak için ders alıyorlardı. Ayrıca mezun olan öğrencileri Bauhaus’ta teknisyen ve öğretmen olarak çalışmışlardır. Bauhaus’u kuruluşunda ilk öğretmenler sanatçılardı ve bu sanatçılar modern sanatla ilgili birçok fikir üretti. Ayrıca sanatçılar sanatın ve tasarımın kurallarını,

teorilerini analiz etmeyi amaç olarak benimsemişlerdi. Bu analizin sonuçları akademik tartışmalar, kaynaklar ve sanat eserleri oluşturdu, modern sanatı büyük etkisi altına aldı. “Bir ürünün verimliliği ve kullanışlılığı Bauhaus tasarımı için belirleyiciydi. Estetik ve sanatsal ifadenin, yalnızca ürünün işlevi ile şekillenmesi gerekiyordu (Pek, 2021, s.213).” Yani Bauhaus okulu sanatsal tasarıma önem veren derslerin de bu alanda yoğunlaşan akademik bir görüşü vardı. “Walter Gropius’un çeşitli yazılarında, mimar ile sanatçı kavramlarını değiştirerek kullandığına tanık oluruz. Bu tutumun arkasında sanatın bütün dallarının, hatta mimarlığın ve tasarımın aynı temel yaratıcı ilkelere dayandığı inancı yatmaktadır (Akhuy, 1995, s.56).”



Görsel 1.4. Marianne Brandt, “Bauhaus Çaydanlık”, 1924

Tüm yaratıcı etkinliğin nihai hedefi yapıdır! Yapıyı süslemek bir zamanlar güzel sanatların en soylu ödevi, güzel sanatlar büyük yapı sanatının ayrılmaz bir bileşeni idi. Bugün bunlar kendi kendine yeten bir tuhaflıktalar ve ancak tekrar bütün işçilerin birbiriyle bilinçli bir işbirliğine girmesi ve beraberce çalışmasıyla kurtarılabilirler. Mimarlar, ressam ve heykeltıraşlar yapının çok uzuvlu biçimini bütünü ve parçaları içinde yeniden tanımayı ve kavramayı öğrenmelidir ki yapıtlarını, salon sanatıyla kaybetmiş oldukları mimari tinle yeniden doldurabilsinler ([http-1](http://1)).

Üretilen çalışmaların bütün problemleri, tasarım ilkeleri ve yaratıcılık teknikleri ile çözüleceği savunulurdu. “Walter Gropius idareciliğini yaptığı Bauhaus’un eğitim ilkelerini; “Oyun şölene, şölen işe, iş ise oyuna dönüşür.” sözleriyle özetlemiştir (Bilirdönmez, 2014, s.29).” Bauhaus yapı evi anlamına gelmektedir. Özgürlükçü, yenilikçi ve yaratıcı manifestosu ile sanat ile makine üretimini bir araya getiren modern sanatın ve tasarımın kırılma noktalarından biridir.



Görsel 1.5. Otto Werer, “Yapı Heykeli” 1992

“Bauhaus’un tarihçesine bakıldığında faaliyet gösterdiği şehirlere, yöneticilerine ve çalışmalarının içeriğine göre çeşitli dönemlere ayrıldığı görülür. Birçok kaynağa göre 1919-1933 yılları arasında faaliyet gösteren Bauhaus üç ayrı dönemden oluşmaktadır” (Alpar, 2006 s.7).” 1919-1925 yılları arasında ilk kurulduğu şehir olan Weimar’da, 1925-1932 yıllarında Dessau’da, 1932-1933 yıllarında Berlin’de eğitim vermiştir. Nasyonal Sosyalist Alman İşçi Partisi’nin iktidara gelişinden sonra okul Almanya’da ki eğitimine son vermiştir. Kısa adıyla Nazi Partisi’nin baskıları sonuçların da sürekli taşınan ve daha

sonra kapanan okulun eğitimcileri ve sanatçıları genellikle Amerika'ya kaçmış ve sanat hayatlarını orada devam ettirmişlerdir. Chicago'da 1937 yılında Yeni Bauhaus Okulu kurulmuş daha sonra ismi Illinois Tasarım Enstitüsü olarak değiştirilmiş, günümüzde eğitim vermeye devam etmektedir.

Bauhaus ile birlikte soyut, geometrik tasarımlar ön plana çıkmış ve endüstriyel malzemelerin kullanımı sanatçılar ve tasarımcılar arasında çoğalmıştır. Bütün sanat dallarının bir arada çalıştığı bir sosyete oluşmuş, Bauhaus tarzında uzmanlık alan sanatçılar ve tasarımcılar ortaya çıkmıştır. Bauhaus tasarım çerçevesinde üretilen eserlerde sadelik önemseniyordu. Mimari ve heykel tasarımların da çevre ile uyumlu olmasına özen gösteriliyordu. Mimari'de işlevselliği ve insanların gereksinimlerine cevaplar aranıyordu. Sanat ve zanaatın bir arada kullanılmasını savunan akım oluşturdıkları bu terkip ile 20. yüzyılın en önemli sanat akımı olmayı başarmış ve günümüze kadar gelmiştir. Okul teorik kısma önem verdiği kadar uygulamalı derslerde öncelik veriyordu. Baskı, sahne sanatları, tipografi, ahşap, metal, duvar, tekstil, seramik, boyama, mobilya, marangozluk, çömlekçilik atölyelerine sahipti.

“Oldukça kısa süren bu kurumsal ömründe, kendi dönemini ve savaş sonrası dönemi etkileyecek önemli kavramları ortaya koymuştur (Bulat, Bulat, Aydın, 2014,s.108).” Ayrıca Rus Konstrüktivistmi yaklaşık aynı dönemlerde çıkmış ve Bauhaus çok fazla etkilenmiştir. “Teknik ve yaratıcılığı birbirinden ayırdı. Hiçbir sanat okulunun bir araya getiremediği pek çok yetenekli ve seçkin sanatçıyı bünyesinde topladı; bu sanatçıların çoğu De Stijl ve konstrüktivizmle yakın ilişki halinde olan isimlerdi (Keyvanklı, 2006, s.31).”

“Konstrüktivizm I. Dünya Savaşı'nın yarattığı yıkım ve Ekim Devrimi'nin etkisiyle dünyayı değiştirmek için bir şeyler yapılması gerektiğini düşünen ve kübizm, fütürizm gibi sanat akımlarından etkilenen bir grup Rus sanatçı tarafından Rusya'da doğmuş bir sanat akımıdır (Mutlu, 2020, s.4).” Devrim ile yükselişe geçen ve yine aynı zaman da devrimin çöküşünün başlamasıyla yasaklanan, genellikle geometrik anlayışın benimsendiği ve çağdaş malzemeler sanatçılar tarafından kullanıldığı akım heykel, resim ve mimaride hakim olmuştur. “Konstrüktivizm (inşacılık); sanat akımının bir önceki akımlardan farkı, biçimleri en yalın nesneden ve boşluktan yararlanarak kurgulamış olmasıdır (Bilirdönmez, 2014, s.46).” Eserlerinde ilk başlarda genellikle gizli politik düşünceler vardı ve Bolşevik Devrimi'nden sonra devrimin sanatı

olmuştur. “Konstrüktivistler, Devrim ilkelerini sanatları aracılığıyla halka iletmek gibi bir görev yüklenmişlerdir. Bu görevi, mimarlık, şehir planlama, tiyatro, grafik ve endüstri tasarımı gibi farklı alanlarda uygulayarak, toplumun her kesimine ulaşmayı amaçlamışlardır (Özer, 2009, s.41).” Çalışmalarının çağdaş sanayi toplumları ile eş zamanlı ilerlemesi gerektiğini savunuyorlardı. “Konstrüktivizmin genel ilkeleri özerk bir anlayış getirmiştir. Bu da anlayışın temelinde topluma uygun ve ona faydalı bir sanat anlayışı meydana getirmektedir (Mutlu, 2020, s.7).” Özellikle Bauhaus’ta olduğu gibi Konstrüktivizm’de işlevsellik, geometrik ve soyut tasarımlar yapıldı. “Malzeme seçerken sanayi çağının olanaklarından yararlanıp kafalarındaki oluşuma denk gelen işlevsel ve yaratıcı karşılığı sorgulamakta olduklarını görmekteyiz (Eren, 2020, s.71).” Endüstriyel materyalleri şekillendirmeyi, dönemin çağdaş yöntemleri ile gerçekleştirmiştir. Çalışmalarda genellikle bu tür malzemelere önem vermiş ve malzemenin doğasını ortaya çıkarmıştır. “20. yüzyılın başlarından itibaren heykele bazı kavramsal eğilimlerin, yeni malzemelerin ve yeni görüşlerin girmesi, doğadan soyutlanmış heykellerin yapımına olanak sağlamıştır (Özer, 2009, s.38).” Bauhaus akımında olduğu gibi makineleşme ve sanayi üretiminden esinler almıştır. “Yapımcılık 1921'den sonra, Rusya'da "salt sanat"a karşı "üretim sanatı"nı savunan Tatlin ve arkadaşlarının çağdaş malzemelerin nitelik, estetik ve kullanım olanaklarına ağırlık veren "malzemenin kültürü" öğretisini tanımlamak amacıyla kullanılmaya başlamıştır (Aydın, 2010, s.37).”



Görsel 1.6. Vladimir Tatlin, “Enternasyonal Anıtı”, 1920

“Rusya’da Stalin’in yönetime geçmesiyle, sanat alanında da değişimler gündeme gelir. Sovyet hükümeti Ekim Devrimi’nin ilk yıllarında Avangard sanat hareketlerine büyük bir hoşgörüyle yaklaşmıştı. 1922’den sonra bu hoşgörü yerini düşmanlığa bırakır (Özer, 2009, s.46).” Bu alanda yapılan çalışmalar yok edilmeye başlanmış ve sanatçılar Avrupa ve Amerika’ya göç etmek zorunda kalmıştır. Konstrüktivizm Bolşevik Devrimi’nin dünyaya bıraktığı bir eserdir. Mimari alanında yapılan çalışmalar hayata geçmemiş olsa bile modern mimari tasarımını etkilemiş ve etkileri günümüze kadar gelmiştir.



Görsel 1.7. Naum Gabo “Head No.2” 1916

Gerçek üstücüler, Max Ernst, Andre Mason ve daha pek çok önemli sanatçının Amerika’ya göç edişinin kısa bir süre sonrası ortaya çıkmıştır. “New York’un yeni kültürel canlılığına kapılan bir grup ressam bütünüyle yeni ve değişik bir resim dili olan dışavurumculuğu yansıttılar (Karabulut, 2010, s.55).” Bu büyük göçün etkisiyle birlikte Amerika’da özellikle New York’ta yeni bir sanat alanı ve çevresi oluşmuştur. “Avrupa’daki sanat etkinliklerinin merkezi olarak Paris görülmekteydi. Paris’teki sanat disiplini kazanan sanatçılar edindikleri bilgileri gittikleri yerlere de götürüp geliştireceklerdi. 1940-1970 arasındaki yıllarda Amerika sanat alanında birçok etkinliğin gerçekleştiği yer oldu (Akdoğan, 2019, 42-43).” Bunun etkisiyle soyut dışavurumculuk Amerika’nın ilk sanat akımı olmuştur. “İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra, Amerikan sanatı

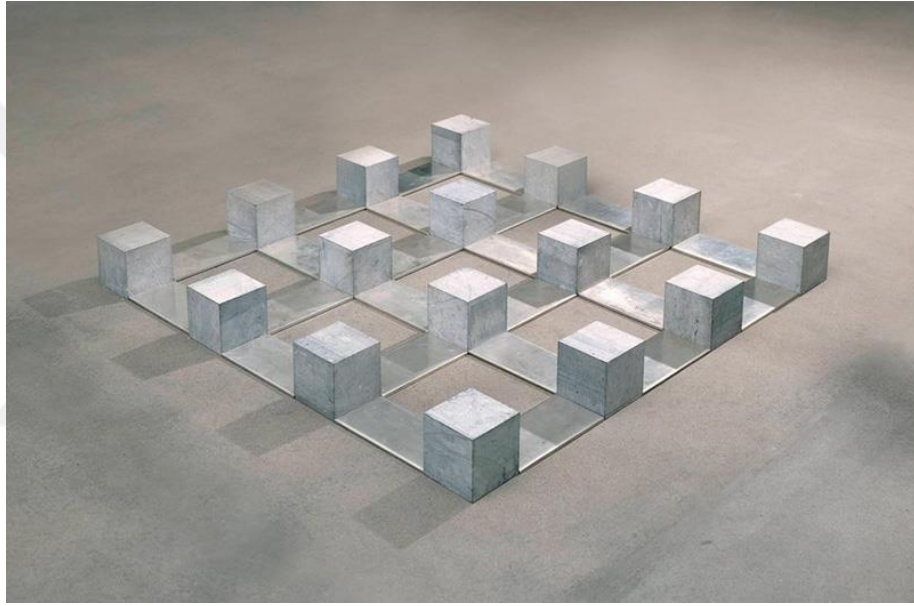
soyut dışavurumculukla birlikte daha önce sağlayamadığı bir oluşuma ve dinamik bir gelişimine tanık oluyordu (Irak, 2008, 23).” Soyut dışavurumcu sanatçılar soyut ve biçimsel bir anlayışları vardı. “Sanatçıların gerçek nesnelerin temsiline yer vermeden kendilerini sadece renk ve şekillerle ifade ettikleri Soyut Dışavurumculuk Akımı; iki şekilde sınıflandırılmaktadır (Karabaş, Yıldız, 2016,353).” Geç Resimsel Soyutlama ve Eylem Resmi olarak tarihe geçmiştir. “Soyut dışavurumcuların reformcu olmaktan daha çok birer idealist olduklarını söyleyebiliriz. Bulundukları dünya yerine kendi ruhlarının derinliklerindeki ya da mitlerdeki evrensel değerlerle ilgileniyordu (Irak, 2008, 28).”



Görsel 1.8. Max Ernst, “Kral Kraliçe ile Oynarken”, 1944

Minimalizm 1960’larda başlayan ve günümüze kadar devam eden sadeliğin savunulduğu bir akımdır. “Minimal sanat anlayışı kapsamına giren heykellerde, sadece en basit ve en yalın biçimlere ya tek başlarına ya da birbirlerinin peşi sıra yer verildiği görülür (Bayram, 2002, s.14).” Minimalizm soyut dışavurumculuğun nesneyi terk etmesine karşı tepki olarak doğmuştur ve Minimalist sanatçılar tasarımların da nesnenin kendisine odaklanmıştır. “Temel olarak Minimalizm, doğayı eserin tamamlayıcısı ve

uyum unsuru olarak kullanmıştır. Denge ve ritim gibi sanatsal değerler, geometri ve sistematik düzenle oluşturulmuştur (Koçay, 2015, s.37).” Simgesel anlayışı eleştirmişlerdir, nesnenin kendisi ile ilgilendikleri için heykel sanatına yoğunlaşmışlardır. Yaptıkları heykelleri, resimleri sanat objesi olarak dile getirmişlerdir. “Minimalizm büyük boyutları esas alan ve heykelin mekânla olan oransal ilişkisini de irdeleyen bir yapı ortaya koyar (Karacan, 2014, s.89).” Sanatçılar endüstriyel malzemelerin doğasını bozmadan kullanmıştır. “Minimalist yapıtlarda kullanılan malzemenin kendi öz yapısını koruduğu ve hiç değişime uğramadan, tüm kendi niteliğini, olduğu gibi yapıtta ortaya koyduğu görülmektedir (Şahbaz, 2006, s.135).”



Görsel 1.9. Carl Andre, “Belgica Blue Tin Raster”, 1990

“Çağdaş bir sanat akımı olan Optik Sanat, Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa’da 1960’lı yıllarda başladı. İlk kez “Op Art” terimi 23 Ekim 1964 yılında Time dergisinin çağdaş sanat akımları ile ilgili bir makalesinde yer aldı (Özmen, 2010, s.2).” Çalışmalar genellikle siyah beyazdır bunun yanında neon renkleri de kullanılmıştır. “Op-Art bir derinlik ya da üç boyutluluk yaratmayı amaçlayan soyut sanat ürünlerini içerir (Uğur, 2018, s.233,234).” Çalışmalar birim tekrarları üzerine kurgulanmıştır. “Algısal bir sanat olan Op akımının ilk öncüleri, ton ve renklerin optik karışımını bir anlatım tarzı olarak kullanan Empresyonist ve Post-Empresyonist’lerle birlikte dinamik bir görünüm yaratan Kinetik akımın içerisinde gelen sanatçılardır (Özel, 2007, s.399).” Sanatçılar resimlerin de 3b etkisini vermeye çalışmıştır. “Op Sanat, bilinçli olarak algı yanılsaması yaratmak üzere algıyı yönlendiricidir. Normal algı süreçlerini işletmek, optik

fenomenlerden yararlanma ve doğrudan algı yanıltmasına dayalı olduğundan bilinci ve bilinçaltını etkileme gücüne sahiptir (Avcı, 2014, s.64).” Eserlerde optik kandırmalara dayanan bilimsel teknikler kullanılmıştır. “Optik Sanat II. Dünya Savaşı sonrasında geçerli olan “post painteriy” (geç resimsel) anlayışa karşıt olarak Avrupa’da ortaya çıkmış bir akımdır (Uğur, 2018, s.234).”

“Pop Sanat düşüncesinin meydana geldiği 1960’lı yıllar, bu açıdan bir yanda çağdaş yaşamın makineleşme, toplumsal izolasyon süreçleri ile gösteri ve göstergeler unsurlarına tepki olarak doğan karşıt direniş kültürlerinin verdikleri mücadeleye sahne olmuştur (Öğüt, 2008, s.62).” İngiltere ve Amerika’da ki genç sanatçıların soyut dışavurumculuğa tepki olarak ortaya çıkarttığı bir akımdır. Hazır nesnenin sanatta kullanılması genç sanatçılar için ilham kaynağı olmuş ve bu sanatçılar, popüler görüntüleri hazır nesne kullanımında olduğu gibi çalışmalarına yansıtılmışlardır. “Pop art sanatçıları o günün en popüler imgesini kullanarak, zamanın siyasal kültür tarihine olan ilgisini ortaya koyuyor ve gündemdeki en popüler imgeye evrensel bir nitelik kazandırıyorlardı (Soğuksu, 2015, s.20).” Modernimiz ile birlikte yaygınlaşan reklam kuşağı gibi toplumun bildiği ünlüler, siyasetçileri kullanan sanatçılar gibi toplum hafızasına karışan imgeleri kullanmışlardır. Seri üretim sanat eserlerinin bir tasarım ile sunulması pop art ile gerçekleşmiştir.



Görsel 1.10. Jeff Koons, “On the Roof”, 1993

Aynı Endüstri Devriminde olduğu gibi yeni çıkan teknolojiler birçok sanatçı tarafından kullanılmıştır. Çoğu sanatçı tasarımlarını yaparken çağın getirdiği hem ideolojik hem de teknolojik gelişmeleri takip etmiştir. “20.yy. sanatında, özellikle ikinci yarısından sonra ağırlığını hissettirmeye başlayan kuramsal ağırlıklı eğilimlerin de teknolojik sanattaki yönsemelerde itici bir güç olarak karşımıza çıktığını görüyoruz (Şahiner, 2002, s.54).” Seri üretim tasarım ürünlerinin yaygınlaşması ve tasarımın dijitalleşmesi sanatçılar için yeni kapılar açmıştır. “Bilgisayarlar, uzun zamandır müzelerde organizasyonel işlevlerin merkezinde yer alan bir elman haline gelmiştir (Yılmaz, 2020, s.88).” Artık müze veya sergi salonuna gerek kalmadan internet üzerinden eserlerini izleyiciler ile buluşturmaya başlanmıştır. Bunun yanında video kayıt cihazlarının yaygınlaşması ile birlikte video art gibi yine yeni denilebilecek dijital sanat alanları oluşmaya başlamıştır. “Çünkü her geçen gün sanatın teknoloji ile ilişkisi artmakta yeni biçimler, formlar değişim ve dönüşümler ortaya çıkmaktadır. Dijital sanat uygulayıcıları hem kendilerine hem de dijital sanata farklı tanımlamalar ve sıfatlar yüklemektedirler (Adar, 2021, s.4).” Tasarımcılar ve sanatçılar çalışmalarını dijital ortamlarda modellemiş, 3b yazıcılar aracılığıyla fiziksel dünyaya geçirmişlerdir. “Ayrıca 3B yazıcıların moda, kuyumculuk ve benzeri tasarım alanlarında kullanımı sıklaşmıştır (Uygan, 2016, s.34).” Sanat tarihi için tasarım akımlar, dönemin düşünceleri ve dönemin teknolojisi ile gelişmesi doğru orantılıdır.

1.2.Tasarım Öğeleri

Sanatçılar tasarımlarını oluştururken belli öğeleri kullanırlar. Tasarım öğeleri plastik sanatların akademik bilgi birikimidir. “Görsel sanatlarda, estetik iletişimin “görsel değerleri”, tamamen öğelerle üretilip, örgütlenir. Estetik değer içeren öğeler; renk, doku, ölçü, ışık, form-biçim, yön, aralık, nokta, çizgi, leke’dir (Atalayer, 1994, s.66,67).” Tasarım öğeleri özgün kompozisyonlar kurgulayabilmek için tasarımcılara yardımcı olabilir. “Tasarım öğelerinin organizasyonu tasarım ilkeleriyle oluşmaktadır. Bir eserde bütünlüğü sağlamak için çalışmadaki öğelerin belirli bir ilke içinde düzenlenmesi gerekmektedir (Güvenç, 2014, s.6).” Tasarımların anlamsal ve kavramsal bütünlüğünü korur ve güçlendirebilir. “Tasarım öğeleri, tasarım dilinde temel görsel semboller ve tasarımcıların çalışmalarını yaratmak amacıyla bir araya getirdikleri görsel parçalardır (Tutaş, 2014, s.15)”. Her öğenin tasarım da kompozisyonu tamamlamak için görevi

vardır. “Herhangi bir sanat eserinin oluşumunu-biçimini belirleyen (görüneni oluşturan) somut öğeler “mevcuttur” (Atalayer, 1994, s.66).” Tasarım öğeleri, tasarımın temelidir.

1.2.1. Nokta

Nokta tasarımın esas öğelerindendir. “En basit tanımı ile kâğıt üzerinde kalemin dokunmasıyla beliren, çizginin başlangıç ve bitişini gösteren benek veya izdir. Başka bir tanımı da iki doğrunun kesiştiği yerdir (Tutaş, 2014, s.15).” “Nokta boyutsuzdur. Kavramsal olarak durağan, yönsüz ve merkezidir. Görsel okumanın temelidir. Yönünü, boyutunu kullanıcı belirler (Eken, 2015, s.13).” “Nokta da diğer görsel anlatım öğeleri gibi düzen içinde biz sözü olan, çeşitlenebilen, dinamik bir elemandır ve kağıda yerleşmesiyle beraber estetik değer taşımaya başlar (Kaplan, 2003, s.57).” “Noktalama bir üslup ve akım olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Sadece noktalama yaparak eser üreten sanatçılar vardır. Georges Seurat ve Paul Signac, Puantilizm-Noktacılık akımındaki sanatçıların başında gelirler. (Gezer, 2019, s.597).” Nokta tasarımın başlangıcıdır. Ayrıca birçok sanat eserinin ana konusu olmuştur.

1.2.2. Çizgi

“Çizgi, hareketi formu ve eşyanın yapısını veren sihirli soyut, plastik ve piktural bir elamandır. Eşyayı tanıtan, sınır gösteren, fakat doğada yalnız başına görülmeyen geometrik bir unsurdur (Civcir, 2015, s.45).” “Başka bir deyişle bir tasarım elemanı olan çizgi, sanat eserinde tasarım ilkelerini itina ile uygulayabilmek adına görev yapan başat bir öğedir (Sengir, Yücel, 2016, s.480).” “Çizgiler, konumlarına ve karakterlerine bağlı olarak mesajlar da iletirler. Yatay çizgi; sağlamlık, sürekli, sakin ve durgun demektir. Düşey çizgi; canlılık, saygınlık, hayat, hareketliliği temsil eder (Güley, 2020, s.81).” “Bir çizginin başlangıç ve bitiş noktasının birleşimi yeni bir şekli oluşturabildiği gibi; birden fazla çizgi bir araya gelip, sıklık ve seyrekliklerine göre ton ve doku oluşturabilirler (Çoğal, 2021, s.14).” Çizgi bir karakterdir ve parmak izi gibi kişiye özgüdür.

1.2.3. Işık

“En temel deyiş ile; ışık olmadan görsel algılama da var olamaz. Çevremizde var olan her nesneyi / durumu ışığın varlığı sayesinde görürüz; diğer yandan ışığın ve gölgenin sahip olduğu özellikler gördüklerimizi ne şekilde algılayacağımız hususunda

çok deęiřkendir (Çoęal, 2021, s.52).” “Renk fiziksel bir oluřumdur ve ıřıkla birlikte var olur. Iřıęın ayrılmaz bir parçasıdır. Iřıęın olmadığı alanda renk de varolamaz. Iřık; řekli ve rengi oluřturan insan gözünün görebildięi bir tür elektromanyetik dalga biçimidir (Yazmacı, 2012, s.3).” Iřık tasarımın görüntüsünü önemli řekilde deęiřtiren bir yapıya sahiptir. Çalışmalar oluřturulurken, esere düşecek ıřık göz önüne alınarak tasarlanmalıdır.

1.2.4. Doku

“Dokuların analitik yapılarını incelemek dokuları doęru kullanabilmek tasarımı olumlu yönde geliřtirmek işlevsellięine katkıda bulunmakla kalmayıp doęru estetik çözümlere ulařabilmek için gereklidir (Civcir, 2015, s.152).” “Doęal doku işlevsellikle ilgilidir ve doęadan kaya, aęaę kabuęu, yaprak, tahta, balık, portakal, kozalak, deri gibi örnekler verilebilir. Yapay doku oluřurmada birim eleman sistemleri ile matematiksel düzenler oluřturma söz konusudur (Uęur, 2018, s.248).” Doku formların karakteristik yapısını ortaya çıkartır.

“Dokular sayesinde yüzeyle oluřur. Bizler yüzeyle hem görebilir hem de onlara dokunma fırsatı bulabiliriz. Doęada dokusuz yüzeyle bulunmaz. Yüzeyle dokunduęumuz zaman bize duygu aktarırlar. Bu yüzden yüzeyle dokunsal deęerleri mevcuttur (Güley, 2020, s.81).” “Dokunma duyusuna hitap ediyor olmalarından dolayı; barındırdıkları yapısal ve görsel özelliklere göre, yumuřak, sıcak, soęuk, acı verici, rahatlatıcı, rahatsız edici, huzur verici vb. duyguları tetiklemede etkilidirler (Çoęal, 2021, s.24).”

1.2.5. Ton

“Tasarımda ele alınan rengin açık ya da koyu kullanılmasıdır. Aynı zamanda tasarım yüzeyinde kullanılan ıřık, nesnelere bir üç boyutluluk katarak nesnelerin birbirleri arasında oluřan hacimsel farklılıkları tasarıma bir hareketlilik katmaktadır (Ekim, 2011, s.6).” “Ana renklerle gri karışımından veya zıt renklerle ana renklerin karışımı ile ton elde edilebilmektedir. Herhangi bir rengin açık-koyu tonları da deęer olarak bilinmektedir. Ton, yüzeyle açıklik koyuluęu ile ilgilidir (Baykara, 2020, s.42).” Açıklık ve koyuluk, nesnelerin doęası gereęi ıřıkla ilişkili olarak kendilięinden var olan özelliklerdir. Sanatçılar, bu doęal varoluřtan yararlanarak tasarımlarında istedikleri görüntüyü oluřturabilirler.

1.2.6. Renk

“Yaşadığımız evrende herşey bir renge sahiptir. Renk hayattır. Rengin olmadığı bir dünya düşünülemez (Yazmacı, 2012, s.9).”

“Öz renk, nesnenin, tüm renkleri aynı oranda içeren kurumsal beyaz ışık altında görünen rengidir. Kurumsal beyaz ışığın tayfı, dalga boyları eksenine paralel bir doğru olduğundan, bu ışık altında renksel dağılım olmamakta ve görünen renk öz renk olarak algılanmaktadır (Civeir, 2015, s.296).” “Tasarımı oluşturan en önemli yapıtaşlarından birisi de renk ögesidir. Tasarımda yer alan görsel ve sözel öğelerin bütünlüğünün ve uyumluluğunun yanı sıra renklendirilmesi de oldukça önemlidir. Renklendirilirken kullanılan tonlamalar da tasarımı daha canlı tutmaktadır (Ekim, 2011, s.6).” “Her renk bireyin iç dünyasına seslenir, farklı duygular ve kavramlar çağrıştırır. İletişimde renklerin anlamı toplumsal, ekonomik, 10 siyasal (ideolojik), sosyal ve ekinel değerler içerir. Çağrıştırdıkları ile anlam kazanır (Yazmacı, 2012, s.9,10)”. Renk iletişimi güçlendiren ve yönlendiren pozisyonudur.

“Renk yapay veya doğal tüm objelerden yansarak gelen ışınların göz ile algılanarak hissedildiği bir görüntüdür. Her insanda doğuştan var olan estetik kaygının en önemli öğelerinden biri renktir (Eken, 2015, s.19).” “Renklerin gözümüz tarafından algılanması rengin fizyolojik niteliğini oluşturur. Rengi algılayabilmemiz için ‘ışık’, ‘ışığın yansıdığı yüzey’ ve ‘göz’ üçlemesi gerekir. Göze gelen ışınlar, fizyolojik olarak ağ tabakasındaki renge duyarlı sinirler tarafından algılanır (Uğur, 2018, s.240).” “Tasarımda renk çemberinde yan yana gelen renklerin oluşturduğu benzer renkler armonisi kullanıldığında izleyende gergin ve dramatik bir etki yaratmaktadır. Sadece mavi, yeşil ve grilerin yarattığı soğuk etki ya da kırmızı, turuncu ve sarıların yarattığı dinamizm gibi (Yazmacı, 2012, s.9).”

1.2.7. Form

“Tasarım aşamasında verilmek istenen mesaj burada ifade edilen şekiller yardımı ile daha zengin hale getirilebilmektedir. Çünkü farklı şekiller bir araya geldiğinde anlamlı bir bütün oluşturmaktadır (Baykara, 2020, s.49).” Bu anlamlı şekillerin oluşturduğu yapıya form denir.

1.3. Tasarım İlkeleri

Tasarım ilkeleri tasarım aşamasında birbirlerini destekleyecek şekilde kullanılabilir. Tasarım öğelerinde olduğu gibi tasarım ilkelerinin de bazı kuralları vardır. Bu kurallar plastik sanatların tüm alanlarında uygulanabilir. “Düzenlemenin uygun şekilde gerçekleştirilebilmesi için gerekli olan temel kurallara tasarım ilkeleri denir. Başka bir deyişle tasarım ilkeleri, tasarım öğeleri arasındaki ilişkileri düzenleyen ilkelerdir (Demircioğlu, 2016, s.37).”

Bazı kaynaklarda başka ilkelere olsa da temel ilkelerimiz tekrar, ritim, zıtlık, koram, egemenlik, denge, birliktir.

1.3.1. Tekrar

Tasarımda kullanılan öğelerinin birden fazla şekilde kullanılması tekrar ilkesinin görevidir.

“Bu ilkelere biri olan tekrar (yineleme) ilkesi bütünlüğün içinde tutarlılık, algı sürekliliği sağlamak, ritim yaratmak için başvurulan öncelikli düzen türlerindendir. Tasarım meydana getirmede tekrar ilkesi çabuklaştırıcı bir rol oynamakla beraber çabuk algılanır ve bütünlük etkisi sağlar (Kahraman, 2020, s.50).” “Sanat ve tasarım olgusuna daha yakın bir tanım, yapılan çalışmada yer alan öğenin sahip olduğu özellikler hiçbir değişikliğe uğramadan tamamen aynı ya da çok yakın değerlerde olacak şekilde birden fazla sayıda kullanılmasıdır biçiminde yapılabilir (Demircioğlu, 2016, s.38).”

Tekrar İlkesi Tam tekrar, Tekrar, Aralıklı tekrar olarak karşımıza çıkabilir. Bu üç çeşit tekrar tasarımcının çalışmasına farklı anlamlar kazandırabilir ve tasarımcı tasarımı için en uygunu seçip kullanabilir.

Tam tekrar öğelerin ilk kullanıldığı halini koruyarak ilk öğeyi takip edip kompozisyonu oluşturmasıdır. Tekrar ise öğenin aynı şekilde kullanılması fakat boyutlarında ve kullanım aralıklarında tasarımcının istediği şekilde değiştirilmesidir. Aralıklı tekrar birden fazla öğenin veya biçimin birlikte birbirlerini tekrar ederek kullanılmasıdır.

“Sanat ve tasarımın çeşitli dallarında sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Tekrar, tasarımı kolaylaştıran öğelerden biridir ve tekrar eden formlar ritim duygusu yaratarak

tasarımda bütünlük sağlar (Kapkın, 2014, s.32).” Tekrar ve ritim birbirinden bağımsız düşünülemez.

1.3.2. Ritim

“Sanat alanında ritim dendiğinde öncelikle işitsel sanatlar alanındaki kullanımı akla gelmektedir. Müzik, dans ve şiir alanlarının temelinde yer almaktadır. Ritim ilkesi işitsel sanatlara ilaveten görsel sanatlarda da sıklıkla kullanılmaktadır (Demircioğlu, 2016, s.39).” Ritim tekrardır ve tasarımda hareketi oluşturur. Belirli şekilde kullanılan öğelerinin birbirleri oluşturduğu dinamik yapıdır. “Gözün algılayabildiği her görsel öğenin tekrarlarla bir araya gelişi ritim oluşturabilir. Işık ve gölgeler, renkler, şekiller, hareketler vb. gibi pek çok öğenin birlikteliğinden oluşabilecek ritim, çok sayıda görüntünün bir araya gelerek bir bütünü oluşturması esasına dayanır (Çoğal, 2021, s.46,47).”

“Ritim bir duygu, bir sezgidir. Yapıtın birimleri arasında önce ritim kendini gösterir. Estetik algıda ve anlamlandırma da ritim birinci ögedir (Kapkın, 2014, s.33).” “Sözü edilen ilke, düzen ve hareket etkisini çağrıştırmaktadır. Buna ilaveten ritim, devamlılık da sağlamaktadır (Demircioğlu, 2016, s.39).” “Ritim, hareketin tekrar etmesi, olayların yinelenmesi olarak tanımlanabilir, olayların ve meydana gelen yapıların kendisi değil, bu yapıların var oluş süreçlerinde geçirdikleri aşamaların ya da bu olay ve yapıların meydana geldikten sonra oluşturdukları görsel öğelerin düzenli görünümüdür (Kapkın, 2014, s.33).” Ritim kendini tekrarlar veya benzer şekilde kullanım gösterir. Ritim ilkesi diğer ilkeler ve öğelerin birlikte düzenli şekillerde kullanılması ile ortaya çıkar. “Resimde öğelerin birbiri ile olan uyumluluğu, öğelerin hem kendi hem de diğer öğelerle olan kompozisyon içindeki ilişkilerinin düzeni, bu düzenin seyirci üzerindeki çekiciliği, güzelliği, durgunluğu, akıcılığı arasındaki hareket kombinezonları ritmin temelini oluşturmaktadır (Özkartal, 2000, s.9).”

“Ritim, görsel öğelerin birbirini tekrarlaması sonucu ortaya çıkan bir ögedir. Bu tekrarlama hali duruma göre düzenli ya da düzensiz olabilmekle beraber, mutlaka kendi içinde bir düzene ve dengeye sahiptir (Çoğal, 2021, s.46).” Doğuştan dengeye sahip ritim, çalışmayı hareketlendirir ve armoni yaratır.

1.3.3. Uygunluk

“Birbirine yakın olduđu hissini veren öğeler, uyumludur. Uygunluk, biçim bakımından uyuşan, farklı zıt öğeler arasındaki armonidir. Bir tasarımda uyum olabilmesi için bütünlük esas alınmalıdır (Tutaş, 2014, s.46).” “Uygunluk ilkesinin kullanılması öğeler arasında daha kolay ilişki kurma zemini hazırlamanın yanı sıra yapılan çalışmanın kolaylıkla algılanmasını sağlar. Buna ilaveten verilmek istenen mesaja uygun şekilde kullanılması ile çalışmanın uyum ve bütünlüğü üzerinde de olumlu etki yapar (Demircioğlu, 2016, s.40).” “Farklı konu ve kaynaklarda uyum, uygunluk, ahenk, harmoni veya armoni isimleriyle karşımıza çıkabilir. Fransızca harmonie sözcüğünün Türkçeye uyarlanması ile dilimize armoni olarak çevrilmiştir (Tutaş, 2014, s.46).”

Uygunluk ilkesi fiziksel uygunluk, hizmet uygunluğu, biçim uygunluğu, üslup uygunluğu olarak dört temel dalda incelenebilir.

Fiziksel uygunluk temel sanat öğelerinin birbirleri ile iletişimi aralarındaki denge olabilir. Hizmet uygunluğu ihtiyaçlar için üretilmiş tasarım ürünlerinin herhangi bir tasarım ilkesi veya ögesi kullanılmadan tasarlanmasıdır. Biçim uygunluğu nesnelerin birbirlerini benzemediği ama biçimsel olarak bize hatırlattığı şeylere örnek verilebilir. Üslup uygunluğu tasarımda kullanılan öğelerin bir şekilde iş birliğine denir. “Tasarımın bütününe meydana getiren herşeyin birbiri ile olan benzerlik, ilgililik, uygunluk durumudur. Armoni, görsel öğelerin örgütlenmiş algısal halidir. Armoni, birlik anlamına da gelir, tasarım öğeleri arasındaki görsel bağlantıdır (Kapkın, 2014, s.25).” Tasarım öğelerinin uyumu ve ritimden sorumludur. Tasarım öğelerinin birkaçının bir arada dengeli olarak kullanılmasına uygunluk denir.

1.3.4. Koram

Koram diğer adıyla Hiyerarşi tasarım öğelerinin arasında ki düzenli geçişe denir. Koram genellikle öğelerin küçükten büyüğe veya büyükten küçüğe dizilmesidir.

“Hiyerarşi’nin sözlük anlamı; toplumsal örgütlerde iktidarın ve görevlerin kademelendirilmesini, ast-üst ilişkilerine göre düzenlenmesini ifade eden kavramdır. Hiyerarşi’nin kelime anlamı sıradüzen, derecelenmedir (Yardımcı, Ertürk, 2013, s.62).”

“Koram ilkesi ile zıtlıklar arasında oluşturulan kademeli geçiş, görsel olarak çalışmanın algılanması bakımından doğrudan etkili olur. Çalışmanın odak noktasını vurgulayacak şekilde düzenlenmiş koram, verilecek mesajın etkisi üzerinde olumlu etki yapar (Demircioğlu, 2016, s.45).” “Sanatsal anlamda Hiyerarşi; görsel hiyerarşi, düzenli ölçü derecelenmesi, kademelenme olarak tanımlanmaktadır (Yardımcı, Ertürk, 2013, s.62).” “Koram ilkesinin yeryüzünde çok sayıda doğal örnekleri vardır. Bunun yanı sıra koramı sanat alanındaki farklı disiplinlerde de görmek mümkündür (Ertürk, 2011, s.42).”

1.3.5. Egemenlik

Egemenlik bazı kaynaklar da vurgu ilkesi olarak karşımıza çıkabilir. Tasarımda bir tasarım öğesinin bir şekilde diğer öğelerinin önüne geçmesidir. Kompozisyon içinde en çok kullanılan şekli ölçü değişikliktir. Bir öğenin boyutu ile oynanarak ilgi çekici hale getirilmesidir.

“Kompozisyonun bütününü oluşturan parçalardan hangisi daha çok kullanılmış ise o parçanın bütünde egemenliği söz konusudur. Tasarımda egemenlik, tasarım öğe ve ilkelerinden olan doku, biçim, renk, ton değeri, koram veya ölçünün kullanılması ile sağlanabilir (Tutaş, 2014, s.44).” “Egemenlik durumunda, baskın olarak görülen öğe ya da öğe grubu vurguyu meydana getirmektedir. Vurgu, kullanılan öğelerin bir diğeri üzerinde baskın hale gelmesi ile o öğenin dikkat çekmesidir. Baskın öğeler vurguyu oluşturur (Kapkın, 2014, s.32).”

Bu ilke kullanılırken her şekilde zıtlık ilkesinden yararlanılır.

1.3.6. Denge

“Görsel denge, çalışmada yer alan görsel öğelerin yatay, düşey ya da diyagonal eksenin iki tarafında orantılı olarak dağıtılmasıdır. Sözü edilen durum form, biçim, şekil, doku, renk, değer öğelerinin yanı sıra ölçü, aralık ve yön ile de yapılabilir (Demircioğlu, 2016, s.47).” “Yapıtı oluşturan öğelerin, bütün içersinde, kompozisyonun düzenini bozmayacak şekilde dağılmasını sağlayan denge, birbirini karşı yönlerden çekmeye çalışan iki güç arasında gerçekleşmektedir. Görsel anlatımda dengeli bir kompozisyon ortaya koyan yapıtlar, izleyiciye rahatlık hissi vermektedir (Şentürk, 1999, s.10).” Dengeli bir tasarım yaratmak için simetri ve asimetri kullanılabilir.

“Denge ilkesi simetrik ve asimetrik denge olarak iki şekilde oluřturulmaktadır. Hangi yntemin kullanılacađı alıřmayı yapan kiřinin slubuna ve alıřmanın amacına ve gre farklılık gsterebilir (Demirciođlu, 2016, s.47).”

“Simetrik denge, yalın bir denge olarak kendisini gstermektedir. nk simetrinin kendisi dengedir. Simetrik dengeyi ortaya koyan bir btn, dikey ya da yatay herhangi bir eksene blndđnde ayrılmıř olan paralarda kullanılan form, l, renk, ya da ađırlıklar aynen tekrarlanmıřtır (řentrk, 1999, s.13).”

“Asimetrik denge; herhangi bir tasarım ya da yzey zerinde, farklı byklk, ađırlık, renkler ve formlar ile ekiciliđi ya da grsel ađırlıđı eřit olarak sađlamaktır. (řentrk, 1999, s.20,21).” Bir tasarımcı đeleri kullanırken belirli kuralları uygular. Bu kurallar dođru bir řekilde uygulandıđı zaman dengeli bir alıřma elde eder.

1.3.7. Birlik

“Paraların bir sistem iinde bir araya gelerek btnlk oluřturma durumudur. Paralar arasında mutlaka bir uyum ve dzen olması gerekir aksi takdirde birlikten bahsetmek mmkn deđildir (Tutař, 2014, s.45).” alıřmada hangi ge ve ilkeler kullanılırsa kullanılsın sonuta bir btn olarak algılanmalıdır. Btnlk alıřmanın sonunda varılan nemli nokta olmasına rađmen uyum olmadan ulařılması mmkn deđildir (Demirciođlu, 2016, s.49).” “Birliđe uygunluk yolundan gidilirse ek olarak zıtlık kullanılmalı, zıtlık yolundan gidilirse ek olarak uygunluk kullanılmalıdır ki denge ve birlik sađlanabilsin. Konunun zelliđine ve yaratılmak istenen etkiye gre gereken yol seilir (Ertrk, 2011, s.32).” Uygunluk tekrar ilkeleri ile uygulanır.

1.3.8. Zıtlık

“Kelime anlamı ile zıtlık; karřıtlık, karřıtlık ve eliřik olma olarak ele alınmaktadır. Maddi ve manevi tm varoluřların karřıtı ya da mutlaka bir zıttı bulunmaktadır. Bir arada bulunan zıtlıklar, srekli birbirleriyle eliřtikleri iin karmařaya sebep olmaktadır (řentrk, 1999, s.5).” “ncelikle tasarımda eřitlilik yaratan bir kavramdır. Tekdzeliđe engel olarak ilgi ekiciliđi arttırır, tasarımda grsel bir btnlk

yaratır. Tabii ki zıtlık kavramının çok fazla kullanımı kargaşaya sebep olabilir (Kapkın, 2014, s.27).” Bazen bu kargaşadan yararlanılarak denge elde edilebilir.

“Zıtlık ilkesi form, biçim, şekil, doku, renk, değer öğelerin yanı sıra ölçü veya yön bakımından da birbirine aykırı nitelik ve durumlar kullanılarak oluşturulur (Demircioğlu, 2016, s.43).” “Bir çalışma içerisindeki tasarım öğeleri arasında farklılıkların veya karşıtlıkların (açık/koyu, büyük/küçük, yatay/dikey vb.) doğru kullanılırlarsa görsel çekicilik yaratabildikleri saptanmıştır. Örneğin; beyazın yanındaki koyu siyah, tamamlayıcı renkler kadar yüksek kontrast oluşturur. Zıtlık, sanatçılar tarafından sanat eserlerinde ilgi alanı oluşturmak için kullanılır (Gezer, 2019, s.609).” “Aynı zamanda bir arada bulunan bu zıtlıklar dengelendikleri anda bütünü de oluşturmaktadırlar. Zıt unsurların bulunmadığı ya da zıtlık ilişkilerin azaldığı durumlarda, tek düzelik yani monotonluk ortaya çıkmaktadır (Şentürk, 1999, s.5).” Zıtlık karşıt olma durumudur, tasarımı dengeye getiren, onun yapısını değiştiren konumdur.

İKİNCİ BÖLÜM

2. ZITLIK ALANLARI

Zıtlık ilkesi tasarım ilkeleri arasında en çok kullanılan ve öne çıkan ilkelerden biridir. Bu ilke doğrudan diğer ilke ve öğeler ile iş birliği içindedir. “Zıtlık ilkesinin içerisinde bulunan form, ölçü, yön, doku, espas, ışık- gölge ve renk öğeleri kendi içerisinde ve birbirleri arasında oluşan zıtlıklar ve kuvvetli görsel etkiler ile izleyiciyi kendisine çekmektedir (Şentürk, 1999, s.30).” Diğer ilke ve öğelerin arasındaki dengeyi ve düzeni sağlar. Bir ilkenin veya öğenin baskın olması, öne çıkması ve oluşturulan tasarımda baskınlık sağlaması için kullanılabilir. Tasarımda hareket zıtlık ilkesinin yardımı ile yaratılabilir ve tek düzey formlardan uzaklaştırıp özgün sanat, tasarım, mimari çalışmaları oluşturabilir.

“Tasarımdaki temel unsurlar incelendiğinde, bunların ‘ilişki örgüsü’ içinde hareket ettikleri görülmektedir. Bu çerçevede ‘ölçü’, öğe ve ilkelerle birlikte değerlendirilmesi zorunludur. Tek başına ele alınamaz, kalkışıldığında eksik bilgilerle yetinmek ve hatalı sonuçlara varmak varılır (Aydın, 1994, s.4).”

“Zıtlığın olmadığı yerde zaman, hareket, varlık, yaşam düşünülemez. Zıtlık için iki ayrı öğe gerekir bu iki ayrı kuvvet, kendi içindeki mücadeleciler, çelişki, zıtlık, biri

olmadan bir olamazlar o yüzden birbirinden oluşmuş zıtlıklarda bir bütündürler (Yurdanur, 2017, s.64)” Genellikle bir elemanın diğer elemanın üzerinde üstünlük sağlaması için ya da diğer elemanları dengeye getirmek için kullanılır. Bu denge sayesinde ilgi zıtlık ilkesinin uygulandığı elemana yönelse de diğer elemanlar ritim yaratır ve çalışmaya hizmet eder. Yüzeylerde fark yaratmak amaçlı tasarımcı/sanatçı zıtlık ilkesini kullanarak izleyicilerin ilgisini uygulanan bölgeye çeker. Zıt bir uyarı izleyici üzerinde etkisi farklı olabilir. “Tasarımı oluştururken kullandığımız biçimlerin, boyut, yön, biçim, renk farklılıkları ve bunların kendi içindeki zıtlıklarından oluşan kurgular bize denge, uyum ve devingenliği sağlayacaklardır (Aydın, 1994, s.24).”

Zıtlık ilkesi uygulanırken tasarlanacak olan nesnenin biçimi, rengi, ton ve simetrisi ve asimetrik yapısı arasında denge düşünülerek tasarlanır. “Zıtlıklar, biçimlerin geometrik yapılarında, ölçü ve oranlarında, dokularında, işlevlerinde, kavram ve renk ilişkilerinde, birbirlilik ve bütünlük oluşturmaktadır (Şentürk, 1999, s.30).” Bu alanlar tek başlarına da zıtlık unsuru olarak kullanılabilir, tasarıma yön vererek kavramsal açıdan çalışmanın etkisini artırabilir ve odaklanılan konuyu üzerinde ilgiyi artırır, izleyicinin ilgisini istenen bölgeye çeker.

2.1.Tasarım İlkeleri Ve Öğelerinin Zıtlık İlkesi İle İlişkisi

Tasarım öğeleri ve ilkeleri doğrudan diğer ilkeler ile bağlantılıdır. Bir ilke veya öğe tasarımda kullanılırken diğer ilke ve öğelerden yardım alınabilir. “Tasarımı oluşturan öğelerin ilkelerle olan dengeli ilişkileri sonucunda bütünlüğe varmaları hem tasarımın başarısına, hem de görsel açıdan mesajın izleyiciye daha rahat ulaştırılmasına olanak tanır (Aydın, 1994, s.33).” Öğeler ve ilkeler tasarım görüntüsünü oluşturmaya yardımcı olurken ön plana çıkan zıtlık, öğeler ve ilkeler arasında ki dengeyi sağlar. Bu denge tasarımın etkisini artırırken birçok alt yapıda hizmet eder. Kavramsal bakımdan ilkelerin ve öğelerin sanatçı/tasarımcı tarafından yorumlanması, tasarıma dinamizm ekler. “Görsel sanatlarda, bir bütüne varlık kazandıran öğelerin, kendi niteliklerine ve birbirlerine bağlı ilişki özelliklerine göre kazandırdıkları zıtlıklardır (Edeer, 1996, s.22).” Sanatçının bu yorumu bazen istemsiz bir şekilde, sanatçıyı zıtlık ilkesine yönlendirir. Bir ilke veya öğenin baskınlık kurması zıtlık ilkesine örnek gösterilebilir. “Tasarımı oluşturan öğelerin ilkelere olan dengeli ilişkileri sonucunda bütünlüğe varmaları hem tasarımın başarısına,

hem de görsel açıdan mesajın izleyeciye daha rahat ulaştırılmasına olanak tanır (Aydın, 1994, s.33).”



Görsel 2.1. Yin Yang

Doğu felsefesinin öne çıkan kuramı ve sembolleri arasında yer alan Yin ile yang Çin coğrafyasında eski taş çağı ve yontma taş çağına kadar uzanır. Bu kültleşmiş sembol öge ve ilkelerin bir arada kullanılması sonucu oluşmuştur. Aynı zamanda kavramsal ve tasarımsal olarak zıtlık ilkesinin güzel ve eski bir örneğidir. Tasarım izleyiciye kuramın ana fikri olan iki karşıt görüşün, zıt kavramların olduğunu hatırlatır. Kurama göre bütün varoluşların karşısında tam tersi bir fikir vardır, bir kavram var olduğu zaman onun ile birlikte zıttı vardır ve bu zıtlık düzenin kendisidir. Karşıt kavramlar içinde hiç kuşku yok ki diğer kavramı bulundurur. Sembol çok farklı şekillerde yorumlanmıştır ve günümüzde yorumlanmaya devam etmektedir. En klasik şekli ise siyah ve beyaz renklerden oluşan halidir. Bu sade şekli tasarımın bütün amacını yansıtmaktadır.

Bütünsellik kuramında doğada diyalektik bir düzen içersinde birbirine iletişim halindedir. Bütün bir düzen neden sonuç çerçevesinde birbirini takip etmekte ve takip sonuçlarında düzenin bozulması engellenmektedir ve düzen devam etmektedir. Çelişki yasası doğadaki her şeyin birbirini tutmamasını savunur ama tutarsızlık bile içinde diyalektik zıtlık bulundurmaktadır. Karşıt tutumlar bütünü oluşturması için, yapıcı bir şekilde eksiklerini gidermelidirler. Süreklilik ve tekrar doğanın hareket halinde olmasıyla sürdürülebilme olduğu değişim yasası savunur, düzenler zıtlıkların destekleri ile değiştirmesi diyalektik birlikte görülmektedir (Odabaş, 2019, s.11).

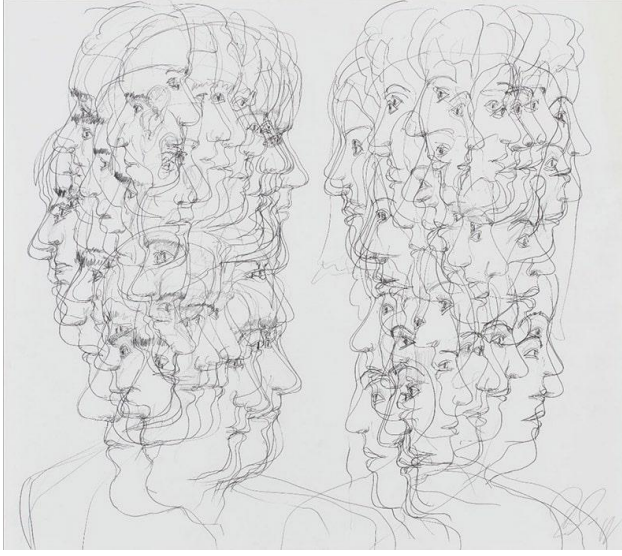
“Bütünlükten yoksun bir tasarım, gözlemcide bir hayal kırıklığı yaratır. Tasarımda altı çizilecek olan temayı ararken bir sonuca ulaşmaz (Aydın, 1994, s.34).” Tasarım öğleri ve ilkeleri bu bağlamda oldukça yakından tasarımı yönlendirdiğini görmekteyiz. Zıtlık ilkesi, ilkelerin ve öğeleri denetleyen, düzenleyen bir pozisyondadır. “Tek başına bir öğe, bir bütün yaratamaz. Kaldı ki her öğenin varoluşuda, zıt niceliklerin sentezidir (Edeer, 1996, s.22).” Yani zıtlık doğuştan tasarımı denetleyici pozisyondadır.

2.1.1. Çizgi ve Zıtlık

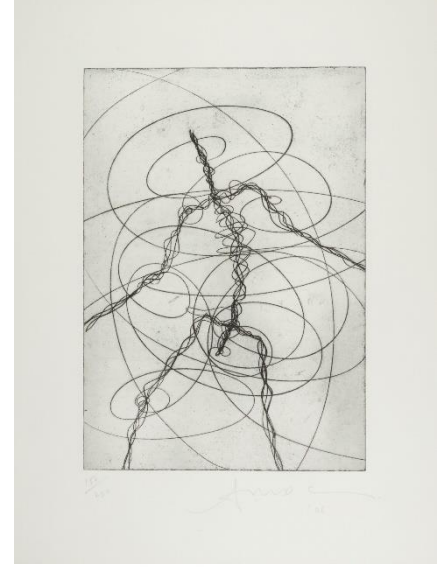
Çizginin genel bilinen tanımı ile en, boy ve şekli ne olursa olsun bir doğrultuda ilerleyen hattır. Genellikle yaratım süreçleri çizgi ile başlar. Çalışmanın ilk görüntüsünün çizildiği eskiz ve heykel tasarımının projesinde çizginin önemli bir yeri vardır. Sanatçıların eserlerinde imzaları olmasa bile onları çizgilerinden tanıyabiliriz. Çizgiler zamanla değişiklikler gösterebilirler gelişip değişebilirler, çizgiler aktarılması istenen duygulara göre keskinleşip yumuşayabilir.

“Çizgilerin, kendine has bir dili var. Doğada gördüklerimizi andırıyor ve duygusal çağrışımları var. Çizgilerin durgunluğunu ve devingenlik etkilerini hesaba katıyor, hatta boyayaklaşımında bile çizgilerin gücünü kullanarak aranjmanlar kuruyor. İletmeye çalıştığı etkileri dikkate alır. (Edeer, 1996, s.22).”

Çağdaş sanatçılardan Tony Cragg ve Antony Gormely’in heykel eskizlerine baktığımız zaman. Heykellerindeki karakterleri nasıl yansıttıklarını görebiliriz. Ayrıca çizimleri eskiz olmaktan çıkartan Gormely, çizimlerini de sergilediğini, eserlerini dokümanda ettiğini görebiliriz.



Görsel 2.2. Tony Cragg, “Drawing as Continuum”, 1980



Görsel 2.3. Antony Gormley, “Feeling Material” 2003

Çizgi eğrildiğinde, hareket izlenimi artar. Eğri çizgiler, bir yüzeye düzende yerleştirilirse yerleştirilsin, hiçbir zaman durağan bir etki yaratmazlar. Canlılık, kaynaşma, dalgalanma, iniş çıkış, sallanma, titreşim, dağılma, hız, dönme vb. gibi türleri görselleştirilmesinde kullanılır. Çizgideki yön karşıtıllıkları gerekli olan çatışmayı ve canlanmayı sağlar. “Çizginin zıt yönde birleştiği nokta hareketin durma noktasıdır. Doğrusal yön farklı yerlerde kesildiğinde veya başka bir eleman tarafından kapatıldığında bir süreksizlik meydana gelir. Kesme veya kapatma çizgileri bağlantıyı kaldırmaz. Çünkü göz onu tamamlar (Edeer, 1996, s. 23, 2).”

Çizgi sadece tasarım aşamasında değil çalışmanın bütünü oluşturabilir. Çizgi kavram olarak kullanılabilir. İngiliz arazi sanatçılarından Richard Long doğa yürüyüşlerini eserlere dönüştürmüştür. Araziye, arazide bulunan malzemeler ile müdahale ederek manzaraya keskin bir çizgi ekler. Doğal malzemeyi kullanmasına rağmen keskin çizgi arazide kendini belli eder. Aslında doğal yapıya müdahale etmesi manzarayı yorumlaması ve doğada olmayan keskinliği oluşturması zıtlık ilkesine örnek olarak gösterilebilir.



Görsel 2.4. Richard Long, “Sun Line”, 2008

2.1.2. Biçim Zıtlığı

Biçim, canlı cansız objelerin dış görüntüsünün uzayda kapladığı çehresidir. Resimlerde biçimin sınırları çizgiler ile belirtilir, aslında fiziksel ortamda da biçimlerin çizgileri var olduğunu düşünebiliriz. “Biçim (Form); bir tasarımda biçimi oluşturan unsurlar, çizgilerin kullanımı, çizgiler arasındaki geçişler ve değişik tonların oluşurduğu yüzeylerdir (Yazmacı, 2012, s.79).” Biçimlerin kendilerini ayırt eden özellikleri vardır. Çizgileri, dokuları, kapladığı alandaki hacmi, renkleri vb.

Doğada bulunan tüm nesnelerin kaynağına yöneldiğimizde, düzenin geometrik şekiller ile mümkün olduğunu görürüz. Nesnelerin geometrik yapıları iki zıt şekil ile gözlenmektedir. “İki zıt şekil iki yüzeyde üçgen ve daire, üç boyutlu ortamda küre ve üçgen prizmadır. Üçgen, keskin kenarlı ile katı bir yapıya, dairenin kenarsız, akıcı yuvarlak alanı yumuşak yapıdadır. Bu yapılarına göre zıtlıklar, çoğunlukla yumuşak formlar ile sert formların kullanım şekilleri ile ortaya çıkmaktadır (Şentürk, 1999, s. 31).”

Doğada alışkın olarak gördüğümüz bu özellikleri değiştirerek zıtlık yaratabiliriz. Değiştirmek onu yorumlamak, dikkat çekici özelliklerini ortaya çıkartmak ve abartmak zıtlık ilkesinin unsurudur. “Biçim, sanatta tasarımsal ve anlatımsal araçların belli bir

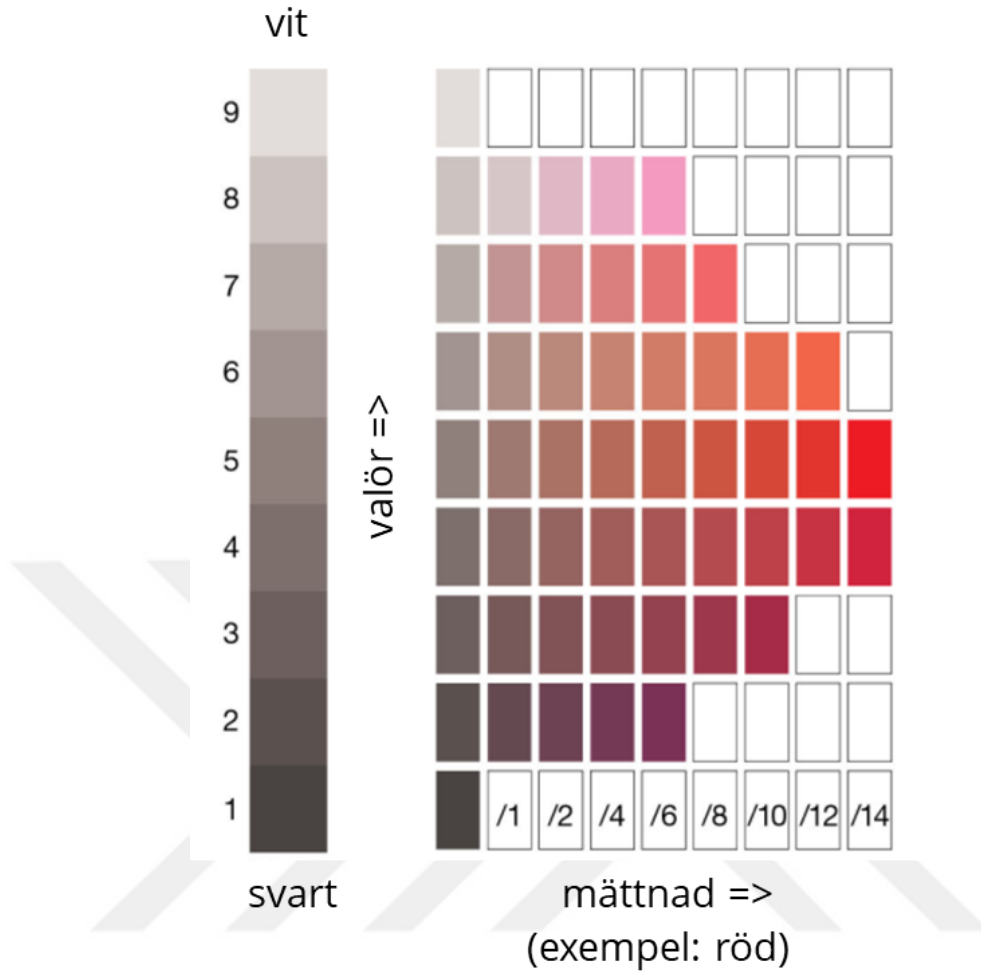
sanatsal dizgede örgünleşme tarzıdır. Tasarımda ele alınan konuyu ve daha başka öğeleri içerir. İşlevi bütünlük kurduğu içeriği dile getirmektir (Yazmacı, 2012, s.82).” Aynı zamanda çalışmalarda biçimleri deforme etmek, sanatçı/tasarımcıların zıtlık ilkesini mümkün kılmasının başka bir yoludur. Sanat tarihinde çok fazla sayıda sanatçı deformeler yaparak doğayı yorumlamış, biçimleri bozmuş ve kendi tarzını harekete geçirmeye başlamıştır. Birçok tasarımcı doğadan parçaları koparıp yorumlayarak endüstriyel ürünlerinde kullanmıştır.

2.1.3. Ton ve Valör

Renk ile başlar, ışık ile var olur ve ışık ile değişir. Ton rengin kendi içindeki değişimi veya renklerin arasındaki akıştır. Ton renk yelpazesinde seçenek şansını artırarak çalışma için çeşitlilik yaratır ve hacminin görüntüsünü oluşturur. “Işık-gölge zıtlıkları yüzey üzerinde aşamalı olarak kullanıldığında planlar oluşturmakta ve derinlik etkilerini sağlamaktadır (Şentürk, 1999, s.41).” Bazı tonlar toplum hafızasında ayrıcalıklara sahiptir ve renk gibi anılarla örneğin turkuaz, lila, kum beji.

Nesne, ışığın değişen derecelerini yansıtır ve derecelerde renk tonuna neden olur. Bu durum, çalışmalar doğal veya yapay ışık kaynaklarının yerini ve türünü dikkate almayı gerekli kılmaktadır. Yüzeyin kabarmaları, çukurlaşmaları içindeki çizgileri bağımsız ışık ve gölge kombinasyonları haline getirerek, yüzey belirgin bir hareketlilik kazanır (Edeer, 1996, s.30).

Fransızcadan Türkçeleştirilmiş olan Valör renklerin değer değişimi, açıklık ve koyuluk doygunluk aşamasıdır. Valör düşen ışığın gücünü ayarlar ve gölgeyi oluşturur. “Türler arasındaki açık-koyu ilişkilerini dengeleme, armonide oldukça önemli bir konudur (Özdemir, 2005, s.46).” Işık ressamı olan Rembrandt Harmenszoon van Rijn gölgelerin keskinliği ile resimlerinde dikkat edilmesi istenen yere ilgiyi çeker. Genellikle arka planı koyu ve güçlü ton geçişi yakalayarak figürlere parlak ışık yansıtır. “Işık varlığını zıttı olan gölge ile hissettirmektedir. Doğal ya da yapay her ışık nesneler üzerinde, yayılma açısına ve şiddetine göre gölgeyi oluşturmaktadır (Şentürk, 1999 s.40).”

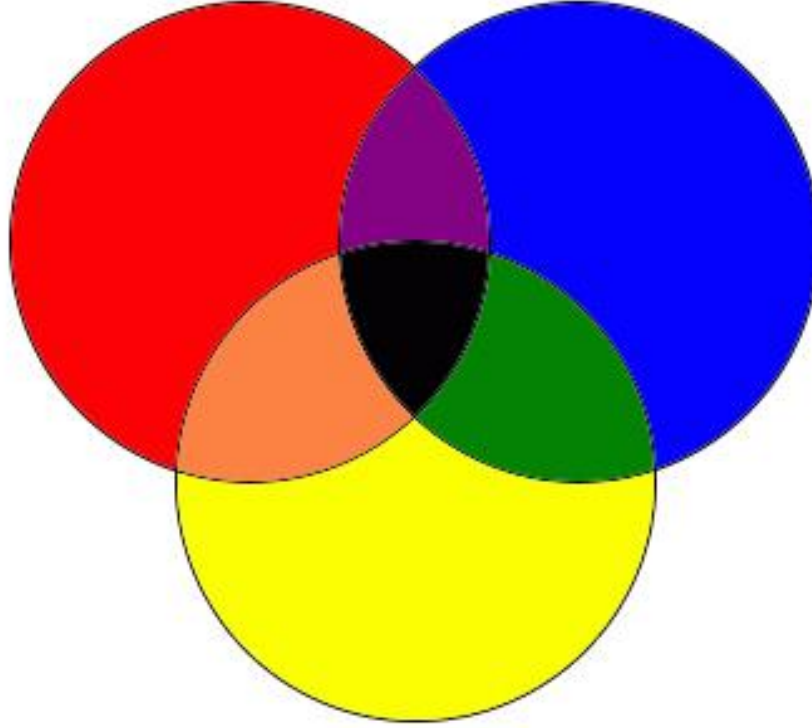


Görsel 2.5. Valör

Ton aslında rengin kendisine zıt bir durumdur aynı zamanda zıt olduğu kadar doğaldır. Tasarımda ton ritim oluşturur, zıtlık ilkesi ile ilişkilendirildiği zaman hacim üstünde algıyı değiştirir ve baskınlık sağlar. “Göz bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçişler yapabiliyorsa, devamlılık sağlanmış demektir. Devamlılık görsel unsurların boyutları ve biçimleri arasında oluşturulan benzerlikler, tekrarlamalar ve görsel hiyerarşi ile sağlanabilir (Yazmacı, 2012, s.43).” Tasarımda ton ile zıtlık sağlanırken, denge korunmalıdır.

2.1.4. Zıt Renkler

Renkler ışığın objelere çarpması ile gözde oluşan manzardır. “Rengin diğer bir özelliği onun parlaklığıdır (brightness). Fizikte bunun karşılığı aydınlık (luminance) olarak geçer (Koyuncu, 1998 s.16).” Renkler ana renkler, ara renkler, üçüncül renkler ve zıt renkler olarak ayrılmaktadır.



Görsel 2.6. *Ana Renkler*

Renk çemberi içinde sarı, kırmızı ve mavi ana renklerdir. Ana renklerin aralarında benzerlik yoktur. Mor, turuncu, yeşil ara renklerdir. Ara renkler, ana renklerin ortasında bulunur. Üçüncül renkler ana ve ara rengin karışımından doğar. “Tasarımda bilinçli ve dengeli bir biçimde kullanılan renk, formun görsel bildirilişimin algılanmasında önemli bir rol oynar (Aydın, 1994, s.28).”



Görsel 2.7. Renk Skalası

Zıt renkler bazı kaynaklara göre, renk çemberinde tam karşı kutbunu gösterir. “Bir ana renk ve onunun karşısındaki diğer iki ana rengin karışımından olan renk, ilişki akımından renksel karşıtlığı, zıtlığı veya tamamlayıcılığı oluşturur (Özdemir, 2005, s.38).” Sıcak ve soğuk renkler çemberde belirtilmiştir bu durum aslında iki zıt durumu göstermektedir. Renk teorisinin önde gelen zıt renkleri olarak mor rengin karşısına sarı, mavinin karşısına turuncu, kırmızının karşısına yeşil örneklendirebiliriz. “Bir rengin yanına gelen diğer bir renge göre sıcaklık ve soğukluk özelliği artar veya azalır (Özdemir, 2005, s.47).”

Renk kullanan sanatçılar renk çemberinden yardım alarak yansıtmak istedikleri duyguları çalışmalarına aktarmıştır. “Açık, parlak renkler ile koyu renkler birbirleriyle kullanıldıklarında en iyi zıtlığı sağlamakta ve vurgulanmak istenen öğeyi belirlemektedirler (Yazmacı, 2012, s.45).” Tezat bir durumu açıklamak ve onu izleyicilere aktarmak için zıt renklerden yararlanmışlardır. “Renklerin tür, değer,

doygunluklarına göre deęişen sıcaklık, soęukluk, aktiflik, pasiflik, hafiflik, uyarıcılık, dinlendiricilik, sevinç, üzüntü gii pek çok psikolojik etkileri olduęu günümüzde de deneylerle kanıtlanmıştır (Özdemir, 2005, s.50).” Zıt renkler tasarımı dengeye getirebilir, hareketsiz formları hareketlendirebilir. Sadece heykelin yüzeyinde deęil zıt renk kullanarak heykelin mekandan ayrılması kendini gösterebilmesi veya mekan ile yakından ilişki kurup dengeye gelmesi için kullanılabilir. “Kontrastlık (zıtlık), tasarımda destekleyici ve tamamlayıcı bir unsur olarak düşünölmelidir (Yazmacı, 2012, s.57).” Heykelde kullanılan malzemenin kendi rengi aslında doğrudan bu durum ile bağlantılıdır. Heykelde renk seçimi, malzeme kadar önemlidir çünkü renk, izleyicide eserin formunun algılanmasına yönelik, anlam bütönlüęüne veya mekanla olan ilişkisini etkileyen faktörlerdendir.

2.1.5. Simetri ve Asimetri

Simetri matematikte geometrik bir cismin şeklinin her açıdan aynı gözükmesidir. “Basit bir ifade ile fraktal geometri denildiğinde, düzensiz ayrıntı veya desenlerin kendini tekrar ederek oluşturdıkları simetrik/ benzer yapıları inceleyen bir geometridir (Kızıltepe, 2011, s.10).” Matematiksel olarak cismin veya iki farklı şeklin birbirlerini tekrar etmesi ve aralarında sayısal farkların bulunmamasıdır. “Yunanlılar symmetria, kelimesini; bir nesnenin farklı parçalarının uyumu ve o nesnenin kendi bileşenleriyle arasındaki güzel uyum olarak yorumlamışlardır (Güneş, 2015, s.4).” Simetri doğada bulunan organik formlarda, canlılarda da görölebilir fakat geometrik cisimler gibi kusursuz deęildir. Yani doğada bulunan formlar simetrik gözökebilir fakat sayısal olarak şekiller tam olarak aynı deęildir. “Benzerlik kavramı simetriden yola çıkılarak; bir nesne veya sistemin bir dönüşüm altında genel formunu koruması olarak açıklandığında, formu koruyan bu dönüşümlerin tümüne benzerlik dönüşümleri denir (Kızıltepe, 2011, s.17).”

“Asimetri, düzen içindeki düzensizlięi sembolize eder ve asimetride ön plana çıkan bu düzensizlik içindeki hareketlilik, dinamizm ve ritim duygusudur (Güneş, 2015, s.11).” Asimetri matematiksel cismin şeklinin deforme olması veya o cisimde hiç var olmamasıdır. “Asimetrik denge; herhangi bir tasarım ya da yüzey üzerinde, farklı, büyüklük, ağırlık, renkler ve formlar ile ilgi çekicilięi ya da görsel ağırlıęı eşit olarak sağlamaktadır (Şentürk, 1999, s.20,21).” Asimetri genellikle doğadaki formlarda vardır. Simetrik gözöken doğal şekiller genellikle asimetrik yapıdadır.

“Asimetrinin tasarımlarda simetri kadar önemli bir yer tutmasının ve çekici olmasının sebebi, bu düzensizliğin yarattığı duyguların, her izleyicide farklı bir iz bırakması ve yorumsal farklılıkların ortaya çıkmasıdır (Güneş, 2015, s.11).” Simetri geometrik şekillerde ve soyut formlarda mümkün olabilir. Sanatçı/tasarımcı simetrik olan şekillerin üzerinde oynamalar yapabilir ve tasarıma hizmet verecek şekilde kullanabilir.

Charles O. Perry’nin Continuum yani Türkçe ’de Süreklilik adlı heykelinde simetri ve asimetriyi aynı anda kullandığını görebiliriz (Bkz. Görsel 2.8).



Görsel 2.8. Charles O. Perry, “Continuum”

Ön Tarafı, 1976



Görsel 2.9. Charles O. Perry, “Continuum”

Arka Tarafı, 1976

Doğada var olan asimetrik formların parçaları kullanılarak simetrik bir yapı kurgulanabilir ya da simetrik şekillerin deformesi, farklı geometrik şekillerin bir arada kullanılması asimetri oluşturulabilir. “Bilinçli olarak yapılan simetrik tekrarlar, doğal olarak durağan ve kusursuz bir denge ortaya koymaktadır (Şentürk, 1999, s.13)”. Simetrinin/asimetrinin kullanım şekli zıtlık ilkesine hizmet edebilir. İki cismin farklı şekilde kullanılması tasarıma asimetri katar ve cisimlerin tek başlarına ilgi çekmesi sağlanabilir. Asimetri bilinçli kullanılırsa bile doğrudan zıtlığa hizmet edebilir.

2.1.6. Hareket ve Zıtlık

Hareket eş anlamlısı devinim ya da aksiyon ikisi de kullanılabilir. Oluşturulan bütün çalışmaların hareketi vardır. Bu hareket çalışmaları gösterecek alandır. “Doğanın bir parçası olan hareket, plastik sanatlarda eser yüzeyinde yer alan betimlemelerin yoğunlaşıp seyrekleşmesi denge içinde oluşmasıdır (Yurdanur, 2017, s.59).” Hareket yön ile bağlantılıdır, çalışmayı oluşturan öğelerin genel yapısıdır. “Tasarımda zıtlık- yön ilişkisini, kurgulanma sonucunda, kurguyu belirleyen görsel çerçeveye göre belirleyebiliriz. Burada izleyicinin, objeye karşı, psikolojik ve fizyolojik durumunda önemli bir rolü vardır (Aydın, 1994, s.29).” Yön çalışmanın aralıklarını, planlarını belirtirken hareket çalışmanın konumlandığı yerdir. Değişik yön kullanımı hareketi etkiler ve çalışmaya ritim kazandırır. Çalışmalarda kullanılan çizgi, doku, nokta vb. Sabittir. Hareketin gayesi sabit yüzeylere canlılık katmaktır. “Resimde, heykelde ve mimaride hareket izlenimi yaratmak, sanat nesnesine canlılık katar (Yurdanur, 2017, s.59).”



Görsel 2.10 Peter Jansen, “Human Motion”, 2006

Görsel anlatımda dengeli ve etkili bir biçim oluşturabilmek için dikey, yatay ve diyagonal yönlerde kontrast kullanarak gözün dışarı çıkmasını engellemek gerekir. Yatay veya dikey yönlendirme, değişken, hareketli ve diyagonal yönlendirmeden daha az görsel

etkiye sahiptir. Diyagonal yönelimli kompozisyonda, yatay veya dikey yönelimli kompozisyondan daha fazla hareket ve dinamizm vardır. (Şentürk, 1999, s.60).



Görsel 2.11. *George Rickey, "Column of Three Squares Excentric", 1907*

“Tasarımı oluşturan temel öğelerden biri olarak ele alabileceğimiz Görsel Devinim (hareket), iki ya da üç boyutlu kompozisyonlarda (biçimlerde), izleyici ve nesne arasında önemli bir görsel iletişim oluşturur (Aydın, 1994, s.5).” Hareketi aktif şekle getiren zıtlıktır. Bir şeylerin tam tersini kurgulamak zıtlık ilkesinin görevidir. Hareketin Türkçe ’de zıt anlamlısı durgun ve dingin kelimeleridir. Sabit duran bir şekilden yola çıkarak onun duruşunu yorumlamak zıtlık ilkesi ile mümkün olabilir. Zıtlık ile yapılan hareket çalışmaya ritim kazandırır. “Soyut desenler bile zıtlıkların hareketini gösterir. Burada çizgiler hareket algısına yardımcı olur (Erim, 2011, s.58).” Kelime anlamı olarak hareket nesnelerin değişimidir. Değişim zıtlık ilkesinin içinde bulunan bir kavramdır. “Yüzeydeki hareketi, dinamizmi ve ilgi çekiciliği sağlayabilmek için elemanlar arasındaki ölçü zıtlıklarının kullanılması gerekmektedir (Şentürk,1999, s.67).” Heykel ve

hareketi yan yana kullanıldığı zaman akla kinetik heykeller gelir. Fakat parçaları robotik veya mekanik şekilde hareket etmeyen fiziksel olarak durgun olan çalışmalarda da görsel açıdan hareket mümkündür. Tek başına duran figür heykellerinin yanında, aktif bir eylem içinde bulunan figür heykelleri, sanat tarihinde örnekleri görülebilen bir türdür. Hatta sanat tarihinde hareketli figürleri geçiş bir kırılma noktasıdır. Buna bağlı kinetik heykelleri de modern sanat açısından bir kırılma noktası olarak görebiliriz. Hatta kinetik heykeller, heykelin durağın formuna zıt bir durum olarak düşünülürse, zıtlık heykelde hareket anlayışını değiştirdiğini görebiliriz.

2.1.7. Dokuda Zıtlık

Objelerin elimizle dokunduğumuz zaman hissettiğimiz yüzeylerindeki dışarı doğru çıkıntısına doku denir. Tasarım öğelerinin en önemli parçalarındandır. Çünkü doku bir objenin ayırt edici özelliğidir. Doğal dokulardan yanı sıra doku tasarlanabilir bir şeydir. “Doku içerikli yüzeylerin form üzerinde yer almasıyla, bir biçim üzerinde yer alan doku içerikli yüzeylerde ritmin bir anda bozulmasıyla oluşan yeni düzen, biçim ya da yüzeyin algılanmasında uyarıcı bir nitelik kazanacaktır (Aydın, 1994, s.8).” Bazı sanatçıların çalışmalarında kullandığı özel dokular vardır. Örneğin resim sanatında Vincent Willem Van Gogh, Yıldızlı Gece eserinde boya darbeleri ile dokular yaratmıştır. “Dokulu alanları düz yüzeylerden ayıran en belirgin özellik ışık- gölgedir. Doku, varlığını ışık- gölge ile sürdürmektedir (Şentürk, 1999, s.53).” Hatta öyle ki Van Gogh resimlerinde boyayı katman katman kullanıp, resmi tuvalin yüzeyinden ayırmıştır.

Nesnelerin yüzeydeki pürüzsüzlük, doku, çeşitli girintiler, çıkıntılar ve kavisler ışık kaynağının durumuna bağlı olarak farklı gölgeler meydana getirir. Işığın yönü de büyük bir rol oynar. İki karşıt doku arasında yansıyan ışığın değişimi, bir nesnenin şeklinin tanınmasını ve doku farklılıklarının algılanmasını sağlar. Dokular, ışığın ne kadar yansıtıldığına bağlı olarak kalite kazanır. Örneğin, metal yüzeyler ışığın çoğunu yansıttığı için parlak ve sert görünürken, kadife yüzeyler ışığın çoğunu emdiği için yumuşak ve mat görünür (Edeer, 1996, s.30).

Doku ile zıtlık yaratılmak istendiği zaman, yumuşak şekilli heykelin yüzeylerine keskin hatlı dokular ya da tam tersi keskin şekilli heykellere yumuşak dokular yapılabilir. “Algıda dış etkenler, mesafe, zaman ve hareketin etkisi ile yanılsamalar dokunun yüzeysel görünümünde değişiklikler oluşabilir (Yurdanur, 2017, s.43).” Keskinlikten yumuşak veya doğal dokulardan yapay dokuya geçiş yakalanarak kullanılabilir. Aynı

zamanda dokuda tekrar sayıları ile oynanıp yeni dokular oluşturulabilir. Bazı bölgelerde simetri ve asimetri kullanarak heykelin yüzeyi hareketlendirilebilir. “Dokusal dengeyi kurabilmek, etkiyi güçlendirip ilgi çekiciliği arttırmak ve vurgu noktasını oluşturmak için, doku zıtlıkları önemli bir yer tutmaktadır (Şentürk, 1999, s.52).” Simetrik şekillerin üstüne asimetrik dokular, asimetrik şekillerin üstüne simetrik dokular çalışmaların tasarımsal boyutunu etkilediği kadar anlamsal boyutuna da hizmet eder.

Sırayla doku şekilleri;

- Bitki dokuları (Organik dokular)
- Hayvan ve İnsan dokuları
- Yapay dokular (Polyester veya zımparalanmış ahşap gibi)
- Tasarlanmış Dokular (Optik dokular)
- Geometrik Dokular
- Güncel Doku (Süreç ile değişen dokular örneğin metalin paslanıp küflenmesi)



Görsel 2.12. Yaprak Dokusu

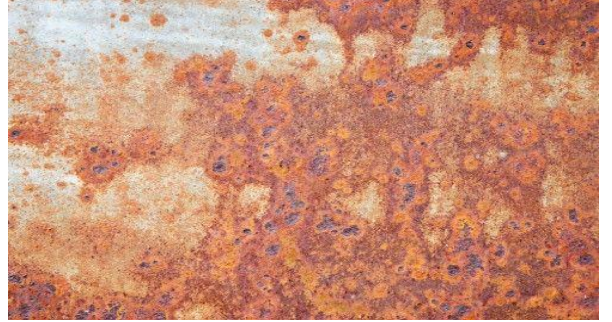


Görsel 2.13. Zebra Dokusu

Doku oluşturulan yapıyı etkiler sert-yumuşak, parlak-mat görüntüler yaratabilir. Seramik heykellerin sırsız ve sırlı yüzeyleri arasında keskin farklar vardır. Hatta pişmemiş çamurun ve pişirilmiş olanların yüzeyleri gibi. Seramik malzemesini kullanırken bazı yüzeyleri sır yardımı ile parlak bazı yüzeyleri mat yapabiliriz. “Yüzey, çeşitli alanlarda bir düzlem üzerinde iki boyutlu biçim uzantısı olarak tanımlanabilir.



Görsel 2.14. *Terk Edilmiş Arı Kovanı*



Görsel 2.15. *Paslanmış Metal*

“Yaşamda boşluk içinde var olan nesnelerin kendi alanlarını, biçimlerini gösteren yüzeylerdir. Her an etrafımızda gördüğümüz her şeyin bir yüzeyi vardır (Yurdanur, 2017, s.36).” Bu durum taş heykeller içinde geçerlidir. Heykeli tasarlayan ve uygulayan sanatçı uygun gördüğü heykelinin yüzeylerine zımpara yardımı ile parlatabilir, uygun gördüğü yüzeylere kalın kumlu zımpara ile zımpara dokusunu bırakabilir. Bu parlak ve mat yüzeylerde kullanılan taşın rengide değişiklik gösterecektir. Parlatılmış planlarda taşın doğal dokusu, rengi daha belirginken zımpara dokusu olan bölgelerde daha çok kullanılan zımparanın dokusu gözükecektir. “Tasarımı oluşturan dokusal içerikli yüzeylerdeki, biçimsel kurgu farklılıkları, doku-zıtlık ilişkisini sağlamaktadır (Aydın, 1994, s.8).” Bu bakımdan çalışmaları uygularken kullanılan malzeme, araçların önemi büyüktür. Kullanılan malzeme ve araçlar ile zıtlık yaratılabilir.

2.1.8. Anlamsal Zıtlık

Bazı teorileri göre dünyanın yaşamın oluşmasında, yaşamın sürmesinde bile zıtlık unsurları vardır. Hatta öyle ki Türkçe ’de kelimelerin tam tersi yani zıttı bulunmaktadır. Çalışmalarını oluştururken sanatçılar belirli düşüncelerden, kavramlardan yola çıkarlar. Bu kavramlar içerisinde zıt kutupları seçerek eserlerine yansıtmak isteyebilirler. İnsan ürettikleri veya başkalarının ürettikleri ile derin bağlar oluşturabilir. “Matıksal zıtlık ise, nesnel zıtlıktan kesinlikle ayrıdır. Mantıksal zıtlığı oluşturan öğeler, nesnel zıtlıkta olduğu gibi, birbirleriyle bir birlik oluşturmazlar. Öğeler birbirlerinin karşısında bir değer kazanamaz, aksine birbirlerini yok ederler. Bu iki zıtlığı karıştırmamak gerekir (Aydın,1994, s.2).” Öyle ki insan kelimelere anlam yüklemiş, edebiyatı yaratmış mecazlar yapmıştır örneğin siyah beyaz olma durumudur. Siyah beyaz, çok fazla anlamı olsa da en çok kullanım alanı bazı durumlar karşısında keskin ve net tavırlar içinde olma durumudur. Çalışmanın manifestosunu oluştururken zıt kavramların seçilmesi tasarımı etkiler ve eserin şekli, rengi, hareketi vb. gibi çalışmayı oluşturan unsurlar alt metine göre

şekillenir. Genellikle sanat tarihinde bir akım ortaya çıkarken diğer akımın eleştirisi olarak doğar. Bu durumda eleştiri tam karşı görüşünü yaratabilir. Eleştirilen kuralın tam tersini kurallaştırmak anlamını değiştirmek zıtlığın kendisidir.

‘Kavramsal sanat’, sanatı teorik olarak analiz etmeyi, incelemeyi ve yapısını yeniden tanımlamayı amaçlayan düşünce sanatına dönüşmüştür. Felsefe ve dilde nesneler oluşturan kavramsal sanatta, geleneksel sanatın en önemli iki olgusu olan "nesne" ve "estetik" artık maddi varlıklar olarak yoktur. Estetik değerin inkarına etki eden nedenleri kavramsal sanatla birlikte tespit etmek gerekir. Bunun için de geleneksel sanatta objeler ve estetik değerler kısaca incelenmelidir. (Tüysüz, 2011, s.90).



Görsel 2.16. Marcel Duchamp, “Fountain”, 1917

1960’ların başında ortaya çıkan Fikir Sanatı diğer ismi ile Kavramsal Sanat, oluşturulan çalışmaların anlamsal yönüne yönelmiştir. “Kuşkusuz sanatta her zaman bir aykırılık, bir karşı duruş arayışı, gelenekten bir sapma olmuştur. Ancak 1960’larda ortaya çıkan bu aykırılıklar, “geleneksel sanat dilinden” tam olarak bir kopuştur (Özgün, 2012 s.56,57).” Geleneksel anlamda oluşturulan veya forma önem veren sanatçıların aksine fikir üzerine yoğunlaşmışlardır. Sanatçılar metne önem vermişlerdir ve çalışmalarını bu metinler doğrultusunda gerçekleştirmişlerdir. “Kavramsal sanatçılar, bir resim ya da heykel yapmak üzere yola çıkıp ve bu amaca yönelik fikirler üretmek yerine, geleneksel araç ve biçimlerin ötesinde düşünerek fikirlerini uygun malzemelerle ifade ederler

(Tüysüz, 2011, s.15).” Atık malzeme, hazır nesne, eskiz gibi çeşitli malzemeler kullansalar da bunun yanında performans, video, fotoğraf gibi alanlardan da yararlanmışlardır. Akım etkisini çağdaş sanat içinde var etmiş ve etkileri hala devam ettirmektedir. Kavramsal sanat genel olarak alışa gelmiş sanat üretme pratiklerinden uzak olduğu için geleneksel üretim yöntemlerine doğuştan zıt bir durumdur.

Kavramsal sanat estetik zevk vermez; estetik kaygısı yoktur ve böyle bir sonucu talep etmez. Bahsedilen estetik; geleneksel sanatlarda hissedilen hazzı tasvir eder. Ancak önceden belirtildiği gibi kavramsal sanat duygudan çok düşünceye hitap eder. Kavramsal sanatçılar estetik haz vermektense; geleneksel anlayışlara karşı çıkarak ‘yeni bir dille’ sanatı sorgulamak istemektedirler (Özgün, 2012, s.84).

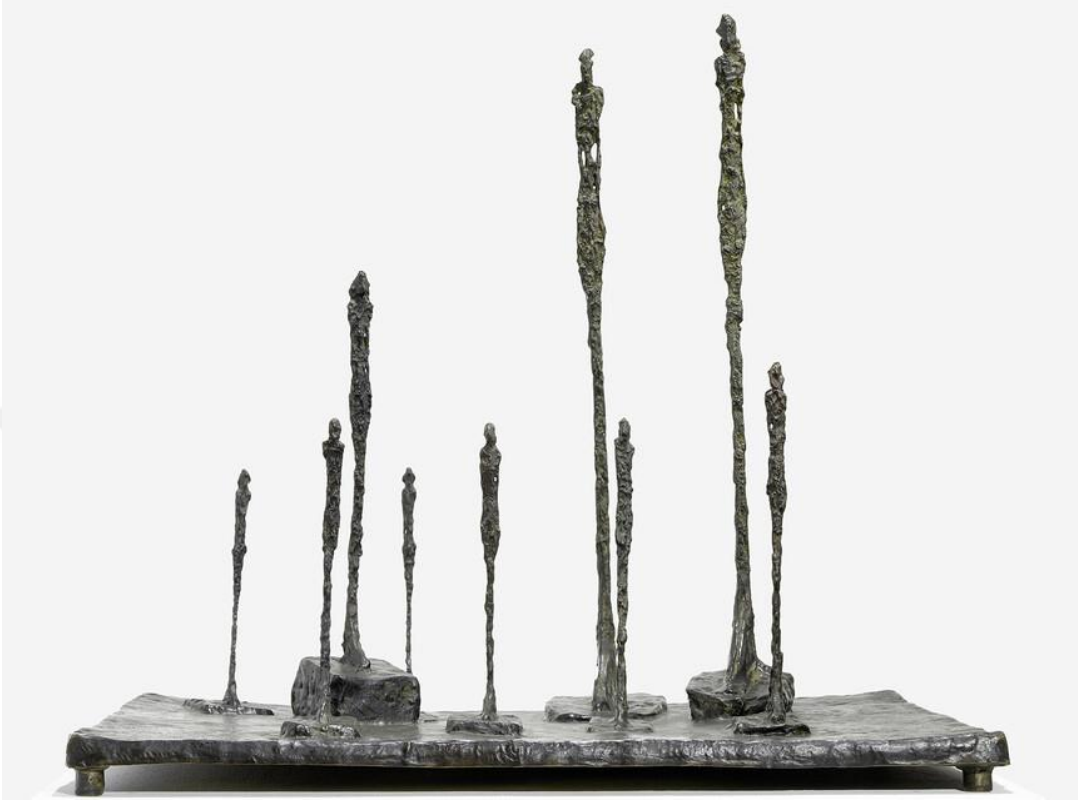
Anlam üretmek, yorumlamak filozofların işi olduğu kadar üretilen anlamı yorumlamak aktarmak sanatçıların işidir. Yorumları plastik dil ile ifade etmek zordur ama bu ifade yöntemleri için sanatçılar, tasarım teorisyenleri, tasarımcılar belirli teknikler ve yöntemler geliştirmiştir. Zıtlık ilkesi sanatçıların tasarımlarına fikirlerini aktarabilmesi için oluşturulan ilkelere bir tanesidir. Bir fikri aktarırken tam tersini iddia etmek ya da başka seçenekleri göstermek fikri kalıcılığına etki edebilir.

2.1.9. Kompozisyonunda Zıtlık

Tasarım ilke ve öğelerin düzen içinde birleşmeleri görüntü oluşturur ve bu görüntü kompozisyonun kendisidir. “Heykel, mimari, resimde alan kavramı olarak yüzey üzerinde kompozisyon çeşitlerinin ve derinlik etkileri yönünden çok yönlü özellikler gösterir. Göz yüzey üzerinde her noktasında gezinirken plastik değerlerin sınırlarını belirler ve bütünü görmeye çalışır (Yurdanur, 2017, s.37).” Kurgulanan tasarımın içeriği önemlidir çünkü farklı parçalar ile oluşturulan tasarım uyumlu olmalıdır. Kullanılan bütün ilke ve öğeler dengeli gözükmelidir. Bu dengeyi bozmadan zıtlık yaratmak için parçaların bütünlüğüne dikkat edilmelidir. “Tasarımı oluşturan öğeler, bir kompozisyon içinde yer alırken, bunlardan biri ya da birkaçı, tasarımın amacına yönelik olarak ön plana çıkıp, bir “değer” alır (Aydın, 1994, s.30).”

Kompozisyonadaki elemanların kapladıkları alanların ölçü olarak değişiklik göstermeleri, görsel anlatımda da değişikliklere ve farklı etkilere neden olmaktadır. Aynı ölçülere sahip olan benzer ya da farklı biçimlerin, bir arada kullanılması tekdüzeliği ortaya koymaktadır. Yüzeydeki hareketi, dinamizmi ve ilgi çekiciliği sağlayabilmek için

elemanlar arasındaki ölçü zıtlıklarının kullanılması gerekmektedir. Büyük- küçük, alçak-yüksek, dar-geniş gibi kavramlar ölçü zıtlıklarını oluşturmaktadır (Şentürk, 1999, s.67).



Görsel 2.17. Alberto Giacometti, “Kalabalık Kompozisyon”, 1901

Kompozisyonda zıtlık uygulamaları yaparken başlıca dikkat edilmesi gerekenler

- Oran-Orantı
- Aralık
- Şekil
- Odak noktası
- Yüzey
- Konum

“Bir kompozisyonda, biçimsel olarak farklı malzemeler veya aynı malzemede olabilir, iki zıt objenin biçimlerin yönleri, boyutlarında zıtlıklar, biçim içinde boşluk-doluluk, dokusal yüzeylerin üzerindeki çizgisel hareketlikler görsel devinim kazandırır (Yurdanur, 2017, s.66).” Bu alanlara dikkat eden sanatçı/tasarımcı bu alanları, tasarım ilkeleri ve öğelerinden bağımsız düşünemez.

2.1.10. Kompozisyonda Zıtlık ve Denge İlişkisi

Kompozisyon kurallarını uygulayarak yapılan tasarım, doğal dengeyi kendisi yaratır. Klasik tasarım teorisini uyguluyan sanatçı/tasarımcılar parçalarını birbirlerine oturtur fakat deneysel çalışmalar yapan sanatçılar yine bu kurallardan yardım alır ve zıtlık ilkesi deneysel çalışmalarda ön plana çıkabilir. Aslında tasarım ilkelerinden biri olan denge kompozisyon için en çok dikkat edilmesi gereken faktördür. “Bir bütün, daima zıt öğelerden oluşur. Bu zıtların düzeni, biraraya gelişi uyum-uzlaşma oluşturursa, birlik-denge-denetleme oluşmuş demektir (Edeer, 1996, s.22).” Kompozisyonun yönü nereye olursa olsun çalışmanın bütünlüğüne bakıldığında zaman akıcı bir görüntüye sahip olması gerekir.



Görsel 2.18. Henry Moore, “Reclining Figure”, 1938

Doğuştan dengeye sahip olan simetri kullanıldığında tasarım sıkıcılaşabilir. Kendini yineleyerek, sakin şekilde dengeyi sağlar. Asimetrik denge ise tam tersi yineleme kullanmadan kendini tekrar etmeden daha etkin ve enerjik bir yapıdadır. Daha gürültülü yapısından kaynaklı dengeyi sağlaması sanatçı/tasarımcı için daha zordur, denge sağlandığında zaman tekdüze yapısından uzaklaşır. “Farklı boyutlarda ve biçimlerdeki malzemelerin kurgusundan oluşan kompozisyonda boyut, biçim ve yön zıtlıkları, tasarıma görsel devinim kazandırmıştır (Aydın, 1994, s.6).”



Görsel 2.19. *Barbara Hepworth, "Elegy", 1903*

Zıtlık ile denge söz konusu olduğu zaman bazen zıtlık ilkesi başka bir ilkeyi göreve çağırabilir. “Beyin, bir görsel algılamada kendiliğinden bütünün içinde zıtlıkları algılayıp denetler. Görsel algılamada estetik oluşum açısından biçimlerin karşıtlıkları, ritmi, hareketi, denge ile çekiciliği oluşturur. Bu anlamda zıtlık kavramına bağlı, ritim ve denge ilişkileri etkin olmuştur (Yurdanur, 2017, s.65).” Sanatçı/tasarımcı nasıl tasarımını yaparken ilke ve öğelerden yardım alıyorsa bir usta gibi parçaları montajlıyorsa, zıtlık ilkesinde öyle yapabilir. Bu sırada en çok yardımcı olan egemenlik, koram ve birlik ilkesidir. Diğer ilkeler ile zıtlık yakalanabilir fakat bu ilkeler doğrudan zıtlığı ya da dengeyi harekete geçirir.

Zıtlık ilkesi egemenlik ilkesini gerçekleştirmesine yardımcı olur. Kullanılan bir öğenin güç kazanması diğer öğeler üstünde söz sahibi olması ve o öğeyi gösterişli bir şekilde izleyiciye sunması sonucunda, odak noktası yaratılır ve tasarımı dengeleyebilir.

Koram ilkesi zıt biçimlerin geçişlerini sağlar. Zıt biçimlerin birleştirir aynı zamanda tasarımıda birleştirerek bir ritim oluşturur. Oluşturulan bu ritim dengenin kendisidir. Zıtlık amaca göre biçimlerin oluşturur koram çalışmayı akıcı bir duruma getirir. Zıtlık ilkesi ile denge yakalanırken birlik ilkesinden yararlanılabilir. Birlik ilkesi tasarımıda anlaşma ve sıranın savunucusudur. Zıt olan parçaların birlikte kullanılması, özellikle bir parçanın bütünden kopmaması ile birlik oluşturulmuş demektir.

Tasarımıda kaçırılan denge zıtlık ile yakalanabilir. Zıtlık ilkesi tek başına kullanıldığı zaman bile dengeyi sağlar. Zıtlık ve dengenin iş birliği tasarımıda yaratılmak istenen manevi yapıyı destekler. Çalışmalarında zıtlık ile dengeyi yakalayanlar belirli kuralların dışına çıkıp, hisleri ortaya çıkartır.

2.1.11. Oran Orantı ve Zıtlık

Tdk 'ya göre oran büyüklük, nicelik, derece bakımından iki şey arasında veya parça ile bütün arasında bulunan bağıntı, nispet, rasyo demektir. Orantı ise yine Tdk 'ya göre bir şeyi oluşturan parçaların kendi aralarında ve parçalarla bütün arasında bulunan uygunluk, oran, orantı, tenasüp anlamına gelmektedir. Oran tarafların ölçü olarak bağlantısıdır. Oran estetik ile doğrudan ilişkilidir ölçülerin uzlaşması oranların tutması çalışmalarda armoni yaratır. Oran-orantı doğada karşılaştığımız bir durumdur. Baktığımız manzaradan insan anatomisi belirli oranlar doğrultusunda yaratılmıştır. İnsan anatomisi gibi genel oran-orantısı kabul edilmiş yapılar sanatçılar tarafından deforme edilerek eserlerine yansıtılabilir. Bozulan anatomi kabul görmüş oranların dışına çıksa da iyi yapılmış bir deforme göze çarpmaz, kuralların dışına çıkıp kendi doğru ölçülerini yaratır. Bu bağlamda deformeleri zıtlık ilkesi ile ilişkilendirebiliriz, deforme var olan kabul görmüş kuralların dışına çıkıp kendi doğrularını oluşturup, karşıt görüş yaratmak diyebiliriz.

Deforme sanatçılar tarafından çok kullanılan eski bir yöntemdir. Sanatçı ideolojisi, bulunduğu akımı, ruh halini deforme yöntemleri ile çalışmasına aktarabilir. Sanatçı alışık olanın dışına çıkmak, merak uyandırmak ve kendini çalışmasına dahil etmek için nesnelerin alışık şekillerini değiştirir. Sanatçılar tarafından çok fazla kullan bu yöntem klasik tasarım teorisi ve yaratıcılık derslerinin içine girmiştir. Sanatçılar toplumun alışık olduğunun tam tersini göstermeyi, doğruları başka açılardan iletmeyi ve eserlerinde zıt kavramları kullanarak çalışmalarının etkisini, kalıcılığını artırabilir.



Görsel 2.20. Stanislaw Szukalski, “Defence”, 1916

Profesyonel resim veya sanat eğitimi almaya başlayan kişiler ilk önce kareleme yöntemini öğrenmek ile başlarlar. Kareleme yöntemi resim sanatında görüntülerin oranlarını bozmadan kağıda aktarmayı sağlar. Başka bir adım ise kalem ile ölçü alma yöntemidir, serbest çizim yaparken çizilen objenin oranları kaçmaması için kullanılır. Klasikleşmiş sanat eğitiminin de, eğitimini tamamlayan ve doğada ki oranları başarılı bir şekilde kâğıda aktaran sanatçılarüdeforme, soyutlama denemeleri yapar. Bu yapılan denemeler ilerleyen süreçte işlerinin plastik dilini oluşturmalarına yardımcı olur.

Heykelde oran-orantı parçaların bütüne olan ilişkisidir. Heykelde kullanılan şekillerin doluluk boşluk ilişkisini ölçü ile değerlendirebiliriz. “Işık- gölge ögesi temelde, zıtlık ilkesinin oluşmasındaki en belirgin kuramlardan biridir. Yalnız, bul ilkenin tek başına var olması beklenemez. Burada karşımıza doluluk- boşluk, biçim- değer öğelerini

çıkartır (Aydın, 1994 s.11).” Çünkü oranlarlar perspektifi etkiler, parçaların doğru ölçüler ile aktarılmasında algımızı bozabilir. Zıtlık ile düşünülürse bozulan algı bile çalışmalarda kullanılabilir. Doluluk boşluk, özellikle heykel çalışmalarında çalışmayı rahatlatan bir unsurdur. Doluluk ya da boşluk üzerine düşünülüp, planlanabilir. “Biçimlerin, boyutlarına bağlı olarak ve çevrelerindeki boşluklar içinde yer aldıklarında, kazandıkları değer ile bir zıtlık yaratmakta ve görsel etkilerini arttırmaktadırlar (Aydın, 1994. S.14).”

Oran-orantının zıtlık ile ilişkisi düşünüldüğünde doğrudan zıtlıkları etkilediği gözlemlenmiştir. Oranları bozmak, değiştirmek tasarımı zıt noktalara taşıyabilir. Parçaların tasarım üzerindeki etkilerini göz önüne alırsak parçaların bütünde ayrı doğruları olması zıtlık ilkesinin içinde girebilir. Farklı noktalara doğru uzanan parçalar ise tasarımın bütününe hizmet ediyorsa ama yine de parçalar fark yaratıyorsa tasarımda zıtlık yakalanmış demektir. “Görsel formlar, uzay içinde kapladıkları yer ve sınırladıkları mekan içinde oluşturdukları, yüzey ve hacimsel biçimlerin uzaya müdahalesi ya da uzayın biçime müdahalesi ile bir devinim kazanır (Aydın, 1994, s.14).” Fark yaratan parçalar tasarım içinde uyum sağlaması, oranlar değiştirmiş, bozulmuş veya deforme olmuşsa bile o tasarım oran-orantı bakımından dengesi yaratılmıştır. Oran-orantı sadece doğadan kopyalanan çalışmalarda değil örneğin figüratif çalışmalarda olduğu gibi, soyut çalışmalar içinde geçerlidir. Soyut geometrik veya doğadaki formların soyutlamaları belirli ölçüler kullanılarak oluşturulmaktadır. Geometrik formların var olan güçlü kodları değiştirilerek uygulanması, geometrinin figürlere yansımaları kararlı şekilde yapılmalıdır. Yine daha önce bahsettiğimiz denge ilkesi uygulanmalı, çalışmada ritim sağlanmalıdır. Soyut formların şekilleri tasarıma yaratıcılık katabilir. Soyut zıt bir durum yaratırken kullanılan biçimler kendi içinde kıyaslanmalıdır. Kıyaslanma sonucu tasarıma hizmet etmeyen parçalardan uzaklaşmalı, yorumlanmalı ya da kaldırılmalıdır. Zıtlık soyut işlerde oranları dengeleyecek bir ilke olsa da hatalı kullanım sonuçlarında çalışmaya zarar verebilir. Tek bir doğrusu olmayan zıtlık, matematik formülleri tarzında kesin oranları ve ölçüleri yoktur. Her zıtlık kendi oranlarını yaratır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. HEYKELDE ZITLIK İLKESİNİN ETKİSİ

Tasarım süreçleri değişkendir, iki farklı sanatçı aynı konu üzerine aynı ilkeyi veya tasarım yöntemlerini kullansa da farklı sonuçlar ortaya çıkarabilir. “Tasarım, çeşitli aşamalardan geçen, tek bir formülle uygulanamayan esnek bir süreci kapsar (Özdemir,2010, s.36).” Bu bakımdan tasarım teorisi önceden başka sanatçılar/tasarımcılar tarafından denenmiş olsa bile sanatçının bakış açısına göre değişkenlik kazanabilir. Bu değişkenlik sanatçının kullandığı malzemeyi de etkiler. Malzeme tasarımda kısıtlayıcı bir etken olabilir ve plastikliğine göre sanatçı, çalışmanın şekline karar vermek zorunda kalabilir. Bu bakımdan zıtlık kavramı malzemeyi şekillendirirken önemli bir tasarım ilkesidir.

“Her tasarım süreci, çözülmesi gereken bir problemi barındırır. Tasarım süreci sonucunda ortaya çıkan ürünün niteliği bu problemin ne olduğu ile doğrudan ilişkilidir (Özdemir, 2010, s.37).” Zıtlık, genellikle bir kavramın ya da özelliğin tersi ya da karşıtını ifade etmek için kullanılır. Dengeli bir tasarım dili elde etmek için zaman zaman sanatçılar zıtlık ilkesinden yararlanılır. Zıtlık ilkesi kullanım alanları değişkenlik gösterse de temelde heykelde tasarımı dengelemek için kullanılmaktadır.



Görsel 3.1. Herbert Bayer, “Earth Mound”, 1954

Sanatçı, toplumsal, sosyo- kültürel yapının, zıtlıklarını heykel ile izleyiciye aktarabilir. Sanatsal çalışmaların kavramsal alt metni olarak zengin ve fakir, iktidar ve zayıflık, güçlü ve zayıf gibi kavramlar kullanılabilir. “Sanat ve tasarım adına tüm aksiyonlar, objektif ve psikolojik her hareket mutlak bir gereksinim sonucunda gerçekleşmiştir. Düşünmek ve uygulamak, sanatı ve tasarımı anlatırken kullanabileceğimiz en basit temel eylemlerdir ve ihtiyacın belirlenmesiyle başlar (Adiloğlu, 2022, s.43).” Bu kavramdaki zıtlıklar, insanların toplumsal yapısının farklı yönlerini anlamalarına ve değiştirmeye yönelik bir güdü kazandırabilir. “Bir tasarım nesnesinin özgün olma niteliğini sağlayan unsur yaratıcılıktır (Özdemir, 2010, s.37).” Heykel tasarımında yaratıcılık, zıtlık ilkesi ile doğru kurgulandığında, sanat eserlerinin anlamını ve estetik gibi kavramlar, izleyicilere daha şiddetli bir deneyim sunabilir.

Doğanın döngüsü sanat tarihinde sanatçıların sıklıkla kullandığı konulardan biri olmuştur. Doğanın kendi içerisinde barındırdığı zıtlıklar, ölüm ve doğum gibi kavramlar, Antonio Vivaldi'nin ünlü eseri Dört Mevsim'de olduğu gibi mevsimlerin değişimi, doğanın karşı konulmaz kuvveti, heykel sanatının konusu olabilir.

“Sanat ve tasarım kavramlarının birlikteliği göz önünde bulundurulduğunda, her iki söylemin de özünde ifade etme içgüdüleri ve hümanizmin olduğu fark edilir (Adiloğlu, 2022, s.43).” Sanat bu bakımdan varoluşun zıtlıklarını yansıtan bir araç olmuştur. “İnsanın varlığını sürdürdüğü maddesel ve tinsel dünyayı algılayıp tanımlaması, kavraması, çözümlemesi onun kaçınılmaz sorumluluklarındandır. Bunu yaparken bu iki dünya arasında gidip gelmesi yeni bir yargının ortaya çıkmasına neden olur (Doğru, 2010, s.11).” Heykel sanatı, insanların ruhsal tecrübelerini, toplumsal yapının zıtlıklarını, yansıtmıştır. “İnsana özgü bir yeti olarak yaratıcılık, doğada var olan öğelerin çeşitli yollarla değiştirilerek daha önce benzeri olmayan yeni ve özgün olanı ortaya çıkarma işidir (Özdemir, 2010, s.37).” Kavram olarak zıtlık ele alındığı zaman heykel sanatı, insanın kendisini ve dünyayı incelemesi için bir şans sunar.

3.1. Heykeltraşların Zıtlık İlkesi Kullanımı Üzerine Örnekler

3.1.1. Constantin Brancusi

1876 yılında Romanya Birleşik Prenslükleri, Hobita şehrinde dünyaya gelmiştir. Köy kökenli bir ailede doğduğu için yaşamına çobanlık ile başlamış sonrasında bir

kasabada çalışmaya başlamıştır. Çocukluğunda ahşap oymacılığı ile ilgilenmiş, çalıştığı yerde bulduğu malzemeler ile bir keman yapmıştır. Ahşap işçiliğinden etkilenen bir sanayici onu, Craiova Sanat ve El Sanatları Okulu'na yazdırmış, bu şekilde eğitim hayatına başlamıştır. Okuldan birincilik ile mezun olmuş ve sonrasında Bükreş Güzeli Sanatlar Okulu'nu bitirmiştir. Brancusi 1903 yılında Münih'e daha sonra Paris'e yerleşmiştir. Auguste Rodin'nin atölyesinde çalışmış fakat kısa süre sonra yanından ayrılıp kendi atölyesini açmıştır.



Görsel 3.2. *Constantin Brancusi, "Golden Bird", 1919*

Atölyesini açtıktan sonra kendi stilini geliştirmeye başlamıştır. İlk aldığı sipariş "Dua" adlı çalışmasıydı. Eserleri sadece Fransa'da değil Romanya ve Avrupa'nın diğer ülkelerinde şöhret sahibi olmuş, kendisinin bir kaç kez gitmesine rağmen, eserleri Amerika'ya gittikten sonra daha popüler olmuştur. Eserlerinde genellikle taş ve ahşap kullanan Brancusi, aynı zamanda iyi bir fotoğrafçıydı. Bazı sanat tarihçiler onu modern heykelin babası olarak tanımlamaktadır. Brancusi çalışmalarında çok fazla soyutlama yaparak, tasarımlarının en yalın haline ulaşmasını hedeflemiştir.



Görsel 3.3. *Constantin Brancusi, "Young Bird", 1928*

Brancusi'nin heykellerinde kullandığı zıtlıklar arasında sertlik ve yumuşaklık, büyüklük ve küçüklük gibi ögeler bulunur. Bu zıtlıkların hepsi, heykelin formunu şekillendirmek için kullanılır. Kaideler üzerine yoğunlaşan Brancusi; "Kaide, heykelin bir parçası olmalıdır. Aksi halde heykel, kaidesiz bir bütün olarak tasarlanmalıdır" demiştir. "Yapıtlarını her türlü gerçekçi ayrıntıdan arındırmış, konu edindiği düşünceleri ya da biçimleri geometrik yapılara indirgemiş bir sanatçı olan Brancusi, yinelemeleri ritimlere son derece önem vermiştir (Doğru, 2010, s.40)." Çalışmalarında genellikle farklı malzemeleri bir arada kullanmıştır. Çalışması ve eser arasında öyle bir zıtlık kullansa da yani malzeme zıtlıkları veya keskin bir kaidenin üstüne yumuşak formlu heykellerinde bile, zıtlık dengeleyici unsur olmuştur. "Brancusi'nin bu çalışmaları tasarım süreci bağlamında değerlendirildiğinde, sorun olarak ele alınan konunun yalnızca tek bir çalışmada değil, pek çok yapıtta çözümlendiği, her birinde farklı bir şekilde sonuçlandığı ve oluşan formun giderek daha soyut bir hal aldığı görülmektedir (Özdemir, 2010, s.51)."

Bu bağlamda kaidelerini çalışmanın bütününden ayırmak mümkün değildir. “Brancusi'nin heykellerin de girintiden ziyade dışbükey yüzeyler egemendir. Sanatçının yarattığı biçimler, uzaya doğru genişlemek isteyen, merkezinden kendi çevresine sonsuz bir güç uygulayan varlıklar gibidir (Doğru, 2010, s.62).” Malzemeler ile kurduğu zıtlık ile çalışmanın odak noktaları yaratmıştır. Malzemelerinin dokularını kullanarak zıtlıklar yaratmış bu şekilde, heykelleri mekan fark etmeden kendini belli etmektedir.

3.1.2. Alexander Calder

1898’de Amerika Birleşik Devletleri’nin Pennsylvania eyaletinin Lawton kentinde doğmuştur. Alexander Calder’in dedesi ve babası heykeltıraş, annesi Stirling Calder de eğitimli bir ressamdı. Küçük yaşlardan beri heykel sanatı ile iç içe olan Calder’in ailesi, onun sanatçı olmasını istemediği için Institute of Technology’de makine mühendisliği okumuştur. Plattsburgh Askeri Eğitim kampında eğitim almış ve Amerikan ordusu için komutanlık yapmıştır. Daha sonra bir şirkette teknik ressam ve mühendis olarak çalışmış ve farklı sektörlerde çalıştıktan sonra New York’a gitmiş ve sanat kariyerine orada başlamıştır. Calder New York’a gittiğinde Arts Students League New York’a kayıt oldu ve George Luks ve John Sloan ile birlikte çalıştı. 1962 yılında Paris’e taşındı orada sanat eğitimi alırken aynı zamanda atölye açmıştır. Jean Arp, Marcel Duchamp gibi sanatçılar ile arkadaşlık yaptı ve bu arkadaşlıkları çalışmalarını önemli bir şekilde etkilemiştir.



Görsel 3.4. Alexander Calder, “Rouge”, 1963

Calder alıřmalarında ilk bařta tel, kumař, kauuk ve mantar gibi malzemeler kullanarak gerekleřtirdi. En nemli heykel alıřmaları endüstriyel malzemeler ile yaptığı kinetik heykelleridir. Esinti ile hareket edebilen soyut alıřmalar gerekleřtirerek yeniliki formlar elde etmiřtir. Hareket eden alıřmalarını renklendirerek dinamik grntler yarattı. Hareketli heykellerin dıřında byk boyutlu, renkli yzeyleri olan aık hava heykelleri yaptı. Heykelleri ile nl olmasına raėmen ocukluėundan beri resim yapıyordu ve profesyonel sanat hayatında resim ve zgn baskı resimleri de yaptı. Dergiler ve kitaplar iin izimler yaptı, hava yolu řirketleri gibi seri retim yapan firmalar iin uakları, arabaları boyadı. Calder aynı zamanda pirin, seramik ve metal gibi malzemelerden kendi heykelleri tarzında takılar yapmıřtır.



Grsel 3.5. Alexander Calder, “Trepied”, 1972

Calder’ın heykellerinde kullandığı en temel zıtlık, doluluk ve bořluktur. Calder, alıřmalarında bořluėun kendisi ile ilgilenir ve bunu kullanarak heykelin formunu řekillendirir. Heykeldeki bořluklar, heykelin evresindeki alanın řeklini ve boyutunu vurgulayarak izleyicilerinin zerindeki algıyı etkiler. “Geleneksel heykel anlayıřında pek

rastlanmayan bir durum olan heykelin farklı renklerle boyanmasını Calder, tasarımlarında uygulamıştır (Özdemir, 2010, s.56).” Boşluk ve doluluk ilkesini zıtlık ile birleştiren Calder, renk kullanımı ile desteklemiştir. “Hareket ile yani doluluğun (heykelin) kendisi ile oluşan ve anlam kazanan bir gerçeklik söz konusudur. Böylece boşluk ve doluluk birbirlerinin nedeni olarak aynı anda gerçekleşmektedir (Gül, 2012, s.170).” Kullandığı renkler sayesinde heykelin dolu alanları hissetmemizi sağlamış ve görsel olarak izleyicilere doyurucu bir deneyim sağlamaktadır. “Renk ve hareketin, heykellerinde bir öge olarak yer aldığı ve evrenin karakterinden ilham alan sanatçının bu çalışmalarında öncelikli olarak ele aldığı sorun, denge ve uyumdur (Özdemir, 2010, s.56).” Ayrıca çalışmalarında kinetik yapılar kullanarak heykelin durağan formuna hareketlilik kazandırmıştır ve heykelin genel durağan yapısına zıt bir anlayış geliştirmiştir.

3.1.3. Alberto Giacometti

1901 yılında Alberto Giacometti İsviçre Borgonova şehrinde doğmuştur. İtalyan kökenli İsviçreli sanatçı eğitimini Cenevre Güzel Sanatlar Okulu’nda tamamlamıştır. Ard İzlenimcilik akımının önemli temsilcilerinden olan babası Giovanni Giacometti’nin en büyük çocuğudur. Sanat ile ilgilenen bir ailenin çocuğu olduğu için, küçük yaşlardan beri resim ve heykel yapmıştır.



Görsel 3.6. Alberto Giacometti, “Three Men Walking”, 1949

1922 yılında Antoine Bourdelle'nin asistanlığını yapmak için Paris'e taşındı ve profesyonel sanat hayatına orada başladı. Sanat hayatına devam ederken Giacometti Kübizm ve Sürrealizm 'den etkilendi. Sürrealizm 'in en önemli temsilciler arasında yer alırken 20. yüzyılında en popüler heykeltıraşlarından birisi oldu.



Görsel 3.7. Alberto Giacometti, “Chariot”, 1950

Giacometti kullandığı önemli bir zıtlık ise hareket ve durağanlıktır. Heykeller pozların dondurulmuş bir anıdır fakat Giacometti hareketlilik duygusunu, heykeli şekillendirmek için kullanır. Giacometti figüratif çalışmalarında hareketi hissini aktarmak için çalışmalarında figürler ağır hareketler yapıyormuş gibi modeller. Böylece heykellerinde kullandığı zıtlık, formun durağan yapısına hareketlilik duygusunu katar. “Yine bir başka ustaca kullanılmış zıtlık ise yumuşak ve birbirini karşılayan uyumlu hareketlere denk gelen ve bütün kompozisyonun temasını da etkileyen sert, tedirgin edici ve hatta delici öğelerdir (Gül, 2012, s.203).”

Aynı zamanda Giacometti insani varoluş problemlerini heykellerinde birçok kez tema olarak belirlemiş ve kişisel sorunlarını aktarmak için kullanmıştır. “Üstelik Giacometti her şeyin, nesnelerin de yalnız olduğunu tesbit etmiştir. Bu yüzden insan bir

nesneyi sanatsal etkinliđi için ele aldığında üstelikte kendisi gibi olduđu gibi saf bir varoluş halinde betimlemeye kalktığında kendindeki kadim yanlılık yarasıyla temasa geçer (Gül, 2012, s.105).” Sürrealist akımından etkilenen sanatçı, insani deneyimleri, problemlerini ve yalnızlık gibi hayatının zıtlıklarını çalışmalarına yansıtarak çalışmalarını başka boyutlara ulaştırmıştır. “Giacometti de yapıtlarında bu yalnızlığı hep ele almıştır. Varoluşçu felsefedeki yalnızlığın ve sorumluluğun getirdiđi bunaltıyı ise hüzn olarak izleyiciye sunar (Yener, 2006, s.21).” Hüzün hazımsılık gibi konuları çalışmalarını zıtlık ile yansıtmıştır.

3.1.4. Max Bill

1908’de İsviçre’nin Witerthur kentinde doğmuştur. Çok yönlü sanatçı olan Max Bill mimari, heykel, resim, grafik, endüstriyel tasarım alanlarında birçok eser gerçekleştirdi. 1924 ve 1927 yıllarında kuyumcu çıraklığı ile kariyerine başlamıştır. Bauhaus’un Dessaua şehrindeki binasında eğitimini tamamladı, burada eğitim alırken Paul Klee ve Wassily Kandisky’den ders aldı. Eğitimini tamamladıktan sonra İsviçre Zürih ’e taşındı ve 1944 yılında Zürih 'de profesör oldu. Devam eden yıllarda Hochschule für bildende Künste Hamburg'da profesör olarak görev yaptı ve çevre tasarımı başkanlığı yaptı. 85 yaşında Berlin Almanya’da hayata veda etti.



Görsel 3.8. Max Bill, “Doppelfläche Mit Sechs Rechtwinkligen Ecken”, 1948

İlk olarak profesyonel sanat ve tasarım hayatına grafik tasarım yapmak ile başladı, daha sonra önemli eserleri arasında bulunan kendi evi ve atölyesini inşa etti. Grafik tasarım alanındaki çalışmaları ve yazıları İsviçre grafik sanatını önemli şekilde değiştirdi. 20. yüzyılın modern anlayışına göre tasarımcı ve sanatçı olarak çalışmalar yarattı. Önemli mimari tasarımlara imza attı ve binaları heykeller gibi şekillendirdi. Bauhaus teorisini benimsediği için çok farklı alanlarda eserler üretti. Bauhaus sanat akımının önemli temsilcilerinden oldu.



Görsel 3.9. Max Bill, “Rythmus im Raum”, 1967

Matematik ve geometri, heykel sanatının da teknik ve konu bakımından yüzyıllardır önemli bir rol oynar. Heykeller, geometrik şekiller ve matematiksel problemler ile birlikte tasarlanabilir ve yapım aşamasında heykeltıraşlar matematikten yardım alabilir. Bill çalışmalarında genellikle, matematiksel hesaplamalarla birlikte geometrik ve soyut tasarımları kullanmıştır. “Soyut sanatı belirleyen temel kategori, geometridir ve belirli bir düzen sergiler. Heykel öncelikle belirli bir düzen içinde bir araya getirilmiş form, biçim, hacim, doku ve kompozisyonla meydana gelmiş plastik bir yapıdır (Doğru, 2010, s.18).” Bu nedenle, heykellerinde form ve geometri birbirini tamamlayan bir ilişki içindedir. Heykel sanatı, geometri, matematik ve zıtlık gibi kavramları birleştirerek, izleyiciye zengin bir deneyim sunmuştur. Matematikte zıtlık ilişkisi, karşılaştırmalar ve analizler yapmak için önemlidir ve birçok matematiksel kavramın anlaşılmasına yardımcı olur. “Max Bill’in fark etmeden kullandığı görsel fikirlerden biri Moebius şerididir. Max Bill, Moebius şeridinden yola çıkarak oluşturduğu heykellerini ‘Endless Ribbon’ olarak adlandırmıştır (Özdemir, 2019, s.70).” Bill’in çalışmalarında kullandığı möbius şeridi buna örnek gösterilebilir. Şeridin bükülerek uç

uca getirilmesi ile oluşturulur ve tek tarafı olamamasına rağmen bir başından bir başına takip eder ve kendini tekrarlar.

3.1.5. Ali Teoman Germaner

1934 yılında İstanbul’da doğdu. İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Heykel bölümünde eğitim gördü. Zühtü Müridoğlu’nun öğrencisi oldu ve onun atölyesinde çalışmalarına başladı. 1960 yıllarında Fransız Devleti’nin bursu ile Paris’e gitti. Paris’de W. S. Hayter’in sayesinde gravür tekniği ile tanıştı ve gravür çalışmalarını yapmaya başladı aynı zamanda René Collamarini’nin atölyesinde heykel çalışmalarına devam etti. 1965 yılında İstanbul’a geri döndü ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi’nde öğretim elemanı olarak işe başladı. Türk heykel sanatına ve Türk özgün baskı resim sanatına birçok eser kazandırdı ve sanatçılar yetiştirdi. 2018’de 84 yaşında hayatını kaybetti.



Görsel 3.10. Ali Teoman Germaner, “Zümrüdü Anka Serisinden”, 1934

Heykellerinin ana malzemesi ağaç ve bronz malzemeleridir. “Germaner’in ağaç ve bronz heykellerinin, gerçekdışı yaratıklar, doğaüstü varlıklar, fantastik biçimleme anlayışının ürünleri olarak karşımıza çıkar (Alkan, 2019, s.24).” Mısır, Mezopotamya ve Orta Amerika uygarlıklarından etkilenerek, eserlerinde güncel konulara göndermeler yapmıştır.



Görsel 3.11. Ali Teoman Germaner, “Zümrüdü Anka Serisinden”, 1934

Mitolojik anlatılar genellikle zıtlık kavramları üzerine kurulmuştur ve bu kavramlar birbirleriyle çatışır veya birbirlerini tamamlarlar. “Germaner heykellerinde, görünenden çok görünmeyeni, görmek istendiği gibi izleyiciyle karşılaştırmış ve mitolojiden olağanüstü bir etkileşim olmuştur (Alkan, 2019, s.27).” Germaner mitolojideki zıtlıkları kullanarak, dünyayı anlama çabalarını ve toplumsal eleştirel bir yansıması olarak çalışmalarını kurgulamıştır. Bu zıtlıklar, yaşamda bulunan karşılaştıkları, çatışmalarını, kavgasını farklı bir bakış açısıyla yansıtmıştır. “Eserde mitolojik hayvan figürleri dikkat çekmektedir. Koyu tonların ve gerçeküstü varlıkların olması kasvetli, izleyiciyi rahatsız eden bir hava yaratmıştır (Sönmez, 2019, s.44).” Zıtlıklar ve mitleri kendi bakış açısını ifade etmek için kullandığı sembolik bir dil sağlamıştır. Bu simgesel dili çok iyi kullanan sanatçı, doğayı, insanın yapısını ve hayatın anlamını çalışmalarında aktarmıştır. “Germaner’in kuş, (Zümrüt-ü Anka) yılan, at sembollerini ardı sıra devamlılığını getirip adeta farklı kültürlerin farklı yorumlarıymış

gibi bir izlenim sunmuştur izleyiciler gözünde (Alkan, 2019, s.25).” Zıt parçaları bir araya getirerek çalışmalarını oluşturmuştur.

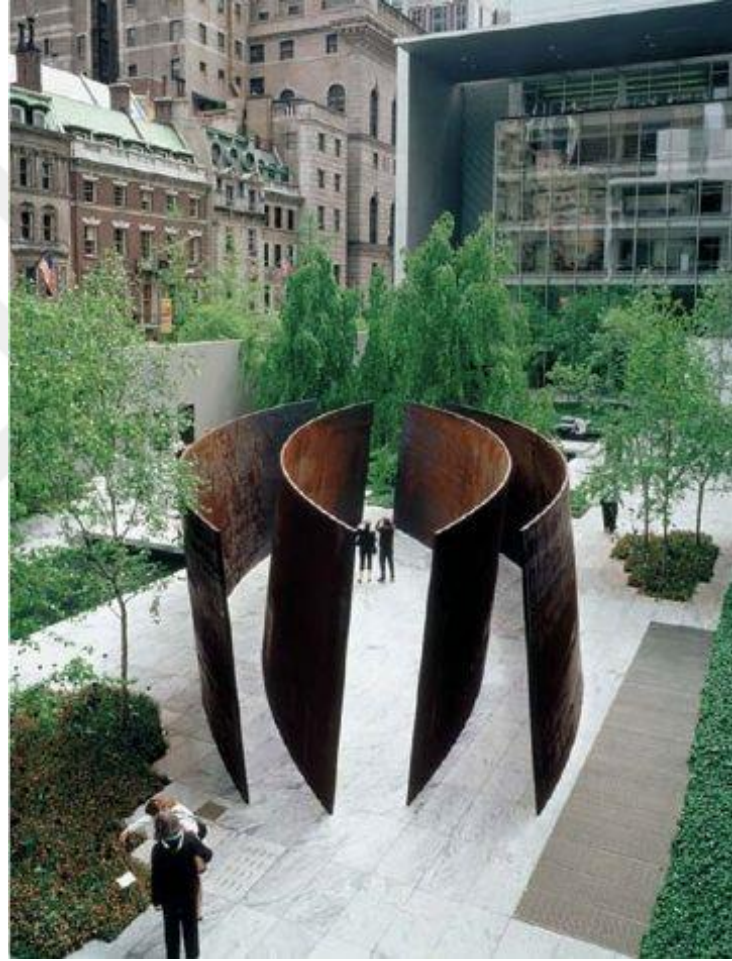
3.1.6. Richard Serra

1938 San Francisco, Kaliforniya, Amerika Birleşik Devletleri doğumlu Richard Serra, kamusal sanat eserleri ve heykelleri ile tanınan sanatçıdır. Kentsel, kamusal büyük boyutlu çalışmaları ile popüler olmuştur. University of California, Berkeley’de İngiliz edebiyatı okurken aynı anda çelik fabrikasında çalışmıştır. Yale Üniversitesi’nde resim bölümü ve sanat tarihi okumuş, daha sonra yüksek lisansını tamamlamıştır. Yale Üniversitesi’nde renk teorisi gibi dersleri verdi. 1964 yılında bir yıllık seyahat bursu ile Paris’e gitti. Paris’de Brancusi’nin çalışmaları ile tanıştı ve ondan etkilendi. Daha sonra İtalya’ya gitti. Avrupa’da olduğu yıllar heykel denemelerine başladı.



Görsel 3.12. Richard Serra, “To Lift”, 1967

Serra, 1966 yılında Amerika Birleşik Devletleri'ne geri döndü ve New York'a taşındı. İlk dönem çalışmalarında lateks, kauçuk gibi malzemeleri kullandı. Kurşun malzemesini eriterek heykeller yaptı. 1970 yılında Guggenheim Bursu ile Japonya'ya gitti ve burada ilk kamuya açık heykelini gerçekleştirdi. Tokyo Bienali kapsamında yaptığı çalışma Ueno Parkı'na yerleştirildi. Japonya'da Kyoto kentinde kırsal ve bahçe tasarımlarını inceledi ve etkilendi. Amerika'ya döndükten sonra dış mekâna özel tasarımını gerçekleştirdi.



Görsel 3.13. Richard Serra, “Intersection II”, 1992

Serra, Minimalist akımı ile öne çıksa da onun eserlerinde Maksimalizmi hissedebiliyoruz. “Bununla beraber çalışmalarını Minimalist bir anlayışla yapan Richard Serra, çalışmalarında malzemenin nesnel özelliklerine, mekâna ve basit form ilkesine vurgu yapsa da çalışmalarını işlemesi ve çalışmalarının ortaya koyduğu mekân- izleyici ilişkisi bakımından hem daha karmaşık hem de daha kişisel özellikler barındırır (Yıldız, 2022, s.82).” Maksimalizm, Minimalizmin tam tersi olsa da Serra'nın eserlerinde

Minimalizmi dengelemek için onun zıttı olan maksimalizmi kullandığı görünmektedir. Sanatçının, maksimalizmin felsefesi olan, aşırılığın estetiğini minimalizm akımının gerkesinimlerinden olan, sadelik ve malzemeyi olduğu gibi kullanarak bir zıtlık yarattığını görmekteyiz. Sanatçının kamuya açık heykellerinde mekan ile bütünlük yaratırken aynı zamanda mekanın içinde yuvarlak formların kendini belli etmesini de zıtlık olarak yorumlayabiliriz. “Serra daha önceki çalışmalarında olduğu gibi bu yeni çalışma yöntemini de sonuna kadar zorlayarak bükülmüş elipsler ve sarmallar gibi çok karmaşık konfigürasyonlar elde etti (Yıldız, 2022, s.92).” Karşıt bir durum olarak var olan yuvarlak formu çalışmaları ile yeni mekanlar yaratması özel bir durumdur. Bu özel durum sayesinde malzemenin soğuk etkisini kırarak mekana yayılımcı bir durum sergiler.

3.1.7. Michael Heizer

1944 doğumlu Michael Heizer, Amerika Birleşik Devletleri Kaliforniya Eyaleti’nin Berkeley şehrinde dünyaya gelmiştir. Eğitimini San Francisco Sanat Enstitüsü’nde aldı. Heizer’in babası bir arkeologdu, antik anıtlar, kayaçlar, kayalar üzerine çalışmalar yapıyordu. Heizer babası ile birlikte Meksika’da kazıya katıldı. Babasından kaynaklı kayalardan ve geniş alanlardan ilham aldı ve arazi sanatına yöneldi.



Görsel 3.14. Michael Heizer, “Tangential Circular Negative Line”, 2012

İlk başta New York şehrinde geometrik resimler çizerek kariyerine başladı. Madde ve mekan, varlık ve yoklu gibi kavramlara odaklandı. Eserlerinin bazılarında Amerika kökenli uygarlıkların etkisi görülmektedir. 1960 yılının sonuna doğru New York

şehrinden Nevada çölüne taşındı, araziye müdahale ederek ilk negatif adlı çalışmasını gerçekleştirdi. Bu çalışmalarını direk toprak zemini şekillendirerek yaptı. Nevada'ya taşınmasının önemli sebeplerinden bir tanesi de çok büyük ölçüde çalışmalar gerçekleştirmesidir. Çöl arazisini kullanarak büyük ölçüde çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Bazen çöl unsurlarını galeriye taşımıştır. Kayalardan yaptığı yerleştirmeler ile ön plana çıkmıştır.



Görsel 3.15. Micheal Heizer, “City”, 1970

Heizer'in tarzı büyük yapılar inşa etmek ve doğadan yararlanmaktır. Sanatçı doğadan aldığı malzemeleri galeri ortamına olduğu gibi kullanır, ama araziye müdahale ederken keskin hatlı brütal yapılar inşa eder. Sonuç olarak bakıldığı zaman onun tarzı karşıt bir durumdur. “En başından beri Heizer, formal nesnelere değil, metafizik olanla çalışmak istiyordu. Heizer'i dinsel çağrışımlar yapan, ürküten, korkutan bir atmosfer yaratan heykeller etkiliyordu (Duyuler, 2014, s.20).” Onun çalışmaları bakarken bir manzarayı inceliyormuş gibi düşünmek gerekiyor. Manzaraya bakıldığı zaman, araziye karşıt bir durum oluştuğunu görmekteyiz. “Sanatçı çalışmalarında anıtsal ve kalıcı eserler yapmayı amaçlar. Yapmış olduğu eserlerinde arazide ışığı takip ettiği, mekânı ve formu çalışmasında kullandığı görülmektedir (Ünal, 2019, s.49).” Kompozisyon öğelerini kullanırken yapay malzemelerin yanında doğal malzemeleri, araziye ve ham taşları kullanan sanatçı zıt durumlar yaratır. “Enerjisi olan nesneyi arıyor ve burada estetik görünüm ikincil bir rol oynuyordu. Akademik olarak işlenmiş, ayrıntısı çok, yüzey ilişkili sanat yapıtı yerine Heizer ham taşı tercih ediyordu (Duyuler, 2014, s.20).” Form olarak

keskinlik ve yumuşaklığı bir arada kullanan sanatçının tasarımlarına dinamik, hareketli bir yapı kazandırır.

3.1.8. Tony Cragg

1949 Liverpool İngiltere doğumlu olan Britanyalı sanatçı, lise eğitimini bitirdikten sonra ilk olarak laboratuvar teknisyeni olarak çalışmıştır. Daha sonra Gloucestershire Tasarım ve Sanat Koleji'nde 1969-1973 yılları arasında eğitim almış, 1973 ve 1977 yılları arasında Kraliyet Sanat Koleji'nde heykel eğitimini tamamlamıştır. Londra of Art, 1977 yılında yüksek lisansın derecesi almıştır. İsveç'de bulunan Tjörn adasındaki atölyesinde çalışmalarını devam ettirmektedir.



Görsel 3.16. Tony Cragg, “Industrial Nature”, 2015

“Cragg; kavramsalcilık başta olmak üzere Marcel Duchamp, Henry Moore, Arta Povera, Land Art’tan etkilenmiştir. Heykelleriyle ise birçok sanatçıyı etkilemiştir (Falay, 2019, s.80)”. İlk çalışmaları, atık malzemeler ve buluntu nesneleri bir arada kullanarak mekana özgü şekillendirme yapmıştır. Galerilerin duvarlarına ve zeminlerine renkli

yerleřtirmeleri ile popölerleřmiřti. Farklı parçaları renklendirerek bir araya getirerek yerleřtirmeler kurgulamıřtı. 1980’li yıllarda yerleřtirme sanatından uzaklařmaya bařlayan sanatçı nesneleri incelemeye bařladı. Ahřap, cam, tař, paslanmaz çelik, bronz ve metal gibi kalıcı malzemeleri çalıřmalarında kullanmaya bařladı. “1990’lardan sonra daha fazla tař malzemeyle çalıřmaya bařlayan sanatçı uzun sütunlar oluřturacak řekilde içleri boř ancak teknolojinin imkanlarından yararlanarak mümkün olabilecek devasa tař heykeller yapmıřtır (Sönmezdağ, 2010, s.41).” Sonraki yıllarda Avrupa ve Amerika’nın en güçlü sanat kurumları ve müzelerinde sergilere katılmaya bařladı ve kiřisel sergilerini açtı.



Görsel 3.17. Tony Cragg, “*It is, Isn't*”, 2010

Onun çalıřmalarında zıtlık, iki farklı öğenin birbirine tamamen zıt veya farklı olması durumunu ifade eder. Zıtlık, Tony Cragg’ın tasarımlarında ilgi çekici ve çarpıcı etkiler yaratmıřtır. Formda zıtlık, bir karřıtlık oluřturan herhangi bir řey, řekil olarak tanımlanabilir. Örneğın Cragg’ın çalıřmaları için, ağırlık ve hafiflik, gibi ikilik durumunu söyleyebiliriz. Onun genellikle tař çalıřmalarında gördüğümüz, bořluk çalıřmayı hafifletmek doluluk ise kütle hissini vermek için kullanmıřtır. “Kendi kendini saran kendi kendini üreten, içleri boř olan bu formlar malzemesinin mermer olmasına rağmen ağırlık

hissi vermemektedir (Sönmezdağ, 2010, s.42).” Ağırlıktan kurtulan malzemenin doğasına karşı çıkan heykelleri ile yeni keşifler gerçekleştirmiştir.

3.1.9. Anish Kapoor

1954’de Mumbai, Hindistan’da Iraklı kökenli Yahudi bir annenin ve Hintli bir babanın çocuğu olarak dünyaya gelen, Hint asıllı İngiliz sanatçıdır. Daha çok kavramsal sanat ve yerleştirme sanatı ile tanınan sanatçı eğitime Hindistan’da The Doon Okulu’nda başlamıştır. Elektrik mühendisliği okumak için İsrail’e taşında ve orada sanatçı olmaya karar verdi. Birleşik Krallık’a taşındıktan sonra ilk önce Hornsey College of Art’ta eğitim almış Chelsea School of Art ve Desing’da eğitimini tamamlamıştır. 1970’lerde Londra’ya taşındı ve çalışmalarını hala orada gerçekleştirmektedir.



Görsel 3.18. Anish Kapoor, “Cloud Gate”, 2006

Erken Dönem çalışmalarında mermer, granit ve alçı gibi malzemeler kullanan sanatçı geometrik ve organik heykellerini izleyici ile buluşturdu. İlk çalışmalarında genellikle tek renkli ve parlak yüzeyler kullandı. 1990’lı yıllarda heykel ve yerleştirmeleri ile ünlenmeye başladı. Boşluğu anımsatan renk kullanımı ile çalışmalarını başka bir boyuta taşıdı. Paslanmaz çeliğin yansıtıcı yüzeyini kullanmaya başlayan sanatçı eserlerinde ayna etkisi yaratarak çevreyi eserin yüzeyinde kullanmıştır. “Anish Kapoor’un eserlerinde pek çok ikilik söz konusudur. Bu ikilikler genel itibari ile zıtlıkları

bir arada kullanma şeklindedir (Adiloğlu, 2022, s.69).” En siyah renk olarak bilinen boya ile eserlerinde kafa karıştırıcı görüntüler oluşturdu.



Görsel 3.19. Anish Kapoor, “*Dismemberment, Site 1*”, 2003

Kapoor çalışmalarında genellikle doku, yüzey parlaması, renk, yansıma ve gölge etkileri ile illüzyonlar yaratır. Bu illüzyonlar sayesinde, heykelin görünümünü ve hissini önemli şekilde değiştirir. “Anish Kapoor, eserlerinde daima bir ana fikir vardır ve aktarmak istediği felsefe üzerine eserlerini şekillendirmektedir. Felsefesini açıklamanın en doğru yolu da malzemeyi, mekânı ve ölçüyü bütünleştirmektir (Adiloğlu, 2022, s.63).” Heykellerin yüzeyinde, renk zıtlıkları, tonlama ve renk skalası gibi renk teorisi prensiplerini kullanır. “Mekan olgusu Anish Kapoor’da mekan içinde mekan yaratma, yeni bir mekan oluşturma, boşaltılmış mekan olgusu olarak şekillenir. Genel olarak zıtlıklar dünyası bunu madde de yapmaktadır (Kilimci, 2012, s.298).” Heykellerinde, mekan yerleştirmelerinde malzeme olarak olduğu yere uyumlu olmasa da, çalışmaları sanki o mekan için yaratılmış gibi gözükmektedir. “Kapoor, mekânı ters yüz ederek mekânın yanlış algılanmasını sağlar. Onun için mekânın merkezinde insan vardır ve her şey ondan dolayı çıkmaktadır (Adiloğlu, 2022, s.66).” Hayatın içinden kavramlar seçerek ilerleyen sanatçı gerçekliğin farklı boyutlarını, ikilikler üzerine çalışmalar gerçekleştirmiştir. “Zıtlık anlayışı, tüm dinlerde ve inanışlarda dikkat çeker. İyi-kötü, aydınlık-karanlık, kütle-kütle olmayan, dayanıklılık-kırılganlık, varlık-yokluk, karanlık-aydınlık gibi kavramların yansıması Kapoor’un eserlerinde zıtlık oluşturan mekan ve malzeme ilişkisinde etkisini gösterir (Kilimci, 2012, s.298).” İnsanı temel alan

metaforlarında sanatçı, doğu ve batı arasında ilişkiler kurmuştur. “Kapoor’un sanatında ikilik metaforları vardır. Bu ikilikler ise; kadın ve erkek, toprakla gökyüzü, madde ve ruh, görünen ve görünmeyen, bilinç ve bilinçdışı gibi zıtlıklardan oluşmakta olan nosyonlardır (Adiloğlu, 2022, s.94).” Yani Kapoor karşıt durumları çalışmalarının konusu olarak belirlemiştir.

3.2.Uygulamalar

Tasarımlar zıtlık ilkesin teorik kuralları ve zıtlık kavramından yola çıkarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmalar üretim süreçlerinde gündelik hayatın içinden ilham alınarak oluşturulmuştur. Proje geliştirilirken tasarım öğeleri ve ilkelerinden yardım alınmıştır. Çalışmaların üretim süreçlerinde ağırlıklı olarak metal malzeme tercih edilmiş, bunun yanında seramik malzemesi de kullanılmıştır.

3.2.1. Balance

Balance adlı çalışma denge kavramı üzerinden yola çıkılarak yapılmıştır. Birbirinden farklı geometrik yapıların içinde bulunan ve dokulu bir yüzeye sahip olan bu çalışma, tez kapsamında araştırılan yöntemlerden destek alınarak gerçekleştirilmiştir. Metal plaka, metal çubuk ve kaynak dokuları, gaz altı kaynak makinesi ile birleştirilmiştir. Aynı zamanda kesim işlemleri için elektrot kaynak makinesi, parlatma işlemleri için 200 grit disk kullanılarak tamamlanmıştır. Denge temalı heykel temelinde zıt parçalar kullanılmış olsa bile bir düzen oluşturmak amaçlanmıştır. Çalışmada ayrıca çizgi zıtlıkları kullanılmıştır. Doluluk boşluk hissini artırmak için şekil bazı yerlerde çizgi ile belirtilmiştir.



Görsel. 3.20. “Balance” farklı açı ve detayları (Özsar, 2023)



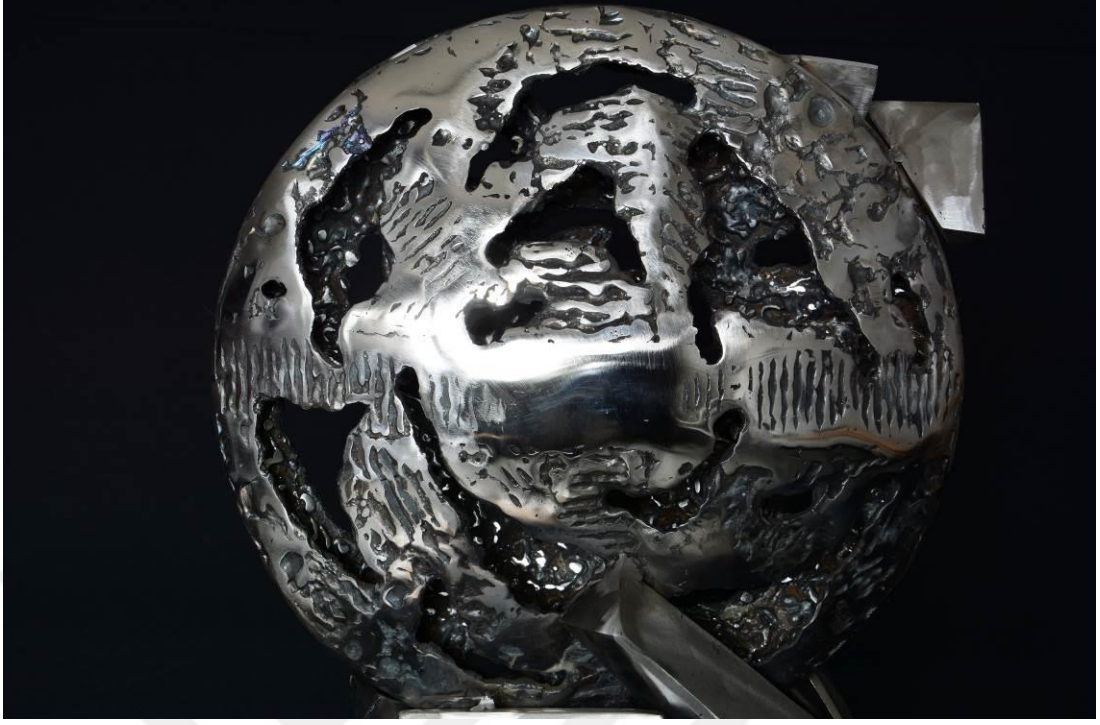
Görsel. 3.21. “Balance” farklı açı ve detayları (Özsar, 2023)

3.2.2. Disk

Klasik dönem Yunanistan'dan bu yana kullanılan disk, yorumlanarak geometrik yapının içine saplanmış bir şekilde tasarlanmıştır. Geometrik yapı sahil boyunca korunaklı bir ortam sunan dalgakıranlardan yola çıkmıştır. Korunaklı bir ortama gönderme yapan dalgakıran ve onun üstüne düşen disk olduğu boyutların dışında ve başkalaşıma uğramış bir şekilde kullanılmıştır. Bu çalışma gerçekleştirilirken metal plaka, metal kesici ve şekillendiriciler yardımı ile parçalar kesilmiş, gaz altı kaynak makinesi ile birleştirilmiştir. Ayrıca disk üzerinde oluşan kesikler elektrot kaynak makinesi ile eriterek yapılmıştır. 200 grit disk kullanarak yüzeyler zımparalanmış ve parlatılmıştır Geometrik parçalar içinden çıkan daire, keskin bir yapısı olsa da aynı zamanda organik biçimlidir.



Görsel. 3.22. “Disk” Metal, Metal Kaynak (Özsar, 2023)



Görsel. 3.23. “Disk” farklı açı ve detayları (Özsar, 2023)

3.2.3. Sembol

Bu çalışma tarih boyunca kullanılan sembollere bir gönderme olarak yapılmıştır. Yin yang, disk gibi çok defa karşımıza çıkan, unutsak da gördüğümüz zaman hatırladığımız yapılardır. Çalışmanın içinde bulunan yapılar farklı simgelerden alınmış anlamları olsa da birleştirildiği zaman yeni anlamlar kazanmıştır ve izleyici için anlamı değişkenlik gösterebilir. İki taraflı yapısı onun iki zıt tarafını göstermektedir. Tasarımı uygulama sırasında metal plaka, metal çubuk malzemesi kullanılmıştır. Plakalar ve metal çubuklar birleştirilirken ve yüzey dokularında, gaz altı kaynak makinesi kullanılmıştır. Bazı bölgelerde taşlama ve 200 grit zımpara işlemleri yüzeyi uygulanmıştır. Kavramsal zıtlığa vurgu yapan çalışma karşıt görüşleri izleyiciye aktarmaya çalışmıştır.



Görsel. 3.24. “Sembol” Metal, Metal Kaynak (Özsar, 2023)



Görsel. 3.25. “Sembol” farklı açı ve detayları (Özsar, 2023)

3.2.4. Dalgakıran

Dalgakıran adlı bu çalışma, Letonya'nın Liepāja kentinde bulunan eski bir Rus ve Sovyetler Birliği deniz askeri liman bölgesi olan Karosta'dan ilham alınarak yapılmıştır. Sahilde bulunan kale bataryaları ve beton yapıların Brütalist mimarisi heykel çalışmasına aktarılmıştır. Denizin içinde olmaması gereken, doğal yapısına zıt bir durum olan bu yapılar tasarıma aktarılırken creaton siyah kalın şamotlu çamur kullanılmıştır. 1000 °C derecede bisküvi pişirimi yapıldıktan sonra mat mavi sır fırça ile boyanmıştır ve 1165 °C derece sırlı pişirimi yapılmıştır. Kompozisyon bakımından hareketli yapı elde edilmeye çalışmış ve kale bataryalarının sabit yapısından uzaklaşması sağlanmıştır.



Görsel. 3.26. “Dalgakıran” Elle Şekillendirme, Siyah Şamotlu Çamur 1165 °C (Özsar, 2023)



Görsel. 3.27. “Dalgakıran” Elle Şekillendirme, Siyah Şamutlu Çamur 1165 °C (Özsar, 2023)



Görsel. 3.28. “Dalgakıran” detayları, *Elle Şekillendirme, Siyah Şamutlu Çamur 1165 °C* (Özser, 2023)

3.2.5. Fırtına

Fırtına adlı çalışma rüzgarın insanda oluşturduğu hislerden yola çıkılmıştır. Kuvvetli üfleyen rüzgar denizde dalgalar oluşturur, havada toz bulutları yaratır ve çevreyi etkiler. Rüzgarın yarattığı şekillerden yola çıkarak soyut bir görüntü elde edilmiştir. Tezde bulunan yöntem ve kavramlardan yararlanarak oluşturulan çalışmada malzeme olarak metal plakalar kullanılmıştır. Metal plakalar, metal kesiciler ile kesilmiş, istenilen şekle gelince bükülerek gaz altı kaynak makinesi ile birleştirilmiştir. 200 grit metal

zımparalar ile bazı bölgeler parlatılmış ve çalışma gerçekleştirilmiştir. Soyutlama kullanılarak zıtlıklar elde edilmiş, malzeme ona göre şekillendirilmiştir.



Görsel. 3.29. “Fırtına” Metal, Metal Kaynak (Özser, 2023)



Görsel. 3.30. *“Fırtına” farklı açı ve detayları (Özsar, 2023)*



Görsel. 3.31. *"Fırtına" farklı açı ve detayları (Özser, 2023)*

3.2.6. Gravel

Gravel adlı çalışma dere ve deniz sahillerinde bulunan çakıl taşlarına gönderme olarak tasarlanmıştır. Suyun akışı ile aşınan taşlar yuvarlak biçimlere dönüşürler fakat gravel adlı çalışma, su akışına direnmiş ve keskin kenarlarını korumuş bir yapıdadır. Çalışmanın renkleri sahilden ve sahilde bulunan çakıl taşlarından alınmıştır. Pistole boya tabancası yardımı ile mat dekorasyon boyasının içine grafit tozu eklenilerek püskürtme yöntemi ile çalışmanın yüzeyine uygulanmıştır. Grafit tozu sayesinde dokulu bir yüzey oluşturulmuştur. Çalışma yapım sürecinde metal plakalar, metal kesiciler yardımı ile şekillendirilmiş ve gaz altı kaynak makinesi ile birleştirilip tamamlanmıştır. Renk zıtlıkları ve renk geçişleri yaratılarak zıtlık oluşturulmuştur.



Görsel. 3.32. “Gravel” Metal, Metal Kaynak (Özser, 2023)



Görsel. 3.33. “Gravel” farklı açı ve detayları (Özser, 2023)



Görsel. 3.34. “Gravel” farklı açı ve detayları (Özsar, 2023)

SONUÇ

Heykel tasarımında kullanılan yöntemler ve sanatçıların şekillendirme süreçleri ve tercihleri değişkenlik göstermektedir. Eser üretim süreçlerinde sanat ve tasarım ilkeleri ve öğelerinin bilinçli bir şekilde kullanılması ile yapılan çalışmalarda farklı sonuçlar elde edildiği görülmektedir. Bu farklılık orijinal eserler yaratılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Eserler belirli ilkeler bakımından incelendiği zaman belirli yöntemler saplanmıştır.

Zıtlık ilkesi birçok sanatçı ve tasarımcı tarafından kullanılmış bir ilkedir. Sanat tarihi boyunca bu ilke stratejik bir yapıdadır. İlkeleri ve öğeleri birlikte kullanan sanatçılar için zıtlık ilkesi tasarımı dengeleyen bir durumdadır. İlkeleri ve öğeleri içinde bulunduran, onları yönlendiren konumu onu tasarım süreçlerinin vazgeçilmezi yapmıştır.

Birinci bölümde tasarım ile ilgili terimler, tasarımı etkileyen akımlar, tasarım öğeleri ve ilkelerine yoğunlaşmıştır. Tarih ve toplumsal yapıların, araştırma tekniklerin gelişmesi, teknolojinin sanat ve tasarım alanına etkisi keşfedilmiştir. İkinci bölümde zıtlık ilkesinin kullanım alanları ve diğer öğelerle olan ilişkisi incelenmiş olup, heykel tasarım süreçlerine katkısı değerlendirilmiştir. Sanatçılar/tasarımcılar için yöntemler ve uygulamalar için kaynak oluşturulmak hedeflenmiştir. Zıtlık ilkesinin kullanımı ve sanatçı yorumları, çalışmalar üzerinden üçüncü bölümde örnekler ile gösterilmiştir. Ayrıca ikinci bölümde bulunan yöntemler, üçüncü bölümde sanatçılar üzerinden anlatılmıştır. Farklı sanatçılar tarafından kullanılan bu ilke, sanatçıların çalışmalarında hiç benzerlik olmadığı ve kişiden kişiye değişkenlik gösterip özgünlük sağladığı gözlenmiştir. Önemli derecede tasarımı etkileyen yaratıcılığın, zıtlık ilkesi ile şekillendirildiği zaman heykel eserleri için yeni alanlar açmaktadır. Heykel tasarımı kullanılan nokta, çizgi, doluluk, boşluk, tekrar gibi çeşitli kavramlar ile bağlantısının güçlü olduğu görülmüştür. Bu bağlantı sayesinde yeni çalışmalar geliştirilmiştir. Üçüncü bölümün uygulamalar kısmında zıtlık kavramının çevresinde 6 adet heykel üretilmiştir. Bu heykellerin üretiminde tezde keşfedilen yöntemler kullanılmıştır. Araştırma kapsamında kişisel yorumlarla bir bakış açısı geliştirilmiş olup güncel çalışmalar sunulmuştur. Uygulamaların geliştirme ve araştırma süreçlerinde Anadolu Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Komisyonu tarafından desteklenmiştir.

Bu alıřmada zıtlık ilkesinin kullanım alanları, heykel tasarıma etkisi araştırılmıřtır. Tasarım ve sanat alanında alıřmalar için yeni grřlerin oluřmasına yardımcı olmak hedeflenmiřtir. Zıtlık ilkesinin heykel tasarlama srelerinde nemli bir yeri olduėu gzlenmiřtir. Tasarımda zıtlık ilkesinin gl pozisyonu ile heykel sanatında gl bir yeri olduėu tespit edilmiřtir. Diėer ėeler ve ilkeler ile doėrudan iliřkili durumu zıtlık ilkesini eserlerde karar verici pozisyona getirmiřtir.



KAYNAKÇA

Kitap

Atalayer F. (1994). *Görsel Sanatlarda Estetik İletişim*. Anadolu Üniversitesi Basımevi, Eskişehir.

Civcir E. (2015). *Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri*. Akademisyen Kitabevi.

İpşiroğlu N. (1993). *Sanatta Devrim*. Remzi Kitabevi, İstanbul.

Tunalı İ. (1998). *Estetik*. Remzi Kitabevi.

Makale

Akdemir N. (2017). *Tasarım Kavramının Geniş Çerçevesi: Tasarım Odaklı Yaklaşımlar Üzerine Bir İnceleme*. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 7(1), 85-92.

Avcı, S. (2014). *Bilimsel Renk Bilgisinin Resim Sanatındaki Yansımaları*. Yedi , (11) , 53-67.

Bulat S, Bulat M, Aydın B. (2014). *Bauhause Tasarım Okulu*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi 2014 18 (1): 105-120.

Emir H. ÜLGER, (2014). *“Tasarım” Kavramı Üzerine Felsefi Meditasyonlar*. Felsefe Dünyası, Sayı 60, 2014, 179 – 217.

Erim, G. (2011). *'Movement and Direction' With Project Studies in Design Basics*. Sanat ve Tasarım Dergisi , 1 (1) , 55-70.

Gezer Ü. (2019). *Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri*. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 40, 595-614.

Gezer Ü. (2019). *Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri*. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi 40:595-614.

Kahraman G. (2020). *"Tasarımda Tekrar İlkesi ve Kişisel Mimari Duvar Yüzeyi Seramik Pano Uygulaması"*. Kalemişi - Türk Sanatları Dergisi 16:44-58.

- Karabaş P, Yıldız G. (2016). *Soyut Dışavurumculuk Akımı Kapsamında Renk Alanı Resimleriyle Mark Rothko*. International Journal of Cultural and Social Studies. 2 (2), 351-364.
- Karabaş P. (2016). *Neo Plastisizm Akımı Kapsamında De Stijl Hareketi ve Piet Mondrian*. Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD), Aralık, 2016; 2(2): 330-339.
- Karabulut, N. (2010). *1945 Öncesi Süreçte Amerikan Sanatına Genel Bakış*. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi , 0 (20) , 35-57.
- Karacan, N. (2014). *Heykel, Kaide ve Kütle*. Sanat ve Tasarım Dergisi , 7 (7) , 75-94.
- Kart B. (2015). *Aristoteles ve Heidegger'in Sanat Kuramlarında "Poiesis" ve "Phronesis"*. Kaygı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi 25, 77-88.
- Özakçaoğlu N. (2021). *Endüstriyel Gelişme: Modernleşme Bağlamında Sanat Eseri ve Sanatçının Dönüşüm Süreci*. Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi. 2, 58-65.
- Özel Z. (2007). *Op Sanat ve Dijital Teknolojinin Kullanımı*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 7(2), 395-418.
- Pek E. (2021). *Bauhaus Tasarım Okulu Yaklaşımında Seramik Tasarımı*. Van Yüziüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 53, 203-234.
- Sengir S, Yücel A. (2016). *Temel Tasarımda Çizgi Üzerine*. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi , 6 (15) , 478-487.
- Soykan Ö. (1997) *Sanatın Neliği - Sanatçının Kimliği Sorunu*. Felsefe Arkivi 30, 107-122.
- Turan N, Altaş N. (2003). *Tasarım Sürecinde Kavram*. İtü Dergisi/a 2 (1) , 15-26.
- Uğur E. (2019). *Op-Art (Optik Sanat) Akımının Görsel Algı ve Grafik Tasarım*

Kavramları Açısından Tanımlanması. Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 17, 231-258.

Ünsal E. (2018). *Sanat ve Hayat Bağlamında, Sanat/Zanaat Söylemi*. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Sayı 1, 109-124.

Yardımcı, İ. & Ertürk, K. (2013). *Koram (Hiyerarşi) ve Seramik Sanatındaki Yeri ve Önemi*. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi , 2 (4), 61-72.

Yılmaz E. (2010). *Sanayi Toplumunda Sanatın İşlevselliği*. Elektroik Sosyal Bilimler Dergisi 33, 334-347.

Tezler

Adar M. (2021). *Dijital Sanat Formlarına Yönelik Bir İnceleme*. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Dramatik Sanatlar Sanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Adiloğlu F. (2022). *Heykel Sanat Tarihi Bağlamında Anısh Kapoor ve Eserlerinin İncelenmesi*. Altınbaş Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Ağcabay M. (2010). *Prehistorik Çağda Heykel ve Aşkınlık*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasatdalı. Yüksek Lisans Tezi.

Akdoğan Z. (2019). *Amerika’da Soyut Dışavurumculuk Akımının Işığında Tematik ve Bağlamsal Sanat Eğitimi*. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim İş Öğretmenliği Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Akhuy S. (1995). *Sanat, Tasarım ve Bauhaus*. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.

Alkan T. (2019). *Modern Sanatta Sembollerin Anlamı*. Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

- Alpar, S. (2006). *Bauhaus'un Sahne Tasarımına Etkileri*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.
- Avcı S. (2019). *Soyut Sanat Söylemlerinde Öznenin Yeniden Keşfi*. Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Aydın B. (2010). *Modern Heykel Alanında Boşluk-Kütle İlişkisi*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Aydın İ. (1994) *Seramik Tasarımında Zıtlık Kavramının İrdelenmesi*. Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Anasanat Dalı Seramik Cam Programı. Sanatta Yeterlilik Tezi.
- Aygün E. (2004). *Tasarım, Tasarımcı ve Tasarımcının Yeni Ürün Geliştirme Sürecindeki Rolü*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Endüstri Ürünler Tasarımı Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Baykara A. (2020). *Tasarım Öğelerinin Grafik Tasarıma Etkisi*. İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Bayram B. (2002). *Çağdaş Sanatta Boşluk Kavramı Minimalizm- Mistisizm İlişkileri*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Bilirdönmez T. (2014). *Bauhaus Tasarım Okulu ve Günümüze Yansımaları*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Çoğal E. (2021). *Sokak Fotoğrafçılığının Grafik Tasarım Öğeleri Bağlamında İncelenmesi*. İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Demircioğlu N. (2016). *Tasarım İlkelerinden Tekrar Olgusunun Araştırılması ve Seramik Duvar Panolarında Uygulanması*. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Seramik ve Cam Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

- Doğru S. (2010). *Heykelde Geometrik Soyutlama*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Duyuler M. (2014). *Heykel Sanatında Gereç Olarak Doğa*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Sanatta Yeterlik Tezi.
- Edeer Ş. (1996). *Resimde Zıtlık ve Denge*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sanatta Yeterlilik Tezi.
- Eken S. (2015). *Grafik Tasarımda Görsel Okuma Dili*. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Programı. Yüksek Lisans Tezi.
- Ekim B. (2011). *Görsel İletişim Tasarımı Açısından Dergi Kapak Tasarımları: Elele Dergisi Kapak Tasarımlarının Çözümlemesi*. T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Sanatları Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Eren F. (2020). *20. Yüzyıl'dan Günümüze Plastik Sanatlarda Geometrik Biçimlemeler*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Eroğlu B. (2008). *Kazimir Maleviç ve Süprematizm*. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Ertürk K. (2011). *Seramik Sanatı'nda Bir Tasarım İlkesi Olan Koram'ın İncelenmesi ve Kişisel Yorumlar*. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Esen E. (2015). *Bauhaus Eğitim Anlayışının Günümüz Temel Tasarım Eğitimine Etkileri*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Falay M. (2019). *20. yüzyıl Heykel Sanatında Hazır Malzeme Kullanımı ve Kavramsal Sezintiler*. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Gül E. (2012). *Alberto Giacometti ve Francis Bacon'in Eserlerindeki Mekan Anlayışı*.

Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Güley H. (2020). *Bileşik Sanatlarda Grafik Tasarım Öğeleri*. İstanbul Arel Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Güneş C. (2015). *Seramik Sanatında Simetri ve Asimetri Kavramlarının*

Uygulanabilirliği ve Kişisel Yorumlar. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Keramik Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Güvenç D. (2014). *Bir Tasarım İlkesi Olan Dengenin Keramik Sanatında İncelenmesi ve*

Kişisel Yorumlar. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Keramik Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Hatırnaz A. (2010). *Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığı Geliştirmeye Yönelik Yöntem*

Önerisi: Tasarım Döngüsü. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim/ Anasanat Dalı. Sanatta Yeterlik Tezi.

Irak M. (2008). *Çağdaş Resim Sanatında Soyut Dışavurumculuğun Anlamı ve Etkileri*.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı Resim Programı. Yüksek Lisans Eser Metni.

Kapkın Z. (2014). *Çağdaş Keramik Sanatında Ritim*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar

Enstitüsü Keramik Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Kaplan S. (2003). *Gestalt Görsel Algılarının Bauhaus Ekü İçinde Keramik Temel*

Teknikleriyle Uygulanması. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Keramik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Keyvanklı D. (2006). *Konstrüktivizm ve Türk Heykel Sanatına Yansımaları*. Mimar Sinan

Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Kılıç D. (2020). *Resim Sanatında Arts & Craft Akımının Güncel Sanattaki Yeri*. Kütahya

Dumlupınar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Resim Anasanat Dalı.
Yüksek Lisans Tezi.

Kızıltepe F. (2011). *Matematikte Simetri Kavramının Bir Yöntem Olarak Görsel ve*

Plastik Sanatlar Alanındaki Yansımaları. Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve
Tasarım Anasanat Dalı. Sanat ve Tasarım Yüksel Lisans Tezi.

Kilimci P. (2012). *Anish Kapoor'un Mekan ve Malzeme Anlayışı*. Işık Üniversitesi Sosyal
Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.

Koçay T. (2015). *Minimalizm ve Günümüz Heykel Sanatında Minimalist Yaklaşımlar*.

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek
Lisans Tezi.

Koçkan P. (2012). *Tasarım Araştırmaları Bağlamında Tasarımcı Düşünme ve Tasarım*

Süreci. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İçmimarlık ve Çevre
Tasarımı Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Koyuncu M. (1998). *Renk Algısı Ve Zıt Mekanizmalar Kuramının Deneysel Yoldan Test*

Edilmesi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Deneysel Psikoloji Ana
Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Küçet A. (2019). *Konstrüktivizm Sanat Akımının Günümüz Heykel Sanatına Yansıması*.

Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek
Lisans Tezi.

Mutlu A. (2020). *Konstrüktivizm Sanat Anlayışının Güzel Sanatlar Eğitimi*

Bölümlerindeki Temel Tasarım Atölye Derslerine Katkısı. Ondokuz Mayıs
Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı.
Yüksek Lisans Tezi.

Odabaş E. (2019). *Zıtlık Kavramının Dalga Oluşumlarıyla Sanatsal Olarak*

Yorumlanması. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik
Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Öğüt Ç. (2008). *Popüler Kültürün Toplumsal Etkileri ve Pop Sanat*. Dokuz Eylül

- Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Önder U. (2018). *Temel Sanat Eğitiminde İçerik Tasarımı*. Anadolu Üniversitesi Resim-İş Öğretmenliği Programı / Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı. Doktora Tezi.
- Özdemir S. (2010). *Çağdaş Heykelde Tasarım Süreci*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Özdemir S. (2019). *Sonsuzluk Kavramının Heykel Sanatındaki Biçimsel Karşılıkları*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Sanatta Yeterlik Tezi.
- Özdemir T. (2005). *Renk Kavramı Ve Konut İç Mekanında Tasarıma Etkileri*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Ana Bilim/Sanat Dalı. Sanatta Yeterlilik Tezi.
- Özer Y. (2009). *Konstrüktivist Heykelde Boşluk Kavramı*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Özgün Ş. (2012). *Kavramsal Sanatta Öznelleşme ve Metalaşma*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Özkartal M. (2000). *Plastik Sanatlar Eğitiminde (Resim) Tasarım Öğeleri ve İlkelerinde Ritim Konusuna Kuramsal Bir Yaklaşım*. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Özmen G. (2010). *Optik Sanat ve Çağdaş Cam Sanatı*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Seramik ve Cam Tasarımı Anasanat Dalı Seramik Tasarımı Programı. Yüksek Lisans Tezi.
- Özsoy N. (1995). *20. Yüzyılda Endüstri Tasarımında Tarihsellik*. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.
- Sevil S. (2002). *Tasarım Sürecinde Sezgilerin Yeri*. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.

- Sezer C. (1997). *Soyut Resimde Çizgisel Düzenleme ve Renk İlişkisi*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sanatta Yeterlilik Tezi.
- Soğuksu N. (2015). *Pop Art'ın Grafik Tasarım Üzerindeki Etkisi*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Sönmez M. (2019). *Yaşayan Müze İmoga (İstanbul grafik sanatlar müzesi)'nın Çağdaş Türk Baskı Sanatındaki Yeri*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Sönmezdağ C. (2010). *20. yy Heykeltraşlığında Taş Malzemeyle Biçimlendirme ve Uygulamalar*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Sanatta Yeterlilik Tezi.
- Şahbaz H. (2006). *Modern Seramik Sanatında Minimalizm*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Şahiner H. (2002). *Sanat ve Teknoloji Bağlamında 20. Yüzyılda Gelişen Yönelimler ve Kişilik*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Resim Programı. Yüksek Lisans Tezi.
- Şentürk L. (1999). *Görsel Anlatımda Zıtlık ve Denge*. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Sanatta Yeterlilik Tezi.
- Turan N. (2017). *Art Nouveau Akımı'nın Seramik ve Cam Sanatına Yansımaları*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Cam Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Tutaş V. (2014). *Tasarım İlkelerinden Uyguluk ve Seramik Sanatındaki Yeri*. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi.
- Tüysüz G. (2011). *Kavramsal Sanatın Gelişimi*. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasatdalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Uygan O. (2016). *Üç Boyutlu Baskı Teknolojilerinin Kullanımı*. Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Ünal H. (2019). *Arazi Sanatında Zaman, Mekân ve Form*. Atatürk Üniversitesi Güzel

Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Yağcı N. (2017). *1960'tan Günümüze Malzeme- Form- İfade Bağlamında Türk Heykel*

Sanatında Figüratif Uygulamalar. Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Resim Anabilim Dalı. Sanatta Yeterlilik Tezi.

Yazmacı A. (2012). *Tipografi ve Renk*. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Güzel Sanatlar Anasanat Dalı Grafik Tasarım Programı. Yüksek Lisans Tezi.

Yener T. (2006). *Varoluşçu izleklerin Bacon, Malevich, Pollock ve Giacometti'nin*
yapıtlarında plastik açıdan incelenmesi. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal
Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Yıldız F. (2022). *Minimalizm ve Richard Serra'nın Heykellerinde Mekan Algısı*. Altınbaş
Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı.
Yüksek Lisans Tezi.

Yılmaz İ. (2020). *İnteraktif sanat ve dijital müzeler*. Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim
Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

Yurdanur S. (2017). *PLASTİK SANATLARDA ÜÇ BOYUTLU ANLATIM ÖGELERİ*.
İstanbul Altınbaş Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım
Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

İnternet Kaynakları

http1: [https://www.e-skop.com/skopbulten/bauhaus-kurulus%CC%A7
manifestosu/3946/](https://www.e-skop.com/skopbulten/bauhaus-kurulus%CC%A7manifestosu/3946/) (Erişim Tarihi: 02.01.2022)

Görsel Kaynakça

Görsel 1.1. <https://arkeofili.com/wp-content/uploads/2015/08/middlestone2.jpg/> (Erişim
Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 1.2. https://cdn.theculturetrip.com/wpcontent/uploads/2016/01/771216725_3ad

33c5443_b-650x488.jpg/ (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 1.3. <https://www.canonvannederland.nl/image/2017/7/1/36296913760.jpg%28mediaclassfancyboxbigimg.5a17fc1f47109709397ae88813c748b421ef8e41%29.pg/> (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 1.4. <https://www.arkitektuel.com/wp-content/uploads/2019/03/bauhaus-kadinlari-57.jpg/> (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 1.5. https://www.bauhaus.de/images/12736a_web_hoch.jpg?w=444/ (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 1.6. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/ff/Tatlin%27s_Tower_maket_1919_year.jpg/ (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 1.7. https://media.tate.org.uk/aztate-prd-ew-dg-wgtail-st1-ctr_data/images/.width600_s6PVuru.jpg/ (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 1.8. <https://www.moma.org/collection/works/81359/> (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 1.9. <http://www.dreamideamachine.com/web/wpcontent/uploads/2016/09/058.jpg/> (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 1.10. <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2008/jeff-koons/> (Erişim Tarihi: 15.10.2022)

Görsel 2.1. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/17/Yin_yang.svg/512px-Yin_yang.svg.png/ (Erişim Tarihi: 16.10.2022)

Görsel 2.2. <https://2ho4f5klzmi1xz49c18txd0p-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/ART-at-Berlin-Courtesy-2/an by-Haus-am-Waldsee-Tony-Cragg-Foto-Michael-Richter.jpg/> (Erişim Tarihi: 16.10.2022)

Görsel 2.3. <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2020/made-in-britain-tony-gormley-felling-material/> (Erişim Tarihi: 16.10.2022)

Görsel 2.4. http://www.richardlong.org/Sculptures/2019/SUN_LINE.html/ (Erişim Tarihi: 16.10.2022)

Görsel 2.5. <https://eriksattelje.se/wp-content/uploads/2020/11/Valorer-och-mattnad.png/> (Erişim Tarihi: 16.10.2022)

Görsel 2.6. <https://uesvarak.com/wp-content/uploads/2014/05/coalblack-1.jpg/> (Erişim Tarihi: 16.10.2022)

Görsel 2.7. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b9/Farbkreis_I

- tten_1961.svg/800px-Farbkreis_Itten_1961.svg.png/ (Eriřim Tarihi:16.10.2022)
- Görsel 2.8.** [https://en.wikipedia.org/wiki/Continuum_\(sculpture\)#/media/File:Continuum_from_front_\(S\).JPG/](https://en.wikipedia.org/wiki/Continuum_(sculpture)#/media/File:Continuum_from_front_(S).JPG/) (Eriřim Tarihi: 16.10.2022)
- Görsel 2.9.** [https://en.wikipedia.org/wiki/Continuum_\(sculpture\)#/media/File:Continuum_from_NW.JPG/](https://en.wikipedia.org/wiki/Continuum_(sculpture)#/media/File:Continuum_from_NW.JPG/) (Eriřim Tarihi: 16.10.2022)
- Görsel 2.10.** https://www.telegraph.co.uk/multimedia/archive/01473/highkick_1473611i.jpg/ (Eriřim Tarihi: 16.10.2022)
- Görsel 2.11.** <https://images1.bonhams.com/image?src=Images/live/201501/13/9105981-2-4.jpg&width=640&height=480&autosizefit=1/> (Eriřim Tarihi:16.10.2022)
- Görsel 2.12.** https://libreshot.com/wp-content/uploads/2020/10/leaf-texture_D71_5430-free-image-861x574.jpg (Eriřim Tarihi: 16.10.2022)
- Görsel 2.13.** <https://images.pexels.com/photos/4661800/pexels-photo-4661800.jpeg?auto=compress&cs=tinysrgb&w=1260&h=750&dpr=1> (Eriřim Tarihi: 16.10.2022)
- Görsel 2.14.** <https://g3.imgdpreview.com/0672A6C98AED4DC48C3542416CD4C5D> Eriřim Tarihi: 16.10.2022)
- Görsel 2.15.** <https://i.pinimg.com/originals/59/b4/bf/59b4bf23323174e60f15294649025007.jpg/> (Eriřim Tarihi:16.10.2022)
- Görsel 2.16.** https://miro.medium.com/max/1074/1*BLN4RmGifczmNoIpTghylA.jpeg/ (Eriřim Tarihi:16.10.2022)
- Görsel 2.17.** <https://media.meer.com/attachments/1078a1f52de1a96330fed1e6cc6467237f078a60/store/fill/860/645/2b55cac2edd8ce5e84e319e8335b4930c43369f1f6899d2d92bf02e33/Alberto-Giacometti-The-Glade-Square-Nine-Figures-Bronze-1950-Archives-Fondation-Maeght-Saint.jpg/> (Eriřim Tarihi: 16.10.2022)
- Görsel 2.18.** https://theartwolf.com/wp-content/uploads/2021/07/Henry_Moore_-_Reclining_Figure_-_1951_-_photo_by_Andrew_Dunn.jpg/ (Eriřim Tarihi: 16.10.2022)

- Görsel 2.19.** <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2022/british-art-the-jubilee-auction/elegy-2> (Erişim Tarihi: 16.10.2022)
- Görsel 2.20.** <https://arthive.net/res/media/img/oy1200/work/49a/646987@2x.jpg/> (Erişim Tarihi: 16.10.2022)
- Görsel 3.1.** https://www.davisart.com/sites/default/assets/Image/KCBlog378_8S-834byars.jpg/ (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.2.** <https://www.artic.edu/artworks/91194/golden-bird/> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.3.** https://www.artandobject.com/sites/default/files/styles/gallery_item/public/brancusi2.jpg?itok=fZHMkIze (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.4.** <https://gagosian.com/exhibitions/2009/alexander-calder-monumental-sculpture/> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.5.** <https://www.phillips.com/detail/alexander-calder/NY010311/25> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.6.** <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/489978> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.7.** <https://news.artnet.com/app/news-upload/2014/10/Sothebys-Giacometti-Chariot.jpg> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.8.** https://www.mercedes-benz.art/media/bill_moebius01_retousche_4c.jpg (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.9.** <https://www.lemouvement.ch/artists/img/Bill.jpg/> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.10.** <https://www.bozluartproject.com/sergi/ali-teoman-germaner-alos-desenler-resimler-heykeller/> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.11.** <http://www.sanatatak.com/wp-content/uploads/2019/11/ALi-TEOMAN-GERMANER-ALOs.jpg/> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.12.** <https://www.moma.org/collection/works/101902/> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)
- Görsel 3.13.** <https://i.pinimg.com/originals/dc/a9/91/dca9916f8b3051792c4a504beaa29a96.jpg/> (Erişim Tarihi: 06.03.2023)

Görsel 3.14. <https://gagosian.com/artists/michael-heizer/> (Eriřim Tarihi: 06.03.2023)

Görsel 3.15. <https://www.architecturalrecord.com/ext/resources/news/2022/September/Michael-Heizer-City/CITY-1.jpg/> (Eriřim Tarihi: 06.03.2023)

Görsel 3.16. <https://www.mcgennart.be/newsevents/tony-cragg-at-mudam/> (Eriřim Tarihi: 06.03.2023)

Görsel 3.17. [https://www.tony-cragg.com/uploads/image/0-import/current-projects/dbt_tony_cragg_150-0174\(1\)-1576x1090.jpg/](https://www.tony-cragg.com/uploads/image/0-import/current-projects/dbt_tony_cragg_150-0174(1)-1576x1090.jpg/) (Eriřim Tarihi: 06.03.2023)

Görsel 3.18. https://www.artspace.com/magazine/art_101/qa/intuitive-intelligence-is-the-highest-kind-anish-kapoor-on-spirituality-and-intuition-in-55384/ (Eriřim Tarihi: 06.03.2023)

Görsel 3.19. https://www.structurflex.com/wpcontent/uploads/2016/06/Anish_Kapoor_Sculpture_8.jpg/ (Eriřim Tarihi: 06.03.2023)