



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**Seramik Anasanat Dalı**

**ZOETROPE ALGISININ SERAMİK FORM VE YÜZEYLERDE YORUMLANMASI**

**Gürcü GÜL**

**Yüksek Lisans Sanat Çalışma Raporu**

**Ankara, 2021**



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Seramik Anasanat Dalı

ZOETROPE ALGISİNİN SERAMİK FORM VE YÜZEYLERDE YORUMLANMASI

Gürcü GÜL

Yüksek Lisans Sanat Çalışma Raporu

Ankara, 2021

# ZOETROPE ALGISININ SERAMİK FORM VE YÜZEYLERDE YORUMLANMASI

**Danışman:** Prof. Tuğrul Emre FEYZOĞLU

**Yazar:** Gürcü GÜL

## ÖZ

“Zoetrope Algısının Seramik Form ve Yüzeylerde Yorumlanması” isimli çalışmada iki bölüm yer almaktadır. Birinci Bölüm; Zoetrope (Yaşam Tekerleği)’nin tanımı, Zoetropenin nasıl çalıştığı ve Zoetropeye benzer türlerine yer verilmiştir ve Zoetrope (Yaşam Tekerleği)’nin bir parçası olan oyun, oyuncak konularına değinilmiştir.

İkinci Bölüm; uygulamalar bölümünde ise, seramikten yapılmış, özgün çalışmalar olan kadın formları ve kadını anlatan nesnelere üzerinde deneysel Zoetrope ve Op-art’tan izler oluşturulmuştur. Bu konulara ek olarak düzen ve düzensizliğin meydana getirdiği hareketten bahsedilmiştir ve yanılsama kavramı içerisinde, diğer konular olarak yanılsamanın oluşum aşaması yer almaktadır. Yanılsamayı da içinde barındıran, Op-Art ve Kinetik Sanatın birbiriyle olan ilişkisi ve farklı sanatçıların da çalışmalarına yer verilerek anlatılmıştır.

**Anahtar Sözcükler** Zoetrope (Yaşam Tekerleği), seramik, oyuncak, optik sanat, kinetik sanat, kadın.

# INTERPRETATION OF ZOETROPE PERCEPTION ON CERAMIC FORMS AND SURFACES

**Supervisor:** Prof. Tuğrul Emre FEYZOĞLU

**Author:** Gürcü GÜL

## ABSTRACT

There are five chapters in the study named “The Interpretation of Zoetrope Perception on Ceramic Forms and Surfaces”. First part; The definition of Zoetrope (Wheel of Life), how Zoetrope works and similar types of Zoetrope are given, and the game and toy subjects that are a part of Zoetrope (Wheel of Life) are mentioned.

Second part; In the applications section, traces of experimental Zoetrope and Op-art were created on female forms and objects describing women, which are original works made of ceramics. In addition to these issues, the movement created by order and disorder is mentioned and the concept of illusion includes the formation phase of illusion as other subjects. The relationship between Op-Art and Kinetic Art, which also includes illusion, and the works of different artists are explained.

**Keywords** Zoetrope (Weel of Life), ceramic, toy, optic art, kinetic art, woman.

## TEŞEKKÜR

Öncelikle hayatımın her aşamasında bana destek olan, ilgi ve sevgilerini benden esirgemeyen, herşeye rağmen bana inanan ve güvenen vefakâr anne-babam Muazzez- Habib GÜL'e, sonsuz minnettarlığımı dile getirmek isterim.

Birlikte çalışmaktan çok keyif aldığım, benimle değerli bilgi ve birikimlerini paylaşan, çalışmalarımın her aşamasında bana yol gösteren, eğitimciliğini ve kendisini örnek aldığım ve bundan sonraki yaşamımda da her daim örnek alacağım danışmanım Prof. Emre FEYZOĞLU'na sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Gürcü GÜL

# İÇİNDEKİLER DİZİNİ

<b>ÖZ</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	iii
<b>İÇİNDEKİLER DİZİNİ</b> .....	iv
<b>GÖRSEL DİZİNİ</b> .....	vi
<b>GİRİŞ</b> .....	1
<b>1.BÖLÜM :ZOETROPE ALGISININ SERAMİK FORM VE YÜZEYLERDE YORUMLANMASI</b> .....	4
1.1.Zoetrope (Yaşam Tekerleği) Nedir? .....	4
1.1.2. Zoetrope (Yaşam Tekerleği) Yaratıcısı William George Horner (1786-1837) .	5
1.1.3. Zoetrope (Yaşam Tekerleği) Nasıl Çalışır? .....	6
1.2. Praksinoskop (Proxinoscope).....	8
1.3. Kinetoskop (Kinetograf) Kinescopel .....	10
1.4. Sinema- Cinematograf .....	12
1.5. Kaleidoskop .....	14
1.6. Oyun.....	15
1.6.1. Sanat ve Oyun Arasındaki İlişki .....	17
1.6.2. Oyuncak .....	18
1.6.3. Oyunağın Tarihsel Değişimi .....	20
1.6.4. Türkiye’ de Oyuncak.....	24
1.6.5.Hareket Eden Oyuncak .....	26
<b>2. BÖLÜM: ZOETROPE ALGISININ SERAMİK FORM VE YÜZEYLERDE YORUMLANMASI</b> .....	29
2.1. Seramik Yüzey Çalışmaları.....	35
2.2. Seramik İki Boyutlu Hareketli Çalışmalar .....	41
2.3. Seramik Üç Boyutlu Çalışmalar.....	49
2.4. Seramik Kadın Formları ve Kadını Anlatan Nesne ve Geometrik Nesnelere .....	56
2.5. Seramik Bünyede Uygulama Yaparken Oluşan Teknik Hatalar.....	78
<b>SONUÇ</b> .....	81
<b>KAYNAKLAR</b> .....	84
<b>ETİK BEYANI</b> .....	88

<b>YÜKSEK LİSANS SANAT ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU.....</b>	<b>89</b>
<b>MASTER'S ART WORK REPORT ORIGINALITY REPORT.....</b>	<b>90</b>
<b>YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....</b>	<b>91</b>

## GÖRSEL DİZİNİ

<b>Görsel 1.</b> Zoetrope. Ece Üstün. 2015. Sinematografif Üretim: Mekân ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi. ....	4
<b>Görsel 2.</b> İspanya'daki Altamira mağarasında, devinim ifadesi verilebilmek için 8 bacaklı olarak çizilmiş yaban domuzu figürü .....	6
<b>Görsel 3.</b> Zoetrope (Yaşam Tekerleği) .....	6
<b>Görsel 4.</b> Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin içindeki film şeritleri .....	8
<b>Görsel 5.</b> Praksinoskop örneği .....	8
<b>Görsel 6.</b> Eadweard Muybridge'in Yaptığı Hayvan Hareketleri. ....	10
<b>Görsel 7.</b> İlk Kim Buldu, İcatlar-Mucitler-Bilim Adamları, Thomas Edison İcatları, .....	10
<b>Görsel 8.</b> Cinematograf.....	12
<b>Görsel 9.</b> Kaleidoskop,.....	14
<b>Görsel 10.</b> Oyun.....	15
<b>Görsel 11.</b> Gürcü Gül. Seramik tabak üzerine matematiksel hesaplama çizim detayı .....	29
<b>Görsel 12.</b> 110-Spiral dekorlu Amfora. M.Ö.2800. Tesalya Bölgesi. Yunanistan.....	30
<b>Görsel 13.</b> Gürcü Gül. Coğrafya ve matematiksel hesaplama eskiz defter detayından bir kesit.....	31
<b>Görsel 14.</b> Victor Vasarely .....	33
<b>Görsel 15.</b> Victor Vasarely, Vega Mavis, 1968 Tempera, 32x32 cm.....	34
<b>Görsel 16.</b> Sercan Filiz, Yeşil Çam Serisi, Raku Pişirimi, 2021, Türkan Şoray Portre, Yanılsama, Nurol Sanat Galerisi. ....	36
<b>Görsel 17.</b> Sercan Filiz, Yeşil Çam Serisi, Raku Pişirimi, 2021, Hülya Koçyiğit Portre, Yanılsama, Nurol Sanat Galerisi. ....	36
<b>Görsel 18.</b> Sercan Filiz, Yeşil Çam Serisi, Raku Pişirimi, 2021, Gülşen Bubikoğlu Portre, Yanılsama, Nurol Sanat Galerisi. ....	37
<b>Görsel 19.</b> Gürcü Gül. İsimli. 2021. (Karışık Teknik, 25x25x4 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik kare üzerine baskı tekniği uygulaması, 1040.....	37
<b>Görsel 20.</b> Gürcü Gül. Görsel 26'nın Detayı. ....	38
<b>Görsel 21.</b> Gürcü Gül. İsimli. 2021. (Karışık Teknik, 59,5x29,5x4,5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik kare üzerine baskı tekniği uygulaması, 1040.....	39
<b>Görsel 22.</b> Gürcü Gül. Görsel 28'in Detayı. ....	40
<b>Görsel 23.</b> Gürcü Gül. Görsel 28'in Detayı. ....	40



<b>Görsel 24.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 30x30x3,5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine çizim uygulaması, 1040.....	43
<b>Görsel 25.</b> Gürcü Gül. Görsel 31'in Detayı. ....	43
<b>Görsel 26.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 30x30x3,5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040..	44
<b>Görsel 27.</b> Vincent Willem Van Gogh, Auvers Kilisesi. Sibel Avcı Tuğal. 2018. Oluşum Sürecinde Op Art. s.83. ....	45
<b>Görsel 28.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 25x25x3 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine çizim uygulaması, 1040.....	46
<b>Görsel 29.</b> Gürcü Gül. Görsel 34'ün Detayı. ....	46
<b>Görsel 30.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 25x25x3 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040..	47
<b>Görsel 31.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 30x30x3,5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine çizim uygulaması, 1040.....	48
<b>Görsel 32.</b> Gürcü Gül. Görsel 37'nin Detayı. ....	48
<b>Görsel 33.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 34x25x25 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik üç boyutlu form üzerine çizim uygulaması, 1040 .....	49
<b>Görsel 34.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 34x25x25 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış üç boyutlu seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040.....	50
<b>Görsel 35.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 17x17x2 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine çizim uygulaması, 1040.....	51
<b>Görsel 36.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 17x17x2 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040..	52
<b>Görsel 37.</b> Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Alçı Kalıp, 16x10x10cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik çanak üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 .	53
<b>Görsel 38.</b> Nicholas Less .....	54
<b>Görsel 39.</b> Nicholas Less .....	55
<b>Görsel 40.</b> Nicholas Less .....	55
<b>Görsel 41.</b> Gürcü Gül. Çift Yumurta. 2021. (Alçı Kalıp, 19x17x17 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine çizim uygulaması, 1040 .....	57
<b>Görsel 42.</b> Gürcü Gül. Çift Yumurta. 2021. (Alçı Kalıp, 43x43x17 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040...	58
<b>Görsel 43.</b> Gürcü Gül. Görsel 45'in Detayı. ....	59

<b>Görsel 44.</b> Matthew Chambers. İsimli. 37x37 cm. 2010.....	60
<b>Görsel 45.</b> Matthew Chambers. İsimli. 37x37 cm. 2010.....	61
<b>Görsel 46.</b> 136- Matthew Chambers. İsimli. 37x37 cm. 2010.....	61
<b>Görsel 47.</b> Gürcü Gül. Birleşim. 2021. (Alçı KalıpxElle Şekillendirme, 36x36x20 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine çizim uygulaması, 1040.....	62
<b>Görsel 48.</b> Gürcü Gül. Görsel 47'in Detayı. ....	63
<b>Görsel 49.</b> Gürcü Gül. Birleşim. 2021. (Alçı KalıpxElle Şekillendirme, 36x36x20 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040.....	63
<b>Görsel 50.</b> Gürcü Gül. Görsel 49'un Detayı. ....	64
<b>Görsel 51.</b> Gürcü Gül. Mor Cepken. 2021. (Alçı Kalıp, 30x31x9 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040 .....	65
<b>Görsel 52.</b> Gürcü Gül. Görsel 51'in Detayı. ....	66
<b>Görsel 53.</b> Gürcü Gül. Başkalaşım. 2021. (Alçı KalıpxElle Şekillendirme, 53x53x10x cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040.....	67
<b>Görsel 54.</b> Gürcü Gül. Başkalaşım. 2021. (Alçı KalıpxElle Şekillendirme, 53x53x10x cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040.....	68
<b>Görsel 55.</b> Gürcü Gül. Görsel 54'ün Detayı. ....	68
<b>Görsel 56.</b> Gürcü Gül. Kadın 1. 2021. (Elle Şekillendirme, 30x30x50 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, Karışık Malzeme, 1040.....	69
<b>Görsel 57.</b> Gürcü Gül. Görsel 56'nın Detayı. ....	70
<b>Görsel 58.</b> Gürcü Gül. Bir Avuç Mutluluk. 2021. (Alçı KalıpxElle Şekillendirme, 46x46x5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040.....	71
<b>Görsel 59.</b> Gürcü Gül. Görsel 60'ın Detayı. ....	72
<b>Görsel 60.</b> Gürcü Gül. İsimli. 2021. (Karışık Teknik, 33x10x2 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik kareler üzerine baskı tekniği uygulaması, 1040 .....	73
<b>Görsel 61.</b> Gürcü Gül. Kadın 2. 2021. (Elle Şekillendirme, 38x20,5x9 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 .....	74
<b>Görsel 62.</b> Ana Tanrıça Heykelciği. ....	75

<b>Görsel 63.</b> Gürcü Gül. Anne Karnı. 2021. (Elle Şekillendirme, 30x20x12 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 .....	76
<b>Görsel 64.</b> Gürcü Gül. Görsel 62'nin Detayı. ....	77
<b>Görsel 65.</b> Gürcü Gül. Seramik Deneme Form. 2021. (Alçı Kalıp, 20x18x18 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040	78
<b>Görsel 66.</b> Gürcü Gül. Seramik Deneme Form. 2021. (Elle Şekillendirme, 20x18x18 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form, 1040.....	79
<b>Görsel 67.</b> Gürcü Gül. Seramik Deneme Form. 2021. (Alçı Kalıp, 22x8x6 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040.....	80
<b>Görsel 68.</b> Gürcü Gül. Seramik Deneme Form. 2021. (Alçı Kalıp, 22x8x6 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040.....	80

## GİRİŞ

Zoetrope karton veya metalden yapılmış, üzerinde eşit aralıklı (genellikle 13 adet) dikey yarıklar bulunan silindirik bir yüzeyden oluşur. Silindirik yüzeyin içinde yarıkların altına denk gelecek şekilde üzerinde baskı figürler olan bir şerit yerleştirilmiştir. Şeridin üzerindeki resimler belirli bir hareketin bölünmüş an durumlarıdır ve eşit aralıklı yarıkların aralarına gelecek şekilde yerleştirilirler. Silindirik yüzey oturduğu ayak üzerinde el yardımıyla döndürülebilir. Bu dönme hareketi esnasında yarıklardan bakan izleyici imajların hareketlendiğini görür, bu illüzyona dahil olur (Üstün, 2015, s. 24).

Bugünün hızla değişen teknoloji dünyasında ve çeşitliliğin daha da arttığı zamanda, Zoetrope (Yaşam Tekerleği) gibi eski dönem aygıtlarının, günümüze kadar gelip farklı işlevlerle de olsa kullanılıyor olduğu görülmektedir. Zoetrope (Yaşam Tekerleği) sinema ve televizyon tarihinin ilk buluşlarından ve kameranın bulunmasına bir öncüdür. Zoetrope (Yaşam Tekerleği), sonradan sinema ve televizyon tarihinde farklı icatların da bulunmasıyla işlevini zamanla yitirmiş ve oyuncak olarak kullanılmaya devam etmiştir. Zoetrope (Yaşam Tekerleği), günümüzde hala üretilmekte ve çocuklar tarafından oynanmaktadır. Bununla birlikte modern çağdaş sanatın op-art gibi bazı akımlarda da kullanımına vesile olmuştur.

Op-Art da Ressamca-Soyutlama Sonrası anlayışı içinde görülmektedir. Op-Art, 'Optical Art', yani optik sanat, 1960-1965 yılları arasında II. Dünya Savaşı sonrasında özellikle Avrupa'da gelişen ve giderek ABD'de dekorasyon işlerinde uygulama alanı bulan, duygusal resim anlayışlarına ve Action Painting ile lekeçiliğin boyasal sarhoşluğuna ve rastlantıya dayanan içgüdüsel otomatik yazı resmine bir tepki olarak ortaya çıkan sanat hareketlerinden biri olmuştur (Turani, 2010 s. 742).

Op-art akımının temeli yanılsamadır. Yanılsama algılarımızda yanılgılar sonucu meydana gelmektedir. Tek ve iki boyutlu yüzeylerde üç boyutluymuş gibi görmemizi sağlayan şey yanılsama ile oluşmaktadır. Op-art'ta yanılsama, ilerleyen teknolojiyle birlikte, teknik anlamda da hızlı bir yükselişe geçmiştir. Fransız asıllı, 1906 Macaristan doğumlu Victor Vasarely, Op-art akımının en önemli temsilcilerindedir. Vasarely, iki boyutlu resim çalışmalarında, renk kontrastları, siyah-beyaz, açıklık-koyuluk dengesi ve derinliği kullanarak yanılsama oluşturmaktadır.

Aslında Op Art siyah-beyaz boyama resim anlayışına yeni bir bakış açısı getirmiştir. Yanılsama ve karşıtlıkla oluşan algı yanılsaması için her zaman renk gerekli değildir. Gestalt kuramında açıklandığı gibi şekil-zemin ilişkisini kurma isteminde olan beyin, kompozisyonun gereği ortaya çıkan paradokstan etkilenir ve algısal yanılsama ortaya çıkar. En ilginç ve şaşırtıcı etkiler siyah/beyaz ve griyle oluşturulabilmektedir. Siyah ve beyaz arasındaki keskin kontrast ve gözde oluşturduğu karşıt-renk etkisi form ve çizgisel yapıları etkiler. Bu durumda beyindeki etki tamamen renkten bağımsızdır. Bu sebeple birçok Op Art sanatçısı

çalışmalarında siyah/beyaz ve griyi kullanmıştır. Siyah ve beyaz arasındaki keskin kontrast genellikle tamamlayıcıdır ve renkten çok daha güçlü bir etki oluşturur (Tuğal, 2012, s.113).

Optik yanılsama da geometrik temel öğeler de önemli bir yere sahiptir ve bilimsel matematik hesaplamalarına dayanır, hareket ve lekecilğe karşı gelişmiştir. Op-Art, anlatımcılığı reddeden bir sanat akımıdır, bilinç ve bilinçaltımızı doğrudan görsel duyumuzla algılayarak, yanılsama ile etkilemektedir. Op-art eserlerine bakıldığında izleyicinin herhangi bir bilgiye sahip olmadan maksimum derecede etkilendiği görülebilmektedir. Bu nedenle gündelik yaşamımızın da içine girmiştir. Optik sanatla birlikte ortaya çıkan eserler moda olarak giysilerin kumaşlarında kullanılmasında da etkili olmuştur. Daha çok resimler üzerinde denenmiş iki boyutlu yapıtların üzerinde optik sanatı kullanarak üç boyutluymuş hissi vermesini sağlamaktadır. Kinetik sanattan farkı yapıtlarda hareket ediyormuş hissi vermesi ama hareket etmemesidir. Op-art insan algılarını doğrudan etkilemektedir. Op-art yapıtlar oluşturulurken teknolojiden de yararlanılabilir. Belirli bilgisayar programları kullanılarak daha hızlı ve kolay sonuçlara ulaşılabilmektedir ya da kinetik sistemlerin ışıkla oluşturulmuş düzenekleri de op-art yapıtlarına yardımcı olabilmektedir.

Seramik, resim, grafik hangi sanat eseri olursa olsun, izleyicinin doğrudan algısını hedeflemektedir. Çizgi ve desenlerin tekrarlanmasındaki sıklık ve yoğunluklarına göre yapıtlarda boşluk, derinlik, hacim ve hareket ediyormuş izlenimi, devinimi görmek mümkündür. Op-art sanatın yanı sıra geometri, matematik gibi bilim dallarına da yer vermiştir. Bilim adamları da optik sanat akımı hakkında çalışmalar yapmıştır. Optik sanat göz ile beynin birbiriyle ilişkisi ile başlamıştır. Daha sonra görme sonucu algılama sürecinde izleyicide psikolojik etki oluşturmaktadır. Sadelik optik sanat eserleri için önemlidir. Karmaşık olan desen ritmik düzen, doku tekrarı eserin bütünlüğünü bozmaktadır. Bu akımda düzenlilik, mantık ve hesaplama birbiriyle bağlantılıdır.

Bu nedenle bu çalışma kapsamında gerçekleşen özgün çalışmalar olan kadın formları ve kadını anlatan bazı nesnelere üzerinde op-art desenler denenmiştir. Kadın doğası gereği doğurgandır. Kadın bedeni güzelliğin sembolüdür bundan dolayı kadın bedeni felsefe ve sanatta yaratıcılığın kaynağı olmuştur. Kadın, dişiliği, bedeni ve doğurganlığıyla en gözde varlıktır. Seramik kadın formlarda ve

kadını anlatan nesnelere: kadının doğurganlığı, kadın ve çocuk, kadın ve bedeni gibi konular, Zoetrope (Yaşam Tekerleği) ve Op-artla buluşturulmuştur.

Oyuncakların ortaya çıkış nedeninin ne olduğunu anlamak için öncelikle oyun nedir sorusunun cevabını ve çocukları bilmek, anlamak gerekmektedir. Oyuncak konu olarak yine kadının varlığına dayandığını görmekteyiz. Kadının, bedeni, doğurganlığı, kadın ve çocuk, çocuk ve oyun, çocuk ve oyuncak hepsi birbiriyle bağlantı içerisindedir.

Bu sanat çalışmasının amacı Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin hareketinden esinlenerek, seramik formlarda nasıl bir hareket etkisi bıraktığını gözlemlemektir.

Bu sanat raporundaki seramik eserlerde, hareketli çalışmalar yaparken ne tür problemlerle karşılaşıldığı, üretim aşamasında sorunların tekrarlanıp tekrarlanmayacağı ve görüntü bozukluklarına yol açıp açmayacağı incelenmiştir.

# 1.BÖLÜM: ZOETROPE ALGISININ SERAMİK FORM VE YÜZEYLERDE YORUMLANMASI

## 1.1.Zoetrope (Yaşam Tekerleği) Nedir?



**Görsel 1.** Zoetrope. Ece Üstün. 2015. Sinematografik Üretim: Mekân ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi. İstanbul. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. s.25

Zoetrope, Yunanca bir kelimedir, “Zoe- Hayat/Yaşam” ve “Trobe-Dönüş” anlamına gelmektedir. Bu kelimeler birleştiğinde Zoetrope adını almaktadır. Türkçede Zoetropeye “Yaşam Tekerleği ya da Çarkı” denmektedir. Zoetrope (Yaşam Tekerleği) silindirin içinde, durağan halde olan resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bir aygıttır.

Zoetrope (Yaşam Tekerleği), içi boş bir silindirden oluşmaktadır. Bir kâğıt üzerinde hareketin her anı resmedilerek (fotoğraf da olabilir) ard arda sıralı bir şekilde silindirin iç kısmına yerleştirilmektedir. Bu her bir görüntüdeki sahne kendisinden bir önceki görüntüyü takip etmektedir. Silindirin dış kısmında dikey eşit aralıklarla

düzenli delikler bulunmaktadır. Bu delikler silindirin iç kısmını görmemize yardımcı olmaktadır.

### **1.1.2. Zoetrope (Yaşam Tekerleği) Yaratıcısı William George Horner (1786-1837)**

William George Horner ailenin en büyük çocuğudur ve babası Wesleyan papazıdır. Kendisi Horner'da doğmuştur. Kingswood School'da eğitim gördükten sonra aynı okulda 4 yıl gibi kısa bir sürede müdürlüğe 1806 yılında yükselmiştir. Burada 3 yıl müdürlük yaptıktan sonra 1809 yılında ayrılmıştır. Ölene kadar Grosvenor Place, Bath'da "The Classical Seminary" adında kurduğu kendi okulunu yönetmiştir. William George Horner, (9 Haziran 1786- 22 Eylül 1837) klasiklerde uzman, sayı ve yaklaşım teorileri, fonksiyonel denklemler, aynı zamanda optik üzerine geniş kapsamlı yazılar yazan önemli bir matematikçidir. Horner genç yaşta yaşamını yitirmiştir. 1834'te İngiliz Matematikçi William George Horner önceden yapılmış birkaç aygıtı geliştirmesiyle Zoetrop (Yaşam Tekerleği)'ni tasarlamıştır ve buna "Daedatelum" (bazı kaynaklarda ise "Daedaleum" olarak geçmektedir) ismini vermiştir.

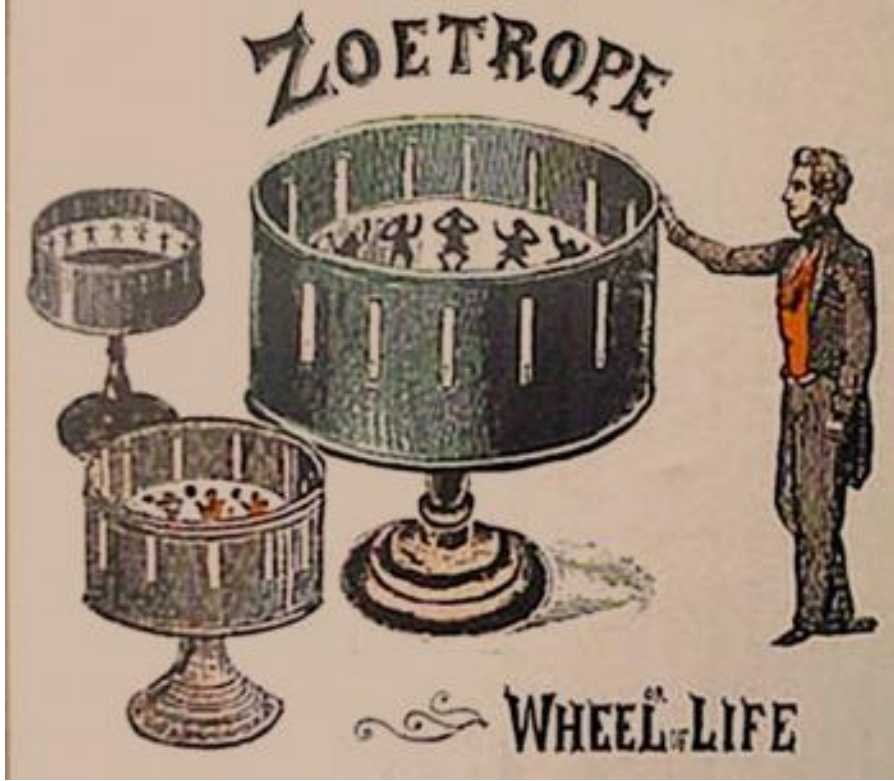
Daha sonra Fransız bir mucit Pierre Desvignes tarafından Fransa'ya getirilmiş ve "Daedatelum" olan önceki ismi "Zoetrope" olarak değiştirilmiş ve bu isimle piyasaya sürülmüştür. Zoetrope, 1860 yıllarında Avrupa ve Birleşik Devletlerde popüler olmuştur. Çoğunlukla ilk yapılan Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nde hayvanların hareketlerinin olduğu resimler görülmektedir. Bu nedenle hayvan resimlerinden esinlenerek Yunanca kelime olarak, hayvanat bahçesinden (yaşam) ve dönüş-hareket olarak türetilmiştir. Zoetrope (Yaşam Tekerleği) orijinaleri ahşap, metal ve kartondan yapılmıştır.





**Görsel 2.** İspanya'daki Altamira mağarasında, devininim ifadesi verilebilmek için 8 bacaklı olarak çizilmiş yaban domuzu figürü. (<http://www.themovingarts.com/>) Erişim: 08.05.2020

### 1.1.3. Zoetrope (Yaşam Tekerleği) Nasıl Çalışır?



**Görsel 3.** Zoetrope (Yaşam Tekerleği) <https://www.puntovernal.com/en/the-zoetrope/f-41>, Puntovernal, The Zoetrope. Erişim: 08.05.2020

Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'ndeki silindir belirli bir hızla tek bir yönde dönerken deliklerden bakıldığında, iç kısmındaki resimler hareket ediyormuş gibi görünmektedir. Silindir döndükçe içindeki resimler canlanıyormuş hissi vermektedir. Silindirin içinde tek başına yalnızca birer resim olan resimler Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin dönmesiyle hareket ediyormuş hissi vererek anlam kazanmaktadır. Silindir döndürüldüğünde, ard arda sırasıyla geçen hareketsiz resimleri, dar uzun deliklerden bakan göz bir araya getirir ve böylece duran resimlerde hareket yanılsaması oluşur. Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin dönme hızı ne kadar fazla olursa silindirin içindeki resimlerin hareketleri de o kadar net olmaktadır. Resimlerin hareketlerinin netliğini silindirin dönme hızı belirlemektedir. Silindiri döndürme yönü, döndürme hızı kadar önemlidir. Ters yöne doğru döndürüldüğünde resimlerdeki hareketler anlamını yitirmektedir.

İlk Zoetrope (Yaşam Tekerlek)'leri M.Ö. 180 yılında Çinliler kullanmışlardır. Çinliler, "Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'ni "fantazileri görünür kılan boru" olarak adlandırmışlardır. Günümüzde 19. Yy.'ın başlarına dayanan bu eski analog aygıt günümüz teknolojisiyle harmanlandığında, 3 boyutlu baskı hareketleri, heykel serisi, gıflar ( ), ışıkla dans eden 3B baskı Zoetrope (Yaşam Tekerleği), 4-motion serisi gibi örnekler yer almaktadır. Zoetrope (Yaşam Tekerleği) eğlence amacıyla yapılmış bir oyuncaktır, ilk icat edildiği zamanlarda teknoloji gelişmediği için silindirik kısmı el ile döndürülmektedir. Günümüzde ise teknolojinin de gelişmesiyle bundan yararlanarak belirli bir mekanizmayla döndürülmesi sağlanmıştır. Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin içine ışık düzeneği de yerleştirilmiştir. Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'ni döndürdüğümüzde silindirin içindeki resimleri hareket ediyormuş gibi görmemizdeki etkenlerden biride, beş duyu organımızdan biri olan gözümüzle gördüğümüz zaman göz yanılsamasının gerçekleşiyor olmasıdır. Sanki hareket ediyormuş izlenimi vermesi bu duruma bağlıdır. Bu oyuncağın temel alt yapısı biraz illüzyon (yanılsama), biraz da hareket etmesi özelliğine bağlıdır. Bu oyuncak hala günümüzde çocuklar tarafından oynanmaktadır.

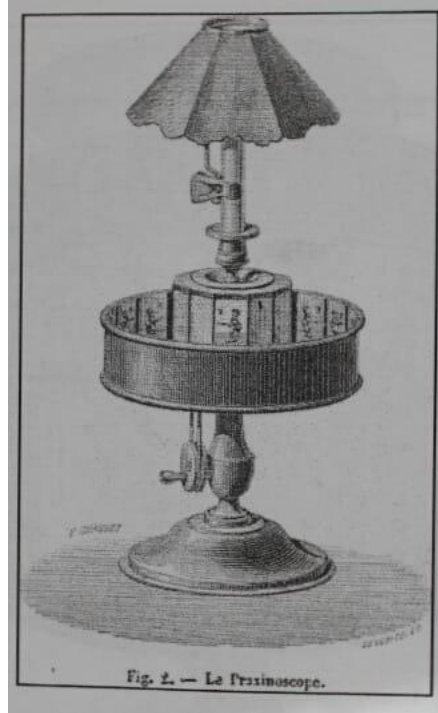
Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nden esinlenerek zamanla daha gelişmiş ve farklı aygıtlar ortaya çıkmıştır. Bu aygıtlar; praksinoskop (proxinoscope), kinetoskop, cinematograf ve kaleidoskoptur. Zoetrope (Yaşam Tekerleği) animasyon ve

sinema tarihinin en önemli buluşlarından. Daha sonra yaygınlaşarak oyuncak olarak yerini almaktadır.



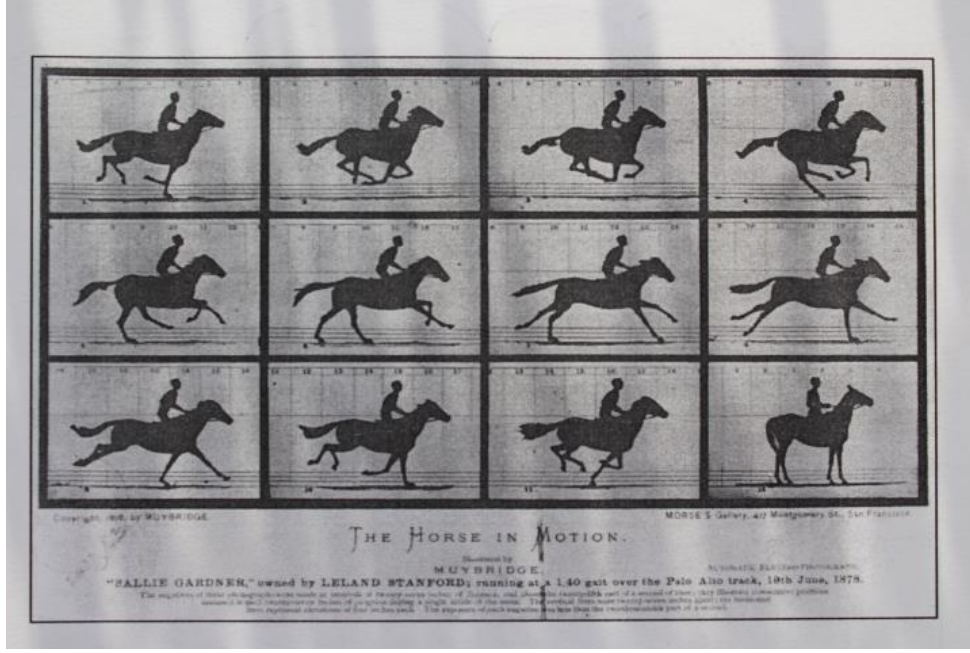
**Görsel 4.** Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin içindeki film şeritleri, [www.bonhams.com](http://www.bonhams.com) Erişim: 08.05.2020

## 1.2. Praksinoskop (Proxinoscope)



**Görsel 5.** Praksinoskop örneği. Ece Üstün. 2015. Sinematograf Üretim: Mekân ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi. İstanbul. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. s.26.

Praksinoskop, 1877' de Charles Emile Reynaud tarafından Fransa' da icat edilmiştir ve patenti de yine kendine aittir. Zoetrope (Yaşam Tekerleği), daha sonra geliştirilerek ortasında üzeri parçalı olan ikinci bir silindirik ayna olan parça eklenerek yeni bir aygıt tasarlanmıştır ve o tasarlanan oyuncağın ismi praksinoskop olmuştur. Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'ne bazı mekanizmaları benziyor fakat aralarındaki fark ortasındaki ayna düzeneği ve silindirin dış kısmında belirli bir sıralamada oluşturulmuş delikler ve yarıkların olmamasıdır. Praksinoskopa, Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nde olduğu gibi silindirin içine ard arda dizilmiş belirli resimler yerleştirilmiştir. Ard arda yerleştirilen resimlere döndürüldüğü zaman ortasındaki ayna düzeneğinden bakılmaktadır. Sinema yapımlarının ilk temelini animasyonlar oluşturmaktadır. Animasyonların temeli, birbiri ardına yapılmış çeşitli karakter ve nesnelerin hareket aşamalarının çizilmesi ya da resmedilmesi esasına dayanmaktadır. Aşama aşama ilerleyen ve birbirine bağlı olan bu oyuncak türleri farkı versiyonlarıyla gelişmeye devam etmektedir. Genellikle içindeki belirli bir düzende sıralanmış resimlerin sayısı 9 ila 12 arasında değişmektedir. Bu sayılar oyuncağın büyük ya da küçük boyutta oluşuna bağlıdır. Optik oyuncakların çizimi çok çeşitlidir. Tamamen tasarlayan kişinin yaratıcılığına bağlıdır. Durağan resimlerin bulunduğu silindirin döndürülmesiyle resimler hızla birbirini kovalamaya başlar ve hareket illüzyonu meydana gelir. Praksinoskoptaki sistem çok basittir. Tamamen ilkel yöntemlerle zahmetsizce tasarlanıp yapılmıştır. İç içe geçmiş iki tane silindir, aynalar ve hareketli resimlerden oluşmaktadır.



**Görsel 6.** Eadweard Muybridge'in Yaptığı Hayvan Hareketleri. Ece Üstün. 2015. Sinematografif Üretim: Mekân ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi. İstanbul. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. s.27.

Edweard Muybridge, Stanford da bir at çiftliğinde hayvanların hareketlerini gözlemlenmiştir. Koşarken hareket halindeki atların her anlarının fotoğraflarını çekmiştir. Hayvanlar ve insanlar üzerindeki incelemelerini tek bir düzlemde birleştirip hareketi aktarmak istemiştir. Daha sonra Zoopraxiscope adı verilen bir aygıt icat etmiştir.

### 1.3. Kinetoskop (Kinetograf) Kinescopel



**Görsel 7.** İlk Kim Buldu, İcatlar-Mucitler-Bilim Adamları, Thomas Edison İcatları, <https://www.ilkkimbuldu.com/thomas-edison-icatlari/> Erişim: 17.04.2021

Thomas Alva Edison ampülü bulan ve günümüzde hala Dünya’da en çok patentini alan önemli icatlar yapmış bir mucittir. Edison; Dünyayı değiştiren çok büyük icatlar yapmıştır. Edison 1888’de hareketli fotoğrafları yapıp ve gösteren makineler tasarlamıştır. Bu işin büyük bir kısmını asistanı W.K.L. Dickson yüklenmiştir. 1847’de Ohio’ da doğan Thomas Alva Edison’un 1894’teki icadına Kinetoskop denmektedir. Kinetoskop; kineto “hareket” ve izlemek “scopos” kelimelerinin birleşmesinden oluşmaktadır. Edison öncelikle 1892 yılında 35 mm’lik film şeridi icat etti. Film şeridi kısa aralıklarla çekilmiş fotoğraf karelerinden oluşmaktadır. Bu icadını perdeye yansıtmak yerine kinetoskop adını verdiği büyük bir kutunun içine yansıtmıştır. Bu kutunun içindeki film sadece bir kişi izleyecek şekilde tasarlanmıştır. Kişinin filmi izleyebilmesi için cihazın üstünde gözetleme deliği vardır. Gözetleme deliğinden saniyede 46 kare hızla geçmektedir. Bugünkü sinemanın ilk temelleri bu icat sayesinde oluşmuştur. Birbiri ardına dizilmiş film şeridindeki resimlerin ortasında ışık kaynağı bulunan bir kasnak vardır. Kasnak döndüğü zaman ekranda hareketli bir görüntü oluşmaktadır. Kinetoskop elektrik ile çalışmaktadır. Edison bu icadını fazla önemsemeyip patentini almamıştır. 1894 yılında New York’ un Broadway kentinde Kinetoskop tanıtılmış, halkın beğenisini kazanmayı başarmıştır ve girişimcilere satılmıştır. Girişimciler Kinetoskop sayesinde para kazanmaya başlamamıştır. Girişimcilerin, Kinetoskoptan para kazanmalarındaki neden görüntüleri izleyiciye parayla göstermeleridir. İlk hareketli film yapılıp kaydedilmesi kinetoskop sayesinde olmuştur. Bu alet ekrana yansıtılmayan sadece gözetme deliğinden izlenebilen filmlerin düzenli bir hızla dönmesini sağlayan bir kutudur. Kinetoskop hareketli görüntüleri çoğaltıp kaydetmektedir. Diğer bir özelliği ise görüntü ve sesi birlikte kaydetmesidir. Edison’un ilk filmlerinden biri “Fred Ott’un Hapşırıyor” isimli görüntüleridir.

#### 1.4. Sinema- Cinematograf



**Görsel 8.** Cinematograf.

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/73/CinematografProjection.png> Erişim:  
17.04.2021

Sinema; cinema, cinematographe hareketli görüntü kaydeden cihazdır. İlk kullanım 1895 Louis Lumiere Fr. Mucit. Kinema; hareket, kineo kivew; hareket etmek, devinmek (Nişanyan Sözlük). Sinema; TDK tarafından; herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir ekran veya perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işi (Türk Dil Kurumu [TDK]). İlk olarak sinema 1824 yılında laboratuvarındaki çalışmalarıyla Peter Mark Roget'in Londra'da çizdiği, çizgi resimleri disk üzerine yapıştırması ve diski döndürmesiyle başlamıştır. Sinema hareketli resimlerin belirli bir zaman diliminde hızlı olarak gösterilmesiyle ortaya çıkmıştır. Sinema güzel sanatların bir dalı olarak kabul edilen sanat dalıdır.

Çizilmiş görüntülerin ışık yardımıyla perde üzerindeki hareketli görüntülere sesin de eklenmesiyle, anlatım tekniği olan senaryoyla (kurgu) oluşmaktadır.

Zaman aygıtın içindedir ve imajların birbiri ardına dizilmesini sağlar. Bu şekilde sinema aslında suni bir hareket ve sinematografik bir illüzyon yaratır. Sinemada illüzyonun kaynağı olan hareket, kamera tarafından bütünsel olarak kaydedilir, birbirinden kopuk fotoğraflarla ayrıştırılmaz (Üstün, 2015, s.31).

İlk çıkış amacı sadece eğlence olan sinema 20. Yüzyılın başında ticaret ve sanayide de yükselmiştir. İlk zamanlarda teknoloji gelişmediği için filmler sessiz yapılmaktadır. Daha sonra sinemada ses ve görüntü birlikte kullanılmaya başlanmıştır. Sinema sadece eğlence aracı olmak yerine aynı zamanda bilgi ve kültür birikimi, sosyal, ekonomik açıdan farklı düşünce ve fikirleri beraberinde getiren çok yönlü anlatım aracıdır. Sinemada insan gözü en önemli etkidir. Çünkü sinemanın temelinde, beynin gözün ağtabakası üzerine düşen görüntü sayesinde, hareket etmeyen belli başlı görüntüleri, hareket ediyormuş gibi algılaması esası yatmaktadır. Sinemanın kurgu dili senaryo, aydınlatma (ışık), görsel düzenleme, edebiyat, tiyatro, estetik düzey ve plastik sanatları kapsamaktadır. Sinema, seyreden izleyiciye gülmek, ağlamak, mutlu olmak, heyecanlanmak, düşünmek, üzülme, bilgi sahibi olmak gibi çeşitli duyguları yaşamalarına neden olmaktadır. Günümüzde sinemada ki en önemli araçlardan biri de kameralardır. Sinema, 20. yy. dan itibaren önemli bir sektör haline gelmiştir.

Tarih içinde hareketli görüntünün ve dolayısıyla kameranın icat edilmesinin yolunu açmak için ilk olarak bilim insanlarının gözün bir kusurunu keşfetmeleri gerekiyordu. Bu kusur ise; birbiri ardına gelen ve birbirinden küçük farklılıklar gösteren 16 adet resmin 1 saniye içerisinde yani; saniyede 16 kare şeklinde oynatılmasıyla gözün bu tek tek resimleri bütünsel bir hareket gibi algılamasıydı. Bilim insanları gözün bu kusurunu 19. yüzyılda keşfettiler. Bu keşifle üretilen optik oyunculardan günümüz son teknoloji kameralara gelene kadar kamera teknolojileri hiç duraksamadan gelişti ve ilerledi. İnsanın hep daha iyiyeye sahip olma isteği bu gelişimi kamçılayan en büyük etmen oldu. İlk zamanlarda görüntünün sadece görünmesi yeterken zamanla insan gözünün gördüğüne en yakın görüntüyü ve en yakın kaliteyi aramaya başladı ve günümüzde insanın bu serüveni hala devam etmektedir (Çalışkan, 2016, s.4).

Sinematografi Lumiere Kardeşler 1894 yılında geliştirmişlerdir ve ilk gösterilerini Paris Grand Cafe'de yapmışlardır. Görüntüleri kaydetmeye ve kaydedilen görüntüleri, bir ekran üzerinde göstermeye yarayan aygıttır. Cinematografinin kelime anlamı hareket ile yazmadır. Cinematograf sabit görüntülerden hareketli görüntülere geçişi ile birlikte ortaya çıkmıştır. Lumiere kardeşlerin ilk filmi 15 kare hızında çekilmiş 55 saniyelik "arrival of a train at la ciotat" isimli filmidir. Bu film Paris Grand Cafe'nin bodurumunda 28 Aralık 1895 yılında 25 kişilik izleyicisine



ücretli olarak gösterilmiştir. İlk zamanlarda filmler kısa süreli, renksiz ve sessiz izlenmiştir.

### 1.5. Kaleidoskop



**Görsel 9.** Kaleidoskop, <https://www.lafsozluk.com/2010/10/kaleydoskop.html>

[https://4.bp.blogspot.com/1EF2h3TsOCw/WQZYosHyQLI/AAAAAAAAk2o/cvP8Fv1p1ccPU5OtSNil\\_fu0suS3ky6PQCLcB/s1600/kaleydoskop\\_cicek\\_durbunu.jpg](https://4.bp.blogspot.com/1EF2h3TsOCw/WQZYosHyQLI/AAAAAAAAk2o/cvP8Fv1p1ccPU5OtSNil_fu0suS3ky6PQCLcB/s1600/kaleydoskop_cicek_durbunu.jpg) Erişim: 17.04.2021

Kaleidoskop kelimesi Yunanca bir kelimedir. Kalos (güzel), eidos (biçim) ve scopos (izlemek) sözcüklerinin bir araya gelmesiyle türemiştir. Göz ile delikten içeri bakıldığı zaman ayna, mercek ve çok renkli desenlerin hızlıca geçtiği oyuncak dürbündür. Çiçek dürbünü, sürekli değişen manzara olarak da adlandırılmaktadır. 1816 yılında İskoç Sir David Brewster tarafından icat edilmiştir ve patentini yine kendisi 1817 yılında almıştır. Patent sırasındaki hatası yüzünden başkaları tarafından, oyuncak dürbün kolaylıkla kopyalanmış ve taklitlerinin çıkmasına sebep olmuştur. Hatası yüzünden bu icadından çok para kazanamamıştır. Oyuncak dürbünün içi koyu renkli ya da siyahtır. İçinde üç tane ayna bulunmaktadır. Tüy, pul, cam kırıkları, boncuk, naylon, saydam kâğıt, küçük parçalara bölünmüş renkli kağıtlar vb. gibi birçok malzemelerden yapılmaktadır. Dürbünün deliğinden bakıldığı zaman bu malzemeler ve aynalar yardımıyla çeşitli desenlerin olduğu görülmektedir. Desenler ışığın yansımasıyla oluşmaktadır ve

görüntüleri hafif bulanıktır. Dürbünü hareket ettirdikçe içindeki desenlere tekrar bakıldığında aynı deseni görmek mümkün değildir. Kaleideskop yapımında kullanılacak malzemelere rahatlıkla ulaşılabilir ve günümüzde herkes kolaylıkla yapabilmektedir.

## 1.6. Oyun



**Görsel 10.** Oyun. <https://www.birgun.net/haber/oyun-cocuklar-icin-temel-bir-hak-257436> Erişim: 17.04.2021

Oyun: “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” (Türk Dil Kurumu [TDK]). “Türkçe’ de oyun kelimesi oy (çukur) dan oyun/oyun (gerçek anlamı çukur açma), anlam genişlemesiyle oynamak, biriyle eğlenmek, aldatmak... anlamındadır” (Eyüboğlu, 2017, s.520). Orta Asya Türklerinden Yakutlar şamana oyun adını verirlerken, Türkmenistan’ da ise şaman töreninin tümüne oyun adı veriliyordu. Yani oyun kelimesi günümüz Türkçe’sine Orta Asya Şamanizm’inden kalmış bir kelimedir. Oy-un, gerçek anlamı çukur açmak olduğu halde, zamanla “vakit geçirmeye yarayan ve belli kuralları olan eğlence” anlamını kazanmıştır (Güner, 2002, s.5). Oyunun tanımı farklı kaynak ve sözlüklerde verilmiştir.

Shakel (2002), suya baktığında kendi imajını algılayabilen yetişkin ya da çocuk karakterlerin oluşturduğu grubun o günlerde insanlık diye isimlendirilen ilk oyuncular olup, havada uçuşan bir kemik, taş ya da ağaç parçasının oynanılan ilk oyuncaklar olduğunu belirtmiştir. Bu başlangıç aynı zamanda bugünkü modern oyun ve oyuncakların da temellerini atmış, bugün hala duran suya taş atarak eğleniyor olmak anlam kazanmıştır (Ak, 2006, s.41).

Oyun yoluyla öğrenme ve eğlenme sadece çocuklar olarak sınırlandırılmamalıdır. Oyun, eğitimciler, aile bireyleri, yetişkinler hatta hayvanlar (oyuncu niteliğindeki) için de önemlidir. Beslenme, uyku, üreme ve eğlence (oyun) hayvanlarla birtakım ortak ihtiyaçlarımızdandır. Örneğin, oyun için kavga eden köpekler, lazer ışığının peşinden koşan bir kedinin, eğlendiğini düşündüğümüz çok sayıda hayvanları görmek mümkündür. Hangisinin eğlence, hangisinin kendini ve çevresini korumak, hangisinin üreme, hangisinin avlanma ya da öğrenme sürecinde olduğunu anlamak zordur. Bir hayvanın avlamak için uğraş verdiği hareketleri bizi eğlendirdiği için bizler oyun oynadıklarını zannediriz. Aslında hayvanın hareketleri oyun oynamayıp sadece hayatta kalmak için verdiği mücadele ya da öğrenme sürecini göstermektedir. Genel olarak çoğu hayvanların öğrenme süreci, avlamak için sergiledikleri davranışlar, hayvanların doğal yaşamındaki hayati işlevleri bizi eğlendirdiği için bize oyun gibi gelmektedir.

Oyun belirli bir kurala dayalı, eğitici ve öğretici özelliği olan, oyuncak olmadan da sadece oyun aracı ile her canlı tarafından oynanabilen, oynarken eğlendiren davranışların bütünüdür. Fiziksel, sözel ya da malzemeler ile insanların fikirleri veya çevresindekiler ile ilişkilendirilmiş zihinsel oyun aktiviteleri içermektedir. Oyun her canlının bütün evresinde var olmuştur. Yetişkinlerde çoğu zaman boş zamanlarını doldurmak için yapılan bir etkinlik olarak değerlendirilmektedir. Yetişkinler oyun oynama işini ciddiye almadan, sadece eğlenmek için yapsa da çocuklar için bu durum pek de öyle söylenemez, çocuklar hayatını oyun üzerinden kurar. Oyun yetişkinler için değil, çocuklar için ciddi bir iştir. Oyunda çevre bir etkileşim öğrenme aracı olarak kabul edilebilir. İnsanlar ve hayvanların doğasında oyun içgüdüğü bulunmaktadır. Oyunlaştırma kavramı, çeşitli öğrenme ortamları, rutin gündelik hayatımızın sıkıcılığından kurtularak çeşitli eğlenme ve öğrenme ortamları içinde oyunun temel amaç olmasını önemli hale getirmektedir.

Oyuncakla, oyun aracı farklı kavramlardır. Oyun araçları sadece oyun içinde var olmaktadır ve oyun bittikten sonra anlamı ortadan kalkan nesnelere dir. Gelişi güzel

elinizi kullanarak saçınızla oynarken, saçımız oyuncak değil oyun aracı olmaktadır. Sek sek oynamak, yere tebeşirle çizilen çizgi, beştaş oynarken oynadığımız taşlar, ip atlarken oynanılan ip oyuncak değil oyun aracıdır. Bu örnekler daha da çoğaltılabilir. Dolayısıyla etrafımızdaki her nesne ya da malzeme, taş, toprak, yaprak, düğme, ağaç, çiçek, tencere, ellerimiz, saçımız aklımıza gelen herşey oyun aracı olabilmektedir. Nesnel olmayan oyun aracı olmadan da oynamak mümkündür. Kendi kendimize şarkı söyleyip eğlenmek, zıplamak, yerden yüksek oynamak, yakalamaç oynamak diye adlandırdığımız oyunlar oyun aracı olmadan oynanılmaktadır. Bu bilgilere örnek olarak “Oyun aracına dönmeye başladık. Ben bu ikisini ayırıyorum. Oyuncak çocuğun, eline alıp oynayabildiği şeyler, oyun aracı ise çocuğun içine girebildiği, üstüne çıkabildiği şeyler olduğunu belirtmektedir” (Onur, 2010, s.373) demiştir.

Oyun gelişen teknolojiye bağlı olarak her geçen gün bilgisayar oyunlarına artan ilgiyi beraberinde getirmektedir. Dikkat ve konsantrasyon sorunu olan oyuncuda eğlenceli bir çözüm yaratılabilmektedir. Hayatımıza teknolojinin girmesiyle oynanan oyunlar çeşitlenmiştir. Teknolojik araçlar doğru kullanıldığında eğitici, eğlenceli zaman geçirmelerini sağlamaktadır. Artık sadece sokak oyunları, oyuncaklar yok, insanların kolaylıkla ulaşabildiği, saatlerini harcadığı dijital ortam var. Teknoloji oyunları, oyuncakları, yaşamı değiştirmektedir. Eskiden sokaklarda koşup zıplayan çocukların yerini dijital oyunlar almıştır. Geleneksel olarak tanımlanan sokak oyunları artık unutuldu. Bunun nedeni teknolojinin bazı bireyler ve çocuklar tarafından işlevselliğini bozacak şekilde fazla kullanılmaya başlanmasıdır. Bu durum kişilerde fazla radyasyona maruz kalması, görme ve duruş sorunları, daha az hareketten kaynaklanan fiziksel sorunlar ve sosyal ilişkileri olumsuz yönde etkilemektedir.

### **1.6.1. Sanat ve Oyun Arasındaki İlişki**

Sanat ve oyun arasındaki ilişkiye ilk kez 18. Yüzyıl sonlarında I. Kant işaret etmişti. Kant, oyunu sanat olarak görüyordu, sanat ciddi oynanan bir oyundu. Sanatta tıpkı oyunda olduğu gibi sonucun belirsiz olduğu bir faaliyette insanın meşgul olması ve tatmine ulaşması söz konusudur (Güner, 2002, s.12).

Sanatçı da oyuncu gibi hayal dünyasında eserini oluşturmaktadır. Her ikisi de bizi gündelik problemlerden uzaklaştırmaktadır. “Oyun insanın ilk sanatıdır” diyen (Jean-Paul) bu sözleriyle sanat ve oyun arasındaki benzerlikleri öne sunmaktadır. Sanatçının eserlerine ceza verilmediği gibi oyun oynayana da neden oynadın

denilmez. Bu iki kavram içinde masum ve temiz duygular barındırmaktadır. Oyun oynayanda, sanatçı da sevgiyle yapmaktadır işini.

Oyun alanının kendine özgü bir düzeni de vardır. Hayatın karmaşası içinde oyundaki düzenin nitelikleri (gerilim, denge, salınım, zıtlık, çeşitleme, birbirinin yerine geçme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm) estetik ve biçim yaratma kaygısıyla doludur. Aynı şeyleri sanat yapıtları için de söylemek mümkündür. Sanat yapıtlarının da oyunda olduğu gibi kendilerine özgü düzenleri vardır (Tüfekci, 2013, s.14).

“Kant’ın düşünceleri, Schiller tarafından takip edilmiş ve oyun-sanat ilişkisi daha da ileri götürülmüştür. Schiller’e göre sanatın temeli oyundur ve güzellik bu oyunun amacıdır. Artistik tat ve oyundan alınan zevk arasında daima bir paralellik vardır” (Güner, 2002, s.13).

Oyun ve sanatta ortak özellik özgürlüktür. Her ikisi de işini yaparken, hayal dünyasına yönelir ve gündelik hayatın sıkıntılarından uzaklaşır. Sanatla uğraşan insanlar, sanatını icra ederken zamanın nasıl geçtiğini anlamazlar. Oyun oynarken de zamanın akıp gitmesi, sanat icra ederken de birbiriyle benzerlik taşımaktadır. İnsanlar hayatlarını sanat ve oyunlarla genişletebilmektedirler. Oyun ve sanatta güzellik, haz uyandıran, dış dünyayla bağlantısını o an için unutup sadece oyun ve sanata odaklanılan, içinde özgür düşünceler bulundurmaktadır. “Oyun sanat ilişkisi yalnızca estetik düzlemde kalmaz. Sanatçı bazen kendine konu olarak oyunu ya da oyuncu seçerken bazen de oyuncak, sanatçının ürettiği sanat nesnesine dönüşür” (Güner, 2002, s.16). Sanatçı, tıpkı bir çocuk gibi sonsuz maviğe, huzura, özgürlüğe, büyük bir hazla sanatın sonsuz derinliğine gömülmektedir. Oyun oynayan bir çocuk gibidir sanatçı. Beğeni ve zevklerin gelişmesinde sanat ve oyun ön plandadır. Oyunda olduğu gibi sanatın da yaşı yoktur. Sanat, sonsuz ve özgürdür. Sanat ve oyun eğitici ve öğretici özelliklerinin olmasının yanısıra yaşamsal bir gereksinime ihtiyaç duymaktadır.

Sanat tarihinin en oyuncu adamlarından biri Picasso’dur demek pek de yanlış olmaz. Picasso atölyesini “laboratuvar”, resmi ise “ruhun oyunu” olarak görüyordu. Plastik sanatların hemen her dalına el atmış ve hepsinde de oyuncu kimliğini sergilemiştir. Meşhur körlük takıntısı, onun, kübist uygulamalarda dokunma hissini en çok abartan sanatçı olmasına neden olmuştur. Şöyle demiştir: “Ressam için sadece konuyu sevmek gibi bir gerçek vardır ve ressamın gözlerini, daha iyi ötsün diye kör edilen kuşun gözleri gibi çıkarmak gerekir. (Güner, 2002, s.26).

### 1.6.2. Oyuncak

Oyuncak kavramı oyundan türemiştir. Oyunun birçok farklı tanımları vardır, oyuncak ise herkes tarafından bilinen az tanıma sahiptir. Oyuncak: “Oyunçak,

oyna-acak” (Nişanyan Sözlük), “Oyuncak; oynayıp, eğlenmeye yarayan herşey” (Hançerlioğlu, 2017, s.374), “Oyun aracı” (Türk Dil Kurumu [TDK]), oyuncak; oyun (eğlenme oynama)-dan oyun-cak/oyuncak (oyun oynamaya yarayan araç, çocuklarda). (Eyuboğlu, 2017, s.520). Oyuncak; “Çocuğun beş duyusunu ve duygularını uyararak, değerlendirme ve uygulama yetilerini geliştiren, bedensel ve sosyal gelişimini hızlandıran bir oyun aracıdır (Güner, 2002, s.38). Bazı kaynaklarda anlamları bu şekilde verilmektedir.

Oyuncak denilince ilk akla gelen çocuklardır. Genellikle oyuncaklar, çocuklara yönelik üretilip, çocuklar tarafından oynanmaktadır. Oyuncaklar; belirli nesnelere anlamlar yükleyerek ya da yüklemeyen, çocukları, insanları, hayvanları eğlendirmektedir. Oyuncaklar, oyunu sürdürmemize yarayan bir araçtır ve oyuna teşvik edicidir. Günümüzde bazı oyuncaklar, gerçek bir kahraman, varlık ya da karakterlerin taklididir. Oyunun, oyun oynayan oyuncunun üzerindeki etkileri ve gelişimi ne kadar önemliyse, oyuncaklar da önemli bir yere sahiptir. Önemli olan doğru yerde, doğru zamanda, doğru kişiye, doğru oyuncakları sunabilmektir. Oyuncaklar oyuna ektir, güzelliştir. Oyuncaklar insanların hayal dünyasıdır ve zevk nesnelere sahiptir. Oyuncaklar, bazen geçici bir süreliğine heves edilip, onunla eğlenceli zaman geçirdikten sonra unutulup bir köşeye bırakılır, bazen de hiçbir zaman unutulmayıp baktıkça güzel anıları hatırlatandır.

Genellikle oyuncakları yetişkinler yapmaktadır. Yetişkinler kimi zaman, çocukların oyun dünyaları için, kimi zaman da bir tutku ya da geçimlerini sağlamak için oyuncaklar yapmışlardır. Yetişkinlerin hayatına uyum sağlayan oyuncaklar, çocukların kendi güçlerini farketmelerine de yardımcı olmaktadır. “Oyuncakların en büyük çekiciliği bize dünyayı minyatür halinde göstermeleridir. Oyuncaklar çocukların kendi güçlerini fark etmelerine ve yetişkinlerin dünyasına uyum sağlamalarına yardım eder” diyen Antoni Burton (1986) oyuncaklara duyulan gereksinimimizi bu sözleriyle açıklamaktadır.

Oyuncaklar geçmişle bağlantılı olmalarına rağmen asıl işlevleri değişmemiştir. Coğrafi, kültürel, ekonomik farklılıklar gösterebilir, oyuncağın dili evrenseldir. Oyun ve oyuncak her kültürde neşe ve mutluluk vermektedir. Oyuncaklar, içinde bulunduğu bölgenin ekonomik, kültür ve sosyal özelliklerini de yansıtmaktadır.

Oyuncaklar, yapıldığı döneme ait bilgileri, yaşam biçimlerini ve tarihi yansıtmaktadırlar. Oyuncakların yapılmasında kültür, iklim, cinsiyet, yaşam, toplum değerlerimiz, gelenek-görenek ve yaşın etkisi görülmektedir. Eski dönem oyuncakları yeni nesil oyuncak olarak adlandırdığımız dönemde görmek mümkündür. Oyuncaklar da içinde bulunduğu dünyanın yani geçmişinin izlerine rastlanmaktadır.

Allen Levy' ye (1988) de, "Oyuncaklar hem zamanlarının halk sanatı nesnelere hem de birçok örnekte geçmiş yaşam biçimlerinin, tasarımlarının ve formlarının doğru biçimde kayıtları olarak değerlendirilebilir. Bebekler değişen modaları ortaya koyarlar, trenler ise uzun süredir ortadan kalkmış demir yolu gereçlerinin tanıklarıdır. Bebek evleri geçmiş kuşakların aile içi senaryolarını minyatür halinde en ince ayrıntısına kadar gösterirler." (Onur, 2010, s.48).

Oyuncaklar eğlendirici olduğu kadar eğitici ve öğretici özelliğine de sahiptir. Oyuncaklar, oyunların vazgeçilmezidir. Farklı yaş grupları ve yetişkinler için, gelişimin her alanını desteklemesi açısından eğitici oyuncaklar önemlidir. Yardımlaşma, paylaşma, iş birliği yapma, kurallara uyma, sıranı bekleme, rekabet, yenilgi ve kazanma gibi becerilerinin gelişmesinde yardımcı olmaktadır. Oyun ve oyuncak, genellikle çocukla birlikte anılsa da insanı her yaşta ilgilendiren kavramlardır. Hayvanlar ve bebekler için, oyuncaklar eğlenceli anlar yaratırken onları eğitmektedir. Oyuncak sadece oyuncuyu oyalama aracı değil önemli bir eğitim aracı olarak da görülmelidir. Özellikle çocuklar için eğitici oyuncaklar, parçaları birleştirme, farklı olanı bulup ayırt etme, sıralama, doğru olanı bulma, gruplama, ilişki kurma, parçalama gibi yöntemlerle eğlenerek öğrenebilmektedirler. Oyuncaklar oyun sırasında kullanılan hayal gücünü geliştiren nesnelere dir. Oyuncaklar gelişimin her alanını kapsamaktadır ve oyuncak ile oynayan oyuncuya göre farklılıklar göstermektedir. Oyuncak seçimi oyuncunun hayal dünyasıdır.

### 1.6.3. Oyuncağın Tarihsel Değişimi

Özgün biçimleriyle hala yaşayan topacın, günümüze en yakın örneği yukarıdaki rölyefte belgelenmiştir. Topaç İ.Ö. 1400'lerde Mısırlılarda üretilen bir oyuncak olarak karşımıza çıkmaktadır ve onlar topacı parmaklarıyla çeviriyorlarken, Çinlilerin kamçıyla çevirmeyi keşfettiği bilgisine ulaşılmıştır. Bizans dönemine ait mozaiklerde çember çeviren çocuk, dama, dokuztaş oyunu çizimleri bulunmaktadır. Türklerdeki çocuk oyunlarıyla ilgili yazılı bilgilere Dede Korkut hikâyelerinde, " Divan-ü Lügat-it Türk'te ise oyun ve oyunla ilgili terimlere rastlanmaktadır (Tüfekci, 2013, s.16-17).

Oyuncak tarihinin insanlık tarihi kadar eski olduğu bilinmektedir. Tarihte bilinen ilk oyuncakların Mısırlılara ait olduğu görülmektedir. İlk oyuncak M.Ö. beşinci yüzyılda Mısır'da arkeolojik kazılarda görülen oyuncak tahtadan yapılmış atlardır. Mısırlıların oyuncak konusunda ilerleme göstermeleri çocuklara ve oyuncağa ne

kadar fazla önem verdiklerini göstermektedir. M.Ö. ikinci yüzyıl ve M.Ö. beşinci yüzyılda firavun mezarlarında oyuncak bebekler bulunmuştur. Çingiraklar, minyatür hayvan formları, bebekler, bilyeler M.Ö. ki yıllardan günümüze kadar gelmektedir. Oyuncak malzemesi olarak öncelikle taş, fil dişi, tahta daha sonra pişmiş topraktan da oyuncak kalıntılarına rastlamak mümkündür.

Orta Avrupa'daki mağaralarda bulunan çakmaktaşından heykelciklerin oyuncak bebek olması olasılığı çok yüksektir. Eski Mısır'da, papirustan ya da deriden yapılmış toplar, pişmiş topraktan bebekler, kuklalar, eklemlili çenesi olan küçük tahta timsahlar, ipe oynatılan çenesi olan ağaçtan kaplan (İ.Ö. 1400) bulunmuştu. Mısırlılar topacı parmaklarıyla çeviriyorlardı; parmak yerine kamçının kullanılması Çinliler tarafından bulundu. En eski oyuncaklardan biri de çemberdir. Oyuncak bebeğin ilk kez İ.Ö. 2 binlerde Mısır'da başladığını biliyoruz (Onur, 2010, s.57).

Antik Çağda oyuncaklar dinsel nesne olarak kullanılmaktadır ve bu çağda oyuncaklar sadece eğlenmek amaçlı yapılmamaktadır. Muska, nazarlık, sunak, kötü ruhlardan korunma, tapma amaçlı da kullanılmaktadır. O dönemde inançları gereği oyuncaklar tanrıya adanmaktadır. Ölüleri oyuncakları ile gömme geleneği birçok kültürde görülmektedir. Kız çocukları bebekleri ile evlenme çağına gelene kadar oynar, evlendikleri gün tanrılarına adadıktan sonra birdaha oyuncaklarıyla oynamadıkları bilinmektedir. Oğlan çocukları da oyuncak olarak oynadıkları topaç ve çemberlerini tanrıya armağan etmektedirler. Bu dönemin oyuncaklarının arasında dinsel bağı anlamak mümkündür. Bu durumu Bekir Onur şöyle açıklamıştır "Eski Mısır kültürüne ait birçok bebekler, kuklalar, eklemlili çenesi olan ağaçtan küçük timsahlar, vb. Çocuk mezarlarında en çok bulunan nesnelere biri de bir tür sistre (eski Mısır çalgısı)'dır. Seguin bu çalgının daha sonra çingirağın atası olacağını belirtmektedir" (Onur, 2010, s.55). Antik dönem çocuk mezarlarında minyatür hayvanlar, topaç, şak şak, misket adı verilen oyuncaklar görülmektedir. Topu sadece çocuklar değil, büyüklerin de oynadığı görülmektedir. Top oyunları günümüzde basketbol, voleybol, futbol olarak oynanmaktadır.

Orta çağda yaşam daha zordu, insanlar bu çağda savaşmak zorundaydılar, savaştan sonra da çalışmak. Erkek çocukları babalarının mesleğini devam ettirerek ev geçimini sağlamak zorunda kalmışlardır. Ellerindeki kendi imkanlarıyla çocuklar oyuncaklarını kendileri yapıp ya da ailelerinden kalan oyuncaklarla oynamak zorunda kaldılar. Oynadıkları ya da ürettikleri oyuncaklar daha çok savaşa yöneliktir. Bu dönemde çocuklar savaştan, yoksulluktan dolayı çok fazla şanslı değillerdi. Savaş olduğu için oyuncak atölyeleri oyuncak yerine silah



üretmektedir. Çocukların eğlenceleri yetişkinlerin yaşamına göre kuruludur ve çocuklar yetişkinlerin minyatür modeli olarak görülmektedir. Savaştan dolayı ekonomik zorluk nedeniyle oyuncak sanayinde duraklama olmaktadır. Bu dönemde kendi imkanlarıyla evlerinde yaptıkları, basit oyuncaklarda artış görülmektedir.

Çoğu Staffordshire'da üretilen çömlek oyuncaklardan binlerce yapıldı ve bunlar koleksiyonlara konuldu. Çömlek çay ve yemek takımları 1820'den beri yapılıyordu. Ama, sanayi devriminden yararlanan çocukların yanında, devrimin acısını çeken çocuklar da vardı. Çömlekçilikte, madenlerde, fabrikalarda çoğu zaman küçük yaşlarda çocuklar çalıştırılıyordu. 1842 tarihini taşıyan resmi bir rapor dokuz yaşındaki William Cotton'un haftada yetmiş saat çalıştığını ve yaklaşık üç bin çömlek figür yapması karşılığında iki şilin kazandığını bildirmektedir (Onur, 2010, s.68).

Herman Glaser (1985) Nuremberg Oyuncak Müzesi (Nuremberg Toy Museum) müze içindeki oyuncaklar hakkında açıklamalarında, çocuk ve yetişkinlerin oyuncak ve oyunları arasında sınır çizmenin kolay olmadığını ve ayırt edilemediğini dile getiriyor. Oyuncak denilince ilk akla Alman oyuncakçılığı gelmektedir. Gelişmiş oyuncaklara ve çok fazla çeşite Almanya'da rastlamak mümkündür. Bazı ülkelerde Alman oyuncakçılığı taklit edilmiştir.

Almanya'da Kurtuluş Savaşı sonrası yapılan bebeklerin saçlarının gerçek olması ekonomik krizin göstergesidir. Bu dönemde Alman kadınları krizden dolayı kendi saçlarını kesip oyuncak fabrikalarına satmaktadırlar. Oyuncak fabrikaları alman kadınlarının sattığı kendi saçlarını ürettikleri bebeklerinde saçlarında kullanılmaktadırlar. Bu bebekler günümüzde Almanya müzesinde camekan fanusta sergilenmektedir. "Müzenin bebek koleksiyonundan bazı örnekler: -Art Nuveau döneminin tipik bir yüksek tekerlekli bebek arabası; gerçek saçlı, kadife giysili, sırlanmamış porselen başlı bebek, 1905 tarihli" (Onur, 2010, s.84).

"Oyuncak tarihiyle ilgili bütün kaynaklarda Alman oyuncakçılığı en önemli yeri tutmaktadır. Bunun nedeni belli: Batı dünyasında oyuncağı düzenli sanayi ürününe dönüştüren ilk ülke Almanya olduğu bilinmektedir" (Onur, 2010, s.58). Alman porselen bebekleri dünya oyuncak tarihinde önemli bir yere sahiptir. Almanya'da porselene soylular beyaz altın demektedir. 1950'lerden günümüze dek çeşitlenerek gelen bebekler günümüzde hala ilgi odağı olmaktadır. Almanya'da porselen fabrikalarının ilk kuruluş amacı, zengin ailelere porselen ürünler yapmaktır. Daha sonra porselen gelişerek oyuncaklarda kullanılmıştır.

Avrupa'da sanayi devrimiyle birlikte porselen gelişmeye başlamıştır. Almanya dışında Çin porselen bebekleri de görülmektedir. Porselen bebekler Fransa'da 1900'lü yıllarda modacıların giydirdikleri manken görevini görmüştür. Porselen bebekler 1800'lerin ortalarında Alman Porselen Endüstrisinde üretilmiştir. Bu

bebekler 1200-1250 C'de pişmiştir ve tamamı ya da bazı bölümleri porselen olarak üretilmiştir. Sanayi devriminin olumsuz sonuçlarından etkilenen porselen bebeklerde mühür olduğu görülmektedir. Porselen bebeklerin orijinal olup olmadığını bu mühürler sayesinde kolayca anlamak mümkündür. Sayıca az olan porselen bebek kalıplarının üzerinde kalıp numaraları bulunmaktadır. Porselen bebekler üretildikleri fabrikaların logosunu taşıyarak markalaşmışlardır. Porselen bebeklerin boyutları 10-100 cm arasında değişmektedir.

18. ve 19. yüzyıllarda oyuncak bebek çocuk bebekten çok bir yetişkine benziyordu. Hatta Avrupa'da bebek önceleri bir oyuncaktan çok bir "moda elçisi" idi. Manken bebeğin Fransa'da 15. yüzyılda yaratıldığını ve uzak ülkelere Fransız modasını tanıtmak için kullanıldığını biliyoruz. Daha sonra İngiltere'de aynı şeyi yapıyor. 1751'de Londra'da bir yayın, "St. James Street'te yapılmış değişik giysileri olan birçok bebeğin, İngiliz bayanları arasında şimdilerde moda olan giyim biçimini göstermek üzere Rus Çariçesine gönderildiği" haberini duyuyordu. Kanada'nın Fransız kesiminde bebeğin hemen hemen hiç yapılmadığını saptamak ilginçtir. Ancak bebek çamaşırının bebeğin kendisinden önce var olduğunu görmek daha da ilginçtir (Onur, 2010, s.80).

Sırasıyla oyuncak malzeme üretimi dönemlerine göre, 18. yüzyıldan önce tahta, kâğıt, bez, teneke, kurmal, buharlı, elektrikli, pilli ve teknolojik oyuncaklar olarak oyuncak sanayinde üretilmiştir. M.Ö. 900'lü yıllarda endüstri devrimi etkili olmuştur ve teneke oyuncaklar ön plana çıkmıştır. Bunlar, gemi, araba, uçak, tren vb.dir. İkinci Dünya savaşı sonrası oyuncak yapımında gerileme görülmektedir. Bu dönemde evlerde yapılan ev yapımı basit malzemelerden oyuncaklar yapılmıştır. 1970'li yılların sonunda demirin çocukları zehirlediği düşünülerek sağlıkları açısından daha ucuza mal olması nedeniyle plastik oyuncaklar ön planda olmaktadır. Oyuncaklar porselen, çini, tahta, kumaş, kâğıt, bez, mısır kabuğu, kuru meyve ve sebze, fındık, teneke, pirinç, maden, alüminyum, fil dişi, taş, çelik, selüloit, deri, kauçuk, sünger, kil, balmumu, tuz, deniz kabuğu, tavuk derisi, düğme, içi saman ya da talaş dolu bebek ve plastik malzeme gibi malzemelerden yapılarak oldukça zengindir.

Teneke oyuncakların sivri kenarlarıyla ve zehirli boylarıyla çocuklar için tehlikeli olması olasılığı İkinci Dünya Savaşı sonrasında hükümetin bu konuda yeni düzenlemeler yapmasına yol açınca bu sanayi dalı gerilemiş, bu da plastik oyuncakların hızla gelişmesine yol açmıştır (Onur, 2010, s.138).

Eski dönemden günümüze kadar farklı malzeme sistemi kullanılarak geliştirilen oyuncaklar arasında en gelişmiş olanı teknolojik oyuncaklardır. Kendi dönemin teknolojik olanaklarını kullanarak diğer dönemlerde de olduğu gibi teknolojik oyuncaklar kendi döneminin sosyal ve kültürel izlerini taşımaktadır. Bazı oyuncaklar teknolojiden faydalansa da sürekliliğini sağlayamamıştır. Her geçen

gün yenilenen ve bir üst modelinin çıkması, bir önceki oyun ya da oyuncağın unutulmasına neden olmuştur. Teknolojinin getirdiği yenilikler yeni yaşam biçimine uyum sağlamaktadır. Oyuncaklara teknoloji ile birlikte mekanik ve elektronik düzenekler eklenmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle çeşitli malzemelerden yapılan oyuncakların yerini maliyeti daha düşük olan plastik oyuncaklar ve mekanik oyuncaklar almıştır. Teknolojik açıdan gelişmiş oyuncaklar doğru seçildiğinde, zamanı doğru kullanıldığında eğitici ve öğretici yanlarından faydalanılmaktadır. Doğru kullanılmadığında ise verimsiz ve olumsuz etkileri görülmektedir.

Eski Yunan'da bulunan oyuncaklar arasında çingirak, el arabası, değnek at, minyatür mobilyalar, evler, gemiler, arabalar vardır. En eski Yunan bebeği Truva'daki kazılarda bulunmuştur. 6. yüzyılda Yunanistan'da kilden bebek yapan ustalar vardır. Eski Roma'da paçavradan bebekler bulunmuştur. Aslında Mezopotamya, Mısır, Yunan ve Roma uygarlıklarında karşılaştığımız antik oyuncakların çoğunun birbirine benzer olduğu düşünülebilir. Çocukların en eski oyuncaklarının taştan, kilden ya da kurutulmuş meyveden yapılmış bilyalar olduğu, bunu kilden pişmiş topraktan, hayvanların, bebeklerin izlediği görülmektedir. İlkçağın bu basit oyuncaklarının ardından, Orta çağın dövme demirden hayvanları, tahtadan bebeklerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Orta çağın koşulları oyuncak açısından uygun olamamakla birlikte, Avrupa'da oyuncak sanayinin köklerinin Orta çağa kadar gittiği düşünülmektedir.

"20. Yüzyılda oyuncaklar değişen teknolojiyi olduğu gibi yansıttı; bu yansıma oyuncakların yalnızca tasarımında değil, yapımlarında kullanılan malzemede ve geliştirilmelerinde başvurulan yöntemlerde de oldu." Ancak Kay bugünkü oyuncak tasarımlarının çoğunun kökeninin geçmişte olduğunu belirtmekten de geri kalmıyor. Örneğin ağlayan bebeğin patenti ilk kez 1966'da beslenebilen bir bebeğin patenti alınmış, kayıtlara geçen ilk konuşan bebek 1824 tarihini taşıyor, 1880'de bir sütanne bebek yapılmış., 1866'da beslenebilen bir bebeğin patenti alınmış, vb. Böylece bugün yeni sanılan birçok oyuncağın kökeninin geçmişe dayandığı anlaşılıyor. Kay şöyle demektedir: "Bugün kalelerin yerini Ninja Kaplumbağaların karargâhı, dans edip şarkı söyleyen teneke oyuncakların yerini Ferrari F40'lar almıştır. Alfabe blokları ve ilk okuma kitapları ise yerlerini konuşan bilgisayarlı oyuncaklara bırakmıştır (Onur, 2010, s.26).

#### **1.6.4. Türkiye' de Oyuncak**

Türkiye'de oyuncak dini inançlar ve maddi imkanların yetersizliğinden dolayı gelişmemiştir. "Bizde yaratıcılık yok, hep kopye ediyoruz. Neden dersiniz, ben oyuncakla büyümedim ki! Biz çocukken varillerin çemberini çıkarıp çember çevirirdik, oyuncak diye bildiğimiz bir tek buydu. Bu konuda geç kalmamızın

nedeni de bu” (Onur, 2010, s.279). Uzun süre bebeklerin yapımının günah olduğu düşünülerek insanların baskıları yüzünden çok zaman sonra yapılmıştır. Anadolu’da oyuncaktan çok oyun aracı daha fazla gelişmiştir. Anadolu çocuğu kendi oyuncağını çevresindeki malzemeleri değerlendirerek kendi imkanlarıyla yine kendisi yapmıştır. O dönemlerde oyuncaklar sadece oynamak için yapılmıştır. Bu yapılan oyuncaklar satılmaz, çok nadir satıldığı görülse de yoksulluktan alan olmazmış.

Türkiye’de oyuncakların tarihinin kayıtlara geçmemesinin nedeni oyuncakları oyuncakçı dükkanları değil küçük mahalle dükkanlarının satmalarıdır. Diğer bir nedense oyuncakları satanların, sattığı oyuncakların kaydının tutulmaması ya da satılan oyuncaklardan bir tane numune olarak saklanılmamasıdır.

Avrupa’da oyuncakların çoğu süs eşyası olarak kullanılsa da bu durum Türkiye’de tam tersidir. Türkiye’de oyuncaklar süs eşyası olarak kullanılmaz çocuklar tarafından oynanırdı. Türkiye’de oyuncaktan çok oyun aracı daha fazla görülmektedir. Türkiye’de oyuncak ekonomik sıkıntılar, savaşlar, batıl inançlardan dolayı fazla ciddiye alınmadığı için uzun yıllar oyuncaksız yaşamıştır çocuklar.

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi 20 Nisan 1990 yılında Prof. Dr. Bekir Onur önderliğinde kurulmuştur. Müze aynı zamanda araştırma merkezi olarak da kullanılmaktadır. Bekir Onur 1944 Adana doğumludur. Müzede fabrikasyon, geleneksel, yabancı ve antik oyuncaklar yer almaktadır. Müzenin açılış amacı kayıt altına alınmadan yok olmaya başlamış oyuncakları korumak amacıyla kurulmuştur. Diğer bir amacı ise çocuk, sanayi, eğitim kültürü ve kültür tarihi gibi konularda çalışma ve araştırmalara yardımcı olmaktır.

Türkiye’de oyuncak denilince akla Sunay Akın gelmektedir. Asıl ismi Şükrü Sunay Akındır. 12 Eylül 1962’de Trabzon’un Maçka ilçesinde doğan araştırmacı, gazeteci, şair, yazar ve tiyatro oyuncusu olan Şükrü Sunay Akın aynı zamanda İstanbul Oyuncak Müzesinin kurucusudur. Bu müze tarihi bir köşkte 23 Nisan 2005 yılında kurulmuştur. Yirmi yılda kırktan fazla ülkeden satın aldığı oyuncakları müzede sergilemektedir. Müzede her kuşaktan oyuncaklar yer almaktadır. Oyuncakların tarihini, hayallerin tarihi olarak görmüştür. İstanbul Oyuncak Müzesinin

diğer müzelerden farkı her odanın ya da mekanların tiyatro sahnesi gibi olmasıdır. Sunay Akın; “Oyuncak müzesi dünyadaki diğer benzerleri arasında çocukların bir tiyatro oyunu içinde bir aktör gibi gezdiği ziyaret ettiği bir müzedir” demiştir. 14 yıl boyunca sürekli koleksiyon yenilediğini söyleyen Sunay Akın her oyuncağın müzelik olmadığını, pazarda, dükkanlarda satılan objelerden oluşmadığını söylemektedir. Müzedeki oyuncakların, insanların çocuğu gibi baktığı koruduđu özel eşyalar olduğunu söylemektedir.

Türkiye’de oyuncak yapımı ya da ticareti kayıtlara tam anlamıyla geçmiş mi? Oyuncak yapan marangoz, tenekeci, oyuncak satan hırdavatçı, kırtasiyeci kayıtlarda oyuncakçı diye görünmüyor ki... Batıda olduğu gibi patent, telif hakkı, marka, logo kayıtları da yok. Bu durumda neyin ne zaman başladığını, nasıl geliştiğini ne yolla saptayacaksınız? (Onur, 2010, s.30).

### 1.6.5.Hareket Eden Oyuncak

Hareket “Ar-harakat, hareket etme, devinim” (Nişanyan Sözlük) demektir ve Arapça kökenli bir sözcüktür. Hareket “Bir cismin durumunun ve yerinin değişmesi, devinim, aksiyon ve vücudu oynatma, kıpırdatma veya kımıldanma” (Türk Dil Kurumu [TDK]) sözlükteki anlamıdır. Hareket deyince ilk akla gelen yaygın kullanımı TDK’da belirtilen bir üst cümledeki anlamıdır. Hareket “Belirli bir amaca varmak için birbiri ardınca yapılan ilerlemeler” dir. Bir cismin zamanla konumunun değişmesine hareket denir. Durgunluk konumundan çıkmış olma durumu hareketle meydana gelir. Hareket sürekli hayatımızın içindedir. Evrendeki bütün cisimler hareketlidir. Hareket çeşitleri; dönme, dolanma, titreşim, öteleme olarak ayrılmıştır. Bir cismin konumu değişiyorsa hareket eder, konumu değişmiyorsa olduğu yerde durur. Hareket denilince akla sürat, hız, konum ve yörünge gelmektedir. Yörünge: Hareket esnasında cismin izlediği yoldur. Konum: Bir nesne ya da canlının bulunduğu yerdir. Hız: Hareketlinin birim zamanda aldığı yoldur. Hız vektördür başka bir deyişle hız birim zamandaki yer değiştirmedir. Sürat: Hareketlinin birim zamanda aldığı toplam ortalama yoldur.

Hareket kavramı, genel anlamda, basit yer değiştirmeden düşünceye kadar evrende yer alan bütün değişiklikleri ve süreçleri kapsar. Hareket, bir cismin, bir referans çevresine göre yer ya da konum değiştirmesidir. İster gezegenlerin yer değişikliği, ister atomların, moleküllerin yer değişikliği, isterse bireylerin yer ve konum değişiklikleri olsun, her hareket bir yer değişikliği ile bağlantılıdır. Dolayısıyla hareketin ortaya çıkması, en az iki öge arasındaki çekim ve itim ilişkilerini gerektirmektedir. Kavranabilen tüm doğa, bir sistem, bir karşılıklı bağlantıyı oluşturur. İşte hareketi oluşturan şey, karşılıklı bağlantı halinde olan cisimlerin birbirlerini etkilemeleridir (Erol, 2008, s.128).

Hareketli oyuncaktan bahseden en eski kayıtlar tahta ve kilden yapılmışlardır. Tekerlek icat edilmeden önce kızaklar icat edilmiş ve ağır nesnelere kızakların hareket ettirilmesiyle taşınmıştır. Tekerleğin ilk izlerine (M.Ö. 5000) yılında Mezopotamya’da rastlanmıştır. İlk olarak tekerleğin hareket ettirilmesi yan yana dizilmiş ağaçlar üzerine konulan nesnelere itilmesiyle gerçekleştirilmiştir. Yüzey üzerinde tekerleğin dönme hareketini yapması için, yüzey temasını sağlayacak dış kuvvete ihtiyaç duyması gerekmektedir. Zamanla çeşitli malzemelerin bulunmasıyla tekerlek öncelikle; hayvan gücüyle kullanılan tahta arabalar, daha sonra bisikletler, mobil arabalar olarak tanımladığımız araçlar, otomobillerde kullanılmaya başlanmıştır. Şu an hareketli oyuncaklara sahipsek bunun en önemli kaynağı tekerlektir. Hareketli oyuncaklara örnek oyuncaklardan biri yoyodur. Yoyonun tarihi (M.Ö. 500) yıllarına dayanmaktadır. Yuvarlak bir nesnenin ortasına ipe sarılmış olan oyuncak, ortasındaki ip sayesinde hareket etmektedir. Hareketli oyuncaklar; yoyo, topaç, uçurtma, çember olarak örneklendirilebilmektedir. Daha sonra hareketli oyuncaklar geliştirilerek, araba, tren, kolunu başını oynatan yürüyen bebeklerdir. Hareketli oyuncaklar göz odaklanmasını ve işitsel uyarıyı sağlamaktadır ve teknolojik, estetik açıdan daha ön plandadır. Belirli bir dönemde Leonardo Da Vinci otomatlar yapmıştır. 1930 yılından itibaren elektrik gücüyle çalışan trenler yapılmaya başlanmıştır.

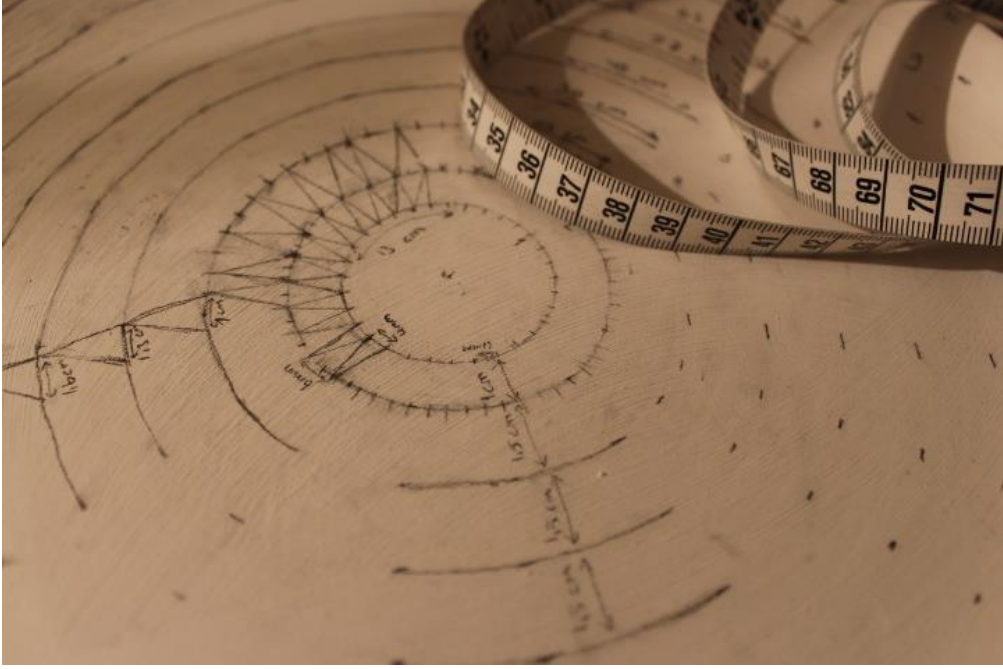
Trenler ve diğer oyuncak ulaşım araçlarının üretilmesi, eskiden beri bir ideal olarak var olan oyuncaklara hareket verme isteğini artırdı. Küçük bir mekanizma yardımıyla hareket edebilen mekanik oyuncaklar ilk kez 18. Yüzyılda Fransa’da belirdi. Bir zemberek aracılığıyla çalışan bu oyuncaklar, çoğu zaman saatçiler ve saatçi çırakları tarafından yapılıyordu (Onur, 1982, s.376).

“Yürüyen bebek (“autoperipatetikos”) ilk kez Amerika’da 1862’de ortaya çıktı ve aynı yıl İngiltere’de patenti alındı. Çok güçlü zemberekleri ve metal ayakları olan bu bebeklerin hala işler durumda olduğu belirtilmektedir” (Onur, 2010, s.67). Roma, Çin ve Eski Yunan’da kilden yapıp fırınlanmış hareketli kol ve bacaklara sahip olan bebeklerin yapıldığı görülmektedir. Geçmişten bugüne değişim geçirerek gelen oyuncak bebeğin işlevi aynı kalmaktadır. Daha sonra teknolojinin gelişmesi ve elektriğin bulunmasıyla birlikte bebeklerin eklem yerlerine hareket verilerek yürüyen bebekler üretilmeye başlanmıştır. Bir başka hareketli oyuncaklara örnekler ise lunaparklardır. Lunaparklar ilk şenliklerde belirli bir zamanda kurulup tekrar kaldırılan oyuncaklardır. Lunaparkların içi hareket eden devinimli büyük oyuncaklarla doludur. Bu hareket eden oyuncaklara örnekler; tahteravalli, atlı karında, dönme dolap, salıncaktır. İlk lunapark New York’taki

Coney Adası'nda 1903 yılında Frederick Thompson ve Elmer Dundy tarafından kurulmuştur. Hareketli ışıklar içinde yatay ve dikey dönen, büyüklü küçüklü hareketli oyuncakların birarada olduğu toplu oyun alanlarına lunapark denir. Bir başka deyişle lunapark, birçok elektrik yoluyla hareket eden oyuncak ve makinanın bir arada bulunduğu eğlence merkezlerine verilen isimdir. Lunapark ziyaretçileri; genç, yaşlı ve çocuklardır. Elektrik bulunmadan önce lunaparklarda sadece atlı karıncalar ve sirk cambazları yer almaktaydı. Daha sonra oyuncaklar çeşitlenerek artmıştır. Elektriğin icadı olmadan önce lunaparklar sadece gündüz kurulmaktaydı daha sonra gece de faaliyet göstermeye başlamıştır. 2. Dünya Savaşı'ndan sonra, Avrupa ve diğer ülkelerde daha büyük alanlara sahip lunaparklar gelişerek artmaktadır.

Oyuncaklara hareket dolayısıyla hayat vermek oyuncak yapımcılarının en eski ideallerinden biriydi. Oyunağa hareket vermek için pek çok değişik teknik denenmişti: Hava hareketi, kum akıtma, ağırlık koyma, sarılmış lastik ve sicim, metal tel ve elektrik, vb. Mekanik tahta oyuncakların çoğu Almanya'da tahta oymacılar tarafından icat edilmişti; onların oyuncak yapmaları da buharın, zembereğin, elektiriğin gelişinden çok önce söz konusu idi. Zemberekli oyuncaklar 19. yüzyılda çok yaygındı ve makine işi teneke oyuncaklar ortaya çıktığında üretimi çok arttı. Bu alanda Almanya başta geliyordu. Özellikle 1890-1910 arasında Brandenburg'da E.P. Lehmann metal oyuncak yapımında başı çekiyordu (Onur, 2010, s.63).

## 2. BÖLÜM: ZOETROPE ALGISININ SERAMİK FORM VE YÜZEYLERDE YORUMLANMASI



**Görsel 11.** Gürcü Gül. Seramik tabak üzerine matematiksel hesaplama çizim detayı. 2021. (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Seramik; yüksek ısıda pişirilmiş topraktan yapılan vazo, çanak, çömlek vb. nesne (Türk Dil Kurumu [TDK]). Seramik; çömlekçilik, pişmiş topraktan yapma (Nişanyan Sözlük). Seramik ısı etkisi yüksek, inorganik, metalik olmayan bir malzemedir. Seramik ilk çağlardan bu yana gündelik yaşantımızda hala önemli bir yere sahiptir. Seramik, Yeni taş (Neolitik) çağının başlangıcında arkeolojik kazılar sonucu elde edilen buluntuların ağaç, taş ve fil dışından olduğu görülmektedir. Milattan Önceki dönemlerde kilden yapılmış buluntulara rastlanmaktadır. İlk örnekleri tek renkli ve basit kaba formlardır. Daha sonraki dönemlerde kullanılan balçıkla astar uygulaması ve diğer farklı teknikler hala günümüzde seramik alanında kullanılmaktadır. Seramik çok eski sanat dalıdır ve köklü bir geçmişe sahiptir. Bu nedenle seramik arkeolojik evrede, en eski dönemlerden bu yana hala varlığını devam ettirmektedir.





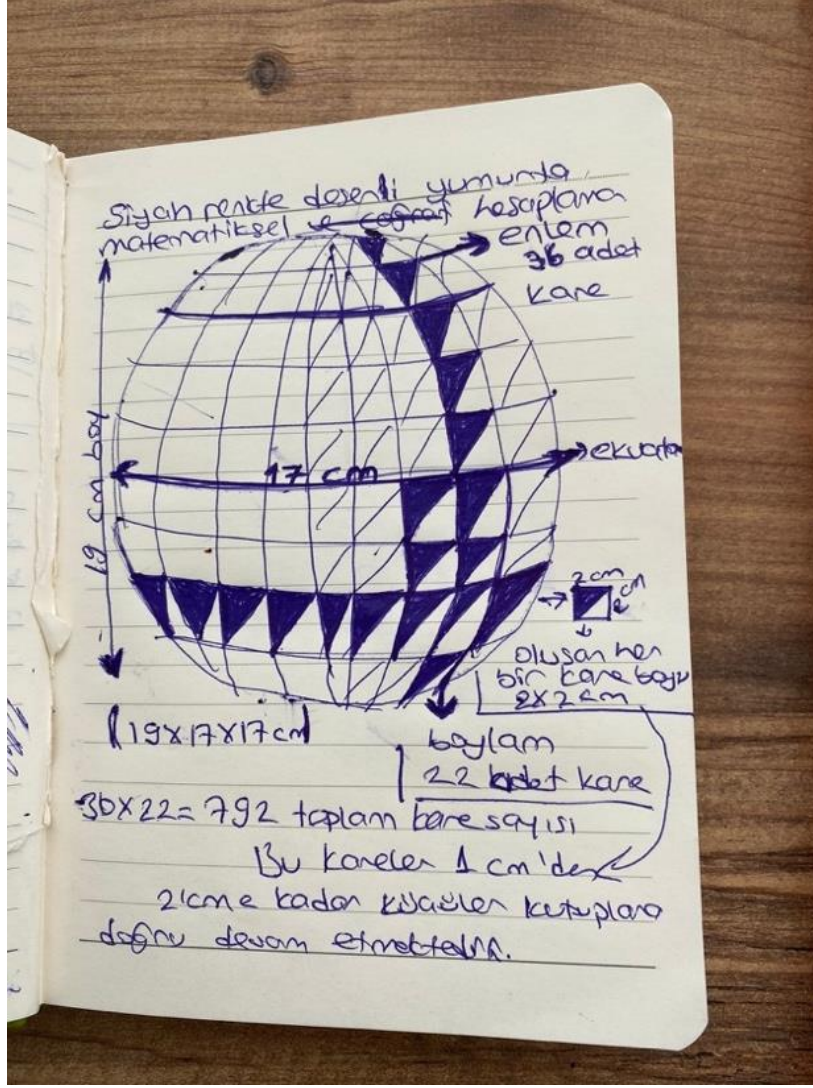
**Görsel 12.** 110-Spiral dekorlu Amfora. M.Ö.2800. Tesalya Bölgesi. Yunanistan

<http://www.ceramicstudies.me.uk/frameltu5.html>. Erişim: 12.09.2020

Seramik malzeme bazı ressamın da ilgisini çekmiş ve eserlerinde kullanıldığı görülmüştür. Bu sanatçılardan Salvador Dali ve Picasso'nun seramik yüzeyi farklı bir sanatsal ifade olarak kullandıkları bilinmektedir.

Seramik malzeme kullanılırken, daha kapsamlı bir teknik içeriyor olmasına rağmen, Op-Art desenlerin seramiğe aktarımında sanatsal yaratıcı eserler yapmak mümkündür. Sanat yapıtlarında hareket, eserlere dokunma isteğini azaltır ve sadece izlememize odaklanmamızı sağlar. Sanat raporunda yapılan bazı eserlere bakıldığında hareketi mümkün olmayan ama hareket ediyormuş hissi veren yanılsamalar mevcuttur.

“Görsel yanılsamanın bilinçli olarak kullanıldığı alanların başında sanat gelir. İlk yanılsama örnekleri, iki boyutlu düzlem üzerinde üç boyut yanılsaması oluşturan resimler, Paleolitik çağa ait, Kuzey İspanya'da Santander yakınlarındaki Altamira Mağarası'nda bulunan günümüze kadar iyi korunarak gelmiş bizon, geyik gibi hayvan tasvirleridir.” Antik dönem mimari eserlerde de sıkça görsel yanılsama etkileri kullanılmıştır. Özellikle Roma döneminde yapılan mozaiklerde ve tavan resimlerinde perspektif olgusu kullanılarak üç boyutlu gerçekçi yanılsamalar yapılmıştır. Kendini daha çok resim sanatında gösteren görsel yanılsamalar, geçmişten günümüze kadar birçok dönemde tercih edilmiştir. Sanatta yanılsama Op Art akımının doğması ile, kimlik kazanmıştır. (Yüksel, 2014, s.88).



**Görsel 13.** Gürcü Gül. Coğrafya ve matematiksel hesaplama eskiz defter detayından bir kesit. 2021. (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Sanat kısaca; hayal gücü, yaratıcılık, üretmek, yapmak anlamlarına gelmektedir. Yanılsama ilk olarak bilimde kendini göstermiştir. Daha sonra zaman içerisinde sanata dahil olmuştur. Yanılsama ve sanat birbiriyle ilişki içerisinde. Yanılsama genellikle resim sanatında görülmektedir. Bunun yanı sıra; mimari, moda, heykel, seramik sanatında da kullanılmaktadır. Yanılsama ve sanat birlikte kullanıldığında; illüzyon, renkler, ışık, algı, matematik, bilim vb. gibi unsurlar birbiriyle ilişkilendirilmiştir. Belirli bir düzende yapılmış sanat eserleri; renk, çizgi ve şekillerden oluşan yanılsamalar, gözde birtakım farklı algılanmalar oluşturmaktadır.

Optik; görme ile ilgili olan (Türk Dil Kurumu [TDK]). Optik; "op yansıma, ses" op'tan optik. (Eyuboğlu, 2017, s.511). Optik; ışığın hareket ve özelliklerini inceleyen fizik

dalıdır. Geometrik optik, fizik optik, dalga optiği olmak üzere üç farklı bölümde incelenmektedir. Geometrik optik (ışın optiği); ışık yayılmasını ışın ile açıklamaktadır. Fizik optiği (dalga optik); kırınım ve parazit gibi dalga efektlerini içeren daha geniş kapsamlı ışık modelidir ve ışık elektromanyetik bir dalga olarak düşünülmektedir. Son olarak kuantum optik ise nöron etkilerini incelemektedir. Fizik dalında optiği daha kapsamlı incelediğimizde görme ile bağlantısını daha net görebiliriz. Bu nedenle optik fizik dışında görme olarak da bilinmektedir, göz ve görme duyusunu da kapsamaktadır.

1965 yılında New York Modern Sanatlar Müzesi (moma)' da açılan The Responsive Eye isimli sergideki eserlerde ilk olarak op-art kelimesi kullanılmıştır. Op-Art, Optical Art kelimelerinden türemiştir ve Türkçe'de, Optik Sanat anlamına gelmektedir. Op-art renklerin açıklık-koyuluk dengesi, çizgilerin sık-seyrek ölçümüyle birlikte gözün yanılsaması sonucu hareket hissi veriyormuş gibi algılanmasına yol açan resim sanatında gelişmiş akımdır. Genellikle siyah-beyaz olarak önümüze çıksa da renkli yapıtlara da rastlanmaktadır.

Op Art'ta güçlü bir etki elde edilebilmesi için genellikle yalın ve zıt renklere başvurulmuştur. Op sanatçıları, belirli sınırları olan matematiksel ve geometrik şekiller kullanmışlardır. Kullandıkları şekilleri, birbirine bağlayarak resimlerini oluşturmuş ve vurucu optik etkiler meydana getirmişlerdir. Op sanatçıları renkleri kullanırken, bir rengin diğer bir renk üzerindeki etkilerini bilerek ve renkleri kontrollü bir şekilde kullanarak istedikleri optik etkileri elde etmişlerdir (Beyoğlu, 2015, s.340).

Farklılık ve çeşitlilik bakımından fazla olan çizgilerin (soldan sağa, sağdan sola, yukarı-aşağı, aşağı-yukarı, dik, yatay, yamuk) olan hareketleri görülmektedir. Işık, doku, açıklık koyuluk dengesi, zıt ve kontrast renklerin kullanımı, ritim, biçim, hareket ve şekillerin içinde matematiksel hesaplamaları da barındıran sanatsal çalışmalarda yanılsama görülmektedir. Bu çalışmalar daha çok iki boyutlu yüzeylerde ve resim sanatında uygulanmıştır. Op-art, nesneyi gözün yanılsamasıyla izleyiciye üç boyutluymuş ya da hareket ediyormuş gibi göstermektedir. Optik yanılsama gerçekte var olmayan ama varmış gibi gösteren, izleyiciyi yanıltan durumlara denmektedir. "Duygusal anlatıma bir tepki niteliği taşıyarak ortaya çıkmış olan görsel yanılsama sanatı Op-Art, resimde üçüncü boyut etkisini vermek amacıyla ve bu doğrultuda soyut sanata yönelmiştir" (Önal, 2011, s.11).

1920'lerde Lazar Markovich Lissitzky'nin (1890-1941) grafik tasarımlar üzerinde yaptığı araştırmalar, François Marie Martinez Picabia'nın (1879-1953) yapmış

olduđu görsel anlatıma yönelik arařtırmalar, Lucio Fontana (1899-1997) tarafından tanımlanan uzam yaklaşımı, Victor Vasarely (1906-1997) tarafından yapılan uzam arařtırmaları ve Josef Albers tarafından renkle ilgili yapılan arařtırmalar bu sanatın gelişmesine katkıda bulunmuřtur. Op-Art akımı uzun süreli olmamıřtır.

“Op art akımının oluşmasında Empresyonist Camille Pissarro, Post Empresyonist Georges Seurat ve Paul Signac, Soyut sanatçı Piet Mondrian gibi ressamlar önemli yere sahiptir. Bu sanatçılar bilimsel bir tavırla renk ve optik üzerine arařtırmalara önem vermiş, bu arařtırmalar Op Sanat’a temel oluşturmuřtur. Kinetik sanat içerisinde ise renk ve ton ilişkisi ile ilgilenen Josef Albers, geometrik bir tarzı olan Victor Vasarely, renk ve hareket deęişimini irdeleyen Yaacoz Agam dikkat çekmiş, aynı zamanda bu sanatçılar Op Sanat’ın ilk öncüleri olarak görülmüřtür (Yüksel, 2014, s.62).



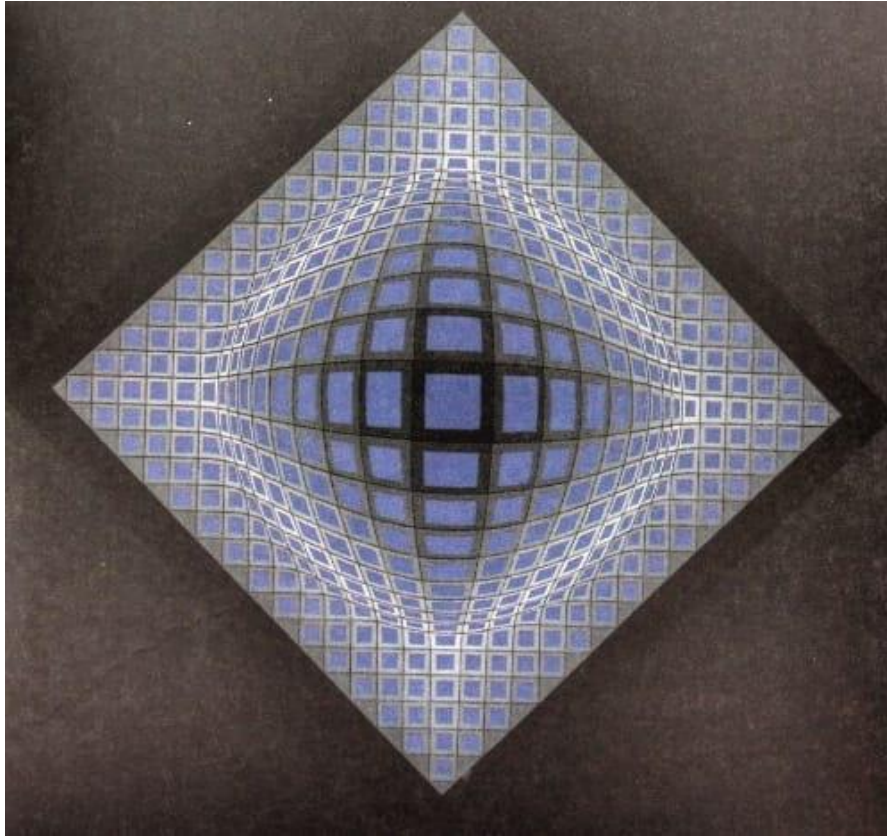
**Görsel 14.** Victor Vasarely. Eriřim: 12.09.2020

<http://www.mehmetalicetinkaya.com/2013/04/victor-vasarely-1906-1997/> .

Op-Art akımının temsilcisi Victor Vasarely; Macaristan’ın Pecs kentinde 1906 yılında doğmuřtur. 1925 yılında Eötvös Lorand Üniversitesi, Tıp Fakültesi’nde eğitim görmeye başladıktan iki yıl sonra ressamlık yapmak için okulu bırakmıřtır. Daha sonra grafik tasarımcı olarak reklam ajanslarına logo ve poster tasarlayıp ticari amaçlı sanatçılık yapmıřtır. Kendi yaratıcı yapıtları için perspektif, ışık-gölge,

renk etkilerini deneyerek sanat, rasyonel ve bilim yönünde takip eden siyah-beyaz zıtlıklar ekleyerek yapıtlarında kullanmıştır. 20. yüzyılda 1960'lı yılları arasında op-art akımının kurucusu olarak bilinmektedir. Bu dönemlerde akıma yenilikler getirdiği optik sanat alanında önemli bir yere sahip olmuştur. Yapıtlarını zamanla geliştirmiştir.

Op Art çalışmaları yapan sanatçılar, optik göz yanılgılarına neden olan geometrik biçimlerden yararlanmışlardır. Örneğin Macar asıllı Victor Vasarely (1908-1997), çalışmalarını gözü yanıltarak resim yüzeyinde hareketlilik sağlayan, fakat bu geometrik kuruluşlu biçimlerini uygulamada bilimsel perspektifi kullanmadan gerçekleştiren bir sanatçıdır ve kinetik sanatın da öncüsü sayılmıştır (Turani, 2010, s.743).



**Görsel 15.** Victor Vasarely, Vega Mavisi, 1968 Tempera, 32x32 cm. JPM Env. n.: 74.244 Kaynak- Sibel Avcı Tuğal. Op Art Oluşum Süreci İçinde, Hayalperest Yayın Evi Sanat kuranları, 2018.

“Sanat alanında resim sanatına ait olan yanılsama, resimsel yapıtta yer alan betilerin gerçek dünyadaki nesne ve gerçeklikler olarak tanınabilmesi anlamına gelir.” Yani dünya gerçekliğini iki boyutlu düzlem üzerinde resmetme girişimidir. Gerçekliğin oluşabilmesi için derinlik algısı oluşturan resimsel ipuçları kullanılmaktadır. “Resim sanatında da yanılsama hilelerine başvurulur. Tek bir düzlemdeki resimde derinlik duygusu yaratmak için birbirine yaklaşan paralel çizgiler kullanılır; resimde perspektifin temeli de budur.” (Yüksel, 2014, s.18).

## 2.1. Seramik Yüzey Çalışmaları

Yanılsama; var olan nesne veya canlıyı yanlış, ayrımlı veya değişik olarak algılama, illüzyon. (Türk Dil Kurumu [TDK]). Yanılsama; gerçek olan bir nesnenin izlenimlerinin, duyular tarafından yanlış algılamasına duyu yanılsaması denmektedir. Görsel duyu ile olan yanılsama sadece gözle mümkündür. Görsel anlamda bizleri yanıltan yanılsama Op-Art akımının en önemli konusunu içermektedir ve bu akımla içiçedir.

Görsel algıda yanılsama yaratan en önemli etkenlerden biri görmenin objektif değil sübjektif olmasıdır. Görme algısı her zaman optik fizik kurallarıyla birebir örtüşmemektedir. Fiziksel olarak algılanması gerekenden daha farklı algılanan görsel obje aslında bir yanılsamadır. Göz dış dünyayı "olduğu gibi" gerçek boyutları ve nitelikleriyle değil, zihin tarafından dönüştürüldüğü nitelikleriyle kavrar. Bu yanılsama beyin tarafından organize edilir ve dış dünya ile uyumlu olmayı sağlar. Bu durumda yanılsama her zaman hata değil, beynin çalışma prensiplerinden biri olarak ortaya çıkar. Plastik sanatlarda, özellikle resimde, derinlik algısını oluşturan resimsel ipuçları, anlamlandırmada büyük öneme sahiptir. (Avcı Tuğal, 2012, s.25).

Üç farklı görsel yanılsama (illüzyon) çeşidi vardır. Bunlar; Değişmez görsel yanılsama, bilişsel yanılsamalar ve fizyolojik yanılsamalardır. Değişmez görsel yanılsama; bir nesneyi olduğundan farklı gösteren, öyleymiş gibi algılamasına neden olan illüzyondur. Bilişsel yanılsama; Bilinçsiz çıkarımlara verilen isimdir. Son olarak da fizyolojik yanılsamalar; renk, konum, hareket, boyut gibi karşıt uyarıcılarıyla birlikte beyin ve gözün aşırı derecede uyarılmasıyla oluşan illüzyonlardır.

"Bazı uyarıcılar, bütün insanlarda ortak bir özellik olan optik yanılsamalara yol açar." Bu yanılsamalar algının yanlış veya bozuk olması ile ortaya çıkmaktadır. Algının beyinde oluşması ile anlamlandırılmaya çalışılan görüntü, görünenden çok farklı olmasına rağmen bilgi ve geçmiş deneyimlerin etkisi ile bozulur. Yanılsama gerçeklik ve algı arasında bir yerde oluşmaktadır. Yanılsama olgusunun algı veya gerçekliğe yaklaşması yanılsamanın etkisinin azalarak kaybolmasına sebep olur. (Yüksel, 2014, s.17).



**Görsel 16.** Sercan Filiz, Yeşil Çam Serisi, Raku Pişirimi, 2021, Türkan Şoray Portre, Yanılsama, Nurul Sanat Galerisi.

Sercan Filiz, seramik çalışmalarında raku tekniği kullanmıştır.



**Görsel 17.** Sercan Filiz, Yeşil Çam Serisi, Raku Pişirimi, 2021, Hülya Koçyiğit Portre, Yanılsama, Nurul Sanat Galerisi.



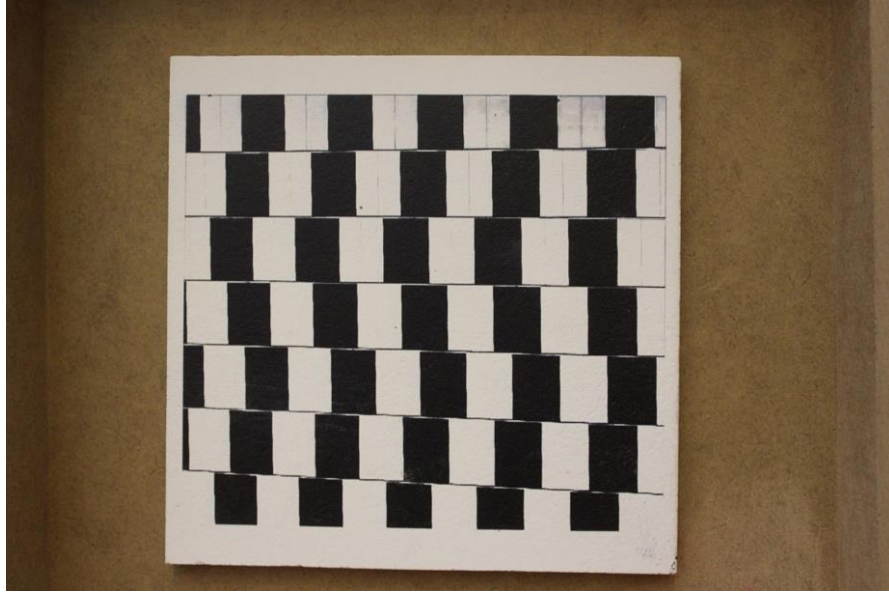
**Görsel 18.** Sercan Filiz, Yeşil Çam Serisi, Raku Pişirimi, 2021, Gülşen Bubikoğlu Portre, Yanılsama, Nurul Sanat Galerisi.



**Görsel 19.** Gürcü Gül. İsimsiz. 2021. (Karışık Teknik, 25x25x4 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik kare üzerine baskı tekniği uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).



Bu çalışma, 2020 yılı, Art Ankara Çağdaş Sanat Fuarı, Portakal Çiçeği Sanat Kolonisinde sergilenmiştir. Seramikten yapılmış kare, düz yüzey üzerine siyah-beyaz baskı uygulanmıştır.



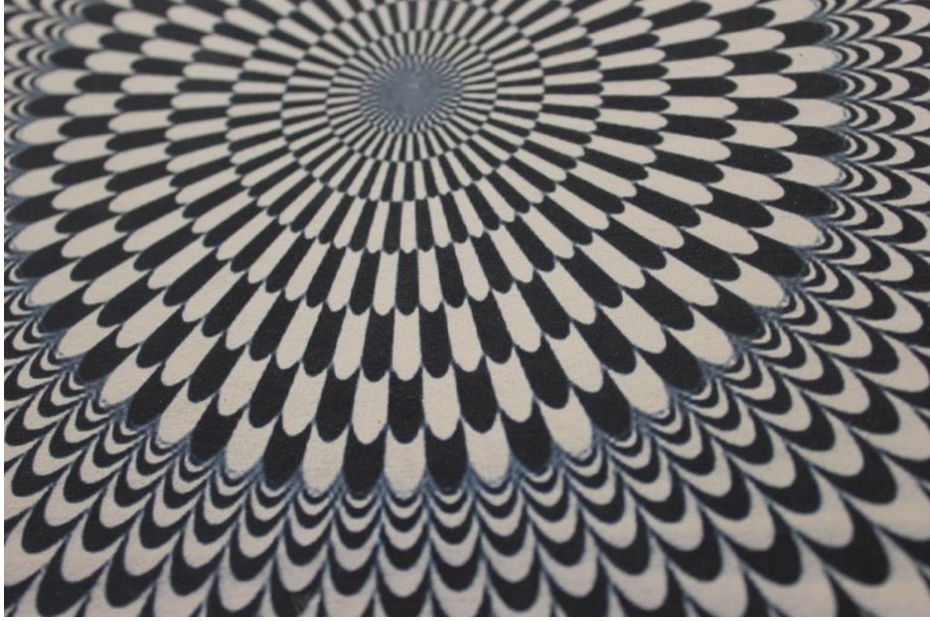
**Görsel 20.** Gürcü Gül. Görsel 26'nın Detayı.

Bu çalışmada; paralel yatay çizgiler eğimli olmadığı halde eğimliymiş gibi görülmektedir çünkü her bir karenin bir sağ bir sol sıralamasıyla hafif yana kaydırılarak çizilip boyanması, gözümüzdeki retinanın da etkisiyle eğimliymiş gibi görmemize neden olur. Karşıdan bakıldığında hareket ediyormuş hissi vermektedir. Bu çalışma hareket etmemekte olan bir yanılsama çalışmasıdır. İçindeki küçük her bir karenin boyutu 2x2 cm dir. 1 er cm yana kaydırılarak devam etmektedir. 35'i siyah, 35'i beyaz olmak üzere toplam 70 kare bulunmaktadır. Yukarıdaki çalışmanın 7 tane uzun çizgisi vardır. Bu seramik karede gerçekleştirilen yanılsamanın püf noktası tamamen siyah-beyaz renk kontrastı, matematiksel hesaplama ve karelerin çizgi boyunca önce sağ sonra sol tarafa 1 cm kaydırılarak çizilmesidir. Kareler bir dolu bir boş olacak şekilde boyanmıştır.



**Görsel 21.** Gürcü Gül. İsimless. 2021. (Karışık Teknik, 59,5x29,5x4,5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik kare üzerine baskı tekniği uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Bu çalışma, 2020 yılı, Art Ankara Çağdaş Sanat Fuarı, Portakal Çiçeği Sanat Kolonisinde seriglenmiştir. Seramik kare, düz yüzey üzerine siyah-beyaz baskı uygulanmıştır. Bu çalışmada siyah-beyaz renk kontrastı iki ayrı seramik düz yüzey kare üzerine uygulanarak yanılsama etkisi verilmiştir. İki karenin boyutu 25x25x2 cm'dir.



**Görsel 22.** Gürcü Gül. Görsel 28'in Detayı.



**Görsel 23.** Gürcü Gül. Görsel 28'in Detayı.

Düz çizgilerdeki durağanlık kıvrım (eğim) yaratarak değiştirilebilir. İnsan psikolojik olarak çevredeki objeleri en, boy ve yükseklik olarak algılama eğilimindedir. Beyin gördüklerini sürekli olarak sorgulayarak bildiği form ve imgelere benzetme yolunu seçer. Op-Art sanatçıları hareketi oluşturmak için renk, uzamsal perspektif, boyut farkı gibi birçok uygulama kullanırlar. Tüm bu değişik uygulamaların birbiriyle kombinasyonu ve çeşitlilik olasılığı içinde beyin sürekli sorgulama durumunda kalır. Yanılsama sonucunda hareket algılanır (Avcı Tuğal, 2018, s.168).

Algı; bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak (Türk Dil Kurumu [TDK]). Algı, idrak. (Nişanyan Sözlük). Algı duyu organlarının fiziksel uyarılmasıyla oluşan sinir sistemindeki sinyaldir. Bir başka deyişle algı; beş duyu organımız olan

göz, kulak, deri, burun, dil gibi uyarıcıları nesnelere üzerinde harekete geçiren uyarıcıdır. Görsel algılama 20.yüzyılda Max Wertheimer (1880-1943), Kurt Koffka (1886-1941) ve Wolfgang Köhler (1887-1967) tarafından 1910'larda Gestalt algı psikolojisiyle ortaya çıkmıştır. Gestalt algı psikolojisinde insanın görme sürecinden önce görsel parçaları toplayıp bunları birleştirerek görünen bir nesne haline getirdiği ileri sürülmüştür. Bireyler, çevrelerindeki olayları aynı anda algılayamazlar. Algının oluşması için; algılayan bir birey, algı ortamı ve algılanacak nesnenin olması gereklidir. Görsel algı; gözün ağ tabakasına ışık dalgalarının düşmesiyle uyarılara neden olmasıdır. Sinir sistemi tarafından işlendikten sonra algı meydana gelmektedir. Görme ve algılama görsel algının temelidir. Bir birey nesnelere anlamlandırmadan önce bir bütün halinde görmektedir. Daha sonra görsel uyarıcıları ile gördüğü nesnelere ayırt ederek, algıladıklarını aktarabilmektedir. Görsel algı bir tür duyuşsal algılamadır. Zihinsel deneyimle görme duyumuz birbiriyle bağlantılıdır. Zihinde süzölen bilgiler görsel algıyla ayırt edilebilmektedir. Temel olan algı, bireyin dış dünyasının, zihni üzerindeki etkisidir. Görsel algılama, yanılsama, psikoloji bilimi ile ilişki içindedir.

## 2.2. Seramik İki Boyutlu Hareketli Çalışmalar

Sanat yapıtı doğada gördüğümüz sayısız varlıklar gibi herhangi bir varlık değildir. Doğadaki varolanları insanlar hazır bulurlar. Oysa sanat yapıtı özel bir çaba ve etkinlik sonucu ortaya çıkar. Bir şiir, bir resim veya bir müzik parçası herşeyden önce düzen işidir. Her düzen içinde birbirinden farklı parçalar vardır. Sanat yapıtındaki birlik, bu farklı parçaların tutarlı ve mantıklı bir şekilde birleştirilmesi ile sağlanır (Ersoy, 2002, s.15).

Plastik sanat eserlerinde hareket, genelde op-art ve kinetik sanat alanları içinde görölmektedir. Sanat eserleri, kişisel, kalıcı, evrensel ve özgündür. Beş duyuş organımıza da hitap etmektedir. Estetik değere sahip olan sanat eserlerinin hareket etmesi, izleyicide merak ve farklı çağrışımlar uyandırmaktadır. Sanat yapıtlarında hareket görsel haza hitap etmektedir. Yapıt tek olduğunda estetik bir özelliğe sahipken, yapıta hareket özelliği verildiğinde kendini daha fazla ön plana çıkarmaktadır. Sanat yapıtlarında hareket eserlere dokunma isteğini azaltır ve sadece izlememize odaklanmamızı sağlamaktadır. Sanat eserlerinde hareket farklı şekillerde meydana gelmektedir. Op-art'ta kullanılan yanılsamadaki optik hareket, sanat yapıtlarında harekete örnek olarak gösterilebilir. Op-art çalışmalarında renk titreşimleri, açıklık-koyuluk dengesi gibi uygulamalar izleyicinin hareketi

algılamasına neden olmaktadır. Sanat yapıtlarında harekete bir diğer örneğe Kinetik Sanat'tır. Kinetik sanat yapıtlarında eser tamamen hareket etmesi sonucu ortaya çıkmaktadır.

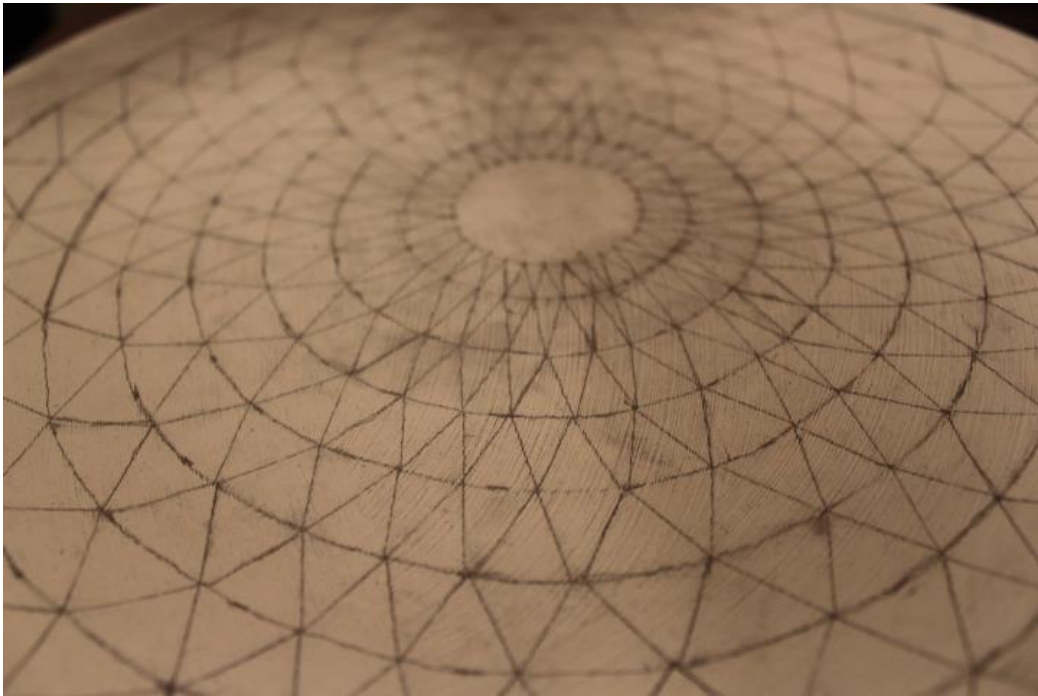
Kinetik; İng. kinetic (energy) harekete ilişkin, devinimsel (ilk kullanım: y. 1850, George Thompson Lord Kelvin, İng. Fizikçi, hareket etmek, harekete geçmek (Nişanyan Sözlük).

Kinetik sanat, devingen sanat türü olarak algılanmakta ve kendine özgü bir gelişim süreci olduğu saptanmaktadır. Bu tür sanattaki devingenlik kuşkusuz fütürizmdeki "devingenlik" özelliğinden farklıdır. Önce optik yanılsamaya dayanan geometrik kuruluşlu eserlerin oluşturduğu Op Art türü çalışmalar, bu konuda dikkati çekmektedir. Bu tür optik yanılsamaları, izleyicinin bulunduğu yeri değiştirmesiyle biçimin değişmesine dayanan optik oluşum türleri izlemektedir. Kinetik resimle ilgili olarak Marcel Duchamp'ın "Bisiklet Tekerleği" adlı 1913 tarihli eseri, literatürde yer alan ilk eser olarak gösterilmektedir (Turani, 2010, s. 743).

Kinetik Sanat; içinde hareketi barındıran bir sanat akımıdır. Kinetiğin ilk kullanımı fizik ve kimyada gerçekleşmiştir. Daha sonraki yıllarda sanatçıların da ilgisini çekmeye başlamasıyla kinetik, yavaş yavaş sanat eserlerinde de görülmüştür. İlk Kinetik Sanat terimini heykeltıraş olan Naum Gabo 1920 yılında kullanmıştır. Kinetik sanatta önemli rol oynayan ve 1995 yılında yazdığı manifestosuyla kinetik sanatı tanıtan Op-Art akımının da öncüsü olan "Victor Vasarely" bu akımın da önemli temsilcilerinden biridir. Kinetik Sanat ilk olarak Amerika' da doğmuştur. Hareket ediyormuş algısı yaratan Op-Art eserlerde, yanılsama yani hareket ediyormuş hissi de içinde barındırdığı için, kinetik sanat ve op art birbirine yakındır. Yine de aynı biçimlerin, sık sık tekrarlanmasıyla oluşan optik hareket, gerçek bir hareket değildir. Op-Artı, Kinetik Sanattan ayıran en önemli özellik budur. Op-Art hareket ediyormuş hissi verir, Kinetik Sanat hareket etmektedir.



**Görsel 24.** Gürcü Gül. İsimsiz. 2021. (Karışık Teknik, 30x30x3,5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine çizim uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).



**Görsel 25.** Gürcü Gül. Görsel 31'in Detayı.

İki boyutlu seramik tabak içine, 8 tane birbiri ardına küçükten büyüğe doğru açılarak yuvarlak halkalar çizilmiştir. Daha sonra her bir yuvarlağın içine, küçük olan yuvarlaktan başlayarak 32 tane üçgen çizilmiştir. Bu üçgenlerin boyutunun en

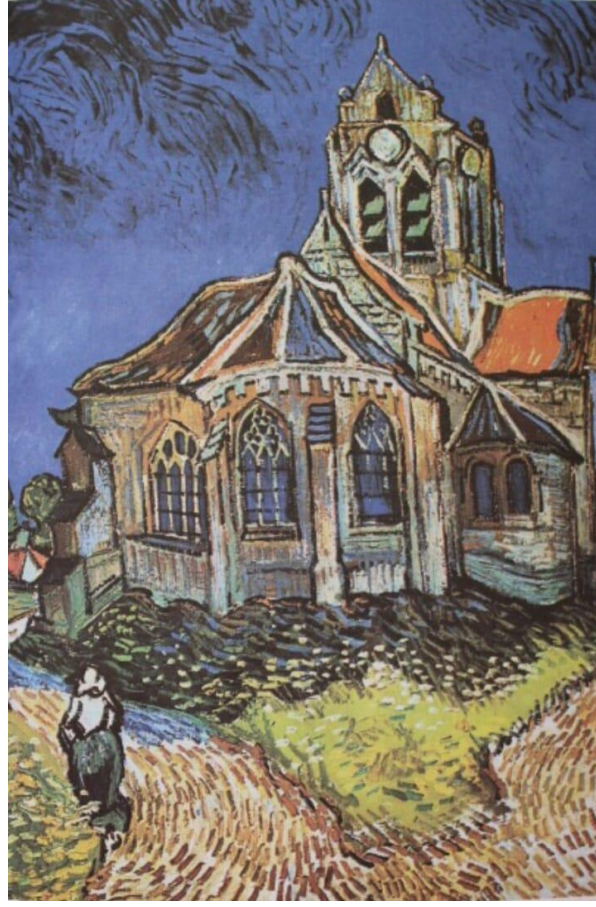
küçüğü yarım milim, en büyüğü 2 cm'dir. Her bir yuvarlağın içindeki üçgen çizimler 3'er milim artarak devam etmektedir. Tabağın içerisinde küçüklü büyüklü toplam  $32 \times 8 = 256$  tane üçgen çizim mevcuttur.  $256/2 = 128$  tane üçgen, kırmızı renkte boyanmıştır, diğer 128 tanesi boyanmamıştır. İki üçgen arasına bir üçgen gelecek şekilde çizimleri yapılmıştır.



**Görsel 26.** Gürcü Gül. İsimless. 2021. (Karışık Teknik, 30x30x3,5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

İki boyutlu seramik tabağın içine, matematiksel hesaplamalarla yapılan çizimden sonra her bir yuvarlağın içindeki üçgen çizimler bir dolu bir boş olacak şekilde seramik boyasıyla boyanmıştır. Boyama sonrası yanılısama meydana gelmiştir.

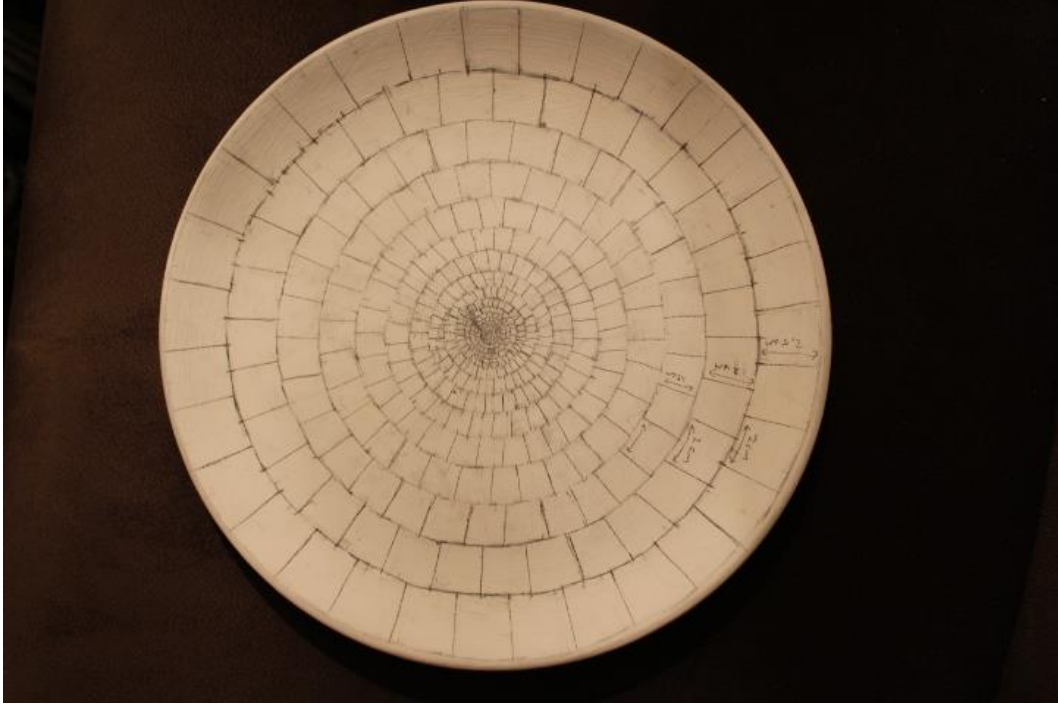
Eserin son bitmiş hali turnet üzerinde belirli bir hızla, tek bir yönde döndürüldüğü anda, tabak içindeki desenlerin hareketi daha net görülmektedir.



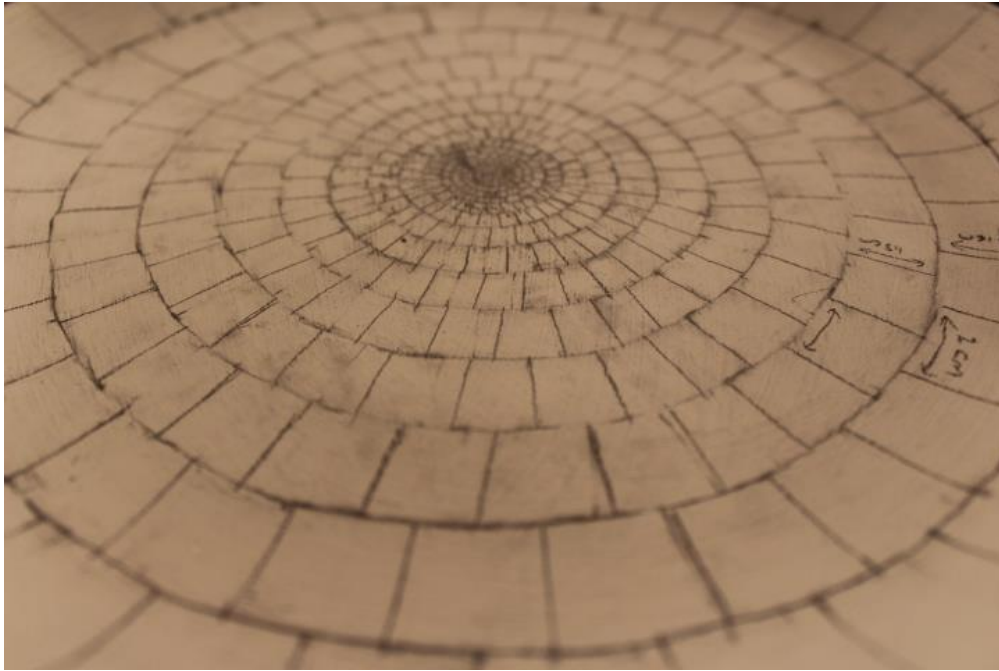
**Görsel 27.** Vincent Willem Van Gogh, Auvers Kilisesi. Sibel Avcı Tuğal. 2018. Oluşum Sürecinde Op Art. s.83.

Van Gogh'un Auvers Kilisesi isimli resminde renk titreşimlerinden oluşan hareketin olduğu gözlemlenmektedir. Renklerin birbiri üzerinde yarattığı titreşimsel etkinin sonucunda gözde oluşan algısal yanılsama, ışık-gölge zıtlığı dışında farklı bir hareketin olduğunu yansıtmaktadır. Van Gogh'un bu çalışması 1890 yılında tuval üzerine yağlıboya ile yapılmıştır ve 94x74,5 cm boyutlarındadır.





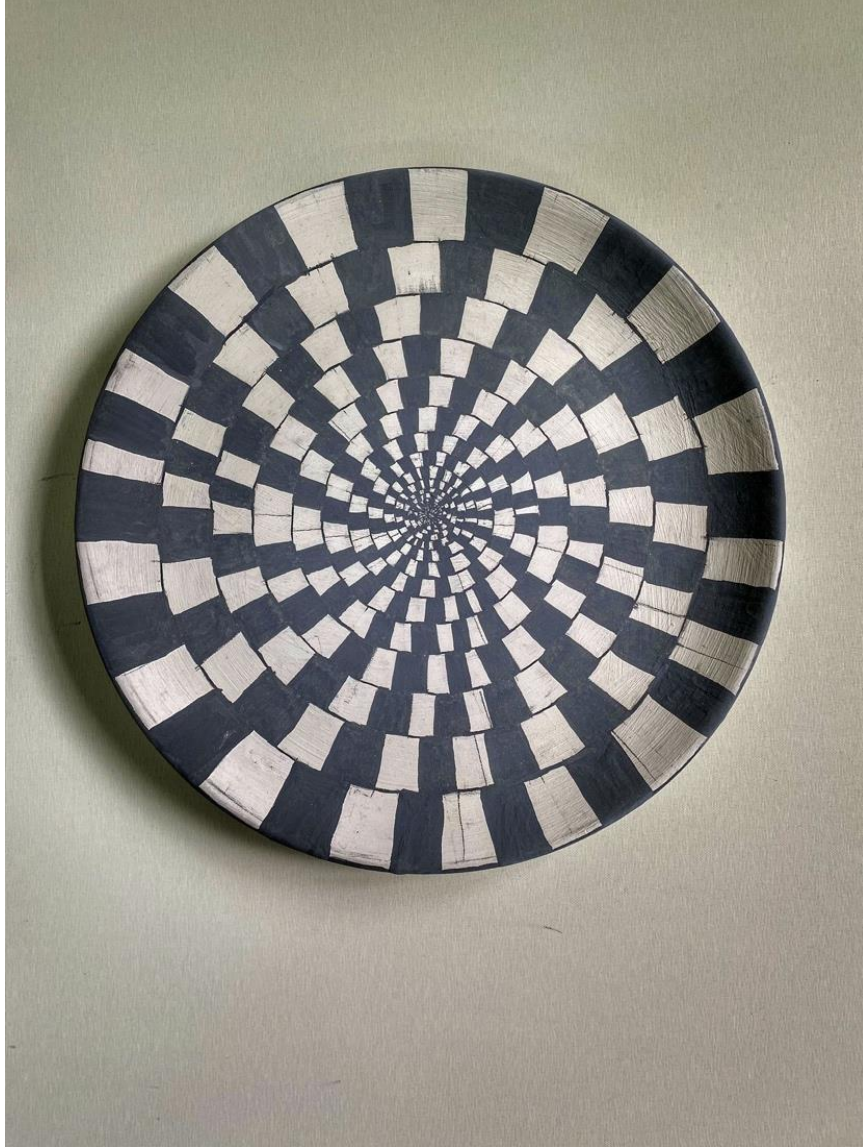
**Görsel 28.** Gürcü Gül. İsimsiz. 2021. (Karışık Teknik, 25x25x3 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine çizim uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).



**Görsel 29.** Gürcü Gül. Görsel 34'ün Detayı.

Bu çalışma kapsamında yapılmış olan iki boyutlu seramik tabakta, 17 tane birbirini ardına küçükten büyüğe doğru açılarak yuvarlak halkalar çizilmiştir. Daha sonra her bir yuvarlağın içine, küçük olan yuvarlaktan başlayarak 34 tane kare eklenmiştir. Bu karelerin boyutunun en küçüğü yarım milim, en büyüğü 2,3 cm'dir.

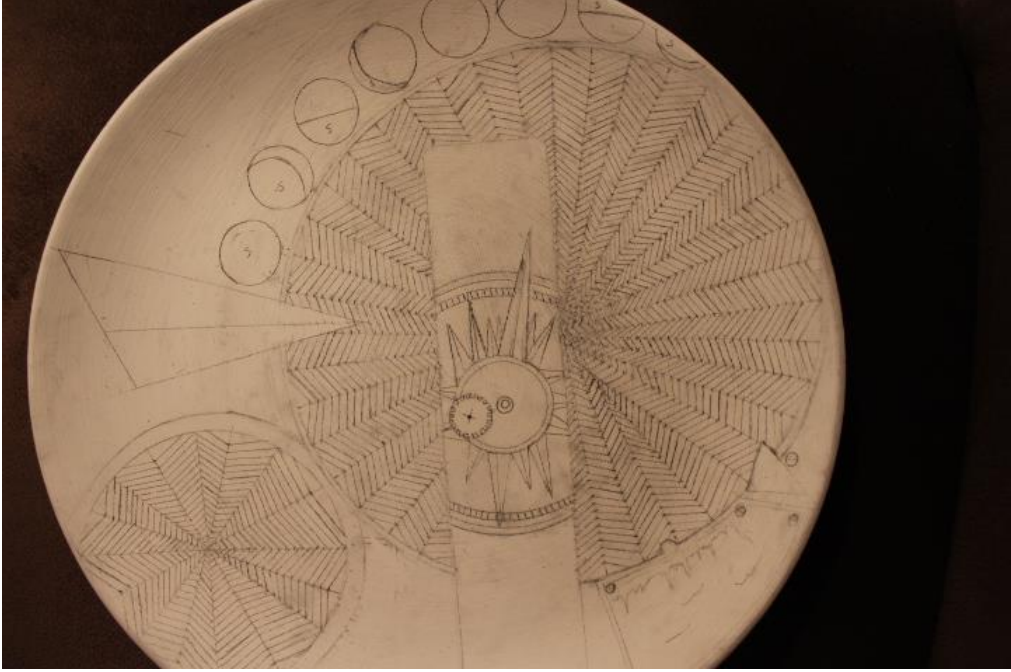
Her bir yuvarlağın içindeki kareler 2,5'er milim artarak devam etmektedir. Tabağın içerisinde küçük büyük toplam  $34 \times 17 = 578$  tane kare mevcuttur.  $578/2 = 289$  tane kare boyalı kalan 289 tanesi de boyalı değildir. Yanyana çizilen kareler bir üst yuvarlak halkada çizildiğinde alttaki karelerin tam ortasına gelecek şekilde yarısının ölçüsü alınarak çizilmelidir. Henüz boyaması gerçekleşmemiş olan op-art desende yanılsamayı şimdiden görmek mümkündür.



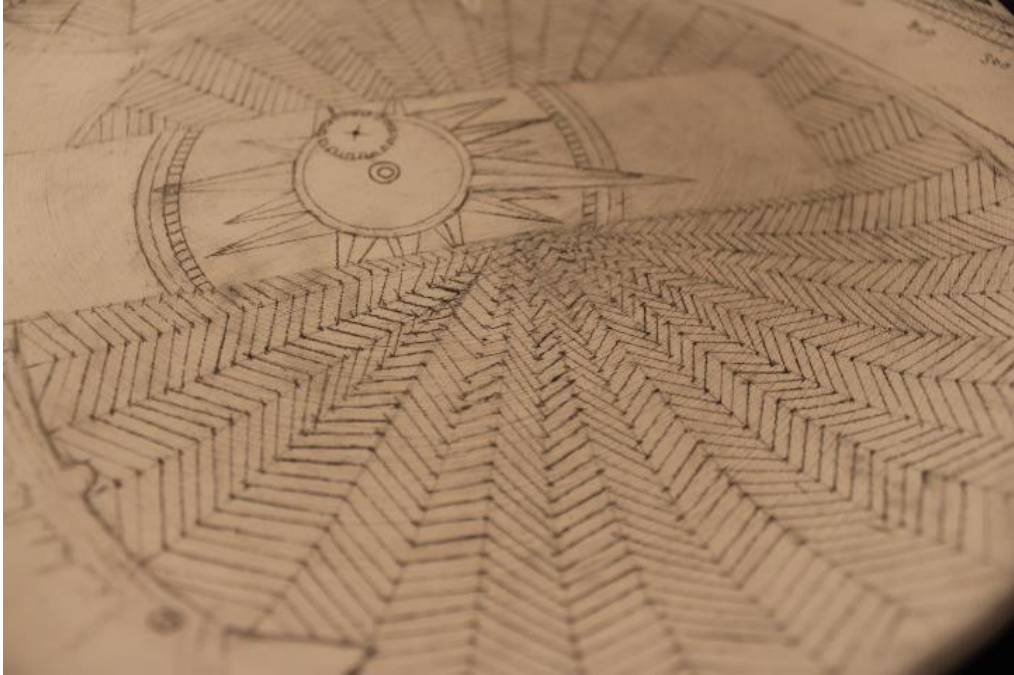
**Görsel 30.** Gürcü Gül. İsimsiz. 2021. (Karışık Teknik, 25x25x3 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

İki boyutlu seramik tabağın içine, matematiksel hesaplamalar yapılan op-art deseni çizdikten sonra, her bir yuvarlağın içindeki kareler bir dolu bir boş olacak şekilde seramik sır altı boyayla boyanmıştır. Giderek büyüyen yuvarlak halkaların

çevresininde boyanması önemli bir detaydır. Boyama sonrasında da yanılısama meydana gelmiştir. Eserin son bitmiş hali turnet üzerinde belirli bir hızla, tek bir yönde döndürüldüğü anda, tabak içindeki desenlerin hareketi daha net görülmektedir.



**Görsel 31.** Gürcü Gül. İsimless. 2021. (Karışık Teknik, 30x30x3,5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine çizim uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

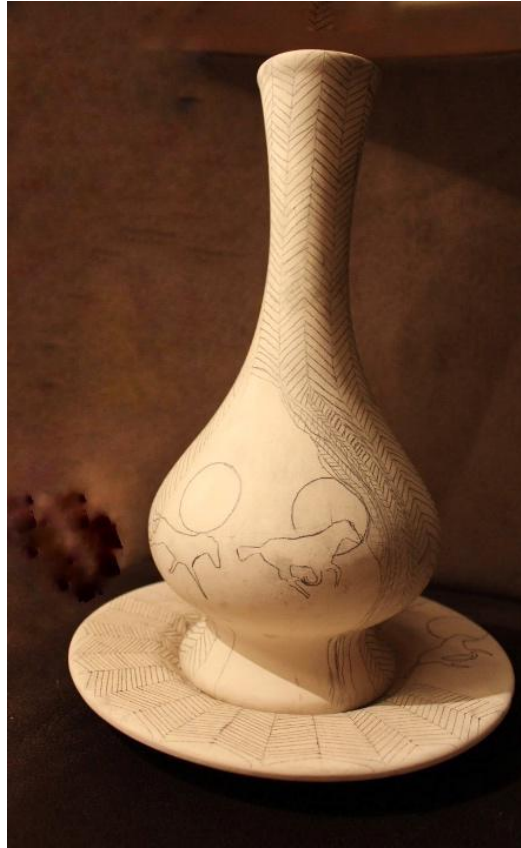


**Görsel 32.** Gürcü Gül. Görsel 37'nin Detayı.

İki boyutlu seramik tabak içine, op-art desenler çizilerek farklı kompozisyonlar oluşturulmuştur. Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nde bulunan silindirin iç kısmında resmedilmiş birbiri ardına sıralı çeşitli hareketler mevcuttur. Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin döndürülmesiyle bu sıralı resimler sanki hareket ediyormuş izlenimi vermektedir. Op-art desenin üzerinde 8 tane birbiri ardına sıralanmış dolunayın dönüşüm evresi resmedilmiştir. Bu dolunayın dönüşüm evresi Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nden esinlenerek seramik tabak içerisine çizilmiştir. Yine diğer çalışmalarda olduğu gibi matematiksel hesaplamalar ve perspektif kullanılmıştır.

### 2.3. Seramik Üç Boyutlu Çalışmalar

Op Art çalışmaları yapan sanatçılar, optik göz yanılgılarına neden olan geometrik biçimlerden yararlanmışlardır. Örneğin Macar asıllı Victor Vasarely (1908-1997), çalışmalarını gözü yanıltarak resim yüzeyinde hareketlilik sağlayan, fakat bu geometrik kuruluşlu biçimlemelerini uygulamada bilimsel perspektifi kullanmadan gerçekleştiren bir sanatçıdır ve kinetik sanatın da öncüsü sayılmıştır (Turani, 2010, s. 743).



**Görsel 33.** Gürcü Gül. İsimsiz. 2021. (Karışık Teknik, 34x25x25 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik üç boyutlu form üzerine çizim uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).



**Görsel 34.** Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 34x25x25 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış üç boyutlu seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Üç boyutlu seramik form, op-art desenler perspektif ve matematiksel hesaplamalar sonucu çizimi yapılmıştır. Formun üzerinde Eadweard Muybridge'in yaptığı hayvan hareketleri resmedilmiştir. Atın koştuğu andaki bazı hareketleri ard arda sıralanarak çizilmiştir. Eserin son bitmiş hali turnet üzerinde belirli bir hızla, tek bir yönde döndürüldüğü anda, form üzerindeki desenler ve atların hareketi daha net görülmektedir. Döndürme işlemi sağ yöne doğru olmalıdır çünkü atların yönü sağ

tarafa bakmaktadır. Ters yönde döndürülen eserlerin üzerindeki desenlerin hareketi net görülememektedir.



**Görsel 35.** Gürcü Gül. İsimlessiz. 2021. (Karışık Teknik, 17x17x2 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine çizim uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Üç boyutlu seramik tabak altlık içine, op-art desenler perspektif ve matematiksel hesaplamalar sonucu çizimi yapılmıştır. 28 tane uzun çizgiler tek bir noktada birleştirilip giderek açılarak çizilmiştir. Çizgilerin en uzun boyutu  $2 \times 2 = 4$  cm dir. En kısa olanı da 2 milimdir. Bu çizgilerin genişlik aralığı 2'şer milim artarak büyümektedir. Her bir uzun çizgilerin içinde toplam 55 tane küçük ince dikdörtgenler mevcuttur.  $55 \times 28 = 1.540$  tane ince dikdörtgen birimler büyüklü küçüklü tabağın içerisinde yer almaktadır. Bu ince dikdörtgenlerin 770 tanesi boyanmıştır ve kalan 770 tanesi boyalı değildir.



**Görsel 36.** Gürcü Gül. İsimsiz. 2021. (Karışık Teknik, 17x17x2 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik tabak üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Seramik tabak altlığın içine, matematiksel hesaplamalar yapılan op-art çizimden sonra her bir dikdörtgen bir dolu bir boş olacak şekilde seramik boyasıyla boyanmıştır. Boyamadan sonra üzerine şeffaf sır uygulanmıştır. Boyama sonrasında da yanılısama meydana gelmiştir.



**Görsel 37.** Gürcü Gül. İsimless. 2021. (Alçı Kalıp, 16x10x10cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik çanak üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Seramik formun toplam Enlem Sayısı 24'tür. Toplam Boylam sayısı 10'dur. Formda toplam  $24 \times 10 = 240$  adet kare mevcuttur. Bütün hesaplamalar ve çizimler bittikten sonra seramik boyasıyla sadece karelerin yarısı boyanmıştır. Eserin son bitmiş hali turnet üzerinde belirli bir hızla, tek bir yönde döndürüldüğü anda, çanak üzerindeki desenlerin hareketi daha net görülmektedir.





**Görsel 38.** Nicholas Less. <https://www.instagram.com/p/B6LioCqgDu3/> Erişim: 13.04.2021

Nicholas Less; 28 Haziran 1967' de doğmuştur. RCA, UCA Fornham ve Bath Spa Üniversitesi'nde Yüksek Lisans derslerinde misafir öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır. Aynı zamanda Hampshire Selborne'daki bir stüdyoda çalışmalarını sürdürmektedir.



**Görsel 39.** Nicholas Less. <http://www.nicholaslees.com/category/news/> Eriřim: 13.04.2021



**Görsel 40.** Nicholas Less. <http://www.nicholaslees.com/category/news/> Eriřim: 13.04.2021

## 2.4. Seramik Kadın Formları ve Kadını Anlatan Nesne ve Geometrik Nesnelere

Geometri, çizgilerin, yüzeylerin ve hacimlerin belli bir ölçü ile genliklerini ölçmeyi öğreten bir ilimdir (Nişanyan Sözlük). Geometrik; geometriyle ilgili veya geometriye uygun olan, hendesi (Türk Dil Kurumu [TDK]). Yunanca kelime olan geometri cisim ve şekilleri inceleyen matematik dalıdır. Nokta, doğru, üçgen, çokgen, dikdörtgen, köşegen ve çember gibi şekillerden oluşmaktadır. Oppel, 1854 yılında geometrik yanılsamalarla sanat eserleri ortaya koymuştur. Bu geometrik yanılsamalar kavisli-düz çizgilerin, seyrek-sık, koyu-açık dengesini kurarak geometrik şekillerin üzerinde belirli bir düzenle hatalıymış gibi algılanmasına neden olmaktadır.

Farklı renk ve desenleri kullanarak gözde optik yanılsama sonucu hareket ediyormuş hissi uyandıran bu yanılsamalar özellikle geometrik şekiller üzerinde uygulanarak daha estetik bir görüntüye sahip olmaktadır. Bazen farklı malzemelerin de kullanıldığı görülmektedir.

Objektif yanılsamalar 1854'de Oppel tarafından ortaya konulmuş olup, görsel algının en şaşırtıcı, etkileyici özelliklerini bir araya toplayan zıtlıklar, kırılmalar ve geometrik biçimlerdeki bilginin belirsizliği ile ortaya çıkarlar (Lang, 1987: 117) Bu yanılsama türü düzlem geometriden gelir. Titchener'e göre; bir geometrik yanılsama, bizi beklenene götürecek görsel uyarıcının doğasında var olan algıdan farklı bir algıdır; o, şekillerin ölçüsünün, biçiminin, yönünün ve fiziksel boyutlarının bir süreklilik içinde yanlış çizilmesidir. Bu nedenle geometrik yanılsamalar çizgilerin, kıvrımların ve geometrik şekillerin algılanmasını içerirler. Biçimlerin-çizgilerin görünen uzunluklarını, ölçülerini, alanlarını, açılarını, paralelliklerini, doğrusalıklarını kapsarlar (Uğur, 2019, s.237).



**Görsel 41.** Gürcü Gül. Çift Yumurta. 2021. (Alçı Kalıp, 19x17x17 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine çizim uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Coğrafya da olduğu gibi, bu seramik üç boyutlu formu Dünya'yı düşünerek matematiksel hesaplamalara başlanmıştır. Formun üzerinde Ekvator çizgisi belirlenip, Güney-Kuzey Kutbu olmak üzere ikiye bölünmüştür. Ekvator çizgisi çizildikten sonra Güney ve Kuzey Kutbu başlangıç noktaları da bulunmuştur. Her iki Kutup Noktalarından başlanıp önce Enlemler belirli ölçülerde çizilerek Ekvator Çizgisinde buluşturulmuştur. Daha sonra Boyamlar çizilerek yine aynı şekilde Ekvator çizgisinde birleştirilmiştir. Formun kendi boyutuna göre kaç Enlem ve kaç Boylam çıkacağı hesaplanmıştır. Toplam Enlem sayısı 22 dir. Toplam Boylam sayısı 36'dır ve aynı zamanda her bir Boylamda 36 adet büyüklü küçüklü kareler mevcuttur. Bu kareler Kutup Noktalarından başlayarak Ekvator Çizgisine kadar boyutları giderek 2 şer milim büyüyüp boyutları artmaktadır. Boylamda olan kare ölçülerinin artışı ve diziliş biçimi Enlemde de aynıdır. Ekvatordaki her bir kare boyutu 2x2 dir. Kutuplarda olan kare boyutu 0,5 milimdir. Formda toplam  $36 \times 22 = 792$  kare mevcuttur. Bütün karelerin sol üst uç kısmı ve sağ alt uç kısmından çizgiler çekilmiştir. Hesaplamalar ve çizimler bittikten sonra seramik boyasıyla sadece karelerin yarısı boyanmaktadır. Boyanırken karelerin alt alta gelmesine dikkat edilmelidir. Boyaması bitmiş forma şeffaf sır uygulanmıştır.



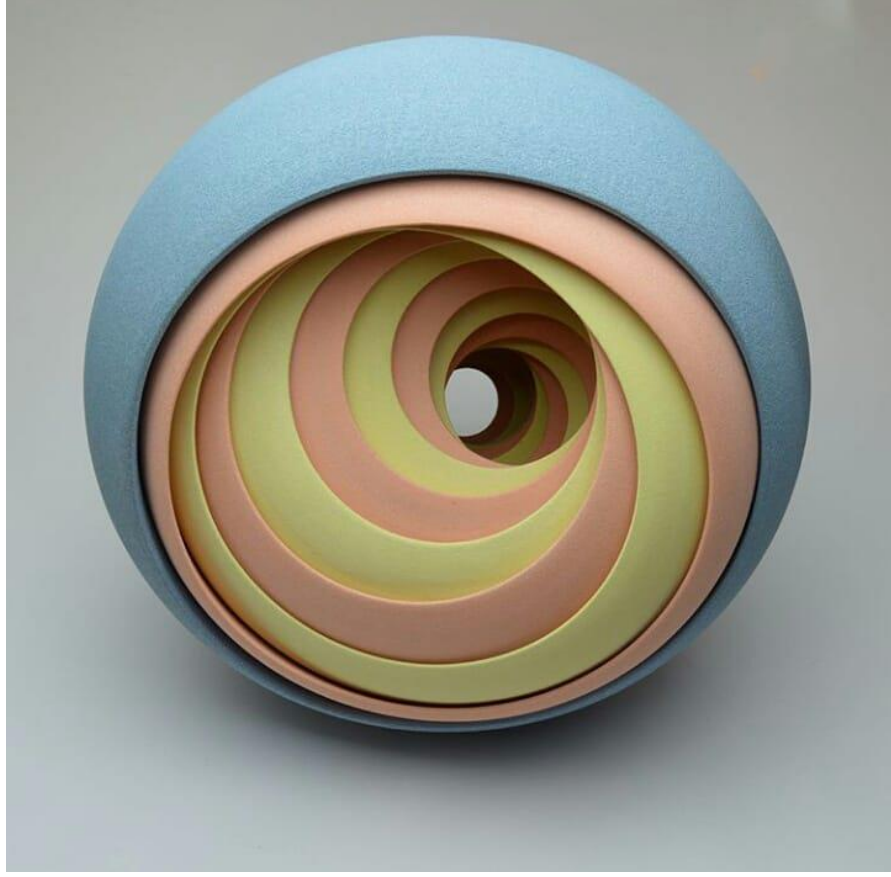
**Görsel 42.** Gürcü Gül. Çift Yumurta. 2021. (Alçı Kalıp, 43x43x17 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Bu çalışmanın bütün teknik bilgileri Görsel 44.te verilmiştir. Aslında bu seramik formlar kadının, dişiliğin ve doğurganlığının sembolü olan yumurtalardır. Sağ ve sol tarafta bulunmak üzere, kadınların üremesine yardımcı olan ve kadınlarda bulunan bu yumurtalar doğurganlığı temsil etmektedir. Kadın, doğası gereği doğurgandır. Sağdaki yumurtanın soldaki yumurtaya göre biraz daha sarı olmasının sebebi, dölleme dediğimiz olayın yani embriyonun (bebeğin) ilk oluşma evresinin sağ yumurtada gerçekleşmeye başlamasını göstermektedir. Bu yüzden bu iki yumurtanın renkleri birbirinden farklıdır. Bu yumurtalar üzerindeki desenler döndürüldüğünde hareket ediyormuş hissi vermektedir ve yanılsama gerçekleşmektedir. Eserin son bitmiş hali turnet üzerinde belirli bir hızla, tek bir

yönde döndürüldüğü anda, form üzerindeki desenlerin hareketi daha net görülmektedir.



**Görsel 43.** Gürcü Gül. Görsel 45'in Detayı.



**Görsel 44.** Matthew Chambers. İsimsiz. 37x37 cm. 2010.  
<https://www.instagram.com/p/BZdvKxrAH85/> Erişim: 15.04.2021

Çömlekçi tornasında iç içe geçmiş olarak şekil vermiştir. Genellikle pastel tonlar kullanmayı tercih etmektedir.

Matthew Chambers "Sanatçı 1975 yılında Londra'da doğmuştur. Sanatsal yaşamına 1993 yılında sofraya eşyaları üreten bir seramikçi olan Philip Wood ile başlayan sanatçı, fonksiyonel olmayan formlar üreterek sanat yaşamını devam ettirmektedir." Sanatçı izleyicide merak uyandıran eserlerin her bir parçasını çamur tornasında ayrı ayrı şekillendirdikten sonra birleştirmektedir. Genellikle toprak renkleri kullanan sanatçı, heykellerin taş gibi görünmesini tercih etmektedir. Eserleri geometrik olmasına rağmen, aynı zamanda organiktir. Sanatçı eserlerinde genellikle doğal renkleri tercih etmektedir. Renkler sır ile değil çamur bünyenin renklendirilmesi ile elde edilmektedir. Yüzey dokusunun önemli olduğunu düşünen sanatçı üretim farklı aşamalarında zımparalama işlemi yaparak, pişirim sonrasında da elmas zımparalarla eserlerini parlatmaktadır. (Yüksel, 2014, s.106).



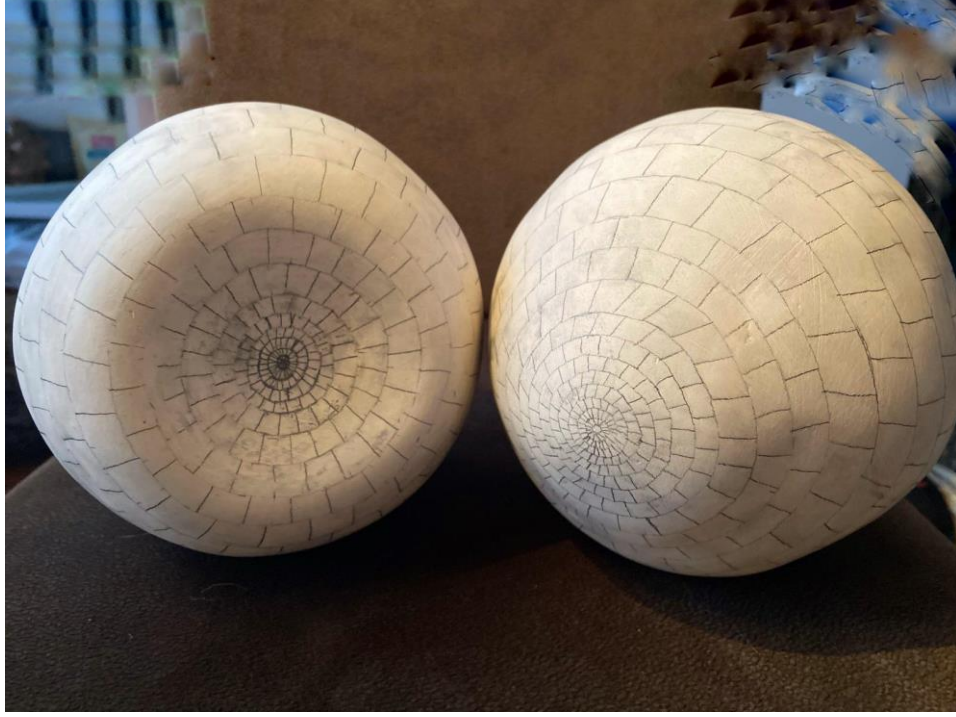
**Görsel 45.** Matthew Chambers. İsimli. 37x37 cm. 2010  
<https://www.instagram.com/p/BT3TJEtVXC/> Erişim: 15.04.2021



**Görsel 46.** 136- Matthew Chambers. İsimli. 37x37 cm. 2010  
<http://matthewchambers.co.uk/2009-2012/4581938125> Erişim: 15.04.2021

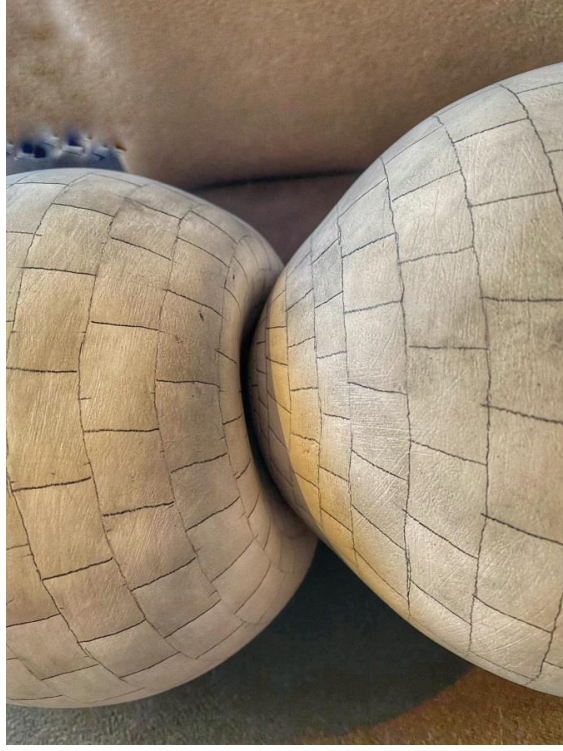


Matthew Chambers eserlerinde derinlik ön plandadır. Büyükten küçüğe doğru giden parçalar perspektif katmıştır. Belirli bir sırada aynı boy parçalar yan yana ve alt alta dizilerek düzen oluşturmuştur. Seramik malzemedeki tek renk seçilerek sade ve temiz bir görüntü oluşturmuştur. Eserin çapı 37 cm'dir ve 2010 yılında yapılmıştır.



**Görsel 47.** Gürcü Gül. Birleşim. 2021. (Alçı KalıpxElle Şekillendirme, 36x36x20 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine çizim uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Her bir yuvarlak formun üzerine, 25 tane birbiri ardına küçükten büyüğe doğru açılarak yuvarlak halkalar çizilmiştir. Daha sonra her bir yuvarlağın içine, küçük olan yuvarlaktan başlayarak 22 tane kare çizilmiştir. Bu karelerin boyutunun en küçüğü yarım milim, en büyüğü 2,3 cm'dir. Her bir yuvarlağın içindeki kareler 2,5'er milim artarak devam etmektedir. Formun üzerinde küçüklü büyüklü toplam  $25 \times 22 = 550$  tane kare mevcuttur.  $550/2 = 275$  tane kare boyalı kalan 275 tanesi de boyalı değildir. Yanyana çizilen kareler bir üst yuvarlak halkada çizildiğinde alttaki karelerin tam ortasına gelecek şekilde yarısının ölçüsü alınarak çizilmiştir. Çizimden sonra her bir yuvarlağın içindeki kareler bir dolu bir boş olacak şekilde seramik boyasıyla boyanmıştır.



**Görsel 48.** Gürcü Gül. Görsel 47'in Detayı.



**Görsel 49.** Gürcü Gül. Birleşim. 2021. (Alçı KalıpxEtle Şekillendirme, 36x36x20 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

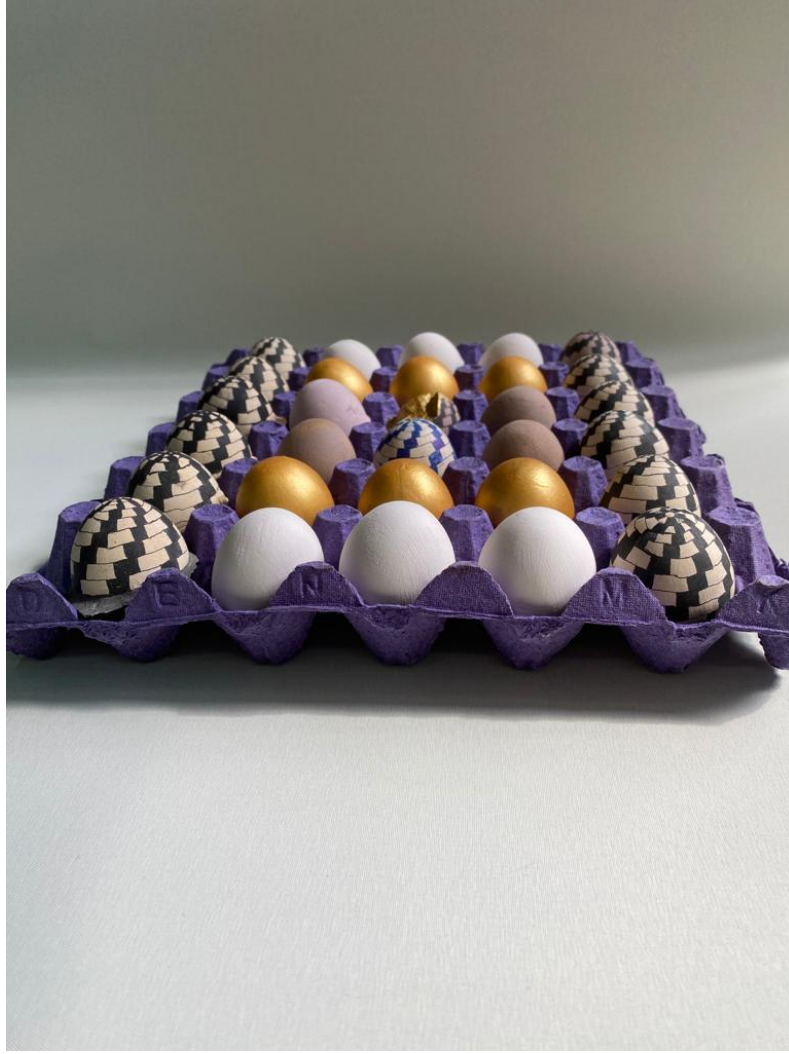


**Görsel 50.** Gürcü Gül. Görsel 49'un Detayı.

Çıkıntısı olan soldaki form erkek, girintisi olan sağdaki form kadını göstermektedir. Soldaki form (erkek) ve sağdaki form (kadının) birleşmesiyle çiftleşme anlatılmak istenmiştir. Formların yuvarlak olması yumurtadan esinlenilmiştir. Yumurtalar kadının doğurganlığı simgesi olarak düşünülmüştür. Kadın topraktır sözünden yola çıkılarak, seramik formlarda kullanılan kahve tonu toprağın renginden esinlenilmiştir. Formların üzerinde Op-art desenleri mevcuttur.



**Görsel 51.** Gürcü Gül. Mor Cepken. 2021. (Alçı Kalıp, 30x31x9 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).



**Görsel 52.** Gürcü Gül. Görsel 51'in Detayı.

Mor cepken; yörük kızlarının çeyizlerinin en gözde parçalarından biridir. Bu cepkenin kenarları sarı, altın renkte işlenmiş, mor renkli yöresel bir kıyafettir. Yörük kadınları; evliliklerinin yolunda gitmediğinde, aldatıldığında ve şiddet gördüğünde, haksızlığa uğradığında, zor durumda kaldığında çeyizlerindeki mor cepkeni giyip, yöre halkının görebileceği bir yere oturup herkesin kendisini görmesini sağlarlarmış. Mor cepken giydiğini gören yöre halkı, şiddet uygulayan kocadan, karısının gönlünü almasını beklermiş. Mor cepken giyen kadının kocası, eğer karısının gönlünü alamazsa yörükler tarafından dışlanır ve ikinci evliliği için kimse ona kızını vermezmiş. Karısına kötülük yapan koca artık insan içine çıkamayacak hale gelirmiş. Mor cepken, yörük kadınlarının özgürlüğünün, erkeğine karşı boşanma isteğinin simgesiymiş. Bu yüzdendir ki; mor renk aldatılmış, şiddet görmüş, ihanete uğramış kadının rengidir. Bu döngüsel olarak ilerleyen birbiri

ardına konulmuş çeşitli sembollerdeki yumurtalarda Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nden izler görülmektedir.



**Görsel 53.** Gürcü Gül. Başkalaşım. 2021. (Alçı KalıpxElle Şekillendirme, 53x53x10x cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Seramikten yapılmış kaplar aslında ayrı ayrı her biri birer farklı sahnedir. Soldan ilk kap içerisinde herhangi bir desen bulunmamaktadır. İkinci kabın içerisinde 1 tane desen, üçüncü kabın içerisinde kabın yarısı ve dördüncünün içerisinde de çevresinin tamamı desenlerle çevrilmiştir. Son olarak beşinci kabın üzerine sıçraması ve taşması kabın şeklini tamamen değiştirmektedir. Azdan çoğa doğru artarak devam eden seramik kapların içerisindeki desenler Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nden esinlenilmiştir.



**Görsel 54.** Gürcü Gül. Başkalaşım. 2021. (Alçı KalıpxEtle Şekillendirme, 53x53x10x cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uyguması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).



**Görsel 55.** Gürcü Gül. Görsel 54'ün Detayı.

Bu döngüsel seramik kaplar içerisindeki yumurtalar kadını temsil etmektedir. Yumurtaların sayısı giderek artmaktadır. Yumurtalar, sayı olarak ikiden başlamıştır çünkü bir kadında sağ ve solunda olmak üzere iki tane yumurta bulunmaktadır. Her bir kaba birer tane yumurta eklenerek artması doğumdur, üremedir. Yumurtalar, çiftleşme sonucu çoğalmayı anlatmaktadır ve en sonunda altın yumurtalar kadının oluşumunu tamamlamış evresidir. Her bir sahnenin bir diğer sahneden kopmadan değişerek ard arda devam etmesi Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nden ilham alınarak gerçekleştirilmiştir.



**Görsel 56.** Gürcü Gül. Kadın 1. 2021. (Elle Şekillendirme, 30x30x50 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, Karışık Malzeme, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).





**Görsel 57.** Gürcü Gül. Görsel 56'nın Detayı.

Kadın bedeni güzelliğin sembolüdür. Bundan dolayı kadın bedeni, felsefe ve sanatta yaratıcılığın kaynağı olmuştur. Kadın, dişiliği ve bedeni ile en gözde varlıktır. Kadın bedeni tüm çıplaklığıyla seramik küpün üzerine resmedilmiştir. Küpün sol tarafında bir tane, ön yüzünde üç tane ve sağ tarafında da bir tane olmak üzere toplam beş tane kadın hareketi mevcuttur. Çizilmiş kadın hareketleri bir sonraki kadının hareketinin tekrarıdır. Tıpkı Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nde olduğu gibi birbiri ardına sıralanarak resmedilmiştir. Küpün arkasına giydirilmiş ten rengi kadın çorabı da yine kadının kendisini ve bedenini temsil etmektedir.



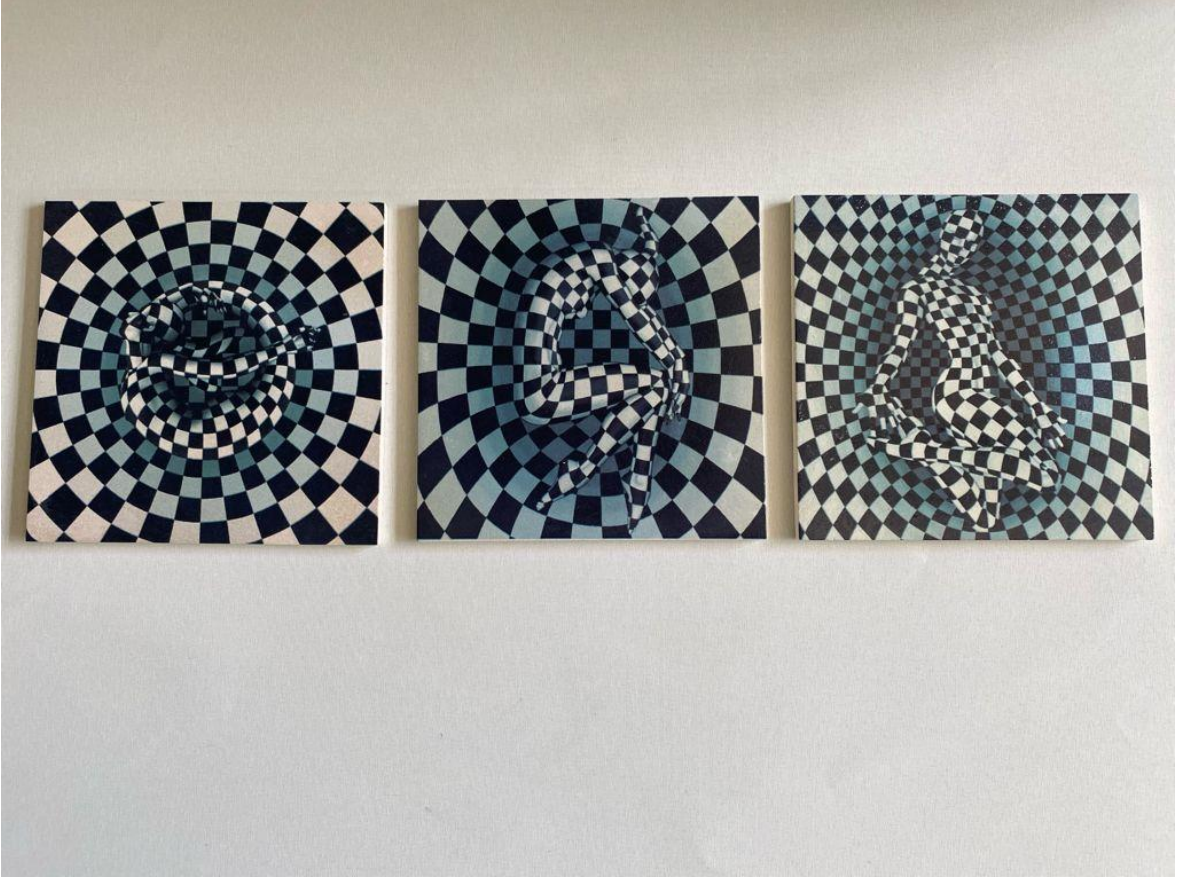
**Görsel 58.** Gürcü Gül. Bir Avuç Mutluluk. 2021. (Alçı Kalıp x Elle Şekillendirme, 46x46x5 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Yine bütün yollar kadının mucizesine çıkmış, bütün kapılar çocuklara açılmıştır. Bir elde beş parmak olduğu için toplam beş tane elin ard arda dizilişi sıralanmıştır. Bütün güzellikler, ihtişam, güç kadının elindedir. Yoktan var eden, var ettiğini güzelleştiren yine kadının kendisidir. Fotoğraftaki her bir kadın elinde anlatılmak istenen mesaj; "kadının gücü"dür. İlk elin içi boş, tertemiz ve desensizdir. İkinci el desensiz ama elinde bir yumurta vardır. Üçüncü eldeki yumurta üzerinde desenler vardır. Mavi renge boyanmış bu desenli yumurta erkeği simgelemektedir. Dördüncü elde ise yarım kalmış bir yumurta, sağlam tarafı desenli, yarım olan kısmı altın yapılarak erkek ve kadının birleşimi anlatılmıştır. Son olarak da beşinci el zamanla yıpranmış, kararmış olsa bile yine de herşeye rağmen mucizeler yaratabileceğini elinde altın yumurta ile göstermektedir. Yumurta doğurganlığın sembolüdür.

Kadın modern yaşamın hızlı temposu içerisinde kendini bulabileceği bir yaşama ihtiyaç duymaktadır. Kadının gündelik yaşamına anlam ve haz katan unsurlar yine kendisini anlatan kadın eli ve yumurta nesnelere ile belirtilmiştir.

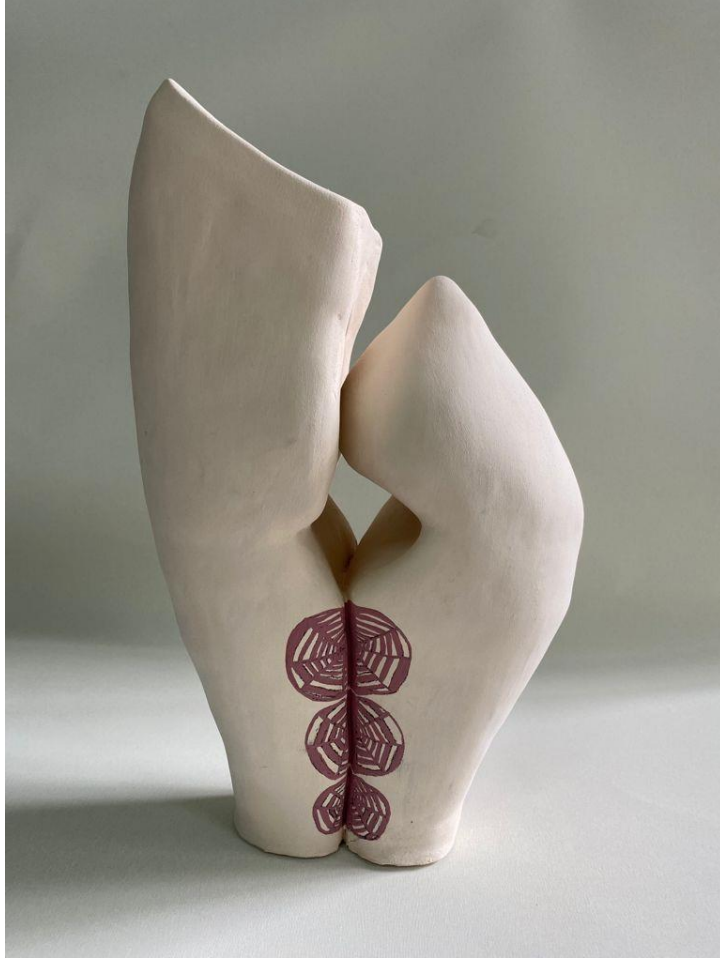


**Görsel 59.** Gürcü Gül. Görsel 60'ın Detayı.



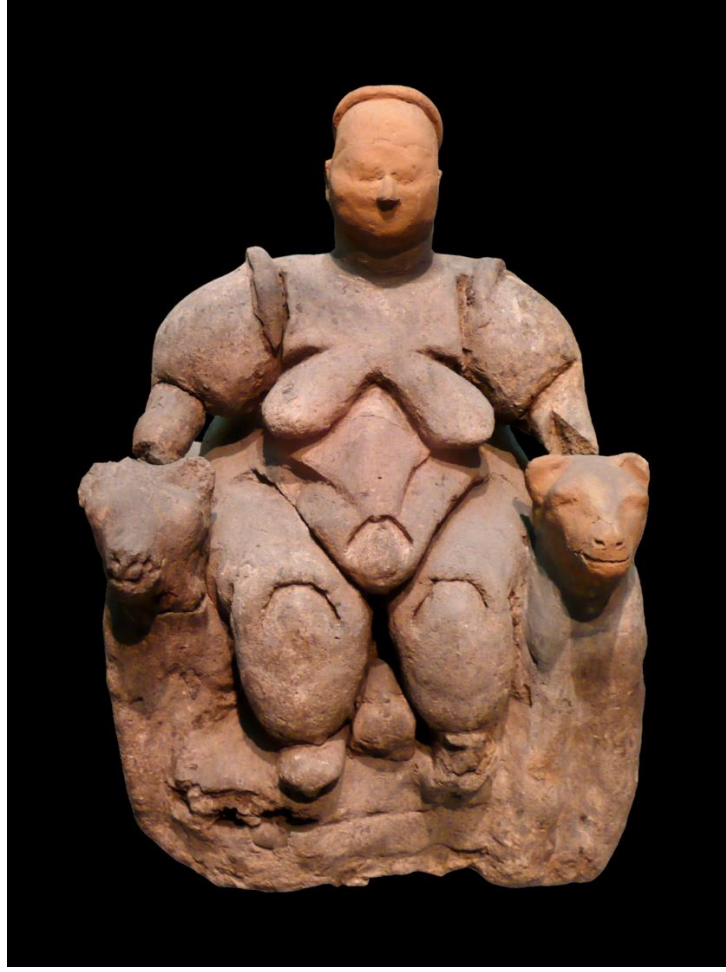
**Görsel 60.** Gürcü Gül. İsimsiz. 2021. (Karışık Teknik, 33x10x2 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik kareler üzerine baskı tekniği uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Bu çalışma serisinde İtalya'da ünlü bir çizer olan Danilo Martinis'in, Op-art desenler üzerine çalıştığı bazı kadın formları, seramik yüzeyler üzerine yapılmıştır. Bu çalışmada ard arda konulmuş olan kadının farklı hareketlerini görmekteyiz.



**Görsel 61.** Gürcü Gül. Kadın 2. 2021. (Elle Şekillendirme, 38x20,5x9 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Soyut kadın bedeni form üzerinde giderek küçülen her bir dairede op-art desenler kullanılmıştır. Dairenin içindeki desenlerin kırmızı olmasının sebebi kadında mahremiyet, bereket ve kadının namusuna dikkat çekilmek istenmesidir. Doğurganlığın ve analığın sembolü olan büyük kalçalar soyutlaştırılmıştır.



**Görsel 62.** Ana Tanrıça Heykelciği.

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Oturmuş\\_Tanrıça#/media/Dosya:Museum\\_of\\_Anatolian\\_Civilizations\\_1\\_320259\\_nevit.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Oturmuş_Tanrıça#/media/Dosya:Museum_of_Anatolian_Civilizations_1_320259_nevit.jpg)

Ana Tanrıça İ.Ö. Çatalhöyükte bulunmuştur. Bu tanrıça pişmiş topraktan yapılmıştır ve yüksekliği 20 cm.dir. Ana Tanrıça tahta oturmakta ve doğum yapan kadını betimlemektedir. Tanrıçanın iki yanında yer alan hayvanlar kutsal sayılmaktadır. Ana Tanrıçaların genel yapısı büyük kalçalı figürlerdir. Bu nedenle Görsel 61.deki geniş kalçalı soyut kadın formu, Ana Tanrıçadan esinlenilmiştir.



**Görsel 63.** Gürcü Gül. Anne Karnı. 2021. (Elle Şekillendirme, 30x20x12 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boyama ve şeffaf sır uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).



**Görsel 64.** Gürcü Gül. Görsel 62'nin Detayı.

Soyut hamile kadın bedeninin, göbeğin boş olan iç kısmında op-art desenler mevcuttur. Düzenli bir şekilde bir araya getirilen Op-art desenlerin, anne karnının iç kısmında olmasının nedeni, seyircinin bakarken tam olarak o noktaya odaklanmasının hedeflenmesidir. Bu formda kadının dişiliği, bereketi, analığına ve doğurganlığına gönderme yapılmıştır.



## 2.5. Seramik Bünnyede Uygulama Yaparken Oluşan Teknik Hatalar



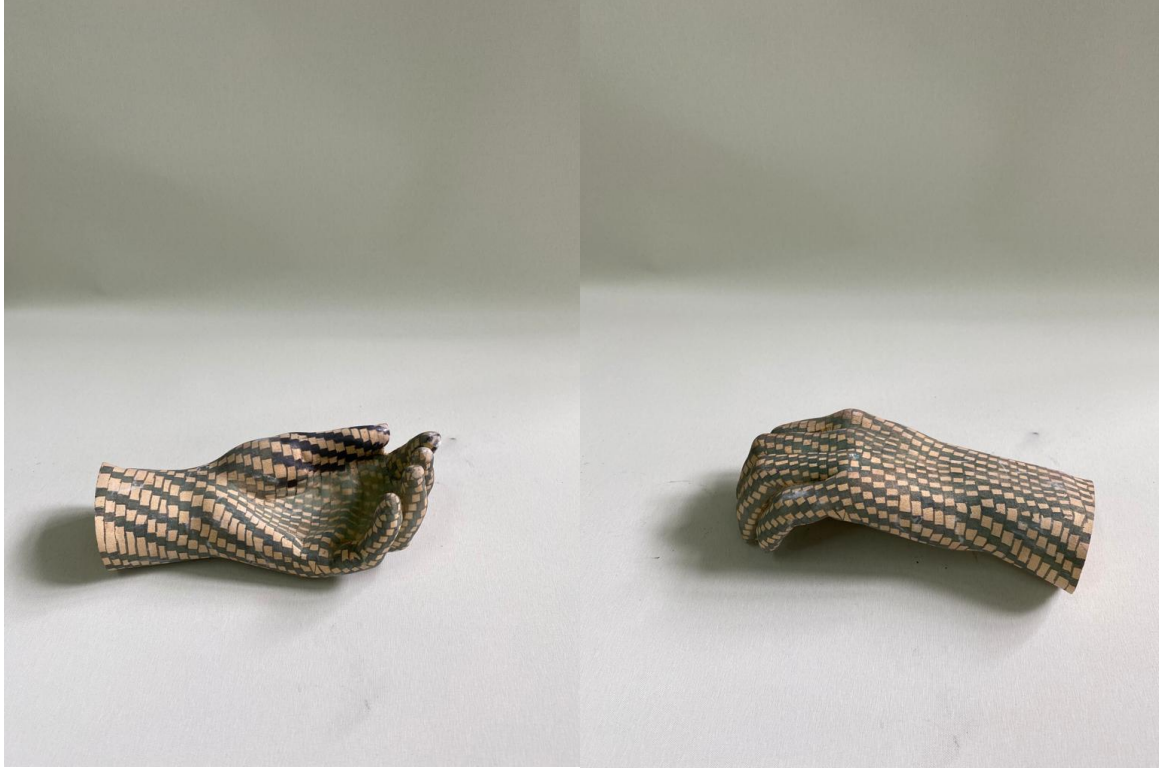
**Görsel 65.** Gürcü Gül. Seramik Deneme Form. 2021. (Alçı Kalıp, 20x18x18 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Bisküvisi olmuş yuvarlak form üzerine Eadweard Muybridge'in yaptığı hayvan hareketleri resmedilmiştir. Yanlış matematiksel hesaplardan ve atın ayağının hareket kısımlarının net olmadığından dolayı Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'ndeki gibi asıl hareket yakalanamamıştır.



**Görsel 66.** Gürcü Gül. Seramik Deneme Form. 2021. (Elle Şekillendirme, 20x18x18 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Bisküvisi olmuş form üzerine op-art desen denelemleri yapılmıştır. Coğrafyada olduğu gibi Enlem, Boylam, Kuzey-Güney Kutup Noktaları ve Ekvator Çizgisi hesaplamaları yapılmamıştır. Bundan dolayı Coğrafya bilgisi hesaba katılmadan direkt ortadan başlanıldığı için bu çalışmada da başarı yakalanamamıştır. Bazı form ve desenlerde sadece matematiksel hesaplama bilgisi yeterli olmamaktadır. Formun yuvarlak olmasının Enlem-Boylam hesaplamada etkisi büyüktür.



**Görsel 67.** Gürcü Gül. Seramik Deneme Form. 2021. (Alçı Kalıp, 22x8x6 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

**Görsel 68.** Gürcü Gül. Seramik Deneme Form. 2021. (Alçı Kalıp, 22x8x6 cm, Elektrikli fırında bisküvisi yapılmış seramik form üzerine sır altı boya uygulaması, 1040 C). (Kişisel Fotoğraf Arşivi).

Seramikten yapılmış el üzerindeki desenlerde, küçük birkaç milim oynayacak şekilde kaymalar olmuştur. Bu kaymalar matematiksel hesaplamaların eşit olmadığından kaynaklanmaktadır ve bunun sonucunda yanılısama oluşmamaktadır.

## SONUÇ

Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin; tarihçesi, ortaya çıkış amacı incelendiğinde, hareket kavramının da konu olarak içinde olduğu görülmektedir. Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin silindirin iç kısmındaki birbiri ardına sıralanmış resim karelerinde, silindirin el yardımıyla döndürülmesiyle oluşan harekette yanılsama olduğu görülmektedir. Renk, konum, hareket gibi karşıt uyarıcılarla birlikte beyin ve gözün aşırı derecede uyarılmasıyla oluşan şey, bir nesneyi olduğundan farklı gösteren öyleymiş gibi algılamamıza neden olan yanılsamadır. Bu nedenle Op-art eserlerde kullanılan renk, çizgi ve biçimlerin algı, görsel algı ve yanılsama yaratabilme özelliğiyle olduğu gibi Seramik Sanatında da uygulandığı görülmektedir.

Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'ne yüklenen anlamlar zamanla eğitim ve teknoloji ile değişiklik göstermiştir. Malzemesi ve kullanım amacı değişse de, değişmeyen tek şey Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin hareket ediyor olmasıdır. Bu nedenle yapılan çalışmalarda Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nin hareketinden esinlenilmiştir. Zoetrope (Yaşam Tekerleği); Op-art, kinetik sanat akımları, oyun, oyuncak gibi konuları da içinde barındırır. Bu konuda bahsi geçen sanat akımları; resim, seramik, grafik vb. gibi sanat dallarında, hangi malzeme kullanılırsa kullanılsın, tek, iki, üç boyut farketmeksizin, yanılsamanın her malzemede uygulanabileceği görülmüştür, tek fark kullanılan seramik malzemenin teknik açıdan diğer malzemelere göre daha kapsamlı bir teknik içeriyor olmasına rağmen yine de aynı sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırmanın konusunda toplanılan bütün bilgiler incelenip, daha sonra elde edilen bilgilere dayanarak birbiriyle olan ilişkileri "Zoetrope Algısının Seramik Form ve Yüzeylerde Yorumlanması" başlığı altında bir araya getirilmiş, çeşitli örnekler verilmiş ve çalışma kapsamında ortaya çıkarılan özgün kadın formları ve kadını anlatan nesnelere üzerinde uygulanmıştır ve olumlu sonuçlara ulaşılmıştır.

Bu çalışmada gerek sosyal ve toplumsal mesaj vererek, gerekse mesaj verme kaygısı gütmeyen de salt görsel etkilerin öncellendiği seramik örnekler görülebilir. Yine bu çalışmada birçok sanat dalları bir arada kullanılarak, farklı bir düzen oluşturulmuştur. Seramik form ve yüzey üzerinde farklı teknikler kullanılıp iki

boyutlu alıřmalar, yanılısamanın etkisiyle  boyutluymuř gibi grlmektedir. ncelikle; seramik malzeme kullanılarak, tek boyut dz yzeyler zerinde, daha sonra iki boyutlu tabaklar ve  boyutlu formlar zerinde, baskı ve izimler matematiksel hesaplamalarla izilmiřtir. Bu hesaplamalar yapılırken cetvel, pergel, gnye gibi malzemeler kullanılmıřtır ve bu kullanılan malzemeler Op-art izimler iin nemli malzemelerdir.

izimlerde sanatla bilimin buluřması hissedilmiřtir. Kiřisel bazı seramik alıřmalarda ise coęrafya bilgisi gerektięi sonucuna varılmıřtır. Seramik eserlerde birok deneme alıřmaları yapılmıř hatalı olan sonular da paylařılmıřtır. Seramik alıřmalar zerine Op-art desenler eklenerek, yanılısamanın etkisi ve hareketin oluřup oluřmadıęı denenmiř ve olumlu sonulara ulařılmıřtır. Bazı matematiksel hesaplamalarla yapılan izimlerin seramik formlarda yanılısama etkisi oluřturmadıęı gzlemlenmiřtir. Buna ek olarak, renk kontrastları, siyah-beyaz etkisi, aıklık koyuluk dengesi, perspektif, ıřık ve derinlik birlikte kullanıldıktan sonra yanılısama etkisini gsterdięi gzlemlenmiřtir. zgn alıřmalar olan kadın ve kadını anlatan nesnelere, seramik malzemeyle alıřıldıktan sonra, bu alıřmaların zerine grsel yanılısama ve Zoetrope (Yařam Tekerleęi)'nden esinlenerek hareket zellięi kazandırılmıřtır.

Zoetrope (Yařam Tekerleęi)'nin de bir oyuncak olduęu gereęi gz nnde bulundurulduęunda ve btn bu kavramlar birbiriyle harmanlandıęında ortaya ıkan sanatsal seramik eserlerde farklı bir bakıř aısı yakalanmıř olur.

Seramik yzey ve formlarda yanılısamanın, daha ok geometrik bezeme ve dekorlarla elde edildięi grlmektedir. İlk yanılısama eserler, iki boyutludur ama  boyutluymuř hissi vermektedir. Sistemli ve belirli bir dzen iinde yanılısama seramik zerinde de uygulanmaktadır. Seramik yzey ve formlarda da renkli seramik sır altı boyalarla aıklık-koyuluk dengesi, hacimli birimler, izgi, perspektif ve paternler kullanılabilir. Resim sanatında olduęu gibi belirli matematiksel hesaplamalar yapılarak aynı teknikler seramik malzeme ile de yapılabilir. Bykl kkl ya da sırayla belirli bir ritmi yakalayıp kimi seramiklerde kabartma teknięi kullanılarak grsel yanılısama oluřturulabilir. Seramik sırları, pigmentler ya da elle řekillendirme yapılarak yanılısama etkisi verilebilir. Derinlik, i ie gemiř objelerle seramik formlar zerinde, hareketi ya da hareket ediyormuř hissini yakalamak mmkndr. Seramik malzeme ile geometrik

yanılsamalar elde edilebilir. Op-art (yanılsama) resim sanatı dışında , seramik yüzey ve formlarda da uygulanmıştır.

Bu sanat raporunda yapılan bazı eserler, sanat bilgisinin yanısıra matematik ve coğrafya bilgisini de beraberinde getirmektedir. Son olarak özgün çalışmalar olan kadın formları ve kadını anlatan nesnelere üzerinde Op-art, Yanılsama ve Zoetrope (Yaşam Tekerleği)'nden esinlenen bazı kesitlerin bu formlar üzerinde uygulaması gerçekleştirilmiştir.

Hayatımızdaki her bir nesne bir amaca hizmet etmek üzere şekillenmiştir. Estetik yani güzel olan incelendiğinde, bu çalışma kapsamında gerçekleştirilen ve kadını anlatan özgün seramik nesnelere bakıldığında arkalarında birçok anlamlar taşıdığı görülmektedir. Bu sanat raporunda kadınların hayatına eşlik eden, seçilen bazı nesnelere irdelendiğinde yine kadının estetiği, güzelliği ve doğurganlığını anlattığını görmüş bulunmaktayız. Toplumun görsel ve duygusal belleğinin bir parçası olan bu nesnelere kullanarak, kadının kültürüne dikkat çekilmiştir. Kadında estetik beğeni için kullanılan ifadeler sanat için de geçerlidir. Eserler çevreden alınan izlenimler ve toplumun genel yaşam süzgecinden geçirilerek oluşturulmuştur. Bazı eserlerde kadının yaşamı hakkında izleri yakalamak mümkündür. Seramikten yapılan sanatsal eserlerde, kadını anlatan nesnelere aracılığı ile yaşadığımız gerçekliği görmekteyiz. Seramik kadın formları ise kadınlara yüklenen toplumsal işlevin yansıması olarak eserlerde uygulanmıştır. Bu nedenle yapılan bu sanat raporu birçok alanla ilişkisi olabileceği, her çalışma alanında başka konulara ve yeni yollara sürükleyeceği gözlemlenmiştir.

## KAYNAKLAR

- Adam, Y. (2016). Düzensizliğin İçindeki Düzen. *Sanatlı 1 Blog Fotoğrafçılık Dergisi*. Erişim: 15.05.2019.  
<https://sanatlibiblog.com/fotografcilik/duzensizligin-icindeki-duzen-yusuf-adam/>.
- Ak, Duygu. (2006). *Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış*. (Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı. Eskişehir.
- And, Metin. (1974), *Oyun ve Bugü*, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Antmen, Ahu. (2019). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel yayıncılık.
- Arslan, Ebru. (2013). *Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı*. (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü. Heykel Ana Sanat Dalı. İzmir.
- Baklan Önal, Pınar. (2011). *Çağdaş Seramik Form ve Yüzeylerde Görsel Yanılsamalar*. (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Seramik Anasanat Dalı. Ankara.
- Berger, John. (2011). *Görme Biçimleri*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Beyoğlu, Aylin. (2015). *Sanat Eğitiminde Algı Görsel Algı ve Yanılsama: Victor Vasarely'nin Çalışmaları Üzerine Bir İnceleme*. Cilt 17. Sayı 333-348. Trakya Üniversitesi. Sosyal Bilimler Dergisi. Edirne.
- Bilirdönmez, Tuba. (2014). *Bauhause Tasarım Okulu ve Günümüze Yansımaları*. (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Heykel Anasanat Dalı. Erzurum.

- Çalışkan, Fatih. (2016). *Türk Sinematografisinin Dijital Sinema Teknolojisine Geçiş Sorunlarının İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı. İstanbul.
- Dündar, Sadi Kerim. (2013). *Animasyon Çalışmalarında Gerçekçilik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması*. (Sanatta Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı. Ankara.
- Erol, M. (2008). Düzen Kaos ve Değişme. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*. (9), s.125-154. Erişim: 02.07.2019.  
<https://dergipark.org.tr/download/article-file/640871>.
- Ersoy, Ayla. (2002). *Sanat Kavramlarına Giriş*. İstanbul: Yorum Sanat Yayıncılık.
- Eyuboğlu, İsmet Zeki. (2017) *Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü*. İstanbul: Say Yayınları.
- Göktepe, Erdem. (2015). *Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyon Gelişimi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Medya ve İletişim Sistemleri Bölümü. İstanbul.
- Güner, Yıldız. (2002). *Türkiye’de Tarih Öncesinden Bu Yana Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Heykel AnaSanat Dalı. İstanbul.
- Hanay, A. (2013). Düzenin Düzensizliği Düzensizliğin Düzeni. *İTÜ Mimari Tasarım ve Eleştiri Dergisi*. Erişim: 02.07.2019.  
<https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2013/04/16/3145/>.
- İlk Kim Buldu İcatlar-Mucitler-Bilim Adamları. Thomas Edison İcatları. (2018).  
<https://www.ilkkimbuldu.com/thomas-edison-icatlari/>
- Kulin, Ayşe. (2005). *Füreyâ*. İstanbul: Everest Yayınları.



Hançerliođlu, Orhan. ( ). Türk Dili Sözlüğü.

Nişanyan Sözlük. Çağdaş Türkçenin Etimolojisi. Hareket. Erişim: 25.05.2019.  
<https://www.nisanyansozluk.com/?k=hareket>.

Nişanyan Sözlük. Çağdaş Türkçenin Etimolojisi. İntizam. Erişim: 25.05.2019.  
<https://www.nisanyansozluk.com/?k=intizam>.

Onur, Bekir. (2010). Oyuncaklı Dünya Oyunağın Toplumsal Tarihi. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Rüşvanlı, Hasan Ozan. (2017). *Türkiye’de Oyuncak Sektöründe Yeni Ürün Tasarımını Tetikleyen Faktörler*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Endüstri Ürünleri Tasarımı Anabilim Dalı. İstanbul.

Turani, Adnan. (2010). Dünya Sanat Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tuğal Avcı, Sibel. (2018). Oluşum Süreci İçinde Op Art. İstanbul: Hayalperest Yayınevi Sanat Kuramları.

Lynton, Norbert. (2004). Modern Sanatın Öyküsü. (C. Çapan, S. Öziş Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tüfekçi, Işıl. (2013). *Sanatta Oyun Nesneleri*. (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. Seramik Anasanat Dalı. Ankara.

Türk Dil Kurumu. (TDK). Devinim. Erişim:15.05.2019.  
<http://sozluk.gov.tr/>.

Türk Dil Kurumu. (TDK). Düzen. Erişim:15.05.2019.  
<http://sozluk.gov.tr/>.

Türk Dil Kurumu. (TDK). Düzensizlik. Erişim:15.05.2019.  
<http://sozluk.gov.tr/>.

Türk Dil Kurumu. (TDK). Hareket. Erişim:15.05.2019.  
<http://sozluk.gov.tr/>.

Uğur, Engin. (2019). Op-Art (Optik Sanat) Akımının Görsel Algı ve Grafik Tasarım Kavramları Açısından Tanımlanması. Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. s. 231-258.

Üstün, Ece. (2015). *Sinematografik Üretim: Mekân ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Mimarlık Anabilim Dalı. Mimari Tasarım Programı. İstanbul.

Yüksel, İsmet. (2014). *Seramik Yüzeylerde Görsel Yanılsamalar*. (Sanatta Yeterlilik). Dokuz Eylül Üniversitesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü. Seramik ve Cam Tasarımı Anasanat Dalı. İzmir.

## **Etik Beyanı**

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- ] Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- ] görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- ] başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- ] atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- ] bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

06 /08/ 2021  
Gürcü GÜL

# ORJİNALLİK RAPORU

## Yüksek Lisans Tezi/Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Zoetrope Algısının Seramik Form ve Yüzeylerde Yorumlanması

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporunun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
06.08.2021	104	108,622	14.07.2021	%1	1628407928

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (06/08/2021)

06/08/2021  
Gürcü GÜL

Öğrenci No : N18124192

Anasanat Dalı: Seramik Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Tuğrul Emre FEYZOĞLU

# PROFICIENCY IN ART THESIS ORIGINALITY REPORT

## Master's Art Work Report Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY  
Institute of Fine Arts

Title : Interpretation of Zoetrope Perception on Ceramic Forms and Surfaces  
The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
06.08.2021	104	108,622	14.07.2021	%1	1628407928

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval.  
(06/08/2021)

06/08/2021  
Gürçü GÜL

Student No : N18124192

Department: Ceramic Department

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED  
Prof. Tuğrul Emre FEYZOĞLU

## YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge\*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)

Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

06/08/ 2021

Gürcü GÜL

---

\*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

**Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**

