

# ADC

Interdisciplinary studies in animation

**12-13 KASIM 2020**

Nov. 12-13, 2020

## **I. ANİMASYONDA DİSİPLİNLERARASI ÇALIŞMALAR SEMPOZYUMU**

---

TAM METİN VE ÖZET  
BİLDİRİ KİTABI

---

İSTANBUL

[adcaydin.edu.tr](http://adcaydin.edu.tr)

**İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları**

**I. ANİMASYONDA DİSİPLİNLERARASI ÇALIŞMALAR  
SEMPOZYUMU TAM METİN VE ÖZET BİLDİRİ KİTABI**

**Yayın Kurul Başkanı:** Doç.Dr. Mustafa AYDIN

**Editör:** Güneş OKTAY

**Kapak Tasarım:** Nursan KORUCU TAŞOVA

**Sayfa Tasarım:** İstanbul Aydın Üniversitesi Görsel Tasarım Birimi

**Basım Yılı:** 2021

**Basım Yeri:** : İhlas Gazetecilik Anonim Şirketi

İhlas Plaza, Yenibosna-Bahçelievler/İstanbul

Sertifika No: 45589

**ISBN:** 978-6257783248

**Copyright © İstanbul Aydın Üniversitesi**

Bu yapının tüm hakları saklıdır. Yazılar ve görsel malzeme izin almadan tümüyle veya kısmen yayımlanamaz.

**Bu kitabın tüm hakları İstanbul Aydın Üniversitesi'ne aittir.**

# **I. ANİMASYONDA DİSİPLİNLERARASI ÇALIŞMALAR SEMPOZYUMU**

---

TAM METİN VE ÖZET  
BİLDİRİ KİTABI

---

## İÇİNDEKİLER

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| KURULLAR.....                    | 5  |
| SEMPOZYUM PROGRAMI.....          | 15 |
| TAM METİN BİLDİRİLER .....       | 17 |
| Nihat Dursun .....               | 19 |
| Ayşe Karatay.....                | 31 |
| Özlem Üner .....                 | 47 |
| Güneş Oktay.....                 | 59 |
| Ayşe Karatay - Ali Karatay ..... | 69 |
| ÖZET BİLDİRİLER.....             | 85 |
| Can Pekin .....                  | 87 |
| Burcu Kartal.....                | 91 |
| Gamze Arslan.....                | 95 |

## KURULLAR

### Sempozyum Onursal Başkanı

Doç. Dr. Mustafa AYDIN (Mütevelli Heyeti Başkanı)

### Onur Kurulu

Prof. Dr. Yadigar İZMİRLİ (Rektör)

Prof. Dr. İbrahim Hakkı AYDIN (Rektör Yardımcısı)

Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU (Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı)

### Düzenleme Kurulu Başkanı

Doç. Arif Can GÜNGÖR

### Düzenleme Kurulu

Dr. Öğr. Üyesi Güneş OKTAY

Dr. Öğr. Üyesi Nursan KORUCU TAŞOVA

Öğr. Gör. Mesut Batuhan ÇANKIR

Öğr. Gör. Burcu KARTAL

Arş. Gör. Ardahan TORUK

### Yürütme Kurulu Başkanı

Dr. Öğr. Üyesi Güneş OKTAY

## **Yürütme Kurulu**

Doç. Dr. Berna KURT KEMALOĞLU

Doç. Elanur PİLİCİ

Dr. Öğr. Üyesi Yıldız ÖZTÜRK

Dr. Öğr. Üyesi Nursan KORUCU TAŞOVA

Öğr. Gör. Burcu KARTAL

Öğr. Gör. Mesut Batuhan ÇANKIR

Arş. Gör. Ardahan TORUK

## **Bilim Kurulu**

Prof. Z. Rüçhan ŞAHİNOĞLU ALTINEL (Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Prof. Mehmet Reşat BAŞAR (İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Prof. Dr. Ali BAYRAKTAROĞLU (Trakya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Prof. Sefa ÇELİKSAP (İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi)

Prof. Dr. Suat GEZGİN (Yeditepe Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi)

Prof. Veysel GÜNAY (İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU (İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Prof. Dr. Oğuz MAKAL (Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Prof. Dr. Deniz YENGİN (İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi)

Prof. Dr. Hülya YENGİN (İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi)

Prof. Dr. Aslı YAPAR (İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi)

Prof. Dr. Selahattin YILDIZ (Maltepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Doç. Dr. Safiye BAŞAR (Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Doç. Arif Can GÜNGÖR (İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Dr. Öğr. Üyesi Hami Onur BİNGÖL (Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin KAZAN (İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi)

Dr. Öğr. Üyesi Selin SÜAR ORAL (İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Dr. Öğr. Üyesi Haluk Arda OSKAY (Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Dr. Öğr. Üyesi Nursan KORUCU TAŞOVA (İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi)

Dr. Öğr. Üyesi Hale TORUN (İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi)





Küreselleşen dünyada hızla gelişen bilim ve teknoloji toplumların etkileşim ve entegrasyonunu hiç olmadığı bir hızla arttırmaktadır. Bu hızlı gelişim süresince gerek dünyada gerekse ülkemizde yaşanan teknolojik gelişmeleri takip etmek ve çağın getirilerine ayak uydurmak zaruri bir hâl almıştır.

İstanbul Aydın Üniversitesi, “Güzel Sanatlar Fakültesi I. Animasyonda Disiplinlerarası Çalışmalar Sempozyumu”na ev sahipliği yapmış ve ilgili sempozyum gerçekleştirilmiştir. “Animasyonda Disiplinlerarası Çalışmalar” başlığı altında gerçekleştirilen ve bu alanda üniversitemiz tarafından ilk kez düzenlenen sempozyum ile yeni yöntemler ve teknolojik gelişmelerin, yeni araştırmaların, yeni yaklaşımların ve yeni fikirlerin akademik platformda tartışılmasına olanak sağlanmıştır.

Üniversitemiz bünyesinde, kıymetli pek çok akademisyen ve araştırmacının katılımları ile gerçekleştirdiğimiz bu sempozyum sonucunda ortaya çıkarılan bildiri kitabıyla sempozyum sadece belirli bir zamanla sınırlı kalmamış sanatsal yahut bilimsel bir etkinlik olarak sektörün tüm alanlarına ışık tutacak bir kaynağa dönüştürülmüştür.

Sempozyumda emeği geçen İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi akademisyenlerine ve Türkiye’nin çeşitli üniversitelerinden sempozyuma katılım sağlayarak bildiri sunmuş olan tüm akademisyen ve araştırmacılara teşekkür eder, bilim yolundaki çalışmalarının daim olmasını temenni ederim.

Saygılarımla...

Doç. Dr. Mustafa AYDIN  
Mütevelli Heyet Başkanı



Türk yükseköğretiminde; güzel sanatlar eğitimi alanının önemi oldukça büyüktür. Daha Cumhuriyetin ilk kurulduğu yıllara dayanan bu önemim en büyük göstergesi kuşkusuz Ankara’da kurulan Gazi Eğitim Enstitüsü’nün varlığıdır. Gazi Eğitim Enstitüsü’nün ardından bu eğitime öncü olan kurumlar ise İstanbul’da eski adıyla Güzel Sanatlar Akademisi (şimdi Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi) ve yine eski adıyla Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu olmuş (şimdi Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi) ve daha sonra açılan aynı alandaki fakültelere örnek teşkil etmişlerdir. Ancak 1990 sonrasında kabuk değiştiren bu eğitim alanı “Sanat” ve “Tasarım” alanı adında ikiye ayrılarak Batı’daki kurumları kendisine örnek almış ve daha sonra kurulan fakültelerin adları da “Güzel Sanatlar Fakültesi”nden “Sanat ve Tasarım Fakültesi”ne dönüşmeye başlamıştır. Kuşkusuz bunun en önemli sebebi; güzel sanatlar alanının belli bölümünü kapsayan tasarım alanının, endüstriye daha yakın olması ve oradaki iş gücüne destek vermesidir. Zaten her çağda eğitim kendi dinamiklerini yaratmış ve güzel sanatlar eğitimi de bu anlamda kendi dinamiğini yaratarak kabuk değiştirmek zorunda kalmıştır. İşte bu tasarım alanındaki en büyük yerlerden birini; günümüzde çizgi film ve animasyon bölümleri işgal etmektedir. Sayıları diğer bölümlere göre sayıca az da olsa “niş” bir alan olarak özellikle sinema sektörüne yakınlığından dolayı çok tercih edilen bir bölüm türü olmuştur. İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü de bu tercih edilen bölümlerin başında gelmektedir ve tecrübeli kadrosuyla hem eğitim alanına hem de akademik alana destek vermeye devam etmektedir. Bu bağlamda bölümümüz, akademiye ve sektöre destek vermek amacıyla düzenlediği “Animasyonda Disiplinlerarası Çalışmalar Sempozyumu”na ev sahipliği yaptı. Sempozyumda; akademik dünyadan gelen sektörel tecrübeleri de olan uzman kişileri bildirileri ile birlikte izleme/dinleme şansı yakaladık. Dolayısıyla bu etkinlik öğrencilerimize sadece bilimsel/sanatsal bir katkı sağlamayıp, aynı zamanda akademideki ve sektördeki önemli aktörlerle tanışma fırsatı da sundu. Tabii ki bir sempozyumun ya da bir kongrenin düzenlenebilmesi için üniversitenin yönetimin desteğini mutlak almak gerekir. Bu anlamda hem üniversite olarak hem de fakülte olarak çok şanslı olduğumuzu belirtmek isterim. Çünkü her türlü bilimsel ve sanatsal çalışmalarımızda yanımızda olan ve desteğini bizden hiç eksik etmeyen Mütevelli Heyet Başkanımız Sayın Doç. Dr. Mustafa AYDIN’a ve Rektörümüz Sayın Prof. Dr. Yadigar İZMİRLİ hocamıza buradan şükranlarımı özellikle sunmak istiyorum. Yine bu tip etkinliklerde arka planda görünmez kahramanlar vardır ve günler aylar süren bir çalışmanın ürüne olarak ortaya çıkan bu tip kusursuz etkinlikler için bütün emeklerini sonuna kadar sarf ederler. Bu vesileyle; “Animasyonda Disiplinlerarası Çalışmalar Sempozyumu”na emeği geçen, başta düzenleme kurulu üyeleri ve bölüm hocaları olmak üzere Güzel Sanatlar Fakültesi’nin tüm akademik kadrosunu da çok çok teşekkür ederim.

Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU

İAÜ GSF Dekanı



Bilim ve teknoloji alanındaki hızlı değişimin son yıllarda yarattığı yeni ve önemli sanat alanlarından biri de çizgi film ve animasyondur. Sadece eğlence dünyası için film yapımı olarak algılanmaması gereken çizgi film ve animasyon sanatı tıp, savunma sanayi vb. birçok farklı alanda kullanılmaktadır. Dünyada ve Türkiye’de hayatın her alanına girmiş ve gelecekte daha fazla girecek olan çizgi film ve animasyon alanı teknik olduğu kadar kuramsal gelişmeyi de beraberinde taşımaktadır. Bu nedenle sayıları her gün artan akademisyen ve araştırmacılar için düşünce ve bilgilerini paylaşacakları ortamlara ihtiyaç duyulmaktadır. 2014 yılında öğretime başlayan İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü; Animasyonda Disiplinlerarası Çalışmalar Sempozyumu’yla bu ihtiyacı karşılamak için üzerine düşen görevi yerine getirmeye çalışmıştır. Çünkü bilim ve sanat paylaşıldığı sürece anlamlıdır. Birçok farklı bilim ve sanat alanıyla ilişki içerisinde olan çizgi film ve animasyon disiplinlerarası olma özelliğine sahiptir. Bu özellikten yola çıkılarak sempozyum temasının disiplinlerarası çalışmalar olması düşünülmüştür. Sempozyumların en önemli çıktısı sempozyum kitabıdır. Çünkü sunum ağırlıklı bu bilimsel ve sanatsal etkinlik kitaba dönüştürülerek literatürde yerini alır. Bu sempozyumu düzenlememize katkıda bulunan İstanbul Aydın Üniversitesi yönetimine, Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığı’na ve bölümümüz adına tüm emeği geçenlere teşekkür ediyorum.

Sempozyumda sunulan bildiri ve bildiri özetlerinden oluşan bu kitabın Çizgi Film ve Animasyon alanında gelecekte yapılacak çalışmalara katkı sağlamasını diliyor saygılarımı sunuyorum.

Doç. Arif Can GÜNGÖR  
Düzenleme Kurulu Başkanı



## SEMPOZYUM PROGRAMI

### 12 KASIM 2020 PERŞEMBE

**Oturum Başkanı:** Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU

**9.30-10.00** Açılış Konuşmaları

**10.00-10.30 Davetli Konuşmacı** - Doç. Dr. Birgül ALICI

Disiplinlerarası Bir Alan Olan Animasyon ve Türkiye’de Animasyon Sineması

**10.30-11.00** Hikaye Anlatımı Sürecinde Egri ve Jung’un Öğretileri Doğrultusunda Karakter Gelişimi ve Tasarıma Olan Etkileri - Öğr. Gör. Can PEKİN

**11.00-11.30** Düş ve Gerçek Arasında Hareketli Grafiklerin Zorunluluğu ve Devinimi - Dr. Nihat DURSUN

**11.30-12.00** Sosyal Bilincin Görsel Metaforları veya Farkındalık Tasarımı - Ayşe KARATAY

**12.00-12.30** Melankoliden Depresyona Duygu Bozukluklarının Animasyona Aktarımı - Öğr. Gör.Burcu KARTAL

### 13 KASIM 2020 CUMA

**Oturum Başkanı:** Prof. Mehmet Reşat BAŞAR

**10.00 Davetli Konuşmacı** - Cem Güventürk

Animasyonda Disiplinler Arasılık

**10.30-11.00** Hyronimus Bosh’un “Yedi Ölümcül Günah” Adlı Yapıtında Animasyon Öğeleri - Doç. Özlem ÜNER

**11.00-11.30** Kil Animasyonun ve Kil Materyalinin Kullanım Alanları - Gamze ARSLAN

**11.30-12.00** Desen ve Animasyon Teknikleri Üzerinden William Kentridge Animasyonları - Dr.Öğretim Üyesi Güneş OKTAY

**12.00-12.30** Klasik Çocuk Eğitim Araçları ile Çalışan Oyunlaştırılmış Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları Üzerine Bir Çalışma - Ayşe KARATAY - Dr. Ali KARATAY





# TAM METİN BİLDİRİLER



## DÜŞ VE GERÇEK ARASINDA, HAREKETLİ GRAFİKLERİN ZORUNLULUĞU VE DEVİNİMİ

Nihat Dursun<sup>1</sup>

### Özet

Teknolojilerin devinimi ile oluşan iletişim yöntemleri, insanın yeni gerçeklikler yaşamasına ve birden çok gerçeklikle karşılaşmasına neden olabilmektedir. Baudrillard bu durumu *hipergerçek* kavramı ile ifade etmektedir. Algıya neden olan enformasyon kaynakları ve nesne değişikliğe uğramıştır. Zihinde şekil bulacak veri, nesne ile ilgilidir dolayısıyla, algıyı meydana getirmektedir. Bununla birlikte duyusalların topladığı enformasyon, gerçeğin yeni hali olarak yaşanmaktadır. Platon'un mağara alegorisinden hareketle yaşanan gerçeklikler yeni deneyimlerdir. Arttırılmış sibernetik duyusallarla yeni gerçekliklere ulaşabilmek mümkün olmaktadır. Birden çok gerçeğin var edildiği yaşam alanlarında kurgulanan hareketli grafikler, animasyon ve grafik imgenin bütünleşik haliyle mümkün olabilmektedir. Yeni gerçekliklerde inşa edilen sosyal yaşam biçimleri; özellikle *hipergerçek* alanlar olarak görülen *arttırılmış gerçek*, kurgulanmış yaşam alanlarında kullanılan betimlemeler, hareketli grafiklerin etkinliğinin yoğun kullanıldığına işaret etmektedir. Enformasyon kaynaklarının değişikliği ve ağ teknolojilerinin yoğun kullanımı ile kolektif üretimin; sosyal medyalar ve benzer yöntemlerle kullanıcı odaklı oluşabildiğini göstermektedir. Teknoloji firmalarının sunduğu platformlarda *kolektif üretim* ve *ortak zaka* ile donatılan dijital insanların, McLuhan'ın medya olarak tanımladığı mesaj ile bütünleştikleri, sibernetik bir aygıt haline dönüştükleri kabul görmektedir. Sibernetik bir davranış sergileyen insanın mesajı algılayışı, yaşadığı gerçeklikler içerisinde kodlanmak durumundadır. Hareketli grafiklerin hatta arttırılmış gerçeğin gündelik hayat biçimlerinde, kolektif bir üretimin parçası olduğu ve sosyal medyalarda yoğunlukla kullanıldığı bilinmektedir. Dijital oyun platformlarında ve hipergerçek alanlarda, yeni kimlikler oluşturan insan, eksikliklerini giderdiği mükemmel hallerine ulaşabilmektedir. *Düş* ve *gerçek* arasında gidip gelişi yeni bir gerçekliktir. Mesajın algılanması, iletilmesi bu uzamda gerçekleşecektir.

**Keywords:** Hareketli Grafikler, Hipergerçek, Arttırılmış Gerçek, Sanal Gerçek, Grafik Tasarım

<sup>1</sup>Dr.Öğr.Üyesi, Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım, nihatdursun@yahoo.com



## **BETWEEN DREAM AND REALITY, OBLIGATION AND MOVEMENT OF MOVING GRAPHICS**

### **Abstract**

Communication methods created by the movement of technologies can cause people to experience new realities and encounter multiple realities. Baudrillard expresses this situation with the concept of hyperreality. Information sources and object causing perception have been changed. The data that will take shape in the mind is related to the object, therefore, it creates perception. However, the information gathered by the senses is experienced as a new state of reality. New facts based on Plato's allegory of cave are new experiences. It is possible to reach new realities with increased cybernetic sensations. Motion graphics designed in living spaces where more than one reality exists are possible with the integrated form of animation and graphic image. Social life styles built in new realities; The descriptions used in the increased real, fictional living spaces, especially seen as hyperreal areas, indicate that the effectiveness of motion graphics is used extensively. It shows that collective production can be user-oriented with social media and similar methods with the change of information sources and intensive use of network technologies. It is acknowledged that digital people, equipped with common intelligence in the platforms offered by technology companies, are integrated with the message that McLuhan defines as media and they have become a cybernetic device. The perception of the person, who displays a cybernetic behavior, has to be coded within the realities he lives. Motion graphics; it is even known that augmented reality is part of a collective production in everyday life styles and is used extensively in social media. In digital game platforms and hyperreal realms, people who create new identities can reach their perfect condition, which they overcome their shortcomings. The coming and coming between dream and reality is a new reality. The perception and transmission of the message will take place in this space.

**Keywords:** Motion Graphics, Hyperreality, Augmented Reality, Virtual Reality, Graphic Design

## Amaç

Bu çalışmada; *Hareketli Grafiklerin* teknolojiyle mesajı iletme ve mekansız uzamlarda ifade etme çeşitliliği üzerinde durulmaktadır. Bununla birlikte, *Grafik Tasarım* ve görsel anlatım disiplinleri üzerine etkisi tartışmaya açılıp incelenmektedir.

Medyaların çeşitliliği ve teknolojiler; yeni gerçekliklerin yaşanmasına olanak tanıyan alanlar oluşturarak, birden çok gerçeğin inşa edilmesine imkan tanımaktadır. *Hipergerçek* alanların var olması (Baudrillard, 2018: 13-14), mesajın iletilmesi bakımından *Grafik Tasarımın* yeni mecralara kavuşması anlamına gelmektedir. Klasik üretim biçimlerinin yanında oluşan yeni toplumsal dokular, dolayısıyla algılar; mesajın iletiminde mecra olarak kullanılacak etkileşimli yeni alanlar oluşturmaktadır. Bu ise; İnteraktif Grafik Tasarım becerilerini, geleneksel görsel mesaj *iletim* alışkanlıklarının dışına çıkarabilmektedir (Neves, 2010: 2-4). Bununla birlikte hiper uzamda oluşturulan gerçekliklerin kazandırdığı deneyimler sonucunda, Grafik Tasarım gibi ürün geliştiren endüstriyel disiplinler ve görsel sanatlar da konumlarını yeniden güncellemek durumunda kalmaktadırlar. Disiplinler arası kavramların yanında teknoloji ve yeni gerçekliklerin varlığı bireyleri sıır olmayan, herkesin veriye ulaşmanın mümkün olduğu bir yaşam biçimi ile buluşturmaktadır.

*Grafik Tasarım, Animasyon, Dijital Oyun Tasarımı* gibi disiplinlerin üretim biçimi anlamında iletişim teknolojileriyle yakın bir ilişki içinde olduğu bilinmektedir. *Grafik Tasarım*'ın yeni üretim biçimleri anlamında hareketli grafikleri kullanması yeni olmamakla birlikte, oluşan *hipergerçek* ortamları bir mecra olarak kullanması çok daha yakın tarihleri kapsamaktadır. İki boyutlu yüzey üzerine mesaj iletimi *Grafik Tasarım*'ın, evrensel paradigmasıdır ancak, medyaların iletimi ile ilgili aygıtların çeşitlenmesi ve insanın kendisinin de aygıt haline gelmesi görsel mesaj iletmenin temel çerçevesini de genişletmektedir. İki boyutlu yüzey üzerine görüntü aktarımın yanında yaşanan yeni deneyimler, toplumsal devinimin de bir sonucudur. Grafik Tasarım çoklu medyaların kullanımı ile erken tanışmış bir disiplindir demek yanlış olmaz. Ses ve hareketli görüntülerin kullanıldığı çoklu medyalar grafik tasarımın yoğun üretim yaptığı bir alan olarak bilinmektedir. Cd-Rom / DVD teknolojileri ses, hareketli görüntünün kullanılması ve interaktif deneyim, grafik tasarımın geçmişte de tanıştığı mecralar olarak bilinmektedir (Dedeal, 2003: 89-90). Grafik Tasarımın ses ve hareketli etkileri dışlamadığı ve yeni gerçekliklerle ilgili bir dönüşümü yaşadığı gerçeğiyle karşı karşıya kaldığı tespiti gerekmektedir. Grafik Tasarımın iletişim yöntemleri ve görsel üretim biçimleriyle doğrudan ilgili olması, yeni gerçeklikler karşısında yeniden konumlanmasını zorunlu kılmaktadır. Bu *Grafik Tasarımın*; mesajı ileteceği kitlenin de bu gerçekliği yaşıyor olmasından kaynaklanan toplumsal bir devinimin sonucu oluşan bir zorunluluktur.

## Giriş

Teknolojilerle oluşan iletişim yöntemleri; insanın yeni gerçeklikler yaşamasına ve birden çok gerçeklikle karşılaşmasına neden olabilmektedir. Mesafelerin ortadan kalktığı, daha çok duyuusal deneyimlerin ortaya çıktığı, kimlik arayışları, geçmişte ve gelecekte bulunma isteği dolayısıyla

her yerde bulunma isteği ile *toplum ve kültür* anlamında yeni algıların ve beklentilerin oluşmakta olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, her yerde bireyle olan, hiper gerçeğini yaşamasına olanak tanıyan dijital oyunlar, koku, dokunma gibi hissetme, sanal yaşam alanları, arttırılmış gerçeklik ile bilgi teknolojisi ve iletişim yöntemlerinin değiştiğini göstermektedir. *Sibernetik* davranış sergileyen (Mattelart & Mattelart, 2009: 53), yüz tanıma, saptama, yapay zeka gibi bilim ve teknolojinin yeni gerçeklikleri ise insanın gelişimi ile ilgili gerçeklere işaret etmektedir. Bunun bir sonucu olarak, bir anlamda dijital narsisizm gibi yaşanan içerik oluşturma becerisi kazanan medya ise, eski medyalardan farklı olarak içerik üretimiyle, sermaye sahiplerinin tekelinde olmadığının kanıtı olarak görülmektedir. Otomasyon, sanal şirketler gibi iş ve çalışma hayatında oluşan yapıların da, bu yüzyılın Grafik Tasarımını etkileyen temel tespitler olduğu ifade edilmektedir (Guerrero, 2016: 2). Bundan hareketle; toplumsal yapı, teknoloji, pazar ve medya unsurlarının Grafik Tasarımın göz önünde bulundurması gereken değerler olduğu saptanmaktadır. Oluşan yeni gerçeklikler karşısında davranış biçimleri geliştiren endüstriyel formlarla birlikte, kültür – sanat ve iletişimde bu yeni gerçekliklere göre konum aldığı bilinmektedir. Ağların oluşturduğu dijital topluluklar, içerik üretim biçimleri ile kendi dinamiklerini ve değerler sistemini de oluşturmaktadır. Grafik Tasarım, toplumsal yapının normlarına karşılık verirken, hareketli grafikler ile oluşan bu yeni gerçekliğin yaşam alanına uygun stratejik çözüm sağlama zorunluluğu bulunmaktadır. Kurgulanan dijital toplulukların yanı sıra, sanal ortamda var edilen nesneler ve bu gerçeklikte oluşan yaşam biçimleri/deneyim yeni gerçekliktir. Baudrillard'ın hipergerçek kavramına atıf yaparak, hareketli imgelerin bu kadar gelişebileceğini öngörmekten daha çok, oluşturulan yeni bir gerçekliğe inanmaya işaret etmiş olduğunu düşünmek yanlış olmaz. Bu anlamda *sanal gerçek ve arttırılmış gerçek*; Baudrillard'ın sözünü ettiği *kurgulanan bu gerçeğin* hiper uzamda canlandırılmış ütopyasıdır demek iddialı fakat bir o kadarda doğru tanım olarak görülebilmektedir. Kurgulanan bu gerçeklikte, algıya neden olabilecek enformasyon kaynakları ve yine duyusalların davranış farklılıkları içinde olacağını söylemek gerekmektedir (Arnheim, 2009: 15-16). Diğer bir deyişle hiper uzamda algıya neden olan enformasyon kaynakları ve nesne değişikliğe uğramıştır. Zihinde şekil bulacak veri nesne ile ilgilidir dolayısıyla, algıyı meydana getirecek nesne, modellemesi yapılmış bir veridir. Bu veriyi alıp iletecek olan duyusalların ise sibernetik (Carrozzave diğerleri., 2006; Mattelart & Mattelart, 2009: 53) bir davranış sergilediğini söylemek gerekir. Bu anlamıyla öznenin nesne ile kurduğu birliktelik aynı zamanda yeni bir kimlik oluşturma da yollarından biri olarak görülmektedir. Teknolojiler ve kurgulanan yeni yaşam alanlarında Hareketli Grafik kullanımı, değişen toplum ve ihtiyaçlarına karşılık vermek anlamına da gelmektedir.

## Hareketli Grafikler

Hareketli grafikler, tarihi süreç içerisinde değerlendirildiğinde daha çok tipografi ile yoğun bir ilişki içinde olduğu bilinmektedir. Hareketli Grafik kavramını tanımlarken, animasyonun temel çerçevesine bağlı kalmakla birlikte, mesaja yoğunlaşmak gerektiği görülmektedir. Hareketli Grafiklerle ilgili; animasyon değerlerini kullanarak bilgi ve fikirlerin iletimini sağlamaya yönelik görsel dil demek makul bir tanım olarak düşünülmektedir (Schlittler, 2015: 2). Tipografi hareketli

grafik unsuru olarak yoğunlukla kullanılmaktadır. Grafik Tasarımın animasyonla ilişkisi mesajın iletimine ve inandırıcılığına yönelik yaklaşımdır. Bu anlamda mesaj; inandırıcılığı ve yararı ile etkisini göstermektedir. *Marshall T. Poe* bunu, *alaka kurmakla* ifade etmektedir (T.Poe, 2014: 59-61). Mesaj ancak, izleyicinin yararına dair ilgi kurabildiği ölçüde kabul görecektir.

Hareketli Grafiklerin kitlelerle kuracağı ilişki, yeni teknolojilerle etkileşimli olabilme yetkinliğine kavuşabilmektedir. Hareketli Grafiklerin bilgilendirici ve fikir aktarımının yanında, karakter tasarımları gibi illüstratif değerlerle duyusallara yönelik fikir anlatımı da yapılabildiği bilinmektedir (Schlittler, 2015: 2-3). Hareketli Grafik, dijital film yapım paradigmasının da sorgulandığı bir alan içinde değerlendirildiğinde, bir kaç yönüyle farklılık gösterebilmektedir. Ancak dijital film yapımı ve animasyon üretimi açısından değerlendirildiğinde; sınırların büyük ölçüde bulanıklaştığı söylenebilmektedir. Disiplinler arası üretim biçimlerinin, teknoloji kullanımı anlamında yakınlaştığı tespiti yapılabilmektedir. Ses ve görsel etkilerle hareketli grafiklerin sinema tarihinde jenerik yapımında kullanılması buna örnek olarak gösterilebilir. Sinema jenerik üretiminde; *Saul Bass*'ın öncülerden ve en etkili hareketli grafik tasarımları yapan Grafik tasarımcısı olduğunu belirtmek gerekir. *Pablo Ferro*'dan, *Maurice Binder*'den da bahsetmek gerekmektedir. Zaman içinde hareketli grafiklerin gelişimi, sinema ile yakın ilişki içinde ve yeni gerçekliklerle devam etmektedir. Jenerikler grafik tasarımın sinemada kendisine yer bulabildiği başlıca hareketli grafik alanları olarak bilinmektedir. Sinema ve animasyon teknolojilerinin gelişimi yeni gerçekliklerin oluşmasını sağlarken, hareketli grafiklerin yaşam alanını da genişletmektedir. Toplumsal yapının yeni aygıtlar ve dijital üretim biçimleri ile buluşması, yeni görme biçimlerine ve yeni algılara da olanak tanımaktadır.



**Resim 1.** Manus VR, ‘Gözlük ve Eldiven’ (VR, 2016)

### **Kurgulanan Gerçeklikler ve Grafik İletişim Yöntemleri**

Duyusalların topladığı enformasyon, gerçeğin yeni hali olarak yaşanmaktadır. Gerçek olarak kabul gören kavram; TDK sözlüğüne göre, nesne veya bir nitelik olarak *fiziki anlamda var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan* olarak tanımlanmaktadır (Ferhat, 2016: 725).



Sinema ve animasyon teknolojileriyle oluşturulan gerçek ise, yapay nesnelerle oluşturulan ancak aynı zamanda da dokunmanın, hissetmenin mümkün olduğu, fiziksel tepkilerle karşılaşmanın olanaklı olduğu bir gerçektir. Geçmişle geleceğin yaşandığı kurgulanan bu yapay gerçek; insanın kaybettiğiyle yeniden görüşebileceği, dokunabileceği ve fiziksel tepki ile karşılaşacağı atalarıyla yeni bir ürpertici deneyim yaşaması, doğmamış çocuklarıyla konuşup tanışacağı hatta kendi gelecek simülasyonu ile tanışabileceği, zaman geçirebileceği bir gerçekliktir (BBC, 2020). Geçmiş ve gelecek yaşanabilir olabilmekte, bu gerçekliğin yaşam alanında; Grafik Tasarım görsel etkiler yaratarak, karakterin illüstratif değerleriyle mesajı iletebilme becerisini deneyimlemektedir.

Nesne ile kurduğu birliktelik, insan için yeni bir kimlik oluşturmanın da yoludur. *Sanal Gerçek, Arttırılmış Gerçek* dışında oluşturulan diğer bir hipergerçek ise teknoloji firmalarının sağladığı alt yapı ile oluşan *sosyal ağlardır*. *Kolektif zeka* ile yetkinlik kazanan dijital insanların, McLuhan'ın *mesaj medyadır* (McLuhan, Fiore, & Agel, 1967: 10) ile bütünleştikleri ve siberetik bir aygıt haline dönüştükleri söylenebilmektedir.



**Resim 2.** Second Life, 'kayıt ekranı' (Secondlife, 2020)

Kurgulanmış gerçeğin yaşandığı, yeni kimliklerle yaşanan simülasyon oyunu *Second Life* (Han, 2011: 41-46) gibi yapay gerçekliğin yaşandığı yaşam alanlarında yaşanan gerçeklik kendi gereksinimlerini doğurmaktadır (Ludlow & Wallace, 2007). Bu anlamıyla bu yaşam alanı farklı disiplinlerin de yeni gerçekliğidir.

Nesneyle *bütünleşik* yeni tip bir varlık olma hali, yeni yaşam biçimlerinin mümkün hale getirebildiği teknolojik bir gerçekliktir. Dokunup hissedebilen, anlık bilgilerle kendisini yeniden konumlandırma becerisine kavuşan insanın, mecra olarak kullandığı yeni gerçeklik alanlarıdır. Bu aynı zamanda diğer kullanıcılarla veya kurgulanan yaşam biçimleriyle de vakit geçirilen, bireyin iletişim içinde olduğu bir alandır. Hiper uzamda oluşturulan yaşam alanları, animasyonun etkin kullanıldığı bir alan olmakla birlikte, Grafik Tasarım için de bir mecradır. Bu nedenle yeni yaşam

biçimleri ve üretim biçimleri kendi gereksinimlerini ile birlikte mecralarını oluşturmaktadır demek makuldür.

Grafik iletişimin mesajı iletmek için; leke olarak kabul ettiği *Tipografi, illüstrasyon ve Fotograf* ile iki boyutlu yüzey üzerine uygulanan mesajın kitlelerle buluşma paradigması, yeni gerçeklikleri kabul etmek zorunda kalmaktadır. Bu gerçeklik ise, *Hareketli İmge* ve ses gerçeğidir. Bu anlamda bakıldığında disiplinler arası sınırların kalkarak iletişim ve sanat formlarının kendilerini yeniden konumlandırmak zorunda kaldıkları görülmektedir.



**Resim 3.** Nikita Iziev, ‘Hareketli Tipografi Örnekleri’ (Iziev, 2020)

Teknolojilerin gelişimi, ses, görüntü aygıtlarının görebilme yetilerini arttırması ve yeniden biçimlendirmesi ile birlikte, hem mesleki hem de taşınabilir aygıtlarla kullanıcıların büyük olanaklara kavuştuğu görülmektedir. Nitekim *kolektif zeka* ve sonrasında *transmedya* gibi gelişmeler sözünü ettiğimiz teknolojinin kazandırdığı sosyolojik üretim becerilerdir (Jenkins, 2016: 144-145). İnternetin geliştirdiği sosyal ağlar ve bilgisayar oyun - *hipergerçek* yaşam alanları, kitlelerin algılarını ve beklentilerini de değiştirmiştir. Yeni yaşam formları; yeni etik değerler ve normlarını da oluşturarak, neredeyse tüm toplumsal dokuları etkilemektedir (Orr, 2006: 39-40).

*Grafik Tasarımın* mesajı iletmesi anlamında sinemanın geniş kitlelerle buluşması gerçeğinden etkilendiği söylemekle birlikte, bunun bir zorunluluk olduğunu belirtmek gerekir. Mecra olarak da *Grafik Tasarım* bu gerçekle çok önceden karşılaşmasına rağmen, sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçek gibi teknolojiler, *grafik mesajı* iletme yöntemleri anlamında yeni deneyimlerdir. Nitekim *Warhol’un Empire* ve *Uyku* denemeleri (C.Danto, 2018: 78-79) ile hareketli imgeye ilgisinin 60’ların ortalarında başladığını söylemek *Grafik Tasarım* açısından ilgi çekici bir ayrıntıdır. Hareketli imgenin izleyici karşısında oluşturduğu hayranlık, izleyicinin etkileşim içerisinde olabilme gücü, mesajın etkili algılanma kabiliyetini edinmesini sağlamaktadır.

Grafik Tasarım Paradigması, dijital üretim biçimlerinin çeşitliliği ile yeni mecralar kazanırken davranış biçimleri bakımından da değişikliğe uğrayabilmektedir. Örneğin basılı medyanın dijital

medyalara evrilmesi basılı ilan kavramına ek olarak, hareketli bannerlara ve benzer hareketli grafiklere bırakmaktadır (Google, 2021). Mesajın iletimi ile ilgili, kitlenin de değişikliğe uğradığı, yoğun aygıt kullanımı ve içerik üretimi ile meşgul oldukları anlaşılmaktadır. İnternet sosyal yaşam alanlarında bu tür içerik üretimlerine verilen isimle *kolektif içerik üretimi* büyük oranda yeni yaşam biçimlerinin şekillenmesine olanak tanımaktadır. Kendisini ifade etmek isteyen insanın sokakları, duvarları ve kendi bedenini mecra olarak kullanmasına benzer bir ifade etme yöntemi olan sosyal ağ içerik üretimi, kendi gereksinimlerini de beraberinde getirmektedir. Sosyal ağlarda kendisini ifade eden insanın kurduğu dünya, mesajın iletiminde de yeni gerçekliklere olanak tanımaktadır. Bu yeni mecralarda, grafik tasarım ses ve görsel etkiler üreterek mesajın iletiminde yöntemler geliştirmektedir. Bu yönüyle grafik tasarım, yelpazesini genişletmekle birlikte etkin yöntemlerden birisi olarak hareketli grafiği kullanmaya başlamaktadır. Etkileşimli ve hareketli grafik üretimi hipergerçek uzamda oluşan talebinde bir karşılığı olarak anlaşılmaktadır (Google, 2021).

Gerçek bir şeyin ifade edilen hali değil aynı zamanda oluşturulan imgesel hali haline gelmektedir. İmge haline gelmiş gerçeklik yeni gerçeklik olarak var olabilmektedir. Tek kare ile oluşturulan imgelerin hareketli halleri ise etkili mesaj iletmeye yöntemlerine işaret etmektedir (Dursun, 2013: 170). İmgenin hareketi bizi esasında yine sinemanın mesajı iletmeye büyümesine götürmektedir. İzleyiciyi yormadan etkileşim içine sokması, gerektiğinde sorgulamalarını sağlayıp sanat eserinin içine çekerek mesajı iletmesi, bir anlamda internet teknolojilerinin var ettiği *kolektif dijital üretim* biçimini andırmaktadır. Kitlelerin kendilerini rahat ifade ettikleri dijital ekranlar içindeki bu iletişim biçiminde bir şeyin sureti anlamına da gelebilecek hipergerçek, bireyin kendisini ifade ettiği mecralar anlamına gelmektedir. Sosyal statünün de elde edileceği bu mecralar, sosyal ağlarda oluşturulan ve kolektif içerik üretimleri ile varlık kazanılan alanlar olarak bilinmektedir. Bu gerçeklik, iletişim aygıtlarının var ettiği bir dünyayı betimlemektedir. Bu yaşam modeli içinde mesajın iletimine yönelik kabul gören iletişim yöntemleri hareketli görüntüler ve türevlerinden oluşmaktadır (Dursun, 2013: 174). Bundan hareketle, yaşam alanlarında geleneksel formların dışında hareketli görüntülerle karşılaşmak mümkündür. Uluslararası Lions Cannes Yaratıcılık Festivali'nde, British Airways'ın Magic of Flying / Uçmanın Büyüsü adlı çalışma bu yönüyle ilgi çekicidir (Klaassen, 2014).

Cannes yaratıcılık ödülleri, British Airways sensörlü billboardı ile ödül kazanırken, yeni yöntemlerin kullanımına yönelik eğlenceli bir çalışma sunmaktadır. Bu çalışmada çocuk yerde oynarken, eş zamanlı olarak uçağın kalkması ile birlikte kalkıp yürümeye devam etmekte ve eliyle yukarıyı / uçağı göstermektedir. Billboard'a yansıyan veriler ise eş zamanlı uçuşun bilgilerini kapsamaktadır (Klaassen, 2014). Etkileşimli ve duyarlı grafikler; dijital üretim biçimlerinin yanı sıra değişen yaşam biçimlerinin de beklentilerine karşılık verdiği söylenebilmektedir. Teknoloji toplumsal döngüleri değiştirdikçe, sosyal yaşam biçimleri dolayısıyla insan değişmeye başlamaktadır. Arnheim'e atıfla duyusalların nesnelerden aldığı enformasyon zihinde anlam bulacak ve algıya dönüşecektir (Arnheim, 2009).



**Resim 4.** British Airways, ‘Uçmanın Büyüsü’ (Airways, 2013)

## Sonuç

Sosyal yaşam biçimlerinin değişmesi, bireyin algılarını da değiştirmektedir. Birey etrafındaki nesnelerden topladığı enformasyonla yeni gerçekliklere uyum sağlamaktadır. Bu anlamda teknolojilerle oluşan iletişim yöntemleri, insanın yeni gerçeklikler yaşamasına ve birden çok gerçeklikle karşılaşmasına neden olabildiği saptanmaktadır. Algının, oluşan yeni hipergerçek çevreden hareketle ve sanal nesnelerden toplanan enformasyonla oluştuğu; algıya neden olan enformasyon kaynakları ile nesne olgusunun değişikliğe uğradığı anlaşılmaktadır. İnsan, arttırılmış duyusallara ve organlara sahip olabilme becerisi kazanmakla birlikte, yeni gerçekliklerin içerisinde bu duyusallarını kullanabilmektedir. Bundan hareketle duyusalların topladığı enformasyonun gerçeğin yeni hali olarak algılandığı sonucuna varılmaktadır.

Bilgisayar oyunları, sanal gerçek, arttırılmış gerçek ve ağlar üzerinde kurgulanan *hipergerçek* yaşamların, düşle gerçek arasında yaşayabilme yetisini oluşturduğu söylenebilmektedir. Algıları ve yaşam formları değişen insanın yeni gerçekliğinde çözüm üretmek; Grafik Tasarımın da zorunluluğudur. *Hipergerçek* yaşam alanlarının yanında, dijital üretim yöntemlerinin de bu anlamda hareketli Grafik üretimine yeni olanaklar sağladığını söylemek gerekmektedir. Sanal gerçek, arttırılmış gerçek ve yeni teknolojilerle birlikte mesajın iletimine yönelik değişimlerin öngörülmesi olanaklı olmakla birlikte aynı oranda da, yaşam biçimlerinin değişmesiyle zorunluluk olduğu sonucuna varmak mümkün olabilmektedir.

Klasik üretim yöntemlerinin, oluşan hipergerçek yaşam alanlarının ihtiyaçlarına karşılık vermesi günün koşullarına uygunlukları oranında mümkün olabilmektedir. Bu ise zorunluluklarla karşı karşıya kalmak anlamına da gelebilmektedir. Diğer bir deyişle grafik üretim biçimi olarak dijital araçların kullanılmasının yanında, oluşan yeni gerçekliklerin mecra olarak kullanılması ile ilgili bir sonuca ulaştırmaktadır. Dijital üretim biçimleri ve geleneksel üretimin birlikteliği elektronik

aygıtlarla mümkün hale gelmektedir. Geleneksel mecraların, yeni gerçekliklerin ihtiyaçlarına karşılık verebilmesi ancak bu bütünlük yapıyı sergilemeleri ile mümkün olabilmektedir. Bu anlamda Grafik tasarım ile birlikte diğer disiplinlerde de sözü edilen yeni yaşam formları, kendi etik değerlerini, normlarını ve alışkanlıklarını da beraberinde getirmektedir.

## Kaynakça

- Airways, B. (2013). British Airways - #lookup in Piccadilly Circus #DiscoverBA. Erişim Tarihi. 16.01.2021 [https://www.youtube.com/watch?v=GtJx\\_pZjvzc&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=GtJx_pZjvzc&feature=emb_logo) sitesinden alındı
- Arnheim, R. (2009). *Görsel düşünme* (Çev.): Metis yayınları.
- Baudrillard, J. (2018). *Simülakrlar ve simülasyon* (Çev.): Doğu Batı Yayınları.
- BBC, T. (2020). Güney Koreli anne, 2016'da ölen kızıyla sanal gerçeklikte 'buluştu'. Erişim Tarihi. 12.02.2020 <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51447691> sitesinden alındı
- C.Danto, A. (2018). *Andy Warhol* (Çev.): Ayrıntı Yayınları.
- Carrozza, M. C., Cappiello, G., Micera, S., Edin, B. B., Beccai, L., & Cipriani, C. (2006). Design of a cybernetic hand for perception and action. *Biological Cybernetics*, 95(6), 629. doi:10.1007/s00422-006-0124-2
- Dedeal, M. N. (2003). İletişim Tasarımı ve Çokluortam. In. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Dursun, N. (2013). *Evrimleşen grafik ile illüstrasyon ve animasyon ilişkisi*. (Yüksek Lisans), İstanbul Arel Üniversitesi İstanbul. Erişim Tarihi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=WIIcJV0thrTWORKJzgA&no=4zaoTTXLAA3cs7ep8pVtRg>
- Ferhat, S. (2016). *Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik*.
- Google. (2021). Duyarlı görüntülü reklamlar için sık kullanılan boyutlar hakkında. Erişim Tarihi. 18.01.2021 <https://support.google.com/google-ads/answer/7031480?hl=tr> sitesinden alındı
- Guerrero, M. (2016). Graphic Design New Fields. *ForoAlfa*. doi:10.5281/zenodo.154311
- Han, H.-C. (2011). Second Life, a 3-D Animated Virtual World: An Alternative Platform for (Art) Education. *Art Education*, 64(4), 41-46.
- Iziev, N. (2020). Nikita Iziev. Erişim Tarihi. 2020 <https://designcollector.net/likes/nikita-iziev> sitesinden alındı

Jenkins, H. (2016). *Cesur Yeni Medya* (Çev.): İletişim Yayınları.

Klaassen, A. (2014). BRITISH AIRWAYS' 'MAGIC' BILLBOARDS WIN DIRECT GRAND PRIX AT CANNES. Erişim Tarihi. 16.01.2021 <https://adage.com/article/special-report-cannes-lions/british-airways-magic-billboards-win-direct-grand-prix/293730> sitesinden alındı

Ludlow, P., & Wallace, M. (2007). The Second Life Herald the virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse.

Mattelart, A., & Mattelart, M. è. l. (2009). İletişim kuramları tarihi (Çev., M. Zıllıoğlu): İletişim Yayıncılık A. Ş.

McLuhan, M., Fiore, Q., & Agel, J. (1967). *The medium is the massage: an inventory of effects* (Çev.): Gingko Press.

Neves, M. (2010). *GRAPHIC DESIGN 2.0* (Çev.).

Orr, S. (2006). Beyond Content: The Emergence of Video Games and their Diverse Effects on Legal Normativity As Seen Through the Lens of Jean Baudrillard'. *Canadian Journal of Law and Technology*, V.5 No.1.

Schlittler, J. P. (2015). Motion Graphics and Animation. *Animation Studies Online Journal ISSN 1930-1928*, 10.

Secondlife. (2020). Secondlife.com. Erişim Tarihi. 27.01.2020 <http://www.secondlife.com> sitesinden alındı

T.Poe, M. (2014). İletişim Tarihi, konuşmanın evriminden internete medya ve toplum (Çev., U. Y. Kaya). İstanbul: Isık Yayınları.

VR, M. (2016). Netherlands: The Manus VR glove development kit. Erişim Tarihi. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ManusVR\\_Glove\\_2016.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ManusVR_Glove_2016.png) sitesinden alındı

## SOSYAL BİLİNCİN GÖRSEL METAFORLARI VEYA FARKINDALIK TASARIMI

Ayşe Karatay<sup>1</sup>

### Özet

İletişim çağının teknoloji üzerinden toplumları etki altına aldığı günümüzde, bilginin ve algıların bulanıklaşması kaçınılmazdır. Bireyler birebir iletişim ve geleneksel eğitimin ötesinde global bir sosyal harekete dahil olmaktadır. Bu sosyal hareket kendi içinde yeni yargılar ve etkileşim ortamları yaratmakta ve etik çerçeve genişlemektedir. Bu bağlamda ortaya çıkan yeni medya ortamlarının da etkisiyle, sosyalleşmenin evrensel yargılar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri gözlemlenmektedir. Bu etkiler pek çok disiplin tarafından ele alınmaktadır. Sanat ve tasarım alanı da içinde bulunduğu süreç ve ortamların getirisiyle farklı disiplinlerle etkileşim halindedir. Farklı alanların sanata dahil olmasıyla birlikte yeni iletişim yordamları ve mecraları sanat ve insan arasındaki etkileşimi çoğaltmakta, bireysel ve sosyal boyutta çıktılar üretmektedir.

Sanat ve tasarımın, sosyal medya üzerindeki gücü yadsınamaz. Sanat duyuşsal metaforlar ile algılar üzerinde manipölasyonlara sebep olmaktadır. Bu metaforların sosyal bilincin inşasında ürettiği katkı da sanatın elinde tuttuğu gücün topluma bir yansımasıdır. Tasarımın sosyal farkındalık yaratma bağlamında kullanımı, başka bir deyişle ‘Farkındalık Tasarımı’ bu çalışmanın amacıdır. Farkındalık Tasarımı, geleceğin görsel nesillerinde sosyal farkındalık yaratma ve evrensel insan hakları bilinç düzeyini oluşturma açısından kilit bir rol oynayacaktır.

Bu çalışmada, farkındalık tasarımının niteliksel özelliklerine atıf yapılmaktadır. Sosyal farkındalık başlığı altında mülteciler, cinsiyet eşitliği, çocuk hakları ve farklılıkların ele alındığı çalışmalar ele alınmaktadır. Çalışma, sanat ve tasarım alanında sosyal sorumlulukları ele alan animasyon, illüstrasyon ve grafik çalışmalarını incelemektedir. Sosyal medya ve basılı medya bağlamında ortaya çıkan etkiler sentezlenmektedir. Çalışmalar dil, renk, doku, üslup ve hikâye anlatıcılığı çerçevesinde ele alınmakta, sanatsal ifadenin yargılar üzerindeki etkilerine vurgu yapılmaktadır.

Sonuç olarak, çalışma farkındalık tasarımı genel çerçevesi altında, sosyal farkındalık eserlerini yorumlamakta ve tasarıma farklı bir pencereden bakmayı önermektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Farkındalık tasarımı, sosyal farkındalık, sanat ve tasarım, görsel tasarım.

<sup>1</sup> Sanatta Yeterlik, aysekaratay@gmail.com ORCID: 0000- 0002- 5439-5517





## VISUAL METAPHORS OF SOCIAL CONSCIOUSNESS OR AWARENESS DESIGN

### Abstract

Nowadays, when the age of communication influences societies through technology, the blurring of knowledge and perceptions has become inevitable. Individuals are involved in a global social movement beyond individual communication and traditional education. This social movement has created new judgments and interaction environments within itself and the ethical framework has expanded. The positive and negative effects of socialization on universal judgments began to be observed with the effect of new media environments emerging in this context. These effects are handled by many disciplines. The field of art and design interacts with different disciplines with the return of the processes and environments it is in. Along with the inclusion of different fields in art, new communication procedures and channels increase the interaction between art and people; produces individual and social outputs.

The power of art and design on social media is undeniable. Art causes manipulations on sensory metaphors and perceptions. The contribution of these metaphors in the construction of social consciousness is a reflection of the power that art holds in society. The use of design in the context of creating social awareness, in other words, “Awareness Design” is the aim of this study. Awareness Design will play a key role in creating social awareness and creating a universal level of human rights awareness in the visual generations of the future.

This study refers to the qualitative features of awareness design. Artworks about refugees, gender equality, children’s rights and differences are discussed under the social awareness topic. The study examines animation, illustration and graphic studies that address social responsibilities in the field of art and design. The effects arising in the context of social media and print media are synthesized.

Artworks are handled within the framework of language, color, texture, style and storytelling and the effects of artistic expression on judgments are emphasized.

As a result, this study interprets social awareness artworks under the general framework of awareness design and proposes in order to look at the design from a different window.

**Keywords:** Awareness design, social design, illustration, animation, social awareness

## **Tasarım ve Farkındalık**

Tasarım kavramı pek çok araştırmacı tarafından farklı yorumlamalarla ifade edilmektedir. Archer'a göre (1972:9) tasarım, ilgili tüm işlevsel, yapısal, ekonomik, pazarlama, ergonomik ve estetik gereklilikler ışığında bazı yapılar veya sistemler için bir reçete hazırlanmasıdır (Soylu, 2015).

Cooper tasarımı, tasarım disiplinleri, tasarım yönetimi, tasarım teorisi, eko ve çevresel tasarım ve tasarımda cinsiyet sorunları başlıkları altında, geniş bir yelpazede ele almaktadır. “Tasarım disiplinleri”; ürünleri, yerleri ve iletişimi içine alan grafik tasarım, bilgi tasarımı, ürün ve endüstriyel tasarım, moda ve tekstil tasarımı, iç tasarım alanlarını ele almaktadır. “Tasarım yönetimi”; tasarım stratejisi, tasarım politikası, pazarlama ve tasarım, tasarım ve üretim, yenilik alanlarını kapsamaktadır. “Tasarım teorisi”; tasarım yöntemleri, psikoloji ve tasarım, yaratıcılık ve tasarım başlıklarıyla sunulmaktadır. Ayrıca “eko ve çevresel tasarım” ve “tasarımda cinsiyet sorunları” şeklinde sınıflandırmalar yapan Cooper, bu başlıkların eğitimsel, tarihsel, teknolojik veya pratik bir bakış açısıyla ele alınması gerektiğini ifade etmektedir (Cooper, 1997). Bayazıt (2008:175) benzer şekilde hayatın her alanıyla ilgili bir sistem olarak ifade ettiği tasarımı, problem tanımlama ve çözmeye yönelik bir yaratıcı eylem olarak tanımlar.

Farkındalık kavramı, olayları doğrudan bilme ve algılama, hissetme veya farkında olma becerisi şeklinde ifade edilebilir. Recker (2011) belirli bir nesnenin alaka düzeyinin algılandığı ve tanındığı bir bilinç hali şeklinde ifade eder. Farkındalık bireylerin, nesneleri algılama ve bilişsel olarak onlara tepki verme yeteneğidir. Bu bağlamda farkındalık bireyleri diğer insanlarla, diğer yaşam formlarıyla, somut ve soyut nesnelerle ilişkilendirir. Farkındalık, aynı zamanda, bu kavramın fenomen deneyimine eşlik eden bir duygu veya sezgi gibi temel bir deneyimi ifade etmesi anlamında bilinçle de ilişkilidir (Kokoszka, 2007). Başka bir deyişle farkındalık, bireysel duyu ve sezilerin deneyime dönüşmesi sürecinde ortaya çıkan bireysel ve toplumsal bilinç düzeyidir.

## **Davranışsal Pratikler ve Tasarım Araştırma-Pratikleri Ekseninde Farkındalık Tasarımı**

Farkındalık tasarımı, tasarım disiplinleri ve tasarım araştırmalarının kavramsal bağlamda ele aldığı ortak bir çalışma alanıdır. Fakat farkındalık tasarımı, bağımsız ve özgün bir alan olarak ele alınan bir kavram değildir. Farkındalık tasarımı özellikle tasarım ve öğrenme disiplinlerine entegre, bilişsel, kişisel ve sosyal farkındalık yetilerinin tasarım teori ve pratikleri ile uygulanması süreci olarak ifade edilebilir.

Farkındalık tasarımı, tasarımın sosyal bir bilinç düzeyinin yaratılmasında hedef veya amaç olarak ortaya koyduğu iki temele dayanmaktadır. Bu temellerin birisi davranışa yönelik teorilerle ele alınabilir. Diğer temel ise tasarım modelleri ve tasarım araştırma alanlarını içerir. Miemis (2012),

ikisinin kesiştiği noktada farkındalık tasarımı; ‘insanların kendileri, çevreleri ve sistemleri hakkındaki farkındalığını artıran dijital ve sosyal araçları şekillendirmek ve böylece, insanların öz farkındalık ve sistem farkındalığı kapasitesini genişletmek’ üzerine olacağını ifade eder.

### a. Davranışsal Pratikler

Farkındalık tasarımı bireysel ve sosyal bir bilinç düzeyi oluşturmayı ve bu farkındalığı tasarım yolu ile gerçekleştirmeyi amaçlamaktadır. Bu amaç ve yöntem doğrultusunda bireysel ve sosyal yönelimleri inceleyen davranışsal pratikler önemli rol oynar. Bu çalışmada bireysel ve sosyal ihtiyaç ve davranışları ele alan Maslow ve CASEL teorileri incelenmiştir. Ancak davranışsal pratikler bağlamında farkındalık tasarımına yön verebilecek farklı teorilerin ele alınması mümkün ve faydalı olabilir.

### Maslow’un İhtiyaçlar Hiyerarşisi

Amerikalı psikolog Abraham Maslow, 1943 tarihli ‘A Theory of Human Motivation’ başlıklı makalesinde, insanlarda ihtiyaçların psikolojik hiyerarşisi fikrini sunar. Maslow, hiyerarşisinde insanların ihtiyaçlarına yönelik davranışları ve motivasyon kaynaklarını incelemektedir.



**Resim 1.** Maslow İhtiyaçlar Hiyerarşisi (<http://www.homelesshub.ca/sites/default/files/CH-graphics-MaslowsHierarchy.png>) (10.09.2020)

İhtiyaçlar piramidinin en alt basamağı “fizyolojik” ihtiyaçları, insanın hayatta kalmasını sağlayan solunum, yemek, su, barınak, seks, giyim, uyku ve rahatlığı içerir. İkinci basamak “güvenlik” ihtiyaçları, kişisel ve mali güvenliği, sağlığı, düzeni, hukuku ve unsurlardan korumayı içerir. Üçüncü basamak olan “sevgi ve aidiyet” ihtiyaçları sosyal etkileşimlerle ilgilidir. Sosyal ihtiyaçlar

arasında arkadaşlık, sevgi, yakınlık, aile, topluluk, aidiyet ve ilişkiler yer alır. “Saygınlık” ihtiyaçları, benlik saygısı ve başkalarının takdirini içerir. Saygınlık; başarı, statü, prestij, tanınma, ustalık, bağımsızlık ve sorumluluk şeklinde ortaya çıkabilir. Son basamak olan “kendini gerçekleştirme” ihtiyaçları, bir bireyden daha fazlası olmak ile ilgilidir. Barış, bilgi, kendini gerçekleştirme, kişisel potansiyelin gerçekleştirilmesi, kişisel gelişim ve zirve deneyimlerden gelebilir. Maslow’un teorisi insanların bir sonraki, daha gelişmiş düzeye geçmeden önce temel ihtiyaçları karşılamaya motive edilmesini savunur. Alt düzey ihtiyaçlar bir temel görevi görür. Bu temel istikrarsızsa, daha yüksek seviyelerin üzerinde duracak bir ayağı olmayacaktır.

### CASEL’in Sosyal ve Duygusal Öğrenme Teorisi

CASEL’in sosyal ve duygusal öğrenme (Social and Emotional Learning- SEL) teorisi, bireylerin okulda, işyerinde, ilişkilerde ve vatandaşlıkta başarılı olmak için gerekli olan bir dizi sosyal, duygusal, davranışsal ve karakter becerisini öğrendiği ve uyguladığı süreci ifade eder (Humphrey vd, 2011). Sosyal duygusal öğrenme, “duyguları tanımayı ve yönetmeyi, başkalarını önemsemeyi, iyi kararlar vermeyi, etik ve sorumlu davranmayı, olumlu ilişkiler geliştirmeyi ve olumsuz davranışlardan kaçınmayı memnuniyetle karşılayan süreç” olarak tanımlanmaktadır (Zins vd., 2004). Terim, her biri belirli bir odağa ve birçok türde eğitim müdahalesine (örn. zorbalığı önleme, karakter eğitimi, çatışma çözümü, sosyal beceri eğitimi) sahip psikoloji ve insani gelişimin birçok alt alanı (örn. duygu düzenleme, toplum yanlısı beceriler, saldırgan davranış sorunu) için bir şemsiye görevi görmektedir (SACD, 2010). CASEL, beyin işleyişi, öğrenme ve öğretim yöntemleri dahil olmak üzere çok çeşitli alanlardaki araştırmalara dayanarak hem okul içinde hem de okul dışında sosyal roller ve yaşam görevleri için etkili ve başarılı performansın temelini oluşturan bir dizi sosyal-duygusal beceri tanımlar (Goleman, 1995; Zins vd., 2004)

|                     |                                                                                                                                              |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Öz Farkındalık      | Kişinin duygu ve değerlerinin yanı sıra güçlü yanlarını ve sınırlarını tanımak; özgüven duygusu.                                             |
| Öz Yönetim          | Başkalarına anlayış ve empati gösterme. Başkalarının bakış açısını alma becerisi; çeşitli grupları takdir etmek ve onlarla etkileşim kurmak. |
| Sosyal Farkındalık  | Hedeflerine ulaşmak için duyguları ve davranışları yönetmek. Kişinin kendi duygularını düzenleyebilmesi; vicdan; azim                        |
| İlişki Becerileri   | Olumlu ilişkiler kurmak ve sürdürmek, takım halinde çalışmak, anlaşmazlıkları müzakere etmek; gerektiğinde yardım aramak.                    |
| Sorumlu Karar Verme | Riskleri değerlendirmek ve iyi kararlar almak, başkalarına saygı duymak; kişinin kararları için kişisel sorumluluk almak.                    |

Tablo 1. CASEL’in Beş SEL Yetkinlik Alanı (Hymel vd., 2006).

### b. Tasarım Araştırma ve Pratikleri

Farkındalık tasarımının dayandığı temellerden ikincisi olarak ifade edebileceğimiz tasarım kavramı, farkındalık oluşturmaya yönelik metaforları farklı yöntemler ve yordamlar ile işlemektedir.

Tasarım araştırmaları ve tasarım pratikleri farkındalık tasarımına yönelik bir sistem perspektifi sunmaktadır. 1981’de, “Tasarımcılar için Sistematik Yöntemler”i yayımlamayan Bruce Archer (1981), tasarım araştırmasının amacını, ‘insan yapımı şeylerde ve sistemlerde konfigürasyon, bileşim, yapı, amaç, değer ve anlam hakkında bilgi ya da bunların somutlaştırılması ile ortaya çıkan sistematik bir araştırma’ olarak ifade etmiştir.

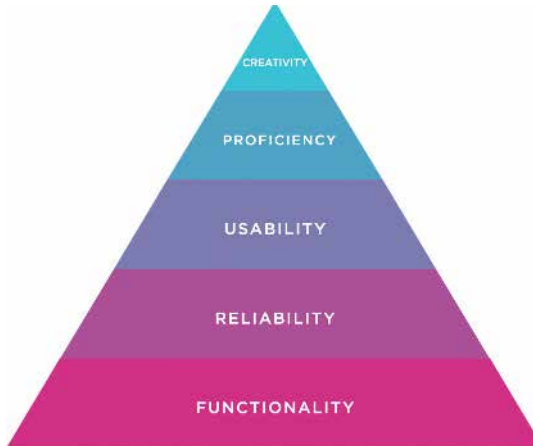
Genel olarak bilim ve tasarım yapısal ve faaliyetler açısından birbirinden ayrılır. Bilim dünyayı bilişsel bakış açısıyla; tasarım dünyayı tasarlanabilirlik açısıyla gözlemler. Bilim insanı ve araştırmacı yeni bilgiler üretirken, tasarımcı insanlara, ürün, sembol ve hizmetlerin yanı sıra toplumdaki günlük yaşamlarında, sosyo-kültürel dinamiklere tabi olan estetik karakter deneyimleri yaşama fırsatı verir (Bonsiepe, 2004). Paralel bir bakış açısıyla Cross (1999), tasarım araştırması alanında artan bir farkındalık olduğunu belirtmektedir. Tasarım bir bilim alanı veya özgün bir sanat olarak görmenin ötesinde bir disiplindir ve bu açıdan kendine özgü entelektüel kültüre sahiptir. Cross (2007) özgün bir disiplin olarak ele aldığı tasarım araştırmasını, insan, süreç ve ürün kontekstinde üç ana kategoride sınıflandırır:

Tasarım epistemolojisi; “insan”, tasarımcı bilme yollarının incelenmesidir.

Tasarım praksiyolojisi; “süreç” tasarım uygulamalarının ve süreçlerinin incelenmesidir.

Tasarım fenomenolojisi; “ürün” eserlerin biçim ve konfigürasyonunun incelenmesidir.

Tasarım araştırmaları ve araştırma teorileri üzerinden ortaya çıkan tasarım pratikleri, farkındalık tasarımının önemli bir parçasıdır. Farkındalık tasarımı konumlandırılırken araştırma ve pratiklerin sınıflandırmalarına ihtiyaç duyar. Tasarımın özgün bir disiplin olarak ele alınması ile tasarım pratikleri de gelişmektedir. Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisi, tasarım pratikleri açısından tasarım ihtiyaçlar hiyerarşisine ilham olmaktadır. Bradley (2010), Maslow piramidindeki beş basamağı bir tasarım piramidine dönüştürür.



**Resim 2.** Bradley Tasarım İhtiyaçları Hiyerarşisi ([https://miro.medium.com/max/1200/1\\*G6g4N0wTVjrKOfSEHf8q3g.png](https://miro.medium.com/max/1200/1*G6g4N0wTVjrKOfSEHf8q3g.png)) (13.09.2020)

“İşlevsellik”, tasarımın çalışır ve temel işlevsel ihtiyaçları karşılar hale gelmesidir. “Güvenilirlik”, tasarımın, istikrarlı ve tutarlı performansını yansıtır. “Kullanılabilirlik”, tasarımı anlaşılması ve kullanılması kolay kılar. İnsanların zorluk çekmeden nasıl çalıştırılacağını ve kullanabileceği anlayabildiği aşamadır. “Yeterlilik”, tasarımın, insanlara daha fazlasını ve daha iyisini yapma gücü vermesidir. Kullanıcıların daha önce mümkün olmayan şeyleri yapmasına ve temel işlevselliği genişletmesine olanak tanır. “Yaratıcılık”, yaratıcı tasarım ihtiyaçlarının karşıldığı estetik, güzellik, sezgisel etkileşimler veya yenilikleri içerir.

Bir ürünün veya tasarımın algılanan değeri veya hiyerarşideki karşılığı, Maslow’un piramidindeki benzer bir alt-üst basamak dengesi ile belirlenir. Yalnızca işlevsel veya güvenilir tasarımlar daha düşük değerli olarak algılanmaktadır. Ayrıca temel ihtiyaçları karşılamayan bir tasarım ne kadar yaratıcı olursa olsun başarısızdır. Kullanılabilir tasarımların makul değere sahip olduğu düşünülmektedir. Bir tasarım yeterlilik basamağına ulaştığında, daha yüksek bir değer olarak görülmeye başlar. Yaratıcı ihtiyaçları karşılayan tasarımlar en üst düzeyde algılanır (Mitchell, 2019; Bradley, 2010). Tasarım estetik, kullanımı kolay ve akıllı olması, işlevsel olduğu sürece değer kazanmaktadır.

### İnsan Merkezli Tasarım- HCD

İnsan merkezli tasarım yaklaşımı problem çözmeye odaklıdır. IDEO tarafından tasarlanan, insanı temel alan, insanın ihtiyaçlarına göre özel olarak oluşturulmuş yeni çözümlerle yol alan bir süreçtir.

Rissman’a göre, insan merkezli tasarım “empati” ile başlar. Bu nedenle tasarım süreci, üründen yararlanmayı amaçlayan kişilerin ihtiyaçlarının, davranışlarının ve koşullarının derinlemesine araştırılmasına vurgu yapar (akt. Hoessle, 2018). Kramer’e göre (2015) insan merkezli tasarım, insanların gerçek ihtiyaçlarını ve arzularını göz önünde bulundururken; fizibilite, uygulanabilirlik ve arzu ediliğin tatmin edici noktasını bulmalarını sağlar.



**Resim 3.** Kullanıcı Merkezli Tasarım Döngüsü (<https://emergentmedia.champlain.edu/wp-content/uploads/sites/24/2019/04/hcd-graphic-775x583.png>) (17.09.2020)

Kullanıcı merkezli tasarımın üç odak noktası vardır: arzu edirlilik, fizibilite ve uygulanabilirlik. İnsan bakış açısından arzulanın ile teknolojik olarak uygulanabilir ve ekonomik olarak uygun olanı dengeleme meselesidir. Tasarım döngüsünü oluşturan “ilham”, “fikir oluşturma” ve “uygulama” aşamaları ile yenilikçi çözümlerin dünyaya yayılması, insan merkezli tasarımın aşamalarıdır.

Waggoner’e (2019) göre bu döngüde, “İlham”, tasarımcının empati kurmaya yönelik durum gözlemi yaptığı aşamadır. Birey ve toplulukların projeden beklentileri, istekleri, korkuları ve sorularını dinleyerek onları anlamayı hedefler.

“Fikir oluşturma”, çok sayıda araştırma ve işbirliğini içeren fikir üretme aşamasıdır. Tasarımcıların kendi fikirlerini değerlendirmesinin yanı sıra çözümlerini test etmeyi, geliştirmeyi ve iyileştirmeyi öğrendikleri aşamadır.

“Uygulama” aşaması tamamen büyük resimle ilgilidir ve bir çözümü hayata geçirme hedefine odaklanarak maksimum etkiyi elde etmenin en iyi yolunu uygulamaya yöneliktir.

Farkındalık tasarımı davranışsal teorilerden Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisi ve CASEL’in sosyal ve duygusal öğrenme teorileri ile ele alınmaktadır. Tasarımsal araştırma ve pratiklerinden Archer ve Cross’un araştırma yöntemleri, Bradley’in tasarım hiyerarşisi ve İnsan Merkezli Tasarım teorisi incelenmektedir.

Farkındalık tasarımı, davranış ve tasarımın ortak çalıştığı bir alandır. Bu bağlamda Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisi tanımlanırken özellikle piramidin ilk üç basamağının farkındalık tasarımının hitap edeceği, son 2 basamağın hitap eden konumunda olduğu söylenebilir. Maslow ile aynı düzlemde, CASEL’in öğrenme teorisi farkındalık tasarımına ışık tutabilir. Öz farkındalık ve öz yönetim basamakları farkındalık tasarımına ihtiyacı; sosyal farkındalık, ilişki becerileri ve sorumlu karar verme aşamaları ise farkındalık tasarımının amacını ifade edilebilir.

Farkındalık tasarlanırken tasarım araştırmalarına ihtiyaç duyar. Tasarım hitap eder, yol alır ve uygulanır. Bu aşamalarda Bradley’in tasarım hiyerarşisine başvurmak mümkündür. İşlevsel, güvenilir ve kullanılabilir tasarım ihtiyacıdır. Farkındalığa hitap eden basamaklar ise yeterliğe ve yaratıcılığa odaklanır. Farkındalık tasarımı empati merkezlidir. Hitap ettiği birey veya toplumu merkezine alır. Bu bağlamda İnsan Merkezli Tasarım farkındalığın tasarlanmasında uygulanabilir yöntemler sunmaktadır. Farkındalık tasarımı incelenen kavramlarla yorumlandığında yeni bir tasarım araştırma disiplini olarak ele alınabilir.

### **Sanatsal Çalışmalarda Sosyal Farkındalık ve Farkındalık Tasarımına Katkıları**

Dijital çağın hâkim olduğu dünya sürekli değişmekte ve gelişmektedir. Sosyal medyanın insan hayatına girmesiyle birlikte iletişimin şekli değişmiş ve dünyaya bakış yeniden şekillenmiştir (Xu, 2013). İçinde bulunduğumuz dünyayı daha yaşanabilir kılmaya yönelik sosyal farkındalıklar, tasarımın gücüyle daha etkin bir şekilde ifade edilebilir.

Toplumsal eşitlik, cinsiyet eşitliği, mülteciler, çocuk hakları, aile içi şiddet, farklılıklara saygı gibi pek çok başlıkta, pek çok disiplin tarafından ele alınan sosyal farkındalıklar sanat ve tasarımın sunduğu farklı sunum yöntemleriyle etkin, dikkat çekici, akılda kalıcı bir forma kavuşur. Sanat ve tasarımın görsel, işitsel, performatif vb. bileşenleriyle verilmek istenen mesaj daha kısa yoldan ve daha net bir şekilde verilebilmektedir.

Francesca Sanna tarafından çizilen ve yazılan hikâye kitabı *The Journey*, mülteci bir çocuğun gözünden başka bir ülkeye kaçıışı anlatmaktadır. İtalya’da bir mülteci merkezinde tanıştığı iki kızla görüşmesi ve sonrasında Avrupa’daki mülteci ailelerle yaptığı röportajlardan ilham alan Sanna’nın illüstrasyonları, görsel dil ve renkler seçimi açısından olduğu kadar hikâye dili olarak da etkileyicidir. Uluslararası Af Örgütü’nün web sitesinde yer alan kitap, çocuklar için mültecilerle empati kurmayı sağlayacak etkileşimli bir etkinliğe de sahiptir (Amnesty International, 2020).



**Resim 4-5.** Francesca Sanna *The Journey* ([https://www.amnesty.org.uk/files/exploring\\_the\\_journey\\_together.pdf](https://www.amnesty.org.uk/files/exploring_the_journey_together.pdf)) (03.09.2020)

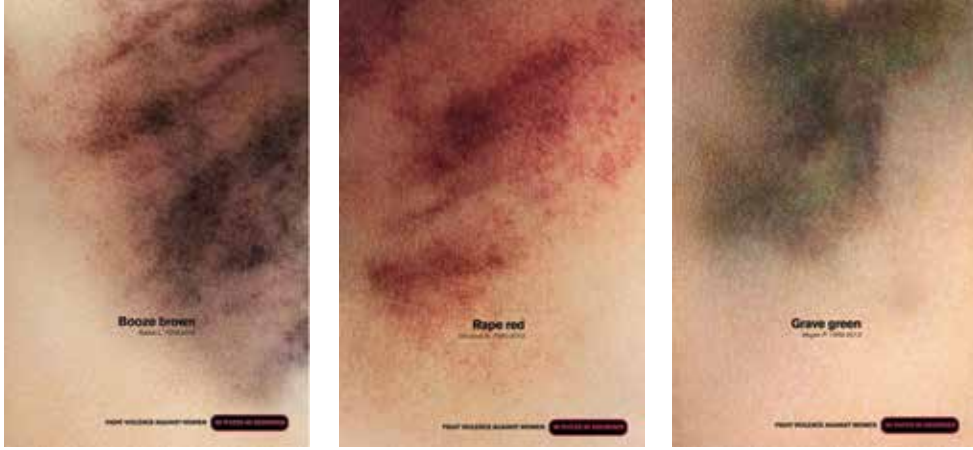
Sosyal farkındalığın oluşması amacıyla yapılan grafik tasarım çalışmaları, verilmek istenen mesajın iletilmesinde önemli avantajlara sahiptir. Görsel ve yazınsal öğelerin etkin kullanıldığı çalışmalar, özellikle sosyal medya üzerinden yoğun paylaşım ve beğeni elde etmektedir. Cinsiyet eşitsizliğinin ele alındığı iki çalışma, görsel dil ve semboller üzerinden etkili bir mesaj iletmektedir.



**Resim 6-7.** Cinsiyet Eşitsizliği Grafik Poster Çalışmaları (<https://tr.pinterest.com/pin/669769775830214950> <https://tr.pinterest.com/pin/17521886040344692>) (03.09.2020)



Fransız Kadın Hakları Örgütü “Ni Putes Ni Soumises” (NPNS) 2012’de, 25 Kasım Kadına Yönelik Şiddete Karşı Uluslararası Mücadele Günü’nde, BETC Paris tarafından tasarlanan “Bruises / Çürükler” adlı basılı bir kampanya yapmıştır. İlk bakışta posterler estetik sanat eserleri gibi görünse de daha yakından incelendiğinde önemli ve trajik bir mesaj ortaya çıkmaktadır. Çalışmaların her biri sonu ölümle biten bir şiddet hikayesi anlatmaktadır.



**Resim 8-9-10.** ‘Bruises’ Basılı Kampanya Çalışmaları (<https://www.lbbonline.com/news/betc-paris-fights-violence-against-women>) (01.10.2020)

Toplumsal olayları, yanlış algıları ve sorunları kendine özgü hikâye diliyle anlatabilen en önemli medyumlardan birisi animasyondur. Animasyonda kurgu, tasarım, uygulama yapılarının çeşitliliği sayesinde anlatılmak isteneni en iyi şekilde ifade edecek görsel ve işitsel öğeleri harmanlar. Animasyonun bir türü olan stopmotion da bu bağlamda etkin bir anlatı diline sahiptir. Zealous Creative tarafından yaratılan animasyon filmi “Zero”, insanların sayısal sınıf sistemi içinde doğduğu bir dünyayı ele almaktadır (Huffpost, 2017). 0’dan 9’a kadar puanlanmış bir sınıfsal sistemde, göğsünde sıfır ile doğan bir karakterin yaşadığı önyargılar ve zulüm ele alınmaktadır. Hikâyede yaratılan karakterlerin sınıfsal farkları anlatılırken Zero karakterinin tasarımında kullanılan ipin rengi ve kalitesi de diğer üst sınıf karakterlerin ip kalitesi ve renginden ayrılmaktadır. Hikâye birleşmeleri yasak olan iki Zero karakterden doğan çift başlı Sonsuzluk işaretli çocuğun diğer tüm sınıflar tarafından tanrılaştırılması ile biter. Film, 15 festivalden ödüllere dönmüştür (Zealous, 2009). Sosyal medya üzerinden izlenme sayısı 23 milyonu geçmektedir (Zero, 2011). İzlenme sayısının büyüklüğü göz önünde bulundurulduğunda hedeflenen kitlelere erişimde başarılı olduğu gözlemlenmektedir.



**Resim 11-12-13.** Zero Kısa Filminden Görüntüler (<https://www.youtube.com/watch?v=LOMbySJTKpg>) (17.09.2020)

Animasyonun bir farkındalık mesajı iletmek amacıyla kullanıldığı diğer bir yapım Ian, gerçek bir hikâyeye dayanmaktadır. Serebral palsili Ian'ın dünyaya ulaşmak için engelli insanların sık sık yaşadığı izolasyon engellerini ele almaktadır. Filmin amacı tüm çocuklarda engellilere karşı empati duygusunu oluşturmak, engellilik gerçeğiyle teması teşvik etmek ve çocuklara dayanışmayı öğretmek için somut araçlar edinme konusunda rehberlik etmeyi amaçlamaktadır. Ian, oyun arkadaşlarının kendisine zorbalık etmesine rağmen oyun alanına girmeye kararlı bir engelli çocuğu hikâyenin merkezine alır (Campbell, 2018). Film, engelli çocukları oyun ile kavramsallaştırılan bir hayata dahil edilebileceğini ve dahil edilmesi gerektiğini göstermektedir.

Ian, 3D animasyon ve Stop Motion kombinasyonu ile yapılmıştır. Geri dönüştürülebilir malzemeler ve dijital teknolojiyle yapılmış gerçek modellere sahiptir. Filmde sözlü ifadeler yer almamaktadır. Bu yapı ile daha da kapsayıcı hale gelen film, dil, ırk, renk gibi kavramlardan bağımsız olarak çocuklara sevgi mesajını iletmektedir. Pek çok film festivalinden ödüller alan film, sosyal medya üzerinden 22 milyonun üzerinde izlenmeye ulaşmıştır (Fundacion Ian, 2018). Sosyal medyanın gücünü kullanarak büyük kitlelere ulaşan film sosyal farkındalık bağlamında da önemli bir rol üstlenmektedir.



**Resim 14-15-16.** Ian Kısa Filminden Görüntüler (<https://misionesonline.net/2018/12/29/ian-corto-campanella-promueve-la-inclusion-conmuevo-todos>) (21.09.2020)

## Sonuç

Bu çalışma farkındalıkların görsel metaforlar üzerinden ele alınış biçimi ve toplumsal yansımalarının bir sosyal değişimi tetikleyen farkındalıklara dönüşmesi üzerine bir öneri ve araştırma sunmaktadır. Görsel metaforlar olarak adlandırdığımız grafik bileşenler, animasyonlar, illüstrasyonlar gibi özgü alanlar, etki yaratmak, bakış açısını değiştirmek, toplumları aynı pencereden bakabilmeye yönlendirmek için fırsatlar sunar. Farkındalık tasarımı, tasarımsal öğeleri, fikirleri ve bakış açılarını harmanlayarak sosyal değişimi teşvik edebilir. Öz bir anlatıyla fikir sanatsal bir yorumla eyleme döndürür.

Çalışma bağlamında, ele alınan davranış teorileri ve tasarımsal yaklaşımlar, farkındalık tasarımı

için amaç ve yöntem önerileri bağlamında ele alınmaktadır. Küresel ölçekte, özellikle sosyal medyanın hayatları ele geçirdiği gerçeğinden yola çıkarak, sosyal farkındalıkların azaldığı, değiştiği veya önemsizleştiği gözlemlenmektedir. Bireysel yaklaşımların sosyal farkındalık bilincini oluşturmaya yönelik dönüşümü olduğu kadar, ortaya çıkan yeni ve umut verici fikirleri sosyal süreçlere ne kadar aktif ve olumlu bir şekilde dahil edildiği de farkındalık tasarımının kapsamı içinde yer alır.

Araştırmada ele alınan çalışmalar, farkındalık tasarımı açısından incelenmiştir. Sundukları sosyal olgu, ilgi çekici, akılda kalıcı, vurgulayıcı ve sanatsal bir bakış açısı ile yorumlamışlardır. Görsel metaforların sosyal farkındalık yaratmaya yönelik kullanımıyla ortaya çıkan yaratıcı tasarımlar, sosyal medya üzerinden de paylaşılmış ve büyük ölçekte izlenilirlik oranlarına ulaşmıştır. Bu eksende farkındalıkların işlendiği çalışmalar kullanılan kurgu yapısının da etkin kullanımı ile sosyal farkındalıkların artmasına yönelik umut verici ve destekleyici sonuçlar üretmektedir.

Sonuç olarak, bu çalışma tasarım disiplinleri açısından yeni bir alan önermesinde bulunmaktadır. Farkındalık tasarımı olarak adlandırılan önermede, sosyal farkındalık oluşturmaya yönelik tasarımların ayrı bir alan olarak ele alınmasının fayda üretebileceği ifade edilmektedir. Ele alınan teoriler ve yöntemler, farklı bakış açıları ve uygulama yordamları ile zenginleştirilebilir. Tasarımı farkındalık oluşturmaya yönelik özellikleri ile ele almayı ve yorumlamayı önermektedir.

## Kaynakça

Amnesty International, (2020). Book and activities: The Journey (çevrimiçi)

[https://www.amnesty.org.uk/files/exploring\\_the\\_journey\\_together.pdf](https://www.amnesty.org.uk/files/exploring_the_journey_together.pdf) (10.09.2020)

Archer, L.B. (1972). Design Awareness and Planned Creativity in Industry, Canada: Department of Industry, Trade and Commerce.

L. B. Archer, “A View of the Nature of the Design Research” in Design: Science: Method, R. Jacques, J. A. Powell, eds. (Guilford, Surrey: IPC Business Press Ltd., 1981), 30–47

Bayazıt, N. (2008). Tasarımı Anlamak. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.

Bonsiepe, G. (2004) The Uneasy Relationship between Design and Design Research Revised version of a paper given at the symposium of the Swiss Design Network, Basel, 13–14 May 2004

Bradley, S. (2010). Designing For a Hierarchy of Needs, (çevrimiçi). <https://www.smashingmagazine.com/2010/04/designing-for-a-hierarchy-of-needs> (15.09.2020)

Campbell, V. (2018) Short Film about Playground Inclusion wins International Acclaim. (çevrimiçi) <https://www.respectability.org/2018/12/short-film-about-playground-inclusion-wins->

international-acclaim

Cooper, R. (1997) Design Research Comes of Age, The Design Journal, 1:sup1, 1, DOI: 10.2752/146069297790219431

Cross N. (1999) Natural Intelligence in Design. Design Studies 20(1) 25-39

Cross, N. (2007). From a Design Science to a Design Discipline: Understanding Designerly Ways of Knowing and Thinking. Design Research Now. 10.1007/978-3-7643-8472-2\_3.

Fundacion Ian, (2018). Ian (çevrimiçi). <https://www.fundacionian.com/corto-ingles.html> (17.09.2020)

Goleman, D. (1995). Emotional intelligence. New York, NY: Doubleday.

Hoessle, U. (2018) How IDEO's Design-Thinking Methodology Supports Innovative Solutions to Global Challenges (çevrimiçi) <https://globalwa.org/2018/04/how-ideos-design-thinking-methodology-supports-innovative-solutions-to-global-challenges/> (21.09.2020).

Huffpost, (2017). Stop Motion Film “Zero” Contemplates Value Of Life (çevrimiçi) [https://www.huffpost.com/entry/stop-motion-animation-zer\\_n\\_887241](https://www.huffpost.com/entry/stop-motion-animation-zer_n_887241) (10.10.2020)

Humphrey, N., Kalambouka, A., Wigelsworth, M., Lendrum, A., Deighton, J., & Wolpert, M. (2011). Measures of social and emotional skills for children and young people: A systematic review. Educational and Psychological Measurement, 71(4), 617-637.

Hymel, S., Schonert-Reichl, K., Miller, L. (2006). Reading, Writing, and Relationships: Considering the social side of education. Exceptionality Education Canada. 16. 149-192.

Kokoszka, Andrzej (2007). States of Consciousness: Models for Psychology and Psychotherapy. New York: Springer Science+Business Media. p. 4. ISBN 9780387327570.

Kramer, J., Roschuni, C., Zhang, Q., Zaksorn, L., Agogino, A. (2015). Design Talking: An Ontology of Design Methods to Support a Common Language of Design.

Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. Originally Published in Psychological Review, 50, 370-396. (çevrimiçi) <http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm> (13.09.2020)

Miemis, V. (2012) Awareness Design: The Most Powerful Field for Our Future? (çevrimiçi) <https://emergentbydesign.com/2012/06/11/awareness-design-the-most-powerful-field-for-our-future> (05.10.2020)

Mitchell, E. (2019). Design Defined: What Does “Hierarchy of Needs” Mean To Product Designers? (çevrimiçi) <https://www.bresslergroup.com/blog/design-defined-hierarchy-of-needs->

product-design-principles (21.09.2020)

Recker, J. (2011). X-Ware Business Process Management.

SACD, Social and Character Development Research Consortium. (2010, October). Efficacy of schoolwide programs to promote social and character development and reduce problem behavior in elementary school children (NCER 2011-2001). Washington, DC: National Center for Education Research, Institute of Education Sciences, U.S. Department of Education.

Soylu, Y. (2015) Design Awareness of Non-Designer Professionals, Online Journal of Art and Design, volume 3:1 (çevrimiçi) <http://www.adjournal.net/articles/31/312.pdf> (28.09.2020)

Waggoner, A. (2019). What is Human Centered Design? (çevrimiçi) <https://emergentmedia.champlain.edu/2019/04/08/what-is-human-centered-design> (15.09.2020)

Xu, J. (2013). Impact of Social Media on Global Awareness. International New York Times

Zealous Creative. (2009) Zero. (çevrimiçi) <https://www.zealouscreative.com/films/zero/?v=ebe021079e5a> (14.09.2020)

Zero, (2011). Zero (çevrimiçi). <https://www.youtube.com/watch?v=LOMbySJTKpg> (23.09.2020)

Zins, Joseph E., Roger P. Weissberg, Margaret C. Wang, and Herbert J. Walberg, eds. 2004. Building academic success on social and emotional learning: What does the research say? New York, NY: Teachers College Press

## HYRONIMUS BOSCH'UN “YEDİ ÖLÜMCÜL GÜNAH VE SON DÖRT ŞEY” ADLI YAPITINDA ANİMASYON ÖGELERİ

Özlem Üner<sup>1</sup>

### Özet

Animasyon ve Resim, farklı sanat disiplinleri olarak aralarında kurulacak korelasyon bakımından ele alındığında büyük ölçüde iç içe geçen hatta benzer anlatım biçimlerine sahip oldukları görülmektedir. Kökenlerinde Resim sanatının imge yaratımından kendi disiplinini oluşturmuş olduğunu gördüğümüz Animasyon sanatı, gelişim sürecinde ifade biçimleri bakımından resim sanatından ayrılmıştır. Bu bağlamda, animasyonun plastik bir eleman olarak resim sanatında kullanılması ve bağıntıların irdelenmesi, bu çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. Animasyon prensibinde çeşitli yelpazelerde kullanılan medyalar, sembolik anlamlarla yüklü metaforlara ve hikayelere dönüşerek hayal dünyamızı, geçmiş yaşamları ve mitosları canlandırarak hikaye anlatımını oluştururlar. Animasyonda “sahneleme” olarak tanımlanan bu yaratım süreci, hikayeyi anlatan görsellerin, dramatizasyonu destekleyecek bir kurguyla sıralandırılması şeklinde gerçekleştirilir. Bu türden bir sahneleme ve sıralama kurgusu Resim sanatında çeşitli şekillerde farklı dönemlerde karşımıza çıkmakla beraber, Kuzey Rönesansının önemli temsilcisi olan Hyronimus Bosch'un eserlerinde çok belirgin biçimde kullanıldığı görülmektedir. Örneğin; Bosch'un “Yedi Ölümcül Günah” adlı yapıtında, bir disk üzerinde sıralanmış imgelerin dizilimiyle oluşturulan sahneler, Geleneksel Animasyon'da ilk hareketli görüntü ve canlandırma türlerinden biri olan “Phenakistoscope” ile ilişkilendirilmektedir. Aynı zamanda resmin merkezinde yer alan “yazı” kullanımı da animasyonun temel prensiplerinden biri olarak bu bağlantıyı desteklemektedir. Bu bağlamda bir baş yapıt üzerinden iki disiplinin irdelenerek, ayrışmaktan çok bütünleşen değerleri ortaya çıkarılmaktadır. Diğer yandan disiplinler arası ilişkiselliğin çözümlenerek tarihsel boyutuyla ele alınması konuya farklı bir ışık tutmaktadır.

**Anahtar Kelimeler :** Animasyon, Resim, Anlatım, İfade

<sup>1</sup>Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, ozuner@gmail.com





## ANIMATION ELEMENTS IN HYRONIMUS BOSCH'S "SEVEN DEADLY SINS"

### Abstract

When Animation and Painting are compared in terms of the correlation between them as different art disciplines, it is seen that they have a greatly intertwined and even similar expression styles. In this context, the main purpose of this study is to analyze the expression forms of animation, which created its own discipline from the image creation of painting, and its differentiation from painting as a plastic element in Hyronimus Bosch's works. Media utilized in various ranges in the principle of animation turn into metaphors and stories loaded with symbolic meanings and create a form a storytelling by reviving our imagination, past lives and myths. This creation process defined as "staging" in animation is performed in an arrangement of a fiction that supports the dramatization of the visuals that tell the story. Although this kind of staging and arrangement appears in different periods in various ways in painting, it is seen that Hyronimus Bosch, the important representative of the Northern Renaissance was used that very prominently in his works. For example; In Bosch's "Seven Deadly Sins", the scenes created by using a sequence of images lined on a disc are associated with "Phenakistoscope", one of the first motion video and animation types in Traditional Animation. Furthermore, the "text" placed in the center of the picture supports this connection as one of the basic principles of animation. In this context, two disciplines are examined over a masterpiece, and the values integrated rather than separated are revealed. Moreover, the analysis of interdisciplinary relationality and its historical aspect offers a different insight into the subject.

**Keyword:** Animation, Painting, Narration, Expression

## Giriş

Günümüzde iki farklı disiplin olarak tanımlanmış olan Animasyon ve Resim, gelişim süreçleri irdelendiğinde birbirini içine geçen bir bağlantıya sahip oldukları görülür. Özünde bir anlatım ve tasvir sanatı olan Resim, kelime anlamı canlandırma olan Animasyon'u içinde barındırır. Canlandırma, bir yüzey sanatı olan Resim için hacimselliğin sağlanması ve derinlik duygusunun elde edilmesiyle gerçekleştirilmektedir. Bu noktada, gelişmiş, teknolojik animasyonun hareketli canlandırmasına göre resimde iki boyutlu, durağan bir canlandırmadan söz etmek gerekir. Ancak, resimdeki durağan canlandırma, duyumsamayla algılanan bir gerçeklik yanılsaması olarak animasyonla ilişkilidir. Tarihteki en eski resimlerde dahi çizimlerle anlatılmaya çalışılan şeyin, insan yaşamının canlandırılmasından ibaret olduğunu ve yaşamın canlılığının çeşitli çizim arayışlarıyla sağlanmaya çalışıldığı ve bu anlamda hepsinin birer animasyon olduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla, Resim sanatının kendi yapısı içinde doğal olarak animasyon vardır diyebiliriz. Ancak, disiplin olarak ayrışmaları ve animasyonun hareketli canlandırma sanatı olarak kendini tanımlaması, fotoğraf makinesi ve benzer teknolojilerin gelişmesi ile gerçekleşmiş, resim sanatından bağımsız, özgün animasyon eserlerinin yaratılmasına yol açılmıştır.

Animasyon'un Resim sanatından ayrışması başlangıçta çeşitli ilkel teknik arayışlarla başlamıştır. Bu konuda en ilkel teknik icadların bile, bir çok resim yapıtıyla bağlantısını kurmak mümkündür. Bu ilişkilendirme, iki disiplinin köklerini göstermesi bakımından önemli bir göstergedir. Diğer yandan, Animasyon ve Resim her ne kadar teknolojinin ayırttığı iki disiplin haline gelmiş olsa da, günümüzün disiplinler arası sanat üretimi bağlamında ressamlar Animasyon disiplininin faydalanmakta ve onun tekniklerini kullanmaktadırlar. Bu da iki disiplinin aslında ayıramayacağı, sadece aralarındaki sıkı bağın tersine çevrilerek farklı bir ilişkinin oluşmasından söz edilebilmektedir.

## Resim ve Animasyon'un Tarihsel Süreçte Teknik ve Biçim Bağlantısallığı

Prehistorik döneme ait en eski Mağara resimleri, Eski Mısır hiyeroglifleri, Antik Yunan vazoları, resim tarihinde en eski çizgiye dayalı yapıtlardır. Günümüzden kırk bin yıl öncesine dayanan Mağara duvarları resimleri, gizemi asırlardır çözülememiş ancak tarihçilerin çeşitli varsayımlarıyla açıklanmaya çalışılmıştır. Bu resimler hakkında gerçek olan tek şey; gündelik hayatı anlatan canlandırmalar olmalarıdır. Resim 1 ve 2'de görüldüğü üzere, çok sayıda Bizon, arkaya arkaya çizilerek sürü kalabalığı anlatılmaya çalışılmış, hayvanların bazı uzuvları birden fazla çizilerek hareket ve çoğulluk sağlanmaya çalışılmıştır. (Dilim, 2018 :8)

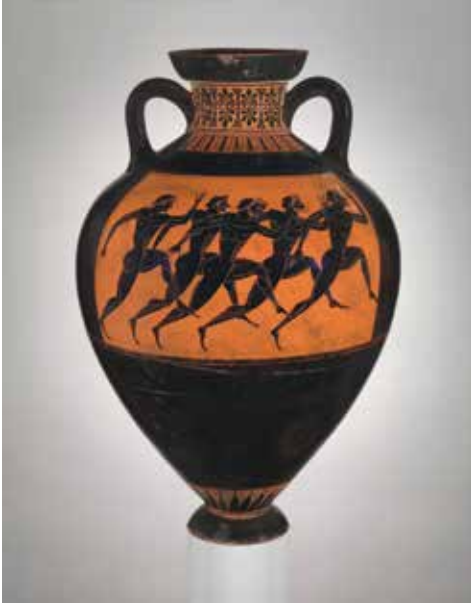


**Resim 1.** The Chauvet Mağarası, Fransa



**Resim 2.** The Chauvet Mağarası, Fransa

Mısır hiyeroglifleri ve Yunan vazolarında da benzer özellikleri bulabiliriz. Yaşama dair konular, hikayeler ‘dizisel’ anlatımla canlandırılmıştır; sahneler sıralanmış ve olaylar çizgisel olarak en yalın ve sade şekilde çizilmiştir; hayvancılık, toprak ekme- biçme ve hasat (Resim 3), koşu yarışı (Resim 4) gibi günlük yaşama dair, toplumu anlatan konular ‘sahneleme ve sıralama’ yöntemiyle düzenlenerek tasvir edilmiştir. Bu resimler, dizisel anlatım özelliklerinden dolayı bazı tarihçiler tarafından Animasyon sanatının ilk işareti olarak kabul edilir. (Dilim,2018:31)



**Resim 3.** Mısır Hiyeroglifi M.Ö 3000



**Resim 4.** Antik Yunan Amphora ,M.Ö 530

Animasyon sanatının ilk ürünü kabul edilen çizgi roman da bir sahneleme ve sıralama prensibine dayanır ve çizgi ile temellendirilmiştir. Avrupa’da ilk çizgi roman örnekleri, Francis Barlow’un 1682 yılında hazırladığı ‘A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot’ ve 1726 yılında William Hogart’ın ‘The Punishments of Lemuel Gulliver’ adlı yapıtlarıyla kendini gösterir. 19.yüzyılın sonlarında çizgi romana özgün karakterini veren Rodolphe Töpffer’dir. Töpffer, çizgi romanın yazı ve resim kullanılarak oluşturulan yeni bir roman türü olduğunu ifade etmiştir. (Küçükusta, 2019:6) Diğer yandan aynı yıllarda gazete pazar eklerinde yayımlanan çizgi roman bantları, yaygınlaşma sağlamış ve animasyon sanatının disiplin olarak resimden ayrışmasında önemli rol oynamıştır. Richard Felton Outcault’un ‘the Yellow Kid’ adlı yapıtı, bu alanda popüler olmuş ilk çizgi roman karakteri sayılabilir. (Resim 5) Animasyonda canlandırma ve hareket illüzyonu, çizgi romanla resim sanatının başlangıcında olduğu gibi durağan olarak başlamış, daha sonra çeşitli teknikler icad edilerek hareketli canlandırmalar gerçekleştirilmiştir.

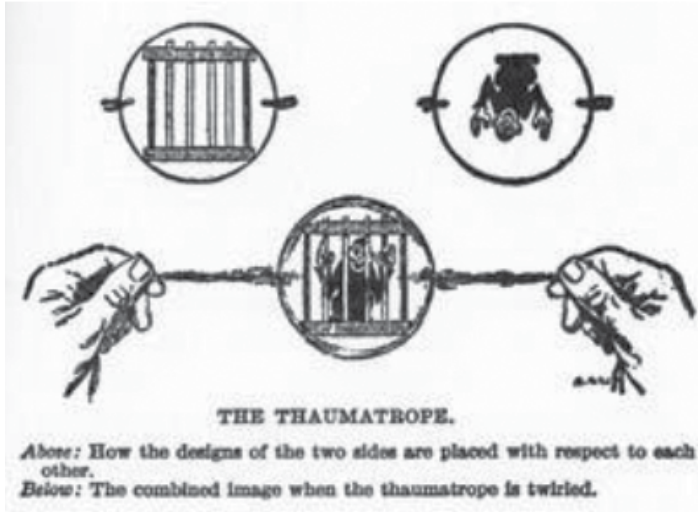


Resim 5. Yellow Kid, Rodolphe Töpffer, NewYork Gazetesi,1897

### Canlandırma Prensibinde Sahneleme ve Sıralama Kurgusu

Animasyonda hareket illüzyonu, çizgi roman durağanlığından sonra çeşitli teknikler arayışlarla gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. İlk olarak Magic latern (1650) ve Thaumotrope (1824) adlı mekanikler geliştirilmiştir. Magic Latern, bir nevi camera obscuraya benzeyen, yansıtma

teknîğidir. Bir ışık kaynağının arkasında bir ayna kullanılarak camdan bir miktar ışık geçmesi ve fotoğraftaki görüntünün ışığın önündeki mercek içine yansıtılması sağlanır. Thaumotrope ise, oyuncak niteliğinde olan, iki yüzeyinde, iki farklı resim bulunan bir dairenin kenar uçlarına yerleştirilen iplerin hızlıca çevrilmesiyle iki farklı resmin aynı düzlemde, içiçe geçmiş olarak algılanması yöntemine dayanır. (Resim 6)



**Resim 6.** Thaumotrope, John Ayrton Paris, 1824

1831 yılında geliştirilen Phenakistoscope adlı teknik ise, bir diskin üzerinde eşit aralıklarla sıralanmış resimlerden oluşur.(Resim7) Diskin hızlıca döndürülmesiyle hareketlendirilen görüntüler, animasyon sanatının bugünkü anlamda temel prensibi olan hareketli canlandırma tekniğinin temeli atılmış olur. (Dilim,2018)

Animasyon sanatının ‘sahneleme ve sıralama’ kurgusu resim sanatında en eski kaynaklara kadar uzanarak karşımıza çıkmaktadır. Bir disk üzerinde oluşturulan sahneleme ve sıralama kurgusu da , resim tarihi açısından oldukça tanındık ve kullanılmış bir form olarak bir çok eserde karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda Resim ve Animasyon arasındaki bağıntıyı yansıtmaları bakımından, bir örnek olarak Hyronimus Bosch’un “Yedi Ölümcül Günah ve Son Dört Şey” adlı yapıtıyla ilişkilendirilmektedir.



## ‘Yedi Ölümcül Günah ve Son Dört Şey’ Adlı Yapıtı Bağlamında Hyronimus Bosch Resimlerinde Animasyon Öğeleri

16.yüzyıl Hollanda Resim sanatı’nın önemli ressamlarından biri olan Hyronimus Bosch, eserlerinde görülen animasyon özellikleriyle yüzyıllar boyunca dikkat çekmiş ve özgünlüğünü günümüze kadar korumuştur. O’nun resimlerinde animasyonlar o kadar farklı şekillerde ortaya çıkmaktadır ki, aslında animasyonun resme dair bir dil olduğunu, başka bir deyişle; resim sanatının plastik öğelerinden biri olduğunu bizlere açıkça gösterir. ‘Yedi ölümcül günah ve son dört şey’ adlı yapıt, bu açıdan dikkat çekici bir konuma sahiptir. Animasyonun temel prensibi olan sahneleme ve sıralama kurgusuyla oluşturulmuş olması yanında, animasyon sanatının bir disiplin olarak amacını ve tekniğini belirlediği phenakistoscope tekniğiyle ilişkilendirilmektedir. Bu teknikte kullanılan disk şeklindeki yüzey, eserin formuyla bağlantılıdır.



**Resim 7.** Phenakistoscope



**Resim 8.** ‘Yedi Günah ve Son Dört Şey’, Hyronimus Bosch

Yapıt, tabletop painting olarak adlandırılan, masa üstü resmi olarak yapılmıştır. 16.yüzyılda masa üstü resimleri, dekorasyon amaçlı olabildiği gibi, günah çıkarma öncesinde kişilerin oturup günahlarını düşünmesi amacıyla da kullanılmaktaydı. (Kremb,2016) Burada da kutsal kitaba ait bir konu ele alınmaktadır. Yedi büyük günahın anlatıldığı ortada büyük bir disk ve çevresinde son dört şey olarak adlandırılmış, insanın ölüm sürecinin anlatıldığı dört küçük daire panel bulunmaktadır. Disk’in merkezi Tanrı’nın gözü olarak tanımlanmış, merkezde ise Hz. İsa’nın yarım gövdesi ile insanları uyaran sözleri yer almaktadır. Disk, büyük günahların anlatıldığı yedi dilime bölünmüş, her dilimde sahnelenmiş bir günah yer almaktadır (Resim 8) , Günlük hikayeler ve sıradan insanlar üzerinden allegorik ve sembolik öğelerle canlandırılmış olan yedi günah; diğer günahların doğmasına yol açtığı için büyük günah olarak tarif edilmiş ve Öfke, Oburluk, Kıskançlık, Açgözlülük, Tembellik, Kibir, Şehvet olarak sınıflanmışdırılmıştır. Diskin çevresinde yer alan dört panelde ise saat yönünde dizilmiş; günahkarın ölümü, yargı, cehennem ve zafer olarak insanın ölüm yolculuğundaki dört olayı göstermektedir. (Bosing, 2004)

Bosch'un resimlerinde rastladığımız diğer animasyon ögesi, yazıdır. Yedi ölümcül günah yapıtında gördüğümüz gibi sıkça yazıya yer verir; yapıtta diskin üst ve alt bölümünde Kitab-ı Mukaddes'e dayanan sözcüklerin yer aldığı iki bordür görülmektedir.

Hyironimus Bosch'un animasyonları O'nu resim tarihindeki en ilginç ve egzantirik ressamlardan biri yapar. Hikaye anlatımında benzerine az rastlanan animasyonları, Kuzey Rönesans'ın ince, detaycı işçiliğiyle boyanmıştır. Geniş ve çok figürlü kompozisyonlarında geç ortaçağ didaktik edebiyatı ve dini söylemlerinin harmanlandığı, cennet ve cehennem, düşler ve kabuslar dünyası, metaforlar ve kelime oyunlarının görsel temsilleri, grotesk bir anlatımla canlandırılmıştır. Dolayısıyla soyut kavramlar, animatif figürler, metaforlar, yaratıklar, canavarlar ve bunların içiçe geçtiği girift düzenlemelerle fantastik bir dünya olarak karşımıza çıkmaktadır.



Resim 9. Temptation of the Saint Anthony. Detay. Hyironimus Bosch.



Resim 10. The Last Judgement, detay. Hyironimus Bosch

## Sonuç

Animasyon sanatının bir disiplin olarak gelişmesinde etkili olan dinamik, fotoğraf makinesinin icadıdır. 1887 yılında Eadweard Muybridge'nin koşan at fotoğraf dizisi, atın koşma anının ardışık çekilen fotoğraflarla belgelenmesi ve bu ardışık fotoğrafların hızlıca ard arda gösterilmesi yöntemine dayanan Animasyon sanatı, böylece resim sanatından ayrılarak yeni bir disiplin olarak gelişir. Ancak kökenlerinde birbirine bağlanan bu iki disiplin, tarihsel süreç içinde ayrılmış olsa da günümüz medya sanatının ve disiplinler arası ilişkiselliğin yarattığı bağlantısallıkla yeniden kaynaşarak ortadan kalkmıştır. Bu durumda canlandırma kavramı üzerinde teknik farklılıklardan doğan ayrışmaların, sanatın özünü meydana getiren, anlam dediğimiz manevi değerin bağlayıcılığına etki etmeyeceğini ve bu ayrışmanın teknik farklılıktan öteye gidemeyeceğini söylemek mümkün olabilir.

## Kaynakça

### Tezler

Dilim, H. , Geleneksel Animasyon Tasarımlarında Doğa Betimlemeleri ve Resim İlişkisi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 2018.

Zengineken E., Animasyon Görsel Dil ve Tutarlılık Oluşturmak:”Kapı” Animasyon Film, Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Entitüsü, Sanatta Yeterlik Tezi, 2020.

Küçükusta O., Çizgi Roman, Sinema ve Animasyon Sanatın Arasındaki Uyarılma İlişkisi: “Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada” Animasyon Film Örneği, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi,2019

### Makaleler

From E., The Manifest and the Latent Content of Two Paintings by Hieronymus Bosch: A Contribution to the Study of Creativity.

American Imago Vol. 26, No. 2 (SUMMER 1969), pp. 145-166 (30 pages)

Published by: The Johns Hopkins University Press

Kremb J., “Painted Tabletops of the Late Middle Ages and Jheronimus Bosch’s The Seven Deadly Sins and the Four Last Things”. Congress proceedings of the 4th International Jheronimus Bosch Conference April 14-16,2016

(ISBN/EAN: 978-90-825861-1-4) [https://archiv.ub.uniheidelberg.de/artdok/6359/1/Kremb\\_Painted\\_tabletops\\_of\\_the\\_late\\_Middle\\_Ages\\_and\\_Jheronimus\\_Bosch\\_2016.pdf](https://archiv.ub.uniheidelberg.de/artdok/6359/1/Kremb_Painted_tabletops_of_the_late_Middle_Ages_and_Jheronimus_Bosch_2016.pdf)



Lynn F. J., “The Triptychs of Hieronymus Bosch”, The Sixteen Century Journal, Vol: 31, No:4, Winter 2000, pp1009-1041.

Hayssen P.H., “Hieronimus Bosch. Fact and Records Concerning His life and Work”, Wallraf-Richartz-Jahrbuch, Journal Article, Vol:68, 2007, pp:239-254.

Gibson W.S. , Hieronymus Bosch and the Mirror of Man: The Authorship and Iconography of the “Tabletop of the Seven Deadly Sins” Oud Holland, Vol. 87, No. 4 (1973), pp. 205-226, Published: Brill

## **Kitap**

Walter Bosing, Hieronymus Bosch, C. 1450-1516: Between Heaven and Hell. Taschen, 2004, Köln

## **İnternet**

<https://www.hieronimus-bosch.org/> Erişim Tarihi: 15.Kasım 2020

<https://www.theartstory.org/artist/bosch-hieronimus/artworks/> Erişim Tarihi: 11.Kasım2020

<https://www.theartstory.org/artist/bosch-hieronimus/artworks/> Erişim Tarihi: 15.Kasım.2020

[http://www.all-art.org/early\\_renaissance/bosch5.html](http://www.all-art.org/early_renaissance/bosch5.html) Erişim Tarihi: 12.Kasım.2020

<https://owlcation.com/humanities/The-7-Deadly-Sins-and-the-Four-Last-Things> Erişim Tarihi: 12.Kasım.2020

<https://www.tripimprover.com/blog/the-seven-deadly-sins-and-the-four-last-things-by-hieronimus-bosch#> Erişim Tarihi: 12.Kasım.2020

<https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/table-of-the-seven-deadly-sins/3fc0a84e-d77d-4217-b960-8a34b8873b70> Erişim Tarihi: 12.Kasım.2020

## **Görseller**

Resim 1. <https://etpoetica.wordpress.com/2014/10/03/chauvet-magarasi/>

Resim 2. <https://etpoetica.wordpress.com/2014/10/03/chauvet-magarasi/>

Resim 3. <http://edss470assignment2.weebly.com/daily-life-of-men-and-women.html>

Resim 4. [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/25/Terracotta\\_Panathenaic\\_prize\\_amphora\\_MET\\_DP245711.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/25/Terracotta_Panathenaic_prize_amphora_MET_DP245711.jpg)

Resim 5. <https://iodergi.com/sari-gazetecilik-nedir/>

Resim 6. <https://intelligentheritage.files.wordpress.com/2010/09/thaumatrope1.jpg>

Resim 7. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenakistiskop#/media/Dosya:Phenakistoscope\\_3g07690u.g](https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenakistiskop#/media/Dosya:Phenakistoscope_3g07690u.g)

Resim 8. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection>

Resim 9. [https://en.wikipedia.org/wiki/Triptych\\_of\\_the\\_Temptation\\_of\\_St.\\_Anthony#/media/File:Jeroen\\_Bosch\\_\(ca.\\_1450-1516\)\\_De\\_verzoeking\\_van\\_de\\_heilige\\_Antonius\\_\(ca.1500\)\\_-\\_Lissabon\\_Museu\\_Nacional\\_de\\_Arte\\_Antiga\\_19-10-2010\\_16-21-31.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Triptych_of_the_Temptation_of_St._Anthony#/media/File:Jeroen_Bosch_(ca._1450-1516)_De_verzoeking_van_de_heilige_Antonius_(ca.1500)_-_Lissabon_Museu_Nacional_de_Arte_Antiga_19-10-2010_16-21-31.jpg)

Resim 10. <https://dutchgirlinlondon.com/2016/05/07/bosch500-a-celebration-of-the-life-and-legacy-of-prolific-painter-hieronymus-bosch/>

## DESEN VE ANİMASYON TEKNİKLERİ ÜZERİNDEN WILLIAM KENTRIDGE ANİMASYONLARI

Güneş Oktay<sup>1</sup>

### Özet

Disiplinler arası sanat anlayışını benimseyen Güney Afrikalı sanatçı William Kentridge, animasyon, desen, enstalasyon, performans gibi çok farklı alanlarda ürettiği çalışmalarıyla tanınır. Güney Afrika'nın politik geçmişi ve kendi yaşadığı deneyimlerin ana temasını oluşturduğu Kentridge'in çalışmalarında desenin ağırlıklı etkisini görmek mümkündür.

Araştırmanın ana eksenini belirleyen ve Kentridge'in en tanınan çalışmaları arasında yer alan "Projeksiyon için Desenler" isimli seri, sanatçının füzen ve pastel kullanarak ve onların dokusundan yararlanarak yarattığı animasyonlardan oluşur. Füzenle her adımı silip tekrar oluşturarak ilerlettiği, izlerin takip ettiği ve bu adımların hepsini kayda aldığı desenler, serideki animasyonları oluşturur. Silip tekrar çizerek yarattığı hareketli görüntüler, Derrida'nın yapıbozum anlayışı üzerinden de okunabileceği gibi, kullandığı farklı tekniklerin birbirleriyle olan etkileşimleri, çalışmalarında izleyicinin ilgisini çekmesinde de etkindir.

Sanatçının bir ressam tavrıyla oluşturduğu animasyonlarında film üretim teknikleri arasında yer alan storyboard ya da senaryoya başvurmaması, çalışmalarının desen ve animasyon tekniklerinin karşılaştırılarak yorumlanmasının önünü açar. Animasyonlarını oluştururken kullandığı bu teknik aynı zamanda kendisini bir ressam gibi görmesine, dolayısıyla sanatçının kendisine edindiği bu kimlik üzerinden çalışmalarının değerlendirilmesine olanak sağlar. Animasyon serisini "Projeksiyon için Desenler" olarak adlandırmış olması, yine bu edindiği kimlik üzerinden çalışmalarının animasyon ve desen ya da resmin üretim tekniklerinin tartışılmasını sağlayan etkenler arasındadır.

**Anahtar Sözcükler:** Desen, Animasyon, Teknik, İz

<sup>1</sup> İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü Dr. Öğr. Üyesi  
gunesoktay@aydin.edu.tr



## WILLIAM KENTRIDGE ANIMATIONS THROUGH DRAWING AND ANIMATION TECHNIQUES

### Abstract

South African interdisciplinary artist William Kentridge, is known for his works in many different fields such as animation, drawing, installation, and performance. While South Africa's political background and his own experiences are the main theme of his works, it is possible to see the dominant effect of drawing in the works of Kentridge.

The series "Drawings for Projection" is among the most recognized works of Kentridge, which also determines the main focus of the research, consists of animations created by the artist using charcoal and pastel and by using their texture. Kentridge creates his animations in the series by erasing and redrawing with the charcoal and he records all these steps and the traces. Motion images created by erasing and redrawing can be read through Derrida's deconstruction understanding, also, the interactions of different techniques used by the artist in their works are also effective in attracting the audience's attention in their works.

In his animations which created with the attitude of a painter, he doesn't use a storyboard or a script, which are included in the film pre-production techniques. This attitude allows his works to be interpreted by comparing drawing and animation techniques. This technique, which he uses while creating his animations, also allows him to see himself as a painter. Therefore, it is also possible to evaluate his works through this identity he has acquired. The fact that he named the animation series as "Drawings for Projection" is also among the factors that enable the discussion of animation and drawing or painting production techniques on this acquired identity.

**Keywords:** Drawing, Animation, Technique, Trace

## Giriş

Füzenle yapılmış animasyonlarıyla tanınan Güney Afrikalı sanatçı William Kentridge, disiplinler arası sanat anlayışı içerisinde, gravürden animasyona, heykelden performansa, sahne tasarımı ve tiyatro yönetmenliğine kadar çok çeşitli alanlarda sanatsal üretimini gerçekleştirir. Kentridge'in çalışmalarının kavramsal çerçevesini genel olarak Güney Afrika'nın sosyolojik ve politik durumu oluşturur. Geçmişte Güney Afrika'nın farklı etnik gruplara uyguladığı ayrımcılık sistemi olan apartheid rejimi ve bu rejimin eleştirisi, çalışmalarında sıklıkla karşılaşılan konulardandır.

1980'lerde Güney Afrika'nın politik arka planını temel alarak füzenle figüratif çizimler yapmaya başlayan sanatçı, zaman içerisinde ülkenin bulunduğu durumu doğrudan işlerinin merkezi yapmaya başlar. Çalışmalarında metaforlardan yararlanırken çizimlerinde doğup büyüdüğü ve halen yaşayıp üretimlerine orada devam ettiği Johannesburg'u değişmez bir imaj olarak kullanır. Altın madenlerinin inşa edilmiş olduğu Johannesburg'un yeşilden, dereden yoksun manzarasını, uygulanan siyasi rejim çerçevesinde ülkenin bölünmüşlüğüne yansıtmak için kurgular. Bu çizimler zaman içerisinde kullandığı farklı sanatsal üretim tekniklerinde de kendisine yer edinir. Johannesburg'u tekrar tekrar çizimleriyle kurgularken, karakalem ve füzen animasyon filmlerini yaratmak için yeni bir teknik geliştirmiş olur. Dolayısıyla devamlılıkla yaptığı manzara resimleri daha sonra yine füzenle oluşturulmuş animasyonlara evrilmeye başlar.



**Resim 1.** Kentridge, Drawing from Wozzeck 17, 2016

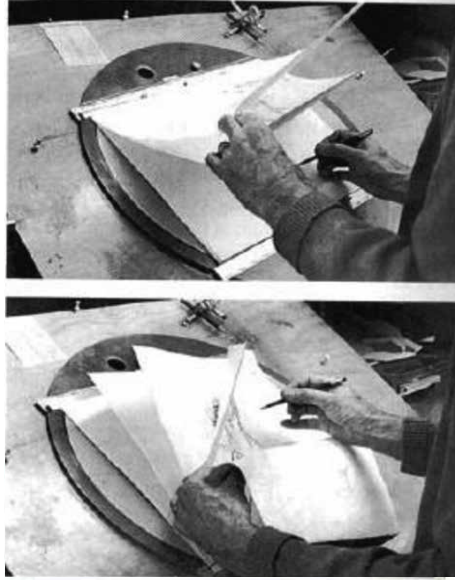


**Resim 2.** Kentridge, Landscape Without a Crowd, 1984

## Kentridge'in animasyon üretim tekniği

William Kentridge animasyonlarını genellikle, tek bir kağıt üzerinde füzenle desenler çizerek sonra silip tekrar çizerek dolayısıyla bu şekilde hareketin verilmesini sağlayarak oluşturur. Bu teknik, her bir karenin tek tek elle çizildiği cel animasyon ya da geleneksel animasyon tekniğine

benzese de geleneksel animasyon tekniğinden farklı olarak her saniye için hareketi 24 kare olarak tasarlamaz. Kentridge animasyonlarında her sahnenin ayrı ayrı çizilmesi yerine, deseni ön planda tutarak, kullandığı füzen ve pastelın teknik olanakları ile malzemenin kendi dokusu ve özelliklerinden yararlanır. Desen oluşturur gibi çizme - silme eylemi üzerinden oluşturduğu animasyonlarına değişikliklerin tamamını dahil eder. Dolayısıyla silme edimi geleneksel animasyon tekniğinden farklı olarak animasyonu oluştururken ön plana çıkan öğelerdendir çünkü silme işlemi, dolayısıyla izler, yarattığı animasyonda kendisini göstererek plastik öğelerden biri olarak rol alır. Oysaki geleneksel animasyonda hareketlerin birleştirilmesi için kullanılan silme işlemi yani izler görünür değildir, temizlenir.



**Resim 3.** Geleneksel animasyon tekniği. Işıklı masa kullanılarak el ile her karenin çizilmesiyle oluşturulur.

Hareketin izler üzerinden olduğu animasyonlarında izler, aynı zamanda işlerinin arka planını oluşturan Güney Afrika'nın geçmişine referansla hem bireysel hem de toplumsal hafızanın görünürlüğü üzerinden de okunabilir. Animasyonlarda silinmiş bir şeyler vardır ama silinenin izleri hala görünürdür. Bir bakıma zaman içindeki hareket, zamanı görünür kılıyor gibi görünür, bu da hafızayı görünür kılmaya benzetilebilir. Kentridge'in çizimleri, yalnızca çizim ile ondan bir önce ve bir sonrakiler arasındaki ilişki sayesinde hareket kazanır. Kentridge, silip yeniden çizerek ve bu silinmeyi görünür kılarak, hareket ile her bir çizimde yokluğun elde edildiği bir varoluş paradoksuna dikkat çekmiş olur (Haziza, 2018).

Kentridge'in ekleme çıkarma yaparak silme işlemiyle izleri görünür kılmasını, Derrida'nın silme

edimine de benzetebiliriz. Derrida'ya göre yazma eylemi tam olarak izlerin üretimidir (Butler vd., 2009: 203). Derrida'nın iz kavramıyla Kentridge'in çalışmalarında genel temayı oluşturan siyasi karmaşa arasında bu anlamda bir bağlantı kurulabilir. Kentridge, bir anlamda geçmişte olanların, silinmiş olanların izlerini görünür bırakır.

Danto (2001)'ya göre Kentridge için çizim, düşüncelerin yavaşlatılmış versiyonudur. William Kentridge bir röportajında çizim süreci ile ilgili deneyimlerini şöyle belirtir: Görüntüye ulaşmak, (fotoğraftaki gibi) donmuş bir an değil, bir süreçtir. Çizim, akışkanlık ile ilgilidir. Ne çizeceğinize dair belirsiz bir his olabilir, ancak süreç sırasında bildiklerinizi değiştirebilecek, pekiştirebilecek veya şüphe bırakabilecek şeyler meydana gelebilir. Yani çizim, fikirlerin test edilmesi, düşüncenin ağır çekimidir. Fotoğraf gibi anında ortaya çıkmaz. Deseni oluşturmanın belirsiz ve kesin olmayan yolu bazen anlamın nasıl oluşturulacağına dair bir modeldir. Netlik ile biten bir iş ise bu şekilde başlamaz. (Christov-Bakargiev ve Kentridge, 2017: 1) Kentridge'in bu görüşü, onun animasyonlarını süreç içerisinde tamamlaması, dolayısıyla uzun süre içerisinde tamamlayarak sürece düşünmeyi de dahil etmesinden kaynaklanır. Oysaki bu durum animasyon yapım tekniği için çok kullanılan bir yöntem değildir. Animasyon film üretiminde prodüksiyon aşaması çok önemli olup tüm aşamalar titizlikle belirlenir.



**Resim 4.** Kentridge, Stereoscope, 1998-1999



Kentridge animasyonlarında animasyon yapım aşamalarından olan senaryo ya da storyboard kullanmadan kendisine eskiz bir hikaye ve olay örgüsü belirleyerek üretmeye başlar. 1989'da toplamda 11 seriye ulaşan, füzene ve pastelle birbiri ardına çizilen desenlerin kısa animasyonlara dönüştüğü, "Drawings for Projection" "Projeksiyon için desenler" serisine başlar. Hala devam eden bu animasyon serisini "projeksiyon için filmler" değil de "projeksiyon için çizimler" olarak isimlendirmesi, işlerinin yapım sürecini filminden çok desen yapım sürecine benzetmesinden kaynaklanır. Çünkü filmi yaparken bağlı kalınan bir senaryo ve storyboard vardır. Dolayısıyla prodüksiyon öncesini iyi planlamak ve zaman çizelgesine olabildiğince bağlı kalmak gerekir. Oysaki desen oluştururken böyle bir çizelgeye gerek yoktur.

### Kentridge'in atölye kullanımının üretimine etkisi

Kentridge, atölyesinin bir tarafındaki kamera ile diğer taraftaki duvara asılı olan kağıt arasında sürekli gidip gelerek animasyon sürecini gerçekleştirir. Plansız, senaryo ya da storyboard olmadan çalışmak onun yaratıcılığını yapım öncesi yani pre-production kısmında değil doğrudan üretim aşamasında kullanmasına olanak verir. Aklında genel bir plan olmamasının yanı sıra senaryo ya da storyboard kullanmak yerine atölyesindeki hem mekanik hem de meditasyona dayalı bu ilergeri hareket, üretim aşamasında ihtiyaç duyduğu çalışma anlayışıdır.



**Resim 5-6.** Kentridge, Other Faces, 2011

Tek tek imgeler, onların gelişimleri ve ara bağlantıları sonunda hikayenin olay örgüsünü oluşturur. Teknik olarak bakıldığında tek bir çizim, her değişikliğin tek bir film karesi pozlanarak kaydedildiği, ekleme ve silmelerin kombinasyonuyla bir animasyon sürecine dönüşür (Krauss, 2017). Dolayısıyla pre-production aşaması olmadan doğrudan animasyon filmlerini üretmesi, üretimine düşünme ve sorgulama süreçlerini de dahil ettiğinden animasyonlarını belirsiz ya da zamanlamaya tam olarak uyamayan bir sürede tamamlanmasına neden olur. Aynı zamanda bu durum, yapım aşamasında karar vererek istediği değişiklikleri yapmasının da önünü açar.

Animasyon yapım aşaması için önemli unsurlardan olan zamanlamayı süreçten çıkarması, resim ya da desen üretim sürecine benzer bir teknik kullanmasına farklı bir örnektir.



Resim 7. William Kentridge, 2005

Kentridge, çizimleri yaparken, duvara dönüp yaklaşarak ve işareti nereye koyacağını bilerek çizimi yapan kişi ile arkasını dönerek duvardan uzaklaşıp işe uzaktan bakan kişinin tamamen farklı kişiler olduğunu savunur. Ona göre biri, yapan sanatçıdır; diğeri izleyen, gözlemleyen sanatçıdır (Kentridge, 2019). Bu durum, bir ressamın iş üretirken yaşadığı ikililiğe çok yakındır. Animasyon üretirken daha önce tüm sahnelerin kare kare planlanmış olması beklendiğinden animatörden çok ressamın yaşayabileceği türden bir deneyimdir. Atölyesinde dolaşmak onun genel olarak işlerini üretirken yaptığı bir ritüeldir. Kentridge için üretmeye ve çizime başlamadan önce dolaşması; enerji toplamak, periferik görüş alanı içerisinde düşünmek ve gördüklerinden etkilenecek yaratım sürecine katkı sağlaması açısından önemlidir. (Kentridge, 2019: 93) Bu nedenle atölye ortamı Kentridge'in üretkenliği üzerinde etkilidir.

## Sonuç

Kentridge'in kullandığı teknik geleneksel animasyon tekniği ile karşılaştırıldığında her bir saniyenin 24 kareden oluşmasından farklı olarak daha az sayıda çizimin değiştirilmesiyle daha uzun bir filmin yapılabilmesine olanak verir. Sanatçının atölyesinde çalışırken işe yaklaşıp uzaklaşması, ekleme-çıkarma ya da silme ve düşünme zamanlarını üretim aşamasında kullanması, başka bir değişle aslında üretim aşamasındaki performansı görsel sanatlardaki üretim pratiğine benzer olup belli bir kurala bağlı kalmadan kendi tekniğini yaratarak aynı desende olduğu gibi kullandığı füz, mürekkep, kağıt gibi malzemelerin kendi dokularını yansıtmaya olanak verir. Storyboard üzerinden bir planlama yapmaksızın duvardaki kağıttan uzaklaşarak düşünmesi kare ve dakika hesabı yapmamasına yarar ki bu da kendi üretim pratiğine bağlı olarak yaratıcılığını bu aşamada kullanmasının önünü açar.

Çizim, içerisinde değişim ve hareketi barındırır. Çizimin içerisinde barındırdığı bu durumu kullanarak desenleri animasyona dönüştürürken, animasyonların da aynı şekilde desenin durağan yapısına yakınlık gösterdiğinden söz edilebilir. Desenin animasyona, animasyonun performansa ya da enstalasyona dönüşmesi, Kentridge, bir çalışmanın tekniğini, ortaya çıkarmak istediği fikre ve çalışma biçimine uygun şekilde belirler. Bu durum William Kentridge'in benimsediği disiplinler arası sanat anlayışının olağan sonucudur.

## Kaynakça

### Kitaplar

Butler, C. H., Hecker J. B. ve Biesenbach K. (2009). Walking the Line Drawing, Printmaking and Performance in the Art of William Kentridge, William Kentridge Five Themes, Yale University Press, s:194-203

Hecker J. B. (2010). William Kentridge: trace, New York: Museum of Modern Art

Kentridge W. (2019). A Poem That Is Not Our Own, Köln: Walther König s: 93-103

Kentridge W. ve Benezra N. D. (2001). William Kentridge, New York: Abrams

Tone L. (2015). William Kentridge's Present Continuous, William Kentridge Fortuna, Meksika: UNAM s: 84-93

### Makaleler

Christov-Bakargiev C. ve Kentridge W. (2017). Carolyn Christov-Bakargiev in Conversation with William Kentridge (1999), October Files, 21, Londra: MIT Press, s: 1-23

Haziza N. (2018). Under Erasure: William Kentridge, Derrida, and Post-Apartheid South Africa, *Studies in Gender and Sexuality*, 19 (2), s: 133-144 <https://doi.org/10.1080/15240657.2018.1456019>

Krauss R. (2017). “The Rock”: William Kentridge’s Drawings for Projection (2000), *October Files*, 21, Londra: MIT Press, s: 32-68

Toprak S. (2018). William Kentridge’in Güney Afrika Coğrafyasından Derlediği Resimleri ve El Yapımı Filmleri: İzdüşüm için Çizimler, *The Journal of Academic Social Science*, 74, Elazığ, s: 432-449 <http://dx.doi.org/10.16992/ASOS.13844>

Türkmenoğlu D. (2014). William Kentridge Yapıtlarında Öz ve Biçim İlişkisi, *The Journal of Academic Social Science*, 6, Elazığ, s: 38-49 <http://dx.doi.org/10.16992/ASOS.308>

## İnternet

Danto A. (2001). Drawing for Projection, *The Nation*, <https://www.thenation.com/article/archive/drawing-projection/> (28 Kasım 2020)

Premiere Artist Talk: William Kentridge Art Basel (2020). <https://youtu.be/ilMcm88ByGk> (10 Ekim 2020)

## Görseller

Resim 1. <https://ocula.com/art-galleries/goodman-gallery/artworks/william-kentridge/untitled-drawing-from-wozzeck-17/>

Resim 2. <https://www.mutualart.com/Artwork/Landscape-Without-a-Crowd/E8E2CFD6D-FA9502D>

Resim 3. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:63875041>

Resim 4. <https://www.ericareedlee.com/blog/2019/7/24/william-kentridge>

Resim 5. <https://www.mariangoodman.com/exhibitions/113-william-kentridge-other-faces/>

Resim 6. <https://www.mariangoodman.com/exhibitions/113-william-kentridge-other-faces/>

Resim 7. <https://www.sfmoma.org/artwork/2004.8/>

# KLASİK ÇOCUK EĞİTİM ARAÇLARI İLE ÇALIŞAN OYUNLAŞTIRILMIŞ ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMALARI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Ayşe Karatay<sup>1</sup>, Ali Karatay<sup>2</sup>

## Özet

Son yıllarda elde ettiği gelişmelerle birlikte hızla yükselen mobil uygulama sektörü, teknolojinin gelişme hızını gölgede bırakacak düzeylere ulaşmaktadır. Mobil oyun ve uygulama dünyasının gelişimi ve artan sayıdaki uygulama çeşitliliği, halihazırda okullarda uygulanan klasik eğitim müfredatlarını etkilediği kadar, eğitim uygulayıcıları ve geliştiricileri de bu değişim ve dönüşümden etkilenmektedirler. Mobil cihazların bireysel kullanımı bağlamında yetişkinlerin olduğu kadar çocukların da aktif olduğu gözlemlenmektedir. Ortaya çıkan kullanım ve etkileşimin çocuklar açısından faydaya dönüşmesini sağlamaya yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Mobil uygulamaların eğitim alanında kullanımı kolaylaştıran ve eğlenceli hale getiren edutainment ve oyunlaştırma yöntemlerinin bu bağlamda büyük bir öneme sahip olduğu görülmektedir.

Özellikle mobil teknolojinin gelişmesiyle birlikte, yarattığı yeni yazılım-uygulama çeşitliliği oyunlaştırmaya dayalı yeni eğitim fikirlerinin yeni ve özgün formlarını da üretmeye başlamıştır. Artırılmış gerçeklik teknolojisi, bu özelliklere bağlı olarak, eğitim alanında son derece etkin kullanımı ile karşımıza çıkmaktadır. Özellikle çocuk eğitimi alanında, artırılmış gerçeklik teknolojisi dünyada eğitim alanında çeşitli derslerde kullanılmaya başlanmıştır. Artırılmış gerçeklik teknolojinin yazılımsal derinliği arttıkça, çocuk eğitimi alanında kullanımı daha da yaygınlaşmakta ve eğitim kurumları için önemli bir ihtiyaç halini aldığı gözlemlenmektedir.

Eğitim alanında geline bu yeni süreç, eğitim bilimciler ve öğretmenler kadar mobil teknoloji firmaları için de önemli bir araştırma alanı doğurmuştur. Eğitim bilimcilerin kullanmakta olduğu fiziksel eğitim araçlarının mobil teknolojilerle entegre edilerek, çocukların daha etkin ve etkileşimli bir eğitim sürecine girmesi hedeflenmektedir. Basılı ve fiziksel ders gereçlerinin kullanımı ile çocuklar fizik-motor duyu ile etkin eğitim sürecine katılırken, artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanan, oyunlaştırma metodunu baz alan mobil uygulamalarla bu süreç etkileşimli ve eğlendirici bir modele dönüştürülmektedir.

Bu çalışma, klasik eğitim anlayışından, oyunlaştırılmış eğitim modeline dayanan ve artırılmış gerçeklik yazılımlarıyla desteklenen bir yapıya kadar geline süreci incelemektedir. Teknoloji firmaları tarafından geliştirilen örnekler üzerinden çocuk eğitimi alanında yaşanan gelişmeleri ele almakta, eğitimsel bağlamda ortaya çıkan faydalı örnekleri sentezlemektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Eğitim Teknolojileri, Edutainment, Oyunlaştırma, Artırılmış Gerçeklik, Mobil Uygulamalar.

<sup>1</sup> Sanatta Yeterlik, aysekaratay@gmail.com

<sup>2</sup>Dr, alikaratay@gmail.com

## A RESEARCH ON GAMIFIED AUGMENTED REALITY APPLICATIONS RUNNING WITH USUAL KIDS EDUCATION TOOLS

### Abstract

The mobile application sector, which has risen rapidly with the developments it has achieved in recent years, is reaching levels that will overshadow the development rate of technology. The development of the mobile game and application world and the increasing variety of applications are affecting the classical education curricula currently implemented in schools. Education practitioners and developers are also affected by this change and transformation. Considering the individual use of mobile devices, it is observed that children are as active as adults. Studies are carried out to turn the resulting use and interaction into benefits for children. It is seen that edutainment and gamification methods, which make the use of mobile applications easy and fun in the field of education, are of great importance in this context.

Especially with the development of mobile technology, new software-application variety has started to produce new and original forms of new educational ideas based on gamification. Depending on these features, augmented reality technology emerges with its highly effective use in the field of education. Especially in child education, augmented reality technology has been used in various classes worldwide. As the software depth of the augmented reality technology increases, its use in the field of child education becomes more widespread. It is observed that it has become an important need for educational institutions.

This new process in the field of education has created an important research area for educational scientists and trainers as well as mobile technology companies. It is aimed for children to enter a more effective and interactive education process by integrating the physical education tools used by educational scientists with mobile technologies. Children participate in the effective education process with their physical-motor senses by using printed and physical course materials. Mobile applications using augmented reality technology and based on gamification method transform this process into an interactive and entertaining form.

This study examines the process from classical education to a structure based on gamified education model and supported by augmented reality software. It examines the developments in the field of child education through the examples developed by technology companies and synthesizes useful examples emerging in the educational context.

**Keywords:** Education Technologies, Edutainment, Gamification, Augmented Reality, Mobile Applications.

## Edutainment / Eğitlence

Teknoloji, insan hayatını her yönüyle değiştiren ve şekillendiren bir kavram, medyum ve materyal bütünüdür. İnsanın gündelik yaşamından başlayarak, sosyal, eğitim, bilim, sanat vb. alanları etkileyerek, yeni dünyanın karakterini şekillendirmektedir. Her geçen gün baskın özellikleri ortaya çıkan bu yeni dünyanın, öğretme ve öğrenme biçimleri de değişime uğramaktadır. Eğitimin içeriği, hedefleri veya amaçların özellikle yeni neslin öğrenme yordamları ve hızına uyum sağlaması beklenmektedir (Alver, 2004). Eğitimin hitap ettiği ve hitap eden açısından da değiştiği gözlemlenmektedir. Bu yeni eğitim süreci, gerekli bilgiye ulaşmayı hızlı ve kolay bir ortamda gerçekleşmesini desteklerken, bilişsel süreci mekândan bağımsız ve eğlenceli bir formda sunar. Bu bağlamda iletişim ve bilgi teknolojilerindeki ortaya çıkan dikkat çekici gelişmeler, uzam ve zaman kısıtlaması olmayan uzaktan eğitimi yeniden yorumlamaktadır (Yamamoto ve Watanabe, 2013).

Günümüz teknolojisiyle harmanlanan yeni nesil eğitim anlayışı, Dewey’in yaklaşımı ile ele alındığında, deneyimleme ve etkileşimin temel alındığı, öğrenmede problem çözme becerileri ve yaratıcılığın desteklendiği, sıkıcı ve tatsız olmayan bir süreci işaret etmektedir (Dewey, 1897). Noddings (2003), eğitimin insan yaşamının temel amacı olan mutluluğa yönlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır. Eğitimsel dönüşüm ve geçişin yanı sıra öğrencileri kendine daha da çeken, etkileşimli öğrenme yöntemleri için devam eden bir arayış vardır (Anikina ve Yakimenko, 2015). Bu arayış, yeni nesil öğrencilerin aktif katılımına, bireysel seçim ve bireysel öğrenme yöntem ve araçlarına önem veren bir eğitimi arayışıdır (Sorathia ve Servidio, 2012; Goffe ve Sosin, 2005).

Gelinen süreçte, beklentiler ve gereklilikler çerçevesinde; eğitirken eğlendiren veya eğlendirirken eğiten yeni eğitim metodu Edutainment kavramı ortaya çıkmıştır. Edutainment kavramı, ‘education’ ve ‘entertainment’ kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Türkçe’de ‘eğitici eğlence’, ‘eğitlence’, ‘eğlenceli eğitim’ gibi farklı şekillerde kullanılmaktadır (Göktuna Yaylacı ve Yaylacı, 2016). American Heritage Dictionary, eğitici eğlenceyi “hem eğiten hem de eğlendiren bir ortam aracılığıyla öğrenme eylemi” olarak tanımlar. Okan (2003) ise, edutainment’in amacının renkli grafik ve tasarımla dolu bir bilgisayar ekranının kullanıcısının duygularını dengelemek, etkileşimli pedagojinin kullanıcıları öğrenmenin heyecan verici ve eğlenceli bir süreç olduğuna ikna etmek olduğunu belirtmektedir.

Edutainment kavramı, 1960 yılında McLuhan ve Heyman’ın eğitici eğlenceyi oyunu eğitim amaçlı kullanan bir iletişim biçimi olarak önermesiyle ortaya çıkmıştır. Edutainment kavramı ilk olarak eğitim-eğlence amaçlı kullanılan CD-ROM programlarını tanımlamak için kullanılmıştır (Rapeepisam vd., 2006). Edutainment kavramı 1970’lerden beri bilgisayar oyunlarında kullanılmaktadır (Aksakal, 2015). Bilgisayar oyunlarının geniş ölçekte eğitim amaçlı kullanılmaya başlamasıyla, edutainment kavramı eğitim için önemli bir temel olmuştur (Charsky, 2010; akt.Jarvin, 2015). Hem genel halk hem de akademisyenler için popüler bir konu (Anikina ve

Yakimenko, 2015) haline gelen edutainment, öğrenme sürecini kalıcı hale getirmesi, öğrenmenin iyi vakit geçirilerek sağlanması, öğrenmeye olan ilginin artması ve bu bağlamda öğrenmeyi hem eğlenceli hem de çekici hale getirmesini ifade etmektedir (Aksakal, 2015; De Paolis vd., 2009; Yamamoto ve Watanabe, 2013).

Edutainment, teknoloji temelli yapısı ile, geleneksel eğitimde, derslerde, sınıflarda, atölyelerde vb. her türlü konuda bilgi edinebilmeyi sağlayan bir yöntem olarak kullanılabilir. Eğitimi sınıftan veya kapalı bir eğitim kurumundan bağımsız kılarak, kafe, park, müze, galeri, gibi alanlarda gerçekleştirilebilir. Ancak Perushev, bu tür eğitimlerin temel bilgi ve meslek için yeterli olmayacağını ifade eder. Ona göre edutainment, bilginin aktarılması ve güvenilir kaynaklardan yeni bir şeyler öğrenme fırsatıdır; akademik eğitime bir alternatif değildir (akt. Anikina ve Yakimenko, 2015). Eğlence medyadır ve eğitim içeriktir (White, 2003) Bu bağlamda edutainment, eğitim amacıyla kullanılırken, kullanılan medya eğitimin önüne geçmemelidir. Olson ve Clough (2001) çalışmalarında, teknolojinin hitap ettiği yaş grubuna, amaca, kavrama gücüne uygun olması gerektiğini belirtirken, öğretmenlerin belirtilen kriterlere göre avantaj ve dezavantajları göz önünde bulundurmaları gerektiğini ifade etmektedir (akt. Kazancı ve Okan, 2009) Vurgulanması gereken yönlerden biri, oyunun öğrenme sürecindeki rolüdür. Edutainment kavramını destekleyen çeşitli oyunlar, özellikle öğrenmeyi, hafıza gelişimini, dikkati, motivasyonu, bilişsel süreçlerin ve uzamsal yeteneklerin gelişimini nasıl ve ne ölçüde destekleyebileceklerini anlamak için incelenmiştir (Carlomagno, 2012, akt Corona vd., 2013). TV programları, video oyunları, filmler, müzik, multimedya, web siteleri ve bilgisayar yazılımları gibi çeşitli ortamlardan herhangi biri aracılığıyla yoğun bir şekilde öğrenme eylemidir. Günümüzde bu beceriler ve yetenekler, kullanıcının bilişsel ve sosyal becerilerini değiştiren ve sıklıkla artıran sensörler, ses tanıma yazılımı, dokunma ve duyuşsal arayüzler, bağlantı ve hareketlilik araçları yardımıyla teknolojik bir düzeyde ifade edilmektedir (Corona vd., 2013).

Buckingham (2005), bir çok öğrenmenin oyun yoluyla gerçekleşebileceğini ancak oyunun tümünün öğrenme olmadığını savunur. ‘Oyun yoluyla öğrenme’ ve ‘edutainment’ terimleri genellikle aynı anlamı ifade etmek için kullanılsa da aralarında bazı farklılıklar vardır. Bazı araştırmacılar, edutainment ve oyun yoluyla öğrenme arasındaki ilişkinin ayrı ayrı ele alınması önermişlerdir. Literatüre göre, oyun temelli öğrenme medyalı veya medyasız etkinliklerden oluşması mümkün iken, eğitici eğlence medyaya dayalıdır (akt.Rapeepisam vd., 2006). Başka bir deyişle, edutainment teknoloji temelli bir alt yapıdan beslenmektedir. Teknoloji ve edutainment karma bir eğitim yöntemi sunar.

### **Gamification / Oyunlaştırma**

Edutainment kavramıyla ortaya çıkan eğlenerek öğrenme ve öğrenirken eğlenme, oyunlar ve oyun benzeri uygulamaların da artmasına ve çeşitlenmesine sebep olmuştur. Oyun mekaniğinin, dinamiklerinin ve çerçevelerin istenen davranışları teşvik etmek için kullanılmasına olanak sağlayan bir fenomen olarak ortaya çıkan ‘Gamification- Oyunlaştırma’ bir açıdan edutainment kavramını



beslemekte ve desteklemektedir. Oyunlaştırma yöntemi, pazarlama, politika, sağlık ve fitness gibi alanlarda da kullanıma başlanmış ve büyük bir endüstri haline gelmeye başlamıştır (MacMillan, 2011). Günlük yaşamın her alanında oyunlaştırmanın kullanılacağı bir gelecek perspektifi üzerinden ‘gamepocalypse’ kavramını ortaya atan Schell’e (2010) atıfla, oyunlaştırmanın eğitim alanında da popülerlik kazandığı ve birçok konuda uygulanabildiği gözlemlenmektedir (Subhash ve Cudney, 2018). Deterdings vd. (2011), video oyunlarının -eğlence için tasarlanmış olması fikrinden yola çıkarak- arzu edilen deneyimi üretebilen, kullanıcıları benzersiz yoğunluk ve süreye sahip bir faaliyette kalmaya motive edebilen yapılarının; oyun dışı ürünleri, hizmetleri veya uygulamaları daha eğlenceli, motive edici veya kullanımı daha çekici hale getiren bir yaklaşım olarak ifade etmektedir.

Oyunlaştırmanın yapısını teorik bir açıdan inceleyen Ryan ve arkadaşları, farklı motivasyon türlerini; onları zayıflatan ve destekleyen faktörler ile ele alan ‘Self Determination Theory- SDT’ teorisini ileri sürmüşlerdir (Ryan ve Deci, 2000; Ryan, vd., 2006). Teori, içsel ve dışsal olmak üzere iki tür motivasyon arasında ayrım yapar. ‘İçsel motivasyon’, sonuçları nedeniyle değil, sağladığı içsel zevk nedeniyle insanları bir aktiviteye yönlendiren motivasyon türüdür. ‘Dışsal motivasyon’, insanlar araç olarak, ayrı bir sonuca ulaşmak için faaliyete katıldıklarında ortaya çıkar. Dışsal motivasyon, ceza ve ödül gibi çevresel ve dış faktörlerden etkilenir (Ryan ve Deci, 2000). Çocukların eğlence için oyun oynaması içsel, düşük not almamak için ders çalışması dışsal motivasyondur. Bu teori, doğuştan gelen üç temel psikolojik ihtiyacı – ‘yetkinlik’, ‘özerklik’ ve ‘ilişkisel’ bağlamında ele alırken içsel motivasyonu artırabilir veya azaltabilir olduklarını ifade eder (Ryan ve Deci, 2000; Sailer vd., 2017; Oblinger, 2004). Oyunlaştırmanın, bahsedilen üç temel ihtiyaca yönelik kullanımı ile öğrenme sürecinde içsel motivasyonu teşvik ederek (Ryan vd., 2006) geleneksel eğitimde ortaya çıkan motivasyon sorununa odaklanan olumlu sonuçlar üretmektedir (Dicheva vd., 2015; Majuri vd., 2018).

Oyunlaştırmanın oyuna özgü öğelerin oyun dışı alanlarda kullanma olarak tanımından (Deterding vd., 2011:13) hareketle, bu öğelerin oyunların dışında uygulamaya yardımcı olacak bir teorik oyunlaştırma çerçevesi yaratılmıştır. Zichermann ve Cunningham (2011), tarafından oluşturulan ‘MDA Teorisi- Mechanics-Dynamics-Aesthetics’ oyunlaştırmayı mekanik, dinamik ve estetik olarak üç başlıkta incelenmiştir.

‘Oyun mekaniği’, genellikle bir oyun tasarım ilkesinin somutlaştırılmasını temsil eder. Geribildirim yoluyla, öğrencilerin eylemlerini kontrol eden ve yönlendiren işlevsel bileşen ve araçları oluşturur. Bunlar, etkinliği “oyunlaştıran” mekanizmalardır (Bunchball, 2019). Bu unsurlardan bazıları puanlar, seviyeler, liderler, rozetler, sanal ürünler, zorluklar/görevler olarak ifade edilmiştir (Kim vd., 2018). ‘Oyun dinamikleri’, oyuncu girdisine göre hareket eden ve diğer mekaniklerle “işbirliği yapan” mekaniğin çalışma zamanı davranışlarıdır. Ödül, statü, başarı, kendini ifade etme, rekabet ve fedakârlık gibi oyun mekaniği ile katılımcı etkileşimleridir (Bunchball, 2019). ‘Oyun estetiği’, mekanik ve dinamiklerin bir sonucudur ve katılımcıların duyguları ve duyguları ile ifade edilir (Zichermann ve Cunningham, 2011). Estetik, oyuncuda uyandırılan duygusal tepkilerdir.

Hunicke, LeBlanc ve Zubek (2004) oyun estetiğini- bunlarla sınırlı olmamakla birlikte- 8 kategoride sınıflandırmıştır: Duygu-Anlam-zevk olarak oyun, Fantezi- Hayal ürünü olarak oyun, Hikâye-Drama olarak oyun, Meydan okuma-Engel parkuru olarak oyun, Arkadaşlık- Sosyal çerçeve olarak oyun, Keşif- Keşfedilmemiş bölge olarak oyun, İfade- Kendini keşif olarak oyun, Sunum- Eğlence olarak oyundur.

Yüksek öğretimde kullanılan oyunlaştırma, yöntem, uygulama, fayda ve performans açısından farklı çalışmalara konu olmuştur. Oyunlaştırma, geniş öğrenci katılımı, motivasyon, performans ve zevk alma, öğrenci tutumları üzerinde artan çaba, gelişmiş öğrenme sonuçları gibi olumlu sonuçlar vermektedir (Subhash ve Cudney, 2018; Huang ve Soman, 2013; Sajinčić vd., 2019), Starčić (2008), oyunlaştırmanın yeterlilik, özerklik ve ilişkisellik ihtiyaçlarına yönelik içsel motivasyonu yönlendirmeye uygun bir yaklaşım olduğunu ifade etmektedir. Sanal ortamların fiziksel obje ve mekanlarda kullanılmasına yönelik oyunlaştırma, öğrenme deneyimini basit ve uygulanabilir kılabilir. Oyunlaştırmaya özgü yapılan araştırmalar ile ortaya çıkan, içsel-dışsal motivasyonu tetikleyen bir oyunlaştırılmış eğitim, mekanizmalar, dinamikler ve estetikler de göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Dışsal ödülleri kullanan oyunlaştırmanın, içsel motivasyonu olumsuz yönde etkileyebilecek dışsal motivasyonu artırması bir sorundur (Deci vd., 1999) Öğrenci ihtiyaçlarının yanı sıra öğrenme süreci ve hedeflerinin dikkatli bir şekilde ele alınmasını gerektirdiğini unutmamak önemlidir. Wu, birçok eğitmenin davranıştan ziyade bir sonucu oyunlaştırmaya çalışmakla hata yaptığını vurgulamaktadır (akt. Huang ve Soman, 2013). Bu bağlamda eğitim süreci oyunlaştırılırken, eğitimin özünü değiştirmeden, içsel ve dışsal motivasyonu öğrenmenin bir yöntemi olarak uygulanması olumlu sonuçlar üretmektedir.

### **Augmented Reality / Artırılmış Gerçeklik**

Teknolojik yenilikler hayatımıza girdikçe, deneyimlediğimiz teknolojik cihazlar kadar dünyalar da dönüşmektedir. Akıllı bir cihaz ile sanal bir ortamı deneyimleyebildiğimiz gibi, bulunduğumuz fiziksel ortamı sanal bileşenler ile artırabilmekteyiz. Bir teknoloji olmasının ötesinde bir kavram (Alkhatabi, 2017, akt. Alzahrani, 2020) olarak ortaya çıkan Augmented Reality- Artırılmış Gerçeklik, Azuma vd. tarafından, sanal nesneleri gerçek dünyanın üzerine yerleştiren bir teknoloji olarak tanımlamıştır (2001). Milgram ve arkadaşlarının Sanallık-Gerçeklik Taksonomisine atıfla, AR gerçek dünyadaki fiziksel bir çevreye gerçek zamanlı, doğrudan veya dolaylı bir bakış açısı ile bilgisayar tarafından üretilen sanal bilgilerin eklenmesiyle artırılması olarak ifade edilebilir. Artırılmış gerçekliğin üç temel özelliği; fiziksel ortamda sanal ve gerçek nesnelerin kombinasyonu, sanal ve gerçek nesnelerin birbiriyle hizalanması ve hem sanal hem de gerçek nesneleri etkileşimli olarak gerçek zamanlı olarak çalıştırmaktır (Kumar, 2014). 1960’larda ilk AR arayüzü Sutherland tarafından geliştirilmiştir. Günümüzde AR, bilgisayar, akıllı telefon, tablet, gözlük, lens, kulaklık veya diğer herhangi bir ekran ile görüntülenen; sanal nesneleri, animasyonları, metinleri, verileri veya sesleri içerebilen bir veya birden fazla cihaz aracılığıyla çalışır (Hantono vd., 2018). Ayrıca, coğrafi konumlandırma ve gömülü sensörler sayesinde gerçek dünya ile sanal bilgiler senkronize edilir ve kullanıcının çevresine göre konumlanır ve ekran hareketlerine uyarlar (Zhang vd., 2014,

akt. Hantono vd., 2018). AR, donanım ve yazılım bileşenlerinin ötesinde, bu araştırmada eğitim alanı üzerinden incelenmektedir.

Artırılmış gerçeklik teknolojileri ve mobil cihazların da gelişmesiyle, günlük yaşama yönelik çok sayıda uygulama ortaya çıkarken, E-öğrenme platformlarının da yükselişiyle AR uygulamalarının eğitimsel kaynaklarda yardımcı bir yöntem veya tamamlayıcı bir yaklaşım olarak uygulandığı gözlemlenmektedir (Azuma vd., 2001; Alzahrani, 2020; Radu 2014; Hedley, 2003). Eğitimde artırılmış gerçekliğin kullanılması, öğrenme sürecini daha kapsamlı hale getirebilmektedir. Mobil olanaklar uygulamaların her yerde erişilebilir olmasına fırsat sağlamaktadır. Geleneksel eğitim araçlarını destekleyen ve öğrenme ortamlarının deneyime dönüştürülmesini kolaylaştırabilmektedir (Klopfer ve Squire, 2008). Öğrencilerin yaratıcılığı, hayal gücü, öğrenme sürecini ve ortamlarını zenginleştirirken geleneksel eğitim materyalleriyle deneyimlenemeyecek konularda (astroloji, coğrafya, fizik vb.) öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır (Kumar, 2014; Kurubacak ve Altınpulluk; Sun vd., 2019). Sanal veya gerçek dünyaya ait nesnelerle etkileşime girmeyi, deney, katılım ve etkileşim yoluyla öğrenmeyi, öğrencinin motivasyonunu ve dikkatini artırmayı mümkün kılmaktadır (Tomi, vd., 2003; Chen, 2013; Chen ve Wang, 2015; Lai, 2015).

Yapılan araştırmalara göre AR uygulamalarının eğitim alanında kullanımı ile ilgili faydaları ve avantajları, yakın gelecekte artan kullanım ve uygulama alanları ile sonuçlanacağını göstermektedir. Ancak, AR uygulamalarının eğitim alanına entegre edilmesi sürecinde de bir takım zorluklar ortaya çıktığı gözlemlenmektedir. Kullanılabilirlik, deneyimin yetersizliği, öğretmenlerde oluşan direnç gibi zorluklar ifade edilmektedir (Akçayır ve Akçayır, 2017). Ayrıca, eğitim bütçesi, internet bağlantısı veya zaman kısıtlamaları gibi pratik sınırlandırmalar da pratiği zorlaştıran etmenlerdendir (Rajaan vd., 2014). Uygulamaların öğrenciler tarafından kullanımında ortaya çıkan zorluklar, odaklanmada güçlük, kullanım zorluğu veya direnç, bilişsel yük algısı ve yüksek başarılı öğrencilerde düşük etkili sonuçlara sebep olmaktadır (Di Serio vd., 2013). Bugüne kadar pek çok yenilik teknolojik zorluklarla karşılaşmıştır. Uygulama ve kullanım sürecinde ortaya çıkan zorluklar ve teknolojik eksiklikler, araştırma ve geliştirmeler ile yeniden ele alınmakta, sorunlar giderilmektedir (Bitter, 2014). Benzer şekilde, AR uygulamaları geleneksel eğitime entegre yeni bir metodoloji olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda, AR teknolojisinin faydalarıyla geliştirilmiş gerçek zamanlı eğitimin yeni bir ufuk açacağını söylemek mümkündür.

## **Edutainment, Gamification ve AR Bağlamında Eğitime Yönelik Uygulama Örnekleri İncelemesi**

AR teknolojisinin ortaya çıkmasıyla birlikte, bu teknolojiyi kullanan pek çok uygulama günlük hayatımızda yerini almıştır. AR teknolojisi ile tasarlanan uygulamalar, eğitim alanında kullanılırken, araştırma bağlamında ele alınan edutainment ve oyunlaştırma teorilerini de pratikte kullandığı gözlemlenmektedir. AR teknolojisinin gerçek dünya üzerinde bir sanal dünya kurma olgusunu, eğitimi eğlenceli hale getiren ve bu eğlenceli eğitimi oyunlaştırılmış içeriklerle zenginleştiren bir yapıya dönüştürmektedir. Bu araştırmada, AR ile yapılandırılmış eğitimsel

uygulamalardan, fiziksel eğitim materyallerini kullanan örnekler incelenmiştir.

## Merge Cube

Merge Cube eğitim uygulamaları, evde veya sınıfta uygulamalı öğrenim için tasarlanmıştır. Öğrenciler, görsel, işitsel, kinestetik ve dokunsal duyarları kullanarak, eğitim alabilmekte, dijital içerikle doğal ve sezgisel bir şekilde etkileşime girebilmektedirler. Merge Cube, üzerinde çeşitli şekillerden oluşan bir küptür. Bir VR gözlüğü ile veya akıllı cihazla, uygulaması indirilen Merge Cube, zengin eğitim içeriklerini 3 boyutlu ve animasyonlu formlarda deneyimleyebilmektedir (Merge, 2020). Günümüz STEM yaklaşımının bir örneğini oluşturan Merge, etkileşimli simülasyonlar ve eğitim projelerini içeren materyaller sunmaktadır.



**Resim1.** Merge Cube

[https://www.dropbox.com/sh/2q0r8rvmcg0y69i/AAARDreGzX2pW0PKgdVLm1MSa/Merge%20Cube?dl=0&subfolder\\_nav\\_tracking=1](https://www.dropbox.com/sh/2q0r8rvmcg0y69i/AAARDreGzX2pW0PKgdVLm1MSa/Merge%20Cube?dl=0&subfolder_nav_tracking=1). (10.10.2020).

## Octagon 4D

Octagon 4D+ bilgi kartları ile AR teknolojisinin bir arada kullanıldığı eğitim uygulamaları sunmaktadır. Bilgi kartları akıllı cihazın kamerasına tutulduğunda AR uygulaması ile 3 boyutlu canlandırmalar deneyimlenmektedir. Hayvan türleri, uzay, dinazorlar, meslekler ve insan vücudu ile ilgili oluşturulmuş ayrı ayrı uygulamalar, konu ile ilgili görsel, işitsel ve algıyı çok yönlü çalıştıran işlevlere sahiptir. Ayrıca konular ile ilgili bilgi edinmeyi de kolaylaştıran yapıları ile öğrenmeyi eğlenceli bir oyun deneyimine çevirmektedir (Octagon, 2020).



**Resim 2.** Octagon 4D+ <https://octagon.studio/products-and-services/4d-flashcards>. (13.10.2020).

## Shifu Orboot

Shifu Orboot AR teknolojisi ile tasarlanmış, etkileşimli bir uygulamadır. Bir adet küre-dünya, pasaport ve çıkartmalardan oluşan fiziksel materyaller, uygulamanın akıllı cihaza yüklenmesi ile çalışmaktadır. Orboot küresinde ülke isimleri bulunmamaktadır. Uygulama farklı ülkeler için kültürler, anıtlar, icatlar, hayvanlar, haritalar ve hava durumu gibi 6 kategoride 400'den fazla önemli noktayı ve 1000'den fazla dünya gerçeğini keşfetmeyi sunmaktadır. 9 farklı dilde hazırlanan Orboot, çocuklara öğrenmeyi eğlenceli bir şekilde sunmaktadır. Fiziksel bir küre ve materyaller çocukların etkileşimine katkıda bulunmaktadır (Shifu, 2020).



**Resim 3.** Shifu Orboot <https://thereviewwire.com/wp-content/uploads/2018/12/Shifu-Orboot-Augmented-Reality-Globe-768x274.jpg>. (07.10.2020).

## Devar AR Kitapları

Devar, okul öncesi eğitimden başlayarak öğrenmeyi eğlenceli ve oyunlaştırılmış bir formda sunan AR uygulamaları tasarlamaktadır. Uygulamalar bilgi kartları, posterler, yapbozlar ve t-shirt baskıları ile canlandırılmaktadır. Eğitim başlıkları alfabe, sayılar, anatomi, uzay, dinozorlar, okyanus canlıları gibi çeşitli alanlardadır. Uygulama görselleri 3 boyutlu animasyonlarla desteklenmektedir. Fizik ve kimyayı hikayeleştirme yöntemi ile AR uygulamalarına entegre eden Devar, eğitim alanında kolay kullanılabilir ve öğrenmeyi teşvik eden bir sistemi sürdürmektedir (Devar, 2020).



**Resim 4.** Devar 4D Serisi Dinozor Ansiklopedisi [http://catalog.devar.org/4d\\_series/encyclopedia\\_of\\_dinosaurs](http://catalog.devar.org/4d_series/encyclopedia_of_dinosaurs). (17.10.2020).

## Sonuç

Klasik eğitim yöntemleri ve eğitim araçlarında, teknolojinin gelişmesi ve özellikle mobil uygulamaların artması ile yeni yönelimler ortaya çıkmıştır. Eğitimde kullanılan fiziksel materyaller, teorik kavramların öğretilmesinde önemli rol oynar. Çocukların görsel, işitsel, uzamsal algılarını destekleyen, ayrıca fizik motor gelişimine katkıda bulunan materyaller, teorik olarak öğretilmesi zor veya deneyimlenmesi mümkün olmayan konularda eğitime katkı sağlamaktadır.

Eğitim, çocukların belirli bir konuda ilerlemesini sağlamayı hedefler. Fakat geleneksel eğitimin kalıcı, kolay öğrenebilir, motive edici unsurlar göz önünde bulundurulduğunda yetersiz kaldığı gözlemlenmektedir. Bu durumdan hareketle, faydacı eğitim teorilerinden yola çıkarak, eğitim alanında pek çok çalışma yapılmıştır. Yakın zamanda eğitimi eğlenceli bir formda sunarak eğlenirken öğrenmeyi gerçekleşmesi ile elde edilen kalıcı faydalar incelenmiştir. Edutainment kavramı bu süreçte ortaya çıkmış ve eğitim alanında başarılı örnekler ortaya çıkmıştır.

Eğitim ve eğlencenin bir arada kullanımında öne çıkan unsur eğlencedir. Bu kavramdan yola çıkarak bir eğlence türü olarak oyun ele alınmıştır. Oyunu bir fenomen olarak ele alan Oyunlaştırma teorisi, bu çalışmada eğitim bağlamında incelenmiştir. Oyunlaştırma teorisinin motivasyona yönelik olguları ve psikolojik ihtiyaçlara bağlı yönelimleri, eğitim uygulamaları geliştirmede fayda ve zorlukları ile ele alınmıştır.

Teknoloji ve mobil cihazların evrimiyle ortaya çıkan yenilikler, her alanda olduğu gibi eğitim alanını da etkilemeye devam etmektedir. Artırılmış gerçeklik bu yeniliklerden birisidir. Mobil cihazların yayılması, teknolojik bileşenlerin küçülmesi ve taşınabilir yapılara dönüşmesi, pek çok duyuşsal sensörün bir arada kullanabilmesi gibi etmenler AR uygulamalarını da olumlu yönde etkilemektedir. AR uygulamalarında fiziksel materyallerin sanal bir dünya etkileşime olanak sağlaması, eğitim alanında kullanımını kolaylaştırmaktadır.

Araştırmada ele alınan edutainment, oyunlaştırma ve artırılmış gerçeklik kavramları, klasik eğitim materyallerini kullanan eğitim uygulamaları üzerinden incelenmiştir. Örnekler, eğlenceli eğitime odaklanan, oyunlar ile pekiştirilen ve artırılmış gerçeklik ile tasarlanmış uygulamalardan oluşmaktadır. Çocukları oyunlar yoluyla öğrenmeye teşvik eden uygulamalar, geleceğin öğrenme ortamlarına ışık tutmaktadır. Sonuç olarak, günümüz için olduğu kadar gelecek için de vazgeçilmeyecek olan teknoloji eğitimi de şekillendirmekte ve zenginleştirmektedir.

## Kaynakça

- Akçayır, M.; Akçayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature. *Educ. Res. Rev.* 2017, 20, 1–11
- Aksakal, N. (2015). Theoretical view to the approach of the edutainment. Paper presented at the 5th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership (WCLTA 2014). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232-1239
- Alver, F. (2004). Neil Postman’ın çocuklugin yok olus surecinde iletisim teknolojisi elestirisinin elestirisi. *Iletisim: Arastirmalari Dergisi*, 2(2), 129-142
- Alzahrani, N. (2020). Augmented Reality: A Systematic Review of Its Benefits and Challenges in E-Learning Contexts. *Applied Sciences*. 10. 5660. 10.3390/app10165660.
- Anikina, O. V., Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education. International Conference on Research Paradigms Transformation in Social Sciences 2014. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479
- Azuma, R., Baillot, Y., Behringer, R, Feiner, S., Julier, S., MacIntyre, B. (2001). Recent advances in augmented reality. *IEEE Comput. Graph. Appl.* 2001, 21, 34–47, doi:10.1109/38.963459
- Bitter, Gary. (2014). The Pedagogical Potential of Augmented Reality Apps. *International Journal of Engineering Science Invention*. 3. 13-17.
- Buckingham, D., Scanlon, M.(2005). Selling learning: Towards a political economy of edutainment media, *Media, Culture and Society*, 27,1 (2005), 41-58.
- Bunchball. (2019). *Gamification 101: An introduction to game dynamics* (çevrimiçi) www.bunchball.com
- Chen, Y. (2013). *Learners ' Motivation in an Augmented Reality E-learning System*. (çevrimiçi) <http://dx.doi.org/10.1109/ITMC.2013.7352609> . (11.09.2020)
- Chen, C.P. & Wang, C. H. The Effects of Learning Style on Mobile Augmented-Reality- Facilitated English Vocabulary Learning. *Information Science and Security (ICISS), 2015 2nd International Conference*, Seoul, 2015, ss. 1-4. (Çevrimiçi) <http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/ICISSEC.2015.7371036>. (21.10.2020)
- Corona, F., Cozzarelli, C., Palumbo, C., Sibilio, M. (2013). Information Technology and Edutainment: Education and Entertainment in the Age of Interactivity. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*. 4. 12-18. 10.4018/jdlde.2013010102.
- De Paolis, L. T., Aloisio, G., Celentano, M. G., Oliva, L., & Vecchio, P. (2009). Design and development of a virtual reality application for edutainment in cultural heritage, *15th International*

*Conference on Virtual Systems and Multimedia, VSMM '09*, pp. 80-84. DOI: 10.1109/VSMM.2009.18

Deci, E., Koestner, R., and Ryan, R. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological bulletin*, 125(6), 627–668.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (ss. 9–15). Tampere, Finland: ACM.

Devar. (2020), Augmented Reality Book Licensing. (çevrimiçi). <http://catalog.devar.org/>. (15.10.2020)

Dewey, J. (1897). My Pedagogic Creed School Journal vol. 54 (January 1897), pp. 77-80. (çevrimiçi) <http://dewey.pragmatism.org/creed.htm> (17.10.2020)

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology and Society*, 18(3), 75–88.

Di Serio, Á., Ibanez, M. B., Kloos, C. D. (2013). Impact of an Augmented Reality System on Students' Motivation for a Visual Arts Course. *Computers & Education*, 586-596.

Goffe, W. L. & Sosin, K. (2005). Teaching with technology: May you live in interesting times. *The Journal of Economic Education*, 36(3), ss. 278-291

Goktuna Yaylaci, F., & Yaylaci, A. F. (2016). Understandings and Tendencies of Edutainment in Turkey: An Evaluation Based on Neil Postman's Criticism on Education, Entertainment and Technology. *Contemporary Educational Technology*, 7(3), 241–263. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6175>

Hantono, B., Nugroho, L., Santosa, P. (2018). Meta-Review of Augmented Reality in Education. 312-315. 10.1109/ICITEED.2018.8534888.

Hedley, N.R., (2003). Empirical Evidence of Advanced Geographic Visualization Interface Use. *21st International Cartographic Conference Cartographic Renaissance*, (August), ss.10– 16. (çevrimiçi) [http://icaci.org/documents/ICC\\_proceedings/ICC2003/Papers/052.pdf](http://icaci.org/documents/ICC_proceedings/ICC2003/Papers/052.pdf). (07.09.2020).

Huang, W. H.-Y., Soman, D. (2013). Gamification of Education. Report Series: Behavioural Economics in Action, 29. Rotman School of Management University of Toronto (çevrimiçi) <https://www.rotman.utoronto.ca/-/media/files/programs-and-areas/behaviouraleconomics/guidegamificationeducationdec2013.pdf> (21.09.2020)

Hunicke, Robin & Leblanc, Marc & Zubek, Robert. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI Workshop- Technical Report. 1.



Jarvin, L. (2015). Edutainment, games, and the future of education in a digital world. In E. L. Grigorenko (Ed.), *The global context for new directions for child and adolescent development. New Directions for Child and Adolescent Development*, 147, 33–40.

Kazancı, Z., Okan, Z. (2009). Evaluating English Language Teaching Software for Kids: Education or Entertainment or Both? *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET* July 2009 ISSN: 1303-6521 Vol. 8-3

Kim, S., Song, K., Lockee, B., Burton, J. (2018). Gamification in learning and education: Enjoy learning *like gaming*. Cham, Switzerland: Springer.

Klopfer, E., Squire, K.(2008). “Environmental detectives: The development of an augmented reality platform for environmental simulations,” *Educational Technology Research and Development*, vol. 56, no. 2, ss. 203-228 (çevrimiçi). <https://doi.org/10.1007/s11423-007-9037-6>

Kumar, Amit. (2014). Augmented Reality in Education. National Conference on Inspired Learning Maharaja Agrsen College (University of Delhi)

Kurubacak, H. Altinpulluk, G. (2017). *Mobile Technologies and Augmented Reality in Open Education*, I. S. Reference, Ed., Hershey (çevrimiçi). <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2110-5>

Lai, A. S. Y., Wong, C. Y. K., Lo, O. C. H. (2015). Applying Augmented Reality Technology to Book Publication Business. <http://doi.org/10.1109/ICEBE.2015.55>

MacMillan (2011). ‘Gamification’: *A growing business to invigorate stale websites*.(çevrimiçi) [http://www.businessweek.com/magazine/content/11\\_05/b4213035403146.htm](http://www.businessweek.com/magazine/content/11_05/b4213035403146.htm). (15.10.2020)

Majuri, J., Koivisto, J., Hamari, J. (2018). Gamification of education and learning: A review of empirical literature. In J. Koivisto & J. Hamari (Eds.), *Proceedings of the 2nd International GamiFIN Conference (GamiFIN 2018)* (ss. 11–19). Pori, Finland: CEUR-WS.Noddings

Merge, (2020). Merge Cube AR/VR Learning and Creation (çevrimiçi) <https://mergeedu.com/cube> (21.10.2020)

Oblinger, D. (2004) The Next Generation of Educational Engagement, *Journal of Interactive Media in Education*, Vol 8, No. 1, pp 1-18.

Octagon Studio, (2020). 4D+ Products. (çevrimiçi). <https://octagon.studio/products-and-services/4d-flashcards> (23.10.2020)

Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 34 (3), 255-264

Olson J. K., Clough M. P. (2001) Technology’s tendency to undermine serious study: a cautionary note *The Clearing House* 75, 1.

Radu, I. (2014). Augmented Reality in Education: A Meta-Review and Cross Media Analysis. *PersUbiquitComput*, 1533-1543.

Rajaan, N., Shiva, G., Mithun, P., Vijayabhaskar, P. (2014). A Review On: Augmented Reality Technologies, Systems, and Applications. *Journal of Applied Sciences*, 1485-1495.

Rapeepisam, K., Wong, K. W., Fung, C. C., Depickere, A. (2006). Similarities and differences between “learn through play” and “edutainment”. *Proceedings of the 3rd Australian Conference on Interactive Entertainment* (pp. 28-32). Perth, Australia.

Ryan, R., Deci, E. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.

Ryan, R., Rigby, C., Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 347–363.

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.

Sajinčič, N., Sandak, A., Istenic Starcic, A. (2019). Gamification in Education and Learning. 10.5281/zenodo.3675994.

Schell, J. (2010). DICE 2010. *Design Outside the Box Presentation*. (çevrimiçi) <http://www.g4tv.com/videos/44277/dice-2010-design-outside-the-box-presentation> (15.10.2020)

Shifu Orboot, (2020). Interactive AR Globe Series. (çevrimiçi) <https://www.playshifu.com/orboot>. (07.10.2020)

Sorathia, K., Servidio, R. (2012). Learning and experience: teaching tangible interaction & edutainment. *International Educational Technology Conference IETC. Social and behavioral sciences*, 64, 265-274.

Starčič Istenič, A. (2008). Introducing game-based virtual learning environment: Managing educational change in higher education. *WSEAS Transactions on Advances in Engineering Education*, 7(5), 498–507.

Subhash, S., Cudney, E. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.

Sun, M., Wu, X., Fan, Z., & Dong, L. (2019). Augmented Reality Based Educational Design for Children. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (IJET)*, 14(03), pp. 51-60. doi:<http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9757>

Tomi, A. Bin, Rambli, D. R. A. (2013). An interactive mobile augmented reality magical playbook:

Learning number with the thirsty crow. *Procedia Computer Science*, 25, 123– 130. (çevrimiçi)  
<http://doi.org/10.1016/j.procs.2013.11.015> (19.10.2020)

Yamamoto, M., Watanabe, T. (2013). Development of an edutainment system with interactors of a teacher and a student in which a user plays a double role of them. *Journal of Information Processing*, 54(4) 1677-1685

White, R. 2003. That's edutainment. Kansas City, MO: White Hutchinson Leisure & Learning Group.

Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.



# ÖZET BİLDİRİLER



## HİKÂYE ANLATIMI SÜRECİNDE EGRI VE JUNG’UN ÖĞRETİLERİ DOĞRULTUSUNDA KARAKTER GELİŞİMİ VE TASARIMA OLAN ETKİLERİ

Can Pekin<sup>1</sup>

### Özet

Efsanelerin ve destanların anlatıldığı mağara resimleri ve hiyerogliflerden günümüz kültür, sanat ve eğlence sektöründeki edebiyat, sinema, sahne sanatları ve oyun gibi alanlara evrilen hikâye anlatımı, animasyon dalında da etkisini geniş çapta göstermektedir. Ortam, olay örgüsü, çatışma ve zaman benzeri unsurlardan oluşan hikâyelerde, bu unsurlar yeterli gelmemekte, akış esas olarak geniş kapsamlı biçimde irdelenen karakterler üzerinden sağlanmaktadır.

Karmaşık ve ikircikli insan yapısına paralel olarak dramatik yazım sanatının öncülerinden Macar yazar Lajos Egri’nin (1888 – 1967) karakter gelişimine yönelik öğretileri, bu araştırmanın çerçevesini belirlemektedir. Egri’nin karakter gelişimi başlıkları ile birlikte İsviçreli psikiyatr Carl Gustav Jung’un (1875 – 1961) arketip kuramı, karakterin öykü anlatımı içerisindeki yerini belirginleştirerek karakterin kişilik özelliklerini genelden özele doğru şekillendirmekte ve çalışmanın içeriğinde büyük önem arz etmektedir.

Belli başlı Disney yapımlarından örneklerle ilerleyecek olan çalışmanın amacını, karakter gelişimi aşamasında karakter özelliklerine dair edinilen teorik bilgi ile karakter tasarımı sürecinde temel olan şekil ve renk dilinin birbirleri olan etkileşimi oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler;** Karakter Gelişimi, Karakter Tasarımı, Hikâye Anlatımı, Lajos Egri, Carl Gustav Jung.

<sup>1</sup> Öğr. Gör., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film Animasyon Bölümü, can.pekin@dpu.edu.tr





## CHARACTER DEVELOPMENT TOWARDS EGRI AND JUNG'S PRINCIPLES AND ITS EFFECTS ON DESIGN IN THE PROCESS OF STORYTELLING

### Abstract

Evolving from cave paintings and hieroglyphs in which legends and epics are told, to the fields of literature, cinema, performing arts and games in modern day's culture, art and entertainment sector; the storytelling also shows its influence in the field of animation. In stories, which consists of elements such as; environment, plot, conflict and time, these elements are not sufficient on their own as the story flow is mainly provided by the characters that are comprehensively scrutinized.

In parallel with the complex and ambivalent human structure, the teachings of Hungarian author Lajos Egri (1888 – 1967), who is one of the pioneers of dramatic writing, determines the framework of this research. Along with the character development studies of Egri, the archetype theory of the Swiss psychiatrist Carl Gustav Jung (1875 – 1961) shapes the character's personality traits from general to specific and it has a major role in the content of the study.

The aim of the study, which will proceed with examples from certain Disney productions, is the interaction between the theoretical knowledge acquired about the character traits at the stage of character development and the shape - color language that are essential in the character design process.

**Keywords:** Character Development, Character Design, Storytelling, Lajos Egri, Carl Gustav Jung



## MELANKOLİDEN DEPRESYONA DUYGU BOZUKLUKLARININ ANİMASYONA AKTARIMI

**Burcu Kartal<sup>1</sup>**

### Özet

Fiziksel ve psikolojik belirtilerle kendini gösteren kompleks bir duygu bozukluğu olan depresyon, insanların %15'inin hayatlarının belirli bir döneminde geçirdiği yaygın bir hastalıktır. Melankoli ise günümüzde bipolar hastalık olarak adlandırılan duygu bozukluğunda depresif kutbun psikozdan önceki halidir. Birbirine yakın, zaman zaman birbirleri yerine kullanılan bu iki duygu bozukluğunun izleyiciye aktarımında, dünyalar yaratma özelliğinden dolayı, en etkili tekniklerden biri animasyondur.

Mark Johnson ve George Lakoff'un ilk kez 1980 yılında ortaya koyduğu 'kavramsal metafor teorisi', kompleks ve soyut kavramları somut ve daha basit olgularla açıklayarak anlaşılır kılmaktadır. Kavramsal metafor teorisinin altında pek çok kavramın sınırlarının belirsiz ve muğlak olması yatmaktadır. Kavramsal metafor teorisine göre metafor dile değil düşünceye dayanır. Melankoli ve depresyon kavramlarının farklı dil ve kültürlerden gelen animatörler tarafından benzer metaforlar kullanılarak izleyiciye aktarılması da bu nedenle şaşırtıcı değildir.

Sanat, bilim ve felsefe alanlarında yıllar boyu mercek altına alınan renk ve bu rengin sahnede nasıl görüneceğini belirleyen ışık, izleyiciye bir ruh halini (mood) ve/veya duyguyu aktarmak için animasyonda ağırlıklı olarak kullanılan yöntemlerdir. Renk, algıyı etkileyen önemli bir faktördür. Diğer taraftan yaş ve etkileşimle geliştiği bilinen renk algısı, farklı gruplar üzerinde değişkenlikler göstermektedir.

Vücudun hareket ve duruşu, duygu bozukluklarının görselleştirilmesinde kullanılan yöntemler arasında yer almaktadır. Duygu aktarımı animatörün filtresinden geçerek izleyiciye ulaştığı için animasyonda gerçeklik ve doğruluk, inandırıcılık ile eş anlamlıdır. Farklı bir deyişle animatörün görevi izleyiciyi karakterin gerçekliğine inandırmaktır. Animasyon karakterlerinin bir insanın tüm mimik ve hareketlerini birebir yansıtması mümkün olmadığı için Masahiro Mori'nin ortaya attığı 'Tekinsiz Vadi' kavramına düşmesi ancak oyunculuğun abartılması ile dengelenebilir.

<sup>1</sup>İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, Öğr. Gör., burcukartal1@aydin.edu.tr

Bu çalışma, duygu bozukluklarının animasyon tekniği ile izleyiciye aktarımında kullanılan ortak dilin varlığını sorgulamayı amaçlamaktadır. Çalışmada, depresyon ve melankoli konularının işlendiği, *Ta Tristesse* (2016), *The Wound* (2013), *Bloom* (2011), *Heavy as a Hill* (2015), *Fallin' Floyd* (2012), *A Noite* (1999), *Tragic Story with Happy Ending* (2005), ve *Tzadik* (2013) kısa animasyon filmlerinde kullanılan ortak dilin varlığı, metafor, renk, ışık ve hareket kullanımı üzerinden incelenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Duygu bozukluğu, kavramsal metafor teorisi, renk teorisi, görsel algı, hareket

## REPRESENTATION OF EMOTIONAL DISORDERS FROM MELANCHOLIA TO DEPRESSION IN ANIMATION

### Abstract

As a complex emotional disorder, depression presents itself with physical and psychological symptoms which considered as common disorder that effects 15 percent of people once at least. Melancholia is the depressive polar of what we call today as bipolar disorder, extended until the manifestation of psychosis symptoms. Animation is one of the most effective techniques due to its power to create worlds in visualization of these two emotional disorders which are similar and used used interchangeably from time to time.

‘The conceptual metaphor theory’ that Mark Johnson and George Lakoff first introduces in 1980 makes complex and abstract concepts comprehensible by using simpler and concrete facts. The idea behind the conceptual metaphor theory is the outlines of many concepts are being indistinct and ambiguous. According to conceptual metaphor theory, metaphor relies on thought not language. Therefore, it is not surprising that the concepts of the melancholy and depression are conveyed by similar metaphors by animators with different spoken languages and cultures.

The color that has been under the spotlight for many years in the fields of art, science, and philosophy and the light that effects the appearance of the color on screen are the most used qualities in animation to convey a mood and/or an emotion to the audience. Color is an important factor affecting perception. On the other hand, color perception, which is known to advances with age and interaction, there are variations on different groups.

Gesture and posture of the character are among the methods used in the visualization of the emotional disorders. Since the emotional cues reach the viewer through the filter of the animator, reality and accuracy depends on the believability. In other words, the role of the animator to convince the viewer of the reality of the character. Since it is not possible to reflect all human gestures and expressions through an animated character, the concept of Masahori Mori’s ‘Uncanny Valley’ can only be avoided by balancing it by the exaggeration of acting,

The study, explores the existence of the common pathways used for creating mood to visualize depression in animation. In the study, animations that focus on depression and melancholia, *Ta Tristesse* (2016), *The Wound* (2013), *Bloom* (2011), *Heavy as a Hill* (2015), *Fallin’ Floyd* (2012), *A Noite* (1999), *Tragic Story with Happy Ending* (2005), and *Tzadik* (2013) are examined in terms of common pathways while focusing on metaphor, color, light, and movement.

**Keywords:** Emotional disorder, conceptual metaphor theory, color theory, visual perception, movement



## KİL ANİMASYONUN VE KİL MATERYALİNİN KULLANIM ALANLARI<sup>1</sup>

**Gamze ARSLAN<sup>2</sup>**

### Özet

İletişim teknolojilerinin bilgiye erişim kolaylığı sağlaması, bilim ve sanat içinde farklı dalların ortaya çıkmasına ve işbirliği içinde çalışabilen bütüncül disiplinlerarası yaklaşımların doğmasına sebep olmuştur. Disiplinlerarası sanat anlayışını uygulama amacı taşıyan bu çalışmada da; seramik sanatında kullanılan temel malzeme ile seramiğe özgü tekniklerin ve animasyon tekniklerinin bütünleştirilmesiyle oluşan kil animasyon tekniği ele alınmıştır.

Disiplinlerarası sanat anlayışında, sanatçının ifade aracının ne olduğundan çok ne ifade etmeye çalıştığı daha önemlidir. Bu anlayışın desteklediği sınırsız ve özgür biçimde malzemenin kullanılabilirliği, sanat alanında kullanılan tekniklerin çeşitliliğini de arttırmıştır. Bu doğrultuda heykel, seramik, sinema ve teknolojinin işbirliğinden doğan kil animasyon tekniği, çağdaş sanat anlayışı içerisinde kendine disiplinlerarası bir konum edinmiştir.

Kil animasyon, kil / clay, plastisin / plasticine, lateks, silikon vb. çeşitli materyallerle yapılmış kil modellerin kullanıldığı, durağan objelerin hareket ediyormuş izleniminin verildiği bir animasyon tekniğidir. Kil animasyonun diğer animasyon türleri ve tekniklerinden farklı yanları bulunmaktadır. Bu farklılık özellikle kullanılan materyallerin doğasına özgü niteliklerinden kaynaklanmaktadır. Bu çalışma kapsamında da, kil animasyonda kullanılan kil / clay ve plastisin / plasticine malzemeleri ele alınacak ve bu malzemelerin içerik, teknik ve izleyicide oluşturduğu etki bakımından farklı ve benzer özellikleri ortaya konmaya çalışılacaktır.

Kil animasyon televizyon, sinema, reklam sektöründe sıklıkla kullanılmaktadır. Kil animasyonun bu alanlarda kullanımları yaygın olmakla birlikte, farklı kullanım alanları da bulunmaktadır. Bu alanlar arasında kil modelciliği, tıp, bilimsel çalışmalar, eğitim, bilgisayar oyunları ve uygulamalar, internet ve pazarlama iletişimi yer almaktadır. Çalışmanın bir diğer amacı da, kil animasyon ile kil / clay ve plastisin / plasticine materyallerinin çok bilinmeyen bu kullanım alanlarını ortaya koymaktır.

Sonuç olarak kil malzemenin, çağdaş sanat yaklaşımı içerisinde zengin ifade olanakları tanıma

<sup>1</sup> Bu çalışma yazarın Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Bileşik Sanatlar Anasanat Dalı'nda savunmuş olduğu "Televizyon Reklamlarında Kil Animasyon Kullanımı: Interrail Örneği" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>2</sup> Hacettepe Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Bölümü Sanatta Yeterlik Öğrencisi, gamzearslan4676@gmail.com

ve yeni bir sanat dili oluşturmaya oldukça elverişli olma özelliği, farklı disiplinlerle etkileşime ve birlikteliğe olanak sağlamaktadır. Bu doğrultuda bu çalışmanın ulusal literatüre katkı sağlayacağı ve bu alanda yapılacak çalışmalar için ufuk açıcı olacağı düşünülmektedir. Ayrıca seramik sanatı ile animasyon birlikteliği yeni ve farklı açılımlar yaparak özgün ifade biçimlerine ilham olabilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** kil animasyon, kil, plastisin, disiplinlerarası sanat, kil animasyonun kullanım alanları



## FIELDS OF USAGE OF CLAY ANIMATION AND CLAY MATERIAL

### Abstract

Communication technologies offering ease of access to information, has led to the emergence of different branches in science and art and the creation of holistic interdisciplinary approaches that can work in cooperation. In this study, which aims to apply the interdisciplinary understanding of art, clay animation technique, which is formed as a result of the integration of basic materials used in ceramic art with ceramic-specific techniques and animation techniques, is discussed.

What the artist is trying to express is of greater importance than the artist's means of expression, in interdisciplinary art understanding. The availability of the material supported by this understanding in an unlimited and free way has also increased the variety of techniques used in the field of art. The clay animation technique, which was born as a result of the cooperation of sculpture, ceramics, cinema and technology, has gained an interdisciplinary position within the concept of contemporary art in this direction.

Clay animation is a technique which uses clay models made of various materials such as clay, plasticine, latex and silicone, giving the impression that stationary objects are moving. Clay animation's aspects are different than the other animation types and techniques. The difference in question is due to the nature-specific qualities of the materials used. Also in the framework of this study, clay and plasticine materials used in clay animation will be dealt with. Different and similar properties of these materials in terms of content, technique and effect on the audience will be tried to be revealed.

It is often benefitted from clay animation in television, cinema, and advertising industry. There are also different usage fields, though the use of clay animation in these areas is common. It can be listed among these fields that clay modeling, medicine, scientific studies, education, computer games and applications, internet and marketing communications. Another purpose of the study is to present these unknown uses of clay animation and clay and plasticine materials.

In conclusion, the aspect of clay material to be able to provide rich expression possibilities within the contemporary art approach and to be quite suitable for creating a new art language enables interaction and collaboration with different disciplines. In this regards, the opinion is that this study will contribute to the national literature and will be stimulating for the studies to be carried out in this field. In addition, the combination of ceramic art and animation will make new and different expansions and will inspire original forms of expression.

**Keywords:** Clay animation, clay, plasticine, interdisciplinary art, fields of usage of clay animation

adc.aydin.edu.tr



**İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ**  
**YAYINLARI**

ISBN 978-6257783248



9 786257 783248