

©

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART UNIVERSITY • FACULTY OF FINE ARTS  
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ • GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ



# INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN

ULUSLARARASI HAKEMLİ VE AÇIK ERİŞİMLİ ELEKTRONİK DERGİ

**VOLUME** | CİLT: 3

**YEAR** | YIL: 2023

**ISSUE** | SAYI: 6

**E-ISSN:** 2757-587X



**Yayın Sahibi Publisher****Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Rektörü***Rector of Çanakkale Onsekiz Mart University*

Prof. Dr. R. Cüneyt Erenoğlu

**Danışma Kurulu Advisory Board**

Prof. Dr. Adnan Tepecik (Başkent Üniversitesi)  
Prof. Canan Atalay Aktuğ (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Prof. Dr. Dinçay Köksal (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Prof. Elvan Özkavruk Adanır (İzmir Ekonomi Üniversitesi)  
Prof. Evren Karayel Gökkaya (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Prof. Hakan Daloğlu (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Prof. İhsan Doğrusöz (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Prof. Dr. İnciliay Yurdakul (Uşak Üniversitesi)  
Prof. M. Fatih Karagül (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Prof. Rıdvan Coşkun (Anadolu Üniversitesi)  
Prof. Sema Ilgaz Temel (Marmara Üniversitesi)  
Doç. Didem Çatal (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Doç. Gülderen Görenek (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Doç. H. Cenk Beyhan (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Doç. Dr. H. Esra Çizmeçi Avcı (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Doç. Halide Okumuş (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Doç. İrem Pala (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)  
Doç. Umut Germeç (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

**Yayın Tasarımı Editorial Design**

Doç. Ali Can Metin

**Kapak Tasarımı Cover Design**

Doç. Deniz Kürşad

**Kapak Görseli Cover Image**

Henri Matisse, La Japonaise: Woman Beside The Water

**Dizgi Typesetting**

Arş. Gör. Gökhan Keleş

**Web Sorumlusu Web Master**

Arş. Gör. Kaan Kaya

**Adres Address**

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Terzioğlu Yerleşkesi, Çanakkale

Tel: +90 286 218 05 35

**E-posta E-mail**

troyartjournal@gmail.com

**E-ISSN 2757-587X****Tarandığımız Indexler****ASOS**  
indeks**DergiPark**  
AKADEMİK

**Baş Editör** *Editor in Chief*

Prof. Dr. Yeşim Zümrüt

**Editörler** *Editors*

Doç. Ali Can Metin

Doç. Deniz Kürşad

**Editör Yardımcısı** *Editor Assistant*

Dr. Öğr. Üyesi Müjde Coşar

Arş. Gör. Ayşe Ekici

**İngilizce Dil Editörleri** *English Language Editors*

Doç. Dr. H. Esra Çizmeci Avcı

Eda İnal

**Türkçe Dil Editörü** *Turkish Language Editor*

Dr. Öğr. Üyesi Fatih Kana

**Altıncı Sayı Editör Kurulu** *Editorial Board of Sixth Issue*

Prof. Esra Ali Çavuşoğlu Karaveli (Marmara Üniversitesi)

Prof. Chun-Bok Lee (Namseoul University)

Prof. Dr. Yeşim Zümrüt (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. Gülderen Görenek (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. Dr. Hasret Esra Çizmeci (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. Dr. Serdar Egemen Nadasbaş (Atılım Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Berrin Yapar Ünal (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

**Altıncı Sayı Hakem Kurulu** *Referee Board of Sixth Issue*

Prof. Çağrı Saray (Marmara Üniversitesi)

Prof. Dr. Fatih Özkafa (Marmara Üniversitesi)

Doç. Devabil Kara (Marmara Üniversitesi)

Doç. Dr. Erol Çiftci (Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi)

Doç. Dr. Gül Güney Zincir (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Doç. Sanver Özgüven (Necmettin Erbakan Üniversitesi)

Doç. Serkan Vural (Yalova Üniversitesi)

Doç. Dr. Tuba Batu (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Ali Kayaalp (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Fadime Özler Kaya (Erciyes Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi H. Numan Suçağlar (Selçuk Üniversitesi)

Arş. Gör. Dr. Yurdagül Kılıç Gündüz (Dokuz Eylül Üniversitesi)

## İÇİNDEKİLER CONTENTS

- 5 **DEVLET DESTEKLİ TASARIM MERKEZLERİNİN KALKINMAYA VE TASARIM KÜLTÜRÜNE KATKILARI**  
*CONTRIBUTION OF STATE SUPPORTED DESIGN CENTERSTO DEVELOPMENT AND DESIGN CULTURE*  
Nilüfer Ünay Çubukçu, İncilay Yurdakul
- 18 **DİJİTAL BASKI TEKNOLOJİSİNİN SERAMİK VE DÜZ CAM ENDÜSTRİLERİNDE KULLANIMININ ARAŞTIRILMASI**  
*RESEARCHING THE USAGE OF DIGITAL PRINTING TECHNOLOGY IN CERAMIC AND FLAT GLASS INDUSTRY*  
Burcu Keskin
- 31 **DİJİTAL RESİM BAĞLAMINDA DAVID HOCKNEY SANATI**  
*THE ART OF DAVID HOCKNEY IN THE CONTEXT OF DIGITAL PAINTING*  
Yağmur E. Metin
- 41 **OSMANLI İSTANBUL'U KUBBE YAZILARINDA FATİR SURESİ 41. AYET ÖRNEKLERİ ÜZERİNE BAZI DÜŞÜNCELER**  
*SOME THOUGHTS ON THE EXAMPLES OF VERSE 41 OF SURAH FATİR IN THE DOME CALLIGRAPHIES OF OTTOMAN ISTANBUL*  
İsmail Öztürk
- 49 **TÜRK RESMİNDE YEREL ETKİLER BAĞLAMINDA SABRİ BERKEL VE ADNAN ÇOKER'İN SANATINA BİR BAKIŞ**  
*A LOOK AT THE ART OF SABRİ BERKEL AND ADNAN ÇOKER IN THE CONTEXT OF LOCAL EFFECTS IN TURKISH PAINTING*  
Yusuf Şengür
- 60 **TYPHON IN CERAMIC DESCRIPTIONS AND ITS EFFECT IN POPULAR CULTURE**  
*SERAMİK BETİMLEMELERDE TİFON VE POPÜLER KÜLTÜRDEKİ ETKİSİ*  
Mehmet Fatih Karagül

\* Makaleler adlarına göre alfabetik olarak sıralanmıştır. Articles are listed alphabetically by name.



*Araştırma*

## DEVLET DESTEKLİ TASARIM MERKEZLERİNİN KALKINMAYA VE TASARIM KÜLTÜRÜNE KATKILARI

### CONTRIBUTION OF STATESUPPORTED DESIGN CENTERSTO DEVELOPMENT AND DESIGN CULTURE

*Nilüfer Ünay Çubukçu, Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi, Uşak Üniversitesi  
nilufer.cubukcu@usak.edu.tr, ORCID Numarası: 0000-0002-6467-7438*

*İncilay Yurdakul, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Uşak Üniversitesi  
incilay.yurdakul@usak.edu.tr, ORCID Numarası: 0000-0002-2958-1684*

#### Öz

Uşak Üniversitesi Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi Türkiye’de tekstil alanında devlet desteği ile kurulan tek akademik tasarım merkezi olması açısından önem taşımaktadır (Deri Tekstil ve Seramik Uygulama ve Araştırma Merkezi, t.y.). Yapılan çalışmada, YÖK’ün 2016 yılında başlatılan ‘Bölgesel Kalkınma Odaklı Misyon Farklılaşması ve İhtisaslaşma Projesi’ kapsamında, Türkiye çapında ilk etapta seçilen beş pilot üniversiteden biri olan Uşak Üniversitesi’nin bünyesinde bulunan Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi’nin bölge kalkınması ve tasarım kültürüne katkılarının araştırılması hedeflenmektedir.

Tasarım yaratma süreçlerinde alana özgü metodolojiler uygulanması, tasarımların prototip üretim ve seri üretimleri aşamasında doğru stratejilerin belirlenerek uygulamalar yapılması, kalite standartlarını doğrudan etkileyen faktörlerdir. Özellikle tekstil alanında, tasarım yaratma sürecinin yanı sıra, üretim sürecinin planlanarak kaliteli hammadde sağlanması ve sahip olunan kaynakların doğru kullanılması, satış yapılacak kitleye yönelik doğru analiz ve saptamaların oluşturularak firmaların pazar paylarını artıracak marka çalışmalarının yapılması doğrudan bölge kalkınmasına katkı sağlayacak değerler arasındadır. Kaliteli süreç yönetimiyle beraber, firmalar özelinde, maliyet düşüren ve verimliliği artıran yenilikçi uygulamaların araştırılarak ve üretime yansıtılmasını sağlama çalışmaları da iç ve dış pazarda rekabet edebilirliğe destek niteliğinde çalışmalar olup, bu stratejiler bölge ve ülke ekonomisine kısa ve uzun vadede ivme kazandırmaktadır. Türkiye’de özellikle tekstil sektöründe, tasarım ve üretim aşamalarında belirli standartların sağlanamaması, ayrıca kalite ve markalaşma stratejileri üretme konusunda uygulanan stratejilerin kısıtlı kalması, sürdürülebilir ve çözümcü yaklaşımlar içermeyerek ülke çapında ekonomiye yeterli katkıyı sağlayamıyor oluşu, bu çalışmayı yapmış olmanın birincil sebepleri arasında yer almaktadır.

Bu koşulları oluşturmayı misyon edinerek tekstil alanında ihtisaslaşan akademik birimler (tasarım merkezleri), akademi-endüstri arasında köprü olarak ve uyguladığı stratejiler ile sektörün ekosistemini canlandırarak bölgesel kalkınmaya katkı sağlamaktadır. Bu bakımdan değerlendirildiğinde, ihtisaslaşan akademik birimlerin geliştirilerek sayılarının çoğaltılması bölgesel kalkınmaya katkı sağlamakla kalmayıp, ülke ekonomisi üzerinde de etkili olacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** *Tasarım Merkezi, Tekstil, Tasarım, Kalkınma, İhtisaslaşma, Misyon Farklılaşması, Dijitalleşme, Endüstri 4.0*

## Abstract

Usak University Leather, Textile, Ceramic Design Application and Research Center in the textile sector in Turkey was established with government support in case of only academic importance of the design center.(1) In the article study, within the scope of the “Regional Development Oriented Mission Differentiation and Specialization Project” initiated by YÖK in 2016, it is aimed to investigate the contribution of the Leather, Textile and Ceramics Design Application and Research Center, which is under the body of Usak University, one of the five pilot universities in Turkey selected in the first stage, to the regional development and design culture.

Applying domain-specific methodologies in design creation processes, determining the right settings for prototype production and mass production of designs, and making applications are factors that directly affect quality standards. Especially in the field of textiles, besides the design creation process, planning the production process and providing quality raw materials and using the resources correctly, making correct analyses and determinations for the sales audience, and making brand studies that will increase the market shares of the companies are among the values that will directly contribute to the development of the region. Along with quality process management, the efforts to research and implement innovations that increase cost efficiency and capacity in companies are also studies that support competitiveness in the domestic and foreign markets. These strategies accelerate the regional and national economy in the short and long term.

One of the primary reasons for conducting this study is the inability to achieve certain standards in the design and production stages, particularly in the textile sector in Turkey. Additionally, the strategies implemented in terms of quality and branding are limited, do not include sustainable and solution-oriented approaches, and do not provide sufficient contribution to the economy throughout the country.

By adopting the mission of creating these conditions, it contributes to regional development by acting as a bridge between academic units (design centers) specialized in the field of textiles and academia and industry, and by reviving the ecosystem of the sector. When evaluated in this respect, increasing the number of specialized academic units by improving them will not only affect regional development but also have an impact on the national economy.

**Keywords:** Design Center, Textile, Design, Development, Specialization, MissionDifferentiation, Digitization, Industry 4.0.

## 1. GİRİŞ

21 yy. a kadar ülkelerin iktisadi, askeri ve politik sıralamasını belirleyen temel faktörler doğal kaynak zenginliği ve üretim gücü iken, Endüstri 4.0 ile beraber inovasyon, tasarım ve ar-ge faaliyetleri günümüzde bu parametrelerin yerini alarak öncü ve belirleyici dinamikler olmuşlardır. Türkiye ölçeğinde ise, 2016 yılı itibarıyla yenilik ekosistemini geliştirmek üzere, ar-ge, tasarım ve teknoloji alanlarında girişimlerde bulunulmuş, Sanayi ve Ticaret Bakanlığı'nın açıklamalarına göre Mart 2023 verilerine göre ülke çapında 1261 ar-ge merkezi, 319 özel tasarım merkezi ve 97 teknoloji geliştirme bölgesi teşvik edilmiş, açılmış ve işler hale getirilmiştir (T. C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, 2023).



**Görüntü 1:** Mart 2023 verilerine göre ülkemizdeki merkezlerin sayısı

Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'nın resmî sitesinde yer vermiş olduğu, ayrıca 10Ağustos2016 tarihli resmî gazetede yayınlanan 'Araştırma, Geliştirme ve Tasarım Faaliyetlerinin Desteklenmesine İlişkin Uygulama ve Denetim Yönetmeliği'nde de yer alan tanımlara göre:

Teknoloji Merkezi; Yüksek / ileri teknoloji kullanan ya da yeni teknolojilere yönelik firmaların, belirli bir üniversite veya yüksek teknoloji enstitüsü ya da Ar-Ge merkez veya enstitüsünün olanaklarından yararlanarak teknoloji veya yazılım ürettikleri / geliştirdikleri, teknolojik bir buluşu ticari bir ürün, yöntem veya hizmet haline dönüştürmek için faaliyet gösterdikleri ve bu yolla bölgenin kalkınmasına katkıda buldukları, aynı üniversite, yüksek teknoloji enstitüsü ya da Ar-Ge merkez veya enstitüsü alanı içinde veya yakınında; akademik, ekonomik ve sosyal yapının bütünleştiği siteyi veya bu özelliklere sahip teknoparkı ifade eder (Sektör Soft, t.y.).

Ar-Ge Merkezi: Ar-Ge ve yenilik projelerini veya sözleşme çerçevesinde siparişe dayalı olarak yürütülen Ar-Ge ve yenilik faaliyetlerini gerçekleştirmek üzere kurulan ve dar mükellef kurumların Türkiye'deki işyerleri dâhil, kanunî veya iş merkezi Türkiye'de bulunan sermaye şirketlerinin; organizasyon yapısı içinde ayrı bir birim şeklinde örgütlenmiş, münhasıran yurt içinde araştırma ve geliştirme faaliyetlerinde bulunan ve en az elli tam zaman eşdeğer Ar-Ge personeli istihdam eden, yeterli Ar-Ge birikimi ve yeteneği olan birimleri ifade etmektedir (Araştırma, Geliştirme ve Tasarım, 2016).

Tasarım Merkezi ise; Tasarım projelerini veya sözleşme çerçevesinde siparişe dayalı olarak yürütülen tasarım faaliyetlerini gerçekleştirmek üzere kurulan ve dar mükellef kurumların Türkiye'deki iş yerleri dâhil, kanuni veya iş merkezi Türkiye'de bulunan sermaye şirketlerinin; organizasyon yapısı içinde ayrı bir birim şeklinde örgütlenmiş, münhasıran yurt içinde tasarım faaliyetlerinde bulunan ve en az on tam zaman eşdeğer tasarım personeli istihdam eden, yeterli tasarım birikimi ve yeteneği olan birimler (4) olarak ifade edilmektedir.

YÖK'ün yeni projeler kapsamında yer alan, "Yükseköğretimde İhtisaslaşma ve Misyon Farklılaşması" adıyla gündeme gelen projede, devlet üniversiteleri bünyesinde, akademik ve ticari alanda reform hareketi sayılabilecek nitelikte birleştirici ve bölge kalkınması odaklı, tasarım merkezi kurma girişiminde bulunulmuştur. Üniversitelerin değişik tematik alanlar ve değişik misyonlar ile yapılandırılması gerektiği düşüncesinin yanı sıra, ülke çapında özel sektör firmalarının araştırma faaliyetlerine ayırmış olduğu yatırım seviyesinin azlığı ve proje üretme konusundaki yetersizlikleri, akademi sanayi iş birliğinin sağlanabilmesi adına başlatılan projenin birincil oluşum sebebi olmuştur. İlk etapta beş adet pilot üniversite belirlenmiş, daha sonra bu listeye on üniversite daha eklenmiştir. Seçilen pilot üniversitelerin her birinin buldukları bölgeye özel, birbirinden farklı uzmanlık alanları bulunmaktadır.

Projeye de adını veren, herhangi bir alanda uzmanlaşmak olarak nitelendireceğimiz 'ihtisaslaşma' terimi, üniversitelerin buldukları bölgede alışlagelmiş mevcut üretim değerlerine ve hâkim oldukları alanlara odaklanmayı ifade etmektedir.

Misyon farklılaşması ise; proje kapsamında seçilen pilot üniversitelerin, birbirine benzemeyen, pazarda rekabet olanağı sunan, bölgesel kalkınmayı hedefleyen farklı alanlarda uzmanlaşmaya çalışarak, ülkenin kalkınması ve uluslararası tanınırlığa sahip olması için gerekli çalışmaların belirli bir plan içerisinde yürütülmesi olarak tanımlanmaktadır.

Türkiye çapında sayılı üniversite bünyesinde uygulamaya başlanan "İhtisaslaşma ve Misyon Farklılaşması Projesini", 2006-2009 yılları arasında başta Paul A. David ve Bronwyn Hall olmak üzere bir uzman grubu tarafından geliştirilen Avrupa'nın 'akıllı uzmanlaşma' stratejisi "Knowledge for Growth"un (K4G) Türkiye standartlarında uygulanmaya çalışılan bir modeli olarak değerlendirilmektedir.

Avrupa Birliği (AB) akıllı uzmanlaşma stratejisini, bölge kaynaklarının, komşu veya rakip olduğu diğer bölgelerden farklılaşmasını, bölgenin rekabette üstün ve güçlü olduğu belirli sayıdaki faaliyeti hedef almasını sağlayacak şekilde gelişmesini öngören bir strateji olarak tanımlamaktadır. Avrupa Birliği kaynaklı bir strateji olmasına rağmen birçok Ekonomik Kalkınma ve İş Birliği Örgütü (OECD) üye ülkesi de akıllı uzmanlaşma yaklaşımını benimseyip takip etmektedir ( Kutgi, Maden, 2018: 55)

2016 yılında YÖK tarafından faaliyete geçirilen 'Yükseköğretimde İhtisaslaşma ve Misyon Farklılaşması' projesine binaen, Prof. Saraç konuyu;

"2016 yılında Yükseköğretim Kurulu'nda üniversitemizin, temel değerler ve öğretiler dışında birbirinin aynısı olamayacağı, değişik tematik alanlar ve değişik misyonlarla yapılanmaları gerektiği düşüncesiyle, üniversitemizin

yapılanmasında çeşitliliğe yönelindi. Bir kısmının eğitimde, bir kısmının araştırma ve teknoloji üretiminde bazılarının da bölgesel kalkınmaya katkı sağlamak odaklı çalışmalara yönelmesine karar verildi. Bu bağlamdan olmak üzere belirli kriterler dikkate alınarak 15 üniversite Bölgesel Kalkınmada Misyon Odaklı çalışmalar için, 11 üniversite de Araştırma Üniversitesi olarak belirlendi.”( Saraç, 2020) olarak özetlemiştir.

Makale konusu olan araştırmanın odak noktasında yer alan, “Yükseköğretimde İhtisaslaşma ve Misyon Farklılaşması” projesi kapsamında devlet desteğiyle kurulan tasarım merkezleri incelenmektedir. Buna ek olarak, sürekli gelişen trendleri doğrultusunda, yenilikçi yaklaşımlara elverişli alanların ilk sıralarında yer alan, hatta gelişim ve inovasyon hızıyla farklı alanlara da ilham veren tekstil tasarımına ve bu alanı kapsayan üretim, ürün geliştirme ve teknolojilerine odaklanılacaktır. Bu aşamada “2019-2023 Onbirinci Kalkınma Planı”nda da dile getirilen Bölgesel Kalkınma Odaklı Misyon Farklılaşması ve İhtisaslaşma Projesi dahilinde tekstil alanında uzmanlaşan Uşak Üniversitesi, nitel bir araştırma yöntemiyle bu makalenin konusu olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın akademik ve pratik önemini vurgulamak gerekirse; Türkiye ölçeğinde, Uşak Üniversitesi Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi dışındaki, tekstil alanında kurulan tasarım merkezleri, özel kurum ve kuruluşlara aittir. Yapılan araştırmanın, gelecekte devlet destekli olarak kurulacak tasarım merkezlerinin oluşum ve işleyişine ışık tutacağı düşünülerek bu kuruluşlar çalışmaya dahil edilmemiş, araştırma kapsamına alınmamışlardır.

Yapılan çalışma içeriğinde söz konusu farklılıkları açıklığa kavuşturabilmek adına devlet destekli tasarım merkezlerinin kuruluş amaçları, nasıl yapılandıkları, desteklendikleri, kadrolarının oluşum biçimleri, projeleri, sorumluluk ve görev tanımları araştırılmıştır. Tasarım merkezlerinin sektör ile nasıl, hangi koşullarda çalışmalar yaptıkları, ne tür projeler yürüttükleri analiz edilerek, bölgesel kalkınmaya sağladıkları katkıların tespit edilmesi ve literatüre kazandırılması hedeflenmektedir.

Tasarım merkezlerinin bölgesel kalkınmaya katkılarının irdelendiği nitel araştırma sürecinde, Uşak Üniversitesi Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi’ne gidilerek yerinde inceleme ve analizler yapılmıştır. Araştırmada oluşturulan yarı yapılandırılmış görüşme formları merkezin kurulması ve yönetilmesi ile mükellef yetkili kişiler ve ilgili birimlere sunulmuş, elde edilen veriler uygulanan betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Belge incelemesinde içerik analizi kullanılırken, alınan cevaplar çalışma içeriğinde paylaşılmıştır.

Çalışma sürecinde yerinde ziyaret edilen, coğrafi olarak İç Ege Bölgesi’nin Uşak ilinde yer alan Uşak Üniversitesi 2006 yılında kurulmuştur. Sahip olduğu toplam 29.514 m<sup>2</sup>lik alanın 158.297 m<sup>2</sup>lik diliminde (Çetinkaya, 2019: 22), şehir merkezine 5 km. uzaklıkta konumlanan Bir Eylül Kampüsü içerisinde yer alan DTS Tasarım Merkezi (Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi), deri, tekstil ve seramik alanında uzman kadrosuyla 2018 yılından bu yana çalışmalarını yürütmektedir. Kurulduğu günden bu yana, bölgesel kalkınmayı sürdürülebilir kılmak için üniversite sektör iş birliğinin geliştirilmesi, tasarım teknoloji çalışmalarının yaygınlaştırılması ve akademik yetkinliğin artırılması için faaliyetlerde ve girişimlerde bulunmaktadır.

24 Aralık 2018 tarihinde yayınlanan 30635 sayılı resmî gazetede yayınlanan “Uşak Üniversitesi DTS Tasarım Merkezi’nin amaçları ve faaliyet alanları;

- a) Deri, tekstil ve seramik alanlarında araştırma ve uygulama yapmak.
- b) Öncelikle bölge ekonomisi olmak üzere ülkenin deri, tekstil ve seramik alanlarında kalkınmasına destek olmak.
- c) Bölgedeki ilgili alanlarda istihdamın artmasına yönelik faaliyetler gerçekleştirmek.
- ç) İlgili alanlarda ithalatı azaltıcı yönde faaliyetler yapmak.
- d) Üniversite sanayi iş birliğini sağlayacak ve güçlendirecek faaliyetlerde bulunmak.
- e) Deri, tekstil ve seramik alanında ülkedeki eğilimlere yön vermek ve Türkiye’nin dünyada tasarım alanında bilinirliğinin artması için çalışmalarda bulunmak.
- f) Yeni ürün tasarlamak, prototip hazırlamak, varsa ortak çalışılan paydaşların üretim sistemine adaptasyonunu sağlamak.
- g) İlgili alanlarda yeni markalar oluşturmak ya da var olan markaların değerlerini artırmak için çalışmalarda bulunmak.

- ğ) Geliştirilen ya da halihazırdaki sanayi kurumlarında üretilen ürünlerin sürekli iyileştirilmesini sağlamak ve ürün kalitesinin yükseltilmesi için destek vermek.
- h) İlgili sanayi kuruluşlarında üretilen ürünlerin müşteri beklentilerini karşılama için yenilikler yapmak.
- ı) Maliyet düşürücü, verimlilik ve kapasite artırıcı yeniliklerin araştırılmasını ve uygulamaya geçirilmesini sağlamak.
- i) Yeni üretim teknolojileri geliştirilmesi için çalışmalar yapmak ve bu konuda çoklu iş birlikleri sağlamak.
- j) Kamu, özel sektör ve ticari kurumlardan gelecek talepler üzerine danışmanlık, test ve analiz hizmeti (Ar-Ge, tasarım, ürün geliştirme ve saire) vermek.
- k) Üniversite ve çevresindeki sanayi kurumları, ticaret odaları ve organize sanayi bölgeleri arasında sanat, tasarım, teknoloji ve üretim alanında iş birliği yapmak.
- l) Yurt içindeki ve yurt dışındaki kurum ve tasarım alanlarında üniversiteler ve diğer merkezler ile iş birliği ve ortaklıklar yapmak.
- m) Tasarım, ürün geliştirme, uygulama, teknolojik yaklaşımlar ve araştırmalar ile ilgili bilgi, tecrübe birikimi oluşturmak; bunları iç ve dış paydaşlarla paylaşmak.
- n) İlgili sanayi dallarında ihtiyaç duyulan yeni ürünler veya hizmetlerin verilmesi amacıyla yeni ürünler tasarlamak, örnek ürün üretmek ve tasarım tescili, patent ve faydalı model almak ve alınmasını teşvik etmek.
- o) Üniversite öğretim üyeleri tarafından yürütülecek tasarım ve ürün geliştirme projelerine destek sağlamak, bu alanlarda araştırma, yayın, tescil konularında teşvik edici faaliyetlerde bulunmak.
- ö) Merkez ile ilgili yaygın ve tanıtım faaliyetleri yaparak, Üniversitenin gelişimine katkıda bulunmak.
- p) Ulusal ve uluslararası kamu ve özel sektör kurum ve kuruluşlarına Merkezin amaçları doğrultusunda projeler hazırlamak, eğitim programları düzenlemek, bilimsel mütalaada bulunmak ve benzeri hizmetleri vermek.
- r) Merkezin amacı ile ilgili kamu kurum ve kuruluşlarıyla ortak projelerin geliştirilmesine imkân sağlamak” (8) olarak tanımlanmaktadır.

Tasarım merkezlerinin görev, sorumluluk ve faaliyet alanlarının sınırları kadar, yetki ve sorumluluğunda olmayan kriterler de devlet bünyesinde kurulan tasarım merkezlerinin diğer merkezlerden ayrıştığı noktaları ve dinamiklerini özümsemek açısından önem taşımaktadır.

Bu açıdan yine Bilim Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'nın “Araştırma Geliştirme ve Tasarım Faaliyetlerinin Desteklenmesine İlişkin Uygulama ve Denetim Yönetmeliği'nin ikinci bölüm altıncı maddesi kapsamında yer alan tasarım sayılmayan faaliyetler aşağıda belirtildiği gibidir.

- a) Pazarlama faaliyetleri, piyasa taramaları, pazar araştırması ya da satış promosyonu,
- b) Kalite kontrol,
- c) Bir tasarım projesi kapsamında olmaksızın icat edilmiş ya da mevcut geliştirilmiş süreçlerin kullanımı,
- ç) Kuruluş ve örgütlenmeyle ilgili araştırma giderleri,
- d) Üretim ve üretim altyapısına yönelik yapılan yatırım faaliyetleri, ticari üretimin planlanması ve seri üretim sürecine ilişkin harcamalar,
- e) Numune verilmek amacıyla prototiplerden kopyalar çıkarılıp dağıtılması ve reklam amaçlı tüketici testleri,
- f) Bir tasarım projesi kapsamında olmaksızın yeni süreç, sistem veya ürün ortaya konulmasına hizmet etmeyen doğrudan veya gömülü teknoloji transferi,
- g) Tasarım faaliyetleriyle geliştirilen ürüne veya sürece ilişkin fikrî mülkiyet haklarının edinimi dışında bu hakların korunmasına yönelik faaliyetler,
- ğ) Paris Sözleşmesinin 2. mükerrer 6. maddesi kapsamında yer alan hükümlerle alametleri ile bu kapsam dışında kalan ancak kamuyu ilgilendiren, dini, tarihi ve kültürel değerler bakımından halka mal olmuş ve ilgili mercilerin tescil izni vermediği işaretlerin, armaların, amblemlerin, nişanların veya adlandırmaların uygunsuz kullanımını içeren tasarım faaliyetleri,
- h) Kamu düzenine veya genel ahlaka aykırı tasarım faaliyetleridir (Uşak Üniversitesi Deri, Tekstil, Seramik, 2018). Yapılan araştırma kapsamında, Uşak Üniversitesi Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde yapılan fiziksel analizlerin yanı sıra, birimin kuruluşundan bu yana görevli yetkilileri ile görüşmeler yapılarak tasarım

merkezi hakkında kapsamlı bilgi alınmıştır. Yönetimde görevli yetkililere sunulan yarı yapılandırılmış görüşme formları<sup>1</sup> ile aşağıda yer alan bilgilere ulaşılmıştır.

## **2. Uşak Üniversitesi Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi Özelinde “İhtisaslaşma ve Bölgesel Kalkınma Odaklı Misyon Farklılaşması Projesi”**

YÖK’ün yönettiği “İhtisaslaşma ve Bölgesel Kalkınma Odaklı Misyon Farklılaşması Projesi” 2016 yılı sonunda ilan edilmiş bir projedir. Proje kapsamında ilk etapta beş adet üniversite pilot uygulama için seçilmiştir. Bu üniversitelerden biri, deri, tekstil ve seramik alanında uzmanlaşmayı tercih eden Uşak Üniversitesi olmuştur. Üniversite bu bağlamda 2016 yılı sonu 2017 yılının başında çalışmalarına başlamıştır. Proje başlangıcında yeni yapılanmakta olan üniversitenin tasarım merkezi, diğer ihtisaslaşan üniversitelerle karşılaştırıldığında çok büyük ilerleme kaydedememiş olsa da 2018 yılı sonrasında çalışmalar hız kazanmaya başlamıştır.

Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi kurulmadan önce, yapılan kalkınma projeleri, BAP (Bilimsel Araştırma Projeleri) tarafından fonlanan ya da Zafer Kalkınma Ajansı, TÜBİTAK, Ekonomi Bakanlığı gibi üniversiteye dış kaynak olan kurumların desteklediği projeler olduğu için günümüze kadar bilinen yöntemler kullanılarak yürütülmesi söz konusu olmuştur. Uşak Üniversitesi’nin dahil olduğu İhtisaslaşma ve Bölgesel Kalkınma Odaklı Misyon Farklılaşması Projesi, Türkiye ve TR33 Bölgesi ve için de ilk defa deneyimlenen bir proje olduğundan, tasarım merkezi için süreç içerisinde izlenen yapılanma politikaları, tüm yetkililer ve kurucu ekip açısından daha önce modellenmeyen, ilk olma özelliğine sahip bir girişim olmuştur.

İhtisaslaşma ve Bölgesel Kalkınma Odaklı Misyon Farklılaşması Projesi kapsamında uzmanlaşacak üniversiteler belirlenirken, günümüze kadar alanında ve bölgesinde bilinirliği ve tercih edilme oranı yüksek, köklü üniversitelerin dışında, uzmanlaşma potansiyeline sahip olan, bölgelerde yeni kurulan üniversiteler projeye dahil edilerek, bu bölgelerin cazibe merkezi haline getirilmesi amaçlanmıştır. Örnek verilecek olursa; Yirmi yıl sonrasında Uşak Üniversitesi, deri, tekstil veya seramik alanlarında uzman, tercih edilebilecek üniversite olarak işaret edilmek istenmiştir. Bundan dolayı 2016 yılı sonrasında kurulan üniversiteler arasından tercih yapılırken, Uşak Üniversitesi ilk beş üniversite arasında yer almıştır.

Tasarım merkezinde uzmanlık ve çalışma alanı olarak deri, tekstil ve seramiğin tercih edilmesi ise, 2016 öncesinde yapılan çalışmalar doğrultusunda YÖK tarafından verilmiş bir karar olmakla birlikte, bölgenin mevcut durumu, etkili olduğu endüstri kolları, üniversitenin potansiyeli ve bölge ile üniversitenin ilişkileri gibi parametreler alınan karar üzerinde etkili olmuştur.

Uşak ilinin, geçmişten günümüze, deri, tekstil ve seramik sektörlerindeki üretim ve ihracat kapasitesi bilinmektedir. Bölgede üç tane seramik fabrikası vardır ve bu tesisler ülke çapındaki üretimin %20’lik dilimini sağlamaktadır. Yalnızca Karma (Deri) Organize Sanayi Bölgesi’nde deri alanında 283 civarında firma ve irili ufaklı atölye mevcut olmakla beraber, yarı mamul deri üretimi konusunda 75.762 Ton/Yıl üretim kapasitesine sahip olan Uşak, ürettiği derileri ulusal ve uluslararası pazara sunmaktadır (T.C. Uşak Valiliği, t.y.). Ayrıca Uşak ilinin tekstil alanında tarlasız pamuk üretimi olarak adlandırılabilir potansiyel ve nitelikte geri dönüşümlü iplik üretim tesislerinin varlığı, özellikle halı, kilim, battaniye gibi ürün gruplarında yüksek üretim ve ihraç kapasitesi ile bu alanda tekel oluşturması gibi kriterler, Uşak Üniversitesi’nin uzmanlık alanlarını deri, tekstil ve seramik olarak belirlemesi noktasında etkili rol oynamıştır.

Tasarım merkezinin kuruluşunun öncesinde yapılan bölgesel analizler kapsamında, öncelikle iç ve dış paydaşlar ile görüşmeler ve fikir alışverişleri yapılmıştır. Üniversite koordinasyon ve yönetiminde yetkili birimler, Zafer Kalkınma Ajansı, TÜBİTAK ve bölge firmaları ile yapılan görüşmeler sırasında, çevre illerdeki köklü üniversitelerde aktif olan deri, tekstil ve seramik bölümlerinin teknik ve mühendislik açısından kuvvetli oldukları, bundan dolayı tercih edildikleri ve bölgede tasarımın eksik olduğu kanısına varılmıştır. Özellikle TÜBİTAK ile yapılan görüşmeler sonrasında, tasarım

---

<sup>1</sup> Yarı yapılandırılmış görüşme formları eşliğinde online olarak ve yüz yüze yapılan görüşmeler 29-31 Mart 2023 tarihleri arasında Uşak Üniversitesi’nde yapılmıştır.

alanında ilerlemenin bölge kalkınması üzerinde çok büyük etkisinin olacağı tespiti edilmiş, kalkınma çalışmaları yapmak ve projeler üretmek için Uşak Üniversitesi bünyesinde Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi kurulmuştur. Yapılan bu girişimle, akademi ile sektör iş birliğinin sağlandığı, tasarım ve teknik bilginin bulunduğu çalışmaların üretildiği, sanayiye odak noktasında tutan bir tasarım merkezini ülkeye kazandırmak amaçlanmıştır. Sanayi ile üniversite iş birliği sağlandığında kalkınma hedeflerine ulaşılarak, ihracatı artırıp, ithalatın azaltılabileceği düşünülmüştür.

### **3. Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi İşleyiş Biçimi ve Standartları**

Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi fiziksel olarak Uşak Üniversitesi'nin Bir Eylül Kampüsü içerisindeki geçici, açık ofisinde yer almaktadır. DTS Tasarım Merkezi yönetimi, tasarım merkezi ekibinin açık ofis ortamında çalışmasının amacını, üç bölümün de birbiri ile etkileşim halinde olması ve farklı disiplinler arasında sinerji yaratmak isteği olarak nitelendirmektedir. 2023 yılı sonuna kadar bitirilmesi amaçlanan ve özel olarak tasarım merkezi faaliyetleri için tahsis edilecek binanın 2021 yılı Ekim ayında Bir Eylül Kampüsü içerisindeki yaklaşık 8.000 m<sup>2</sup>lik alana temeli atılmıştır. Projesi tasarım merkezi için özel olarak çizilmiş olan yapı tamamlandığı zaman işlevi kadar mekansal olarak da ülkede, alanında tek olan bir tasarım merkezi haline geleceği düşünülmektedir. Sanayi ile iç içe çalışılan, üretilen tasarımların prototiplerinin de çıkartılabileceği, her şeyin aynı alanda yapılabileceği bir alt yapıya sahip olmak tasarım merkezinin gelecek planları arasında yer almaktadır.

Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi direkt olarak rektörlüğe bağlı bir birim olmakla beraber, üniversite bünyesinde fiziksel olarak proje bazlı çalıştığı, destek aldığı; Güzel Sanatlar Fakültesi Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü, Mühendislik Fakültesi'nde Malzeme Mühendisliği Bölümü ve Tekstil Mühendisliği Bölümü olmak üzere birkaç tane farklı fakülte bulunmaktadır. Bunların yanı sıra gerektiği zaman Teknoloji Transfer Ofisi, meslek yüksek okullarından özellikle Ulubey M.Y.O. ve Banaz M.Y.O. ile çalışmalar gerçekleştiren DTS Birimi, dış paydaş olarak Zafer Kalkınma Ajansı'ndan teknik destek almakta, daha önce de belirtildiği gibi sanayiden ise hammadde ve yarı mamul teminlerini yaparak üretim parkurlarını kullanabilmektedir. Sahip olduğu ekipmanlarla tasarım sürecinde sektörün istek ve ihtiyaçlarına cevap verebilen tasarım merkezi, Deri Karma Organize Sanayi Bölgesi, Tekstil Organize Sanayi Bölgesi ve seramik fabrikalarının yer aldığı bir lokasyonda yer aldığından atölye ya da laboratuvar ortamı dışında, özel sektörde de ürünlerin üretim çıktılarını alabilme, direkt olarak reel sonuçları görme imkanına sahiptir. Bu imkânın biraz da bölgenin avantajı olduğunu belirten tasarım merkezi çalışanları, fabrikalar ve sektör ile iç içe olunan bir lokasyonda yer almanın, kısa süreli bir zaman diliminde birçok farklı firmaya ulaşım sağlayıp üretim prosesine erişerek gün içinde ürün çıktılarını görebilmenin de tasarım merkezinin avantajı olduğu kanısındadır. Sektör firmaları da Sanayi ve Ticaret odası aracılığıyla bu sisteme dahil edildikleri, bir üniversite ve akademisyen-tasarımcılarla, uluslararası standartlarda ürünlere hızla ulaşabildikleri için tasarım merkezine bu bağlamda destek vermektedirler.

Sektöre yapılan tasarım projeleri süreçlerinde üniversitenin farklı fakültelerinden, özellikle Güzel Sanatlar Fakültesi ve Mühendislik Fakültesi'nin olanaklarından da faydalanabilme imkanına sahip olduğu belirtilen tasarım merkezinde; Renk kalibrasyonlu ekranlar, tasarımcının kullandığı program kapasitesine uygun nitelikte bilgisayar kasaları ve ekipmanları, yüksek çözünürlüklü tarayıcı cihaz, prototip dijital baskı makinesi, 12 renkli profesyonel yazıcı, elde çıkartılan kalıpları dijitalle aktarabilmeyi sağlayan dijitleme cihazı ve kalıp çıktıları alınabilen grafik çizim (plotter) cihazı, her tasarımcının kalem ve klavyesiyle beraber artistik çizimler yapabildiği, bireysel kullanıma sunulmuş profesyonel grafik tabletler, ofis dışındaki çalışma ve sunumlarda kullanılacak bireysel dizüstü bilgisayarlar, 3D program ile entegre kullanılan bir adet grafik çizim tableti, orjinal Adobe Creative Cloud program paketleri, Procreate, Eat Dokuma Tasarım Programı, prototip dokuma çalışmaları için bilgisayar destekli dokuma tezgahı, 3D Clo üç boyutlu tasarım programı, Swatchbook, Vizoo ile Lectra ve Design Cad programları, seramik biriminin kullanım ve erişiminde Shutterstock, kağıt ve kumaş tekstil pantoneleri, çeşitli deri ve tekstil yüzeyleri için kullanılacak dikiş makinaları ile ekipmanları, prova mankenleri, transfer baskı pres, tekstil kumaş yüzeylerinde doğru renk analizlerini yapabilmek için ışık odacığı, seramik bölümü için bir adet değirmen ve karıştırıcı, deneme ve numuneler için 1700 dereceye çıkabilen bir füzyon fırını, tüm birimlerin kullanımına uygun fotoğraf makinesi ve ekipmanı ile ışıklı masa bulunmaktadır. Süreç içerisinde sahip olduğu imkanlar ile bölge firmalarının ihtiyacı olan tasarım desteğini sağlamaya çalışan tasarım merkezi ekibi, vizyonu ve ulaşmak istediği hedefler doğrultusunda donanım ve teknoloji alanında, halihazırda devam eden projeler ile deri, tekstil ve seramik birimlerinin alana özgü çalışmalarında kullanabilecekleri farklı donanım, yazılım ve ekipmanları bünyesine kazandırma



konusunda çalışmalarına devam etmektedir. İlerleyen süreçte tam teçhizatlı bir parkur kurabilmek adına seramik bünyelerin analiz edilmesi için ekipmanla beraber, tasarıma uygun sırları geliştirebilmek adına test analiz cihazlarının alımı ve bir ısı mikroskobu da DTS'ye gelecek ürünler arasında yer almaktadır.

Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi sanayi odaklı bir tasarım merkezi olduğu için, donanımsal altyapıya sahip olmakla beraber sanayiye hizmet verebilecek yapıda ve yeterlikte insan kaynağına da sahip olması gereken bir kuruluştur. Tasarım merkezi oluşturulurken, endüstrinin kullandığı programların, ekipmanların yanı sıra insan faktörü açısından ele alındığında, sektörü anlayabilecek ve endüstriyel çalışmalara cevap verebilecek nitelikte akademisyen-tasarımcıların bu oluşumda olması gerektiği düşünüldükten sonra, dinamik ve çok yönlü bir ekip oluşturmaya özen gösterilmiştir. Üniversite-sanayi iş birliğini tahsis etmek için sektör deneyimli akademisyen tasarımcılarla çalışmanın gerekliliğine inanan yetkili birim, gelinen aşamada, misyonuyla, üniversite çapında en başarılı birimler arasında olmakla birlikte ihtisaslaşan pilot üniversiteler arasında da en başarılı üniversite olduğu iddiasındadır. Bu başarının, bünyesinde görev yapan akademisyen tasarımcıların sanayi geçmişlerinin olması ve sanayi ile aynı dili konuşabilecek kapasiteye sahip olmalarına bağlayan tasarım merkezi kurucu yetkilileri, bu avantajın ilgili alanlarla ilişkili ulusal ve uluslararası pazarlarda varlık gösterirken kendilerine hız kazandırdığı kanısındadır. Buradan hareketle, bir tasarım merkezinin sağlıklı yapılandırılabilmesi için öncelikle ekipman ve donanımla beraber sektör iş birliğini sağlayıp sürdürülebilir olmasını sağlayacak yeterlikte beyin gücüne sahip olması gerekmektedir. Doğru insan kaynağına sahip olmanın, bir tasarım merkezinin yapılanmasında öncelikli unsurlar arasında olduğunu savunan DTS Tasarım Merkezi'nin kadrosu oluşturulurken, mesleki yetenek ile sektör deneyimi ilk aranılan özelliklerdir.

DTS Tasarım Merkezi'nde istihdam edilen tasarımcıların göreve alımları ise Uşak Üniversitesi atama yükseltme kriterlerine göre yapılmaktadır. Genel olarak ve öncelikle hangi alanda tasarımcı gerektiğinin tespiti yapılmaktadır. Deri, tekstil ya da seramik alanlarından tekstil birimine istihdam sağlanacağı varsayılır ise, ana alan belirlendikten sonra ikinci adımda uzmanlık alanı olarak (dokuma, baskı, giyim vb. gibi) hangi alanda gereklilik varsa ona rektörlük birimine bildirimde bulunup ilan verilmesi talebinde bulunmaktadır. Sonrasında gelişen süreçte, rektörlüğün vermiş olduğu ilana uygun nitelikte olan aday liyakate göre tasarım merkezine yapılan sınavlar ve mülakatlar sonrasında atanmaktadır.

Tasarım merkezinin organizasyon şemasına bakıldığında, bir müdür ile her birimi temsilen üç müdür yardımcısı ve bunların da bağlı olduğu bir yönetim kurulu bulunmaktadır. Yönetim kurulunda rektör ve rektör yardımcıları ile deri, tekstil, seramik alanlarında uzman akademisyenler bulunmaktadır. Bu oluşumda müdür ve müdür yardımcılarının atamasını rektör yapmaktadır. Tasarım merkezi yönetmeliğinde, merkezde görev yapan tüm çalışanların görev tanımları belirtilmektedir. Farklı projeler kapsamında zaman zaman görev tanımları dışına da çıkılabildiğini belirten tasarım merkezi yönetimi, yönetim kısmında, teknik ve tasarım ekiplerinin beraber çalışmasını koordine ederek, dış bağlantılar kurarak, iş yönetimini sağlamaya çalışmaktadır. Hangi firma ya da kurum ile ne koşullarda çalışılacağına, hangi projelerin yapılacağı ya da yapılması gerektiğine birimin müdürü ve müdür yardımcıları, toplantı aracılığıyla bilgi alışverişi sağlayarak, ekip olarak belirlemektedirler. Proje akışında da yine aynı yöntem izlenmekte, kararlar ekip olarak alınmaktadır.

Tasarım merkezinde her tasarımcı, kalite standartları çerçevesinde, proje sürecinde yapmış olduğu tasarımların özgün ve kendine ait olduğunu belirten bir taahhütname imzalamaktadır. Bunun yanı sıra her tasarımın kayıt altına alındığı tasarım kayıt formlarının mevcut olduğu merkezde, hangi tasarımcı, hangi tarihte nasıl bir tasarım yaptı, hangi firma, hangi tasarımı satın aldı vb. bilgiler kayıt altında tutulmaktadır. Ayrıca tasarım merkezinde herhangi bir firmanın kullanımına sunulan hiçbir tasarım, etik değerler dolayısıyla farklı bir firma ya da kuruluşa verilmemektedir. Dolayısıyla tasarımların, özgünlüğünün kayıt altına alınmasının yanı sıra tasarım sürecinde etik değerleri gözetilen bir sistem mevcuttur.

DTS Tasarım Merkezi'nin faaliyetleri, her ay birim yöneticisine çalışanlar tarafından verilen efor raporları dışında, üç ayda bir rektörlüğe verilen raporlar ve her yıl rektör yardımcıları ile yapılan toplantılar aracılığıyla denetlenmektedir. Araştırma ve uygulama merkezlerindeki tüm çalışanlar, faaliyetleri ile alakalı raporları, strateji birimine iletilmek üzere üst yönetimlerine sunmaktadırlar. Strateji birimleri de raporları sayıştay denetimine sunmaktadırlar. Yıl içerisinde hangi faaliyetler, hangi koşullarda yürütüldüyse sayıştay tarafından incelemeye alınmaktadır. Denetim sonrasında ilgili birimdeki rektör yardımcıları tarafından, birimin faaliyetlerine devam etmesine, birimin kapanmasına ya da

geniştirilmesine dair kararlar alınmaktadır. Bu denetimlerin dışında, tasarım merkezinde yürütülen bazı projeler BAP tarafından fonlandığı için, proje akışları (projenin işleyip işlemediği, yolunda olup olmadığı, paranın doğru harcanması vb.) BAP'ın dış denetçileri tarafından soruşturulmakta ve takip edilmektedir.

Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi özel sektör firmalarının tasarım merkezlerinden farklı olarak, üniversitenin rektörlüğüne bağlı akademik bir araştırma ve uygulama merkezidir. DTS Tasarım Merkezi çalışanlarını da kapsayan, akademik olarak uygulamalı birimlere atanan akademisyenlerin ders verme zorunlulukları bulunmamaktadır. 10 Ağustos 2016 Çarşamba tarihinde yayınlanan, 29797 sayılı resmî gazeteye göre;

**Tasarımcı:** "Tasarım faaliyetleri kapsamındaki projelerin gerçekleştirilmesi ve ilgili projelerin yönetilmesi süreçlerinde yer alan, üniversitelerin; mühendislik, mimarlık veya tasarım ile ilgili bölümlerinden mezun en az lisans derecesine sahip kişiler ile tasarım alanlarından herhangi birinde en az lisansüstü eğitim derecesine sahip diğer kişileri ifade eder."(10) olarak tanımlanırken,

**Tasarım Faaliyeti:** "Sanayi alanında ve Bakanlar Kurulunun uygun göreceği diğer alanlarda katma değer ve rekabet avantajı yaratma potansiyelini haiz, ürün veya ürünlerin işlevselliğini artırma, geliştirme, iyileştirme ve farklılaştırmaya yönelik yenilikçi faaliyetlerin tümünü ifade eder (Araştırma, Geliştirme ve Tasarım, 2016)." olarak tanımlanmakta ve DTS Tasarım Merkezi'nde bu tanımlamaya uygun bir işleyiş yürütülmektedir.

#### **4.Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi Bünyesinde Yapılan Projeler**

Diğer taraftan DTS Tasarım Merkezi'nde görevli akademisyen tasarımcılar yürütülen projelerde üstlendikleri tüm görevlerde akademi ve sektör senkronizasyonunu sağlamaya çalışarak, özel sektörün yoğun ve terminli çalışma programlarına riayet etmektedirler. Bir resmi kurum projesi olan, "112 Acil Kıyafet Tasarımı ve Şartname Yazımı Projesi" ni örnek gösteren tasarım merkezi yönetimi ve tasarımcı ekibi, ilk olarak 2019 yılında yapılan projede, teknik ve tasarım ekibi olarak toplamda 11 kişinin çalıştığını, her ürünü yetkinliklerine göre farklı tasarımcının üstlendiğini belirtmiştir. Projedeki her ürün tasarlanırken beraberinde teknik özellikler geliştirilerek şartnamelerin yazıldığını ifade eden tasarım merkezi, süreçte tasarımcılar ile teknik ekibin sürekli temas halinde çalıştığını vurgulamıştır. Genellikle özel sektör projelerinde bireysel, çoğunlukla da resmi kurum projelerinde ekip ile çalışmalar planlandığını belirten tasarım merkezi, koleksiyon hazırlama, tasarım geliştirme ve müşteri ilişkileri noktasında tasarımcıların bireysel olarak çalışmalar yaparak, ekip içinde inisiyatifleri dahilinde hareket ettiği bilgisini vermiştir.

Zaman içerisinde yürütülen ve geliştirilen projelerle beraber resmi ve özel kurum ve kuruluşlar arasında bilinirliğinin arttığını belirten DTS Tasarım Merkezi, sanayide ya da kamuda çalışılan, proje yapılan iç veya dış paydaşlar aracılığıyla yeniden farklı proje teklifleri aldıklarını ifade etmiştir. Bunun dışında tasarım merkezinde görevli bir akademisyen-tasarımcıya ulaşarak proje teklifleri sunulabilmekte ya da rektörlükten direkt talep edilen projeler de olabilmektedir. Kalkınma odaklı olarak yapılan diğer resmi kurum projelerinden bahsedecek olursak; DTS Tasarım Merkezi'nin kurulduğu günden itibaren 112 Acil Sağlık dışında, PTT, UMKE (Ulusal Medikal Kurtarma Ekibi), OGM (Orman Genel Müdürlüğü) ve Havelsan ile çalışılmış, tüm bu kurumların personel kıyafet tasarımları yapılmış ve kıyafetlerin şartnameleri yazılmıştır.

Kıyafetler tasarlanırken, giysiyi kullanacak personelden kullanım şekli, istekleri, şikayetlerine dair bilgiler alınarak analizler yapılmış sonrasında kullanıcının konfor alanını gözetken ürünler tasarlamaya özen gösterilmiştir. Giysilerde son trend ve teknolojiye uygun kumaşlar, aksesuar ve materyaller kullanılmıştır. Uşak ilinde oldukça büyük tesislerinin bulunduğu geri dönüşümlü ipliğin de bazı ürünlerde kullanıldığı projeler, sürdürülebilirlik ve çevre bilincini ön plana çıkartarak, üniversitenin ve DTS'nin sosyal sorumluluk hassasiyetini vurgulamıştır. Bu projelerin şartnamelerinde giysilerin kumaşlarıyla beraber tüm aksesuar detaylarına, pantone kodlarına, logo, amblem, reflektör gibi detaylarla, kalite standartlarına yer verilmiş, tüm materyallerin testleri, analizleri üniversite bünyesinde mühendis-akademisyenler tarafından yapılmıştır. Bütün ürünler, üç boyutlu programda, avatarlar üzerinde modellenip, detaylandırılarak, üretimi yapılmadan önce en gerçekçi halleriyle alıcı kitleye sunulmuştur. Şartname içeriğinde yer verilen bu görsellerle beraber

teknik çizimler, tüm ölçü tabloları, model ve dikiş özelliklerinden, paketlenme ve yasaklı boyarmadde listesine değin birçok bölüme yer verilmiştir. Prototip üretimleri sonrasında da ürünleri inceleyerek sonuçları değerlendiren tasarım merkezi, bu proje içeriklerinde, yazlık ve kışlık olmak üzere, mont, parka, yağmurluk, rüzgarlık montlar, yelek, gömlek, tişört, sweatshirt, pantolon, kravat, bere, eldiven, boyunluk, motorcu giysileri, ayakkabı ve çanta gibi birçok ürün tasarlayarak, kurumların beğenisine sunmuştur. İçinde “Uşak Üniversitesi’nde tasarlanmıştır.” etiketlerinin yer aldığı üniformalar ile bölgenin ve üniversitenin tanınırlığı artırılmış, sadece resmi kurum projeleriyle ülke çapında yaklaşık 200.000 kişiye hizmet verilmiştir

Toplumsal katkı farkındalığını vurgulayan farklı bir proje örneği olarak ise Uşak Kapalı Ceza İnfaz Kurumu Projesi’nden söz edebiliriz. Uşak Kapalı Ceza İnfaz Kurumu tüm Türkiye’deki iş yurtları içerisinde deri ceket üretimi yapan tek yapıdır. DTS Tasarım Merkezi Deri Birimi, Uşak Kapalı Ceza İnfaz Kurumu’na bay bayan deri ceket tasarımı ve kalıp desteği vermektedir. Kalıplarıyla birlikte verilen tasarımlar mahkumlar tarafından cezaevinin sunduğu olanaklar dahilinde üretilmektedir. Bu tasarım desteğini sağladıktan sonra cezaevinin üretim standartları ve satış oranlarının yükseldiğini belirten DTS yönetimi, yapılan projenin bir iş modeli olarak, Adalet Bakanlığı tarafından (iş yurtlarının bağlı olduğu kurum) diğer cezaevlerine önerildiğini, bu konuda da DTS Tasarım Merkezi’nin öncü olduğunu ve projenin bu açıdan diğer iş yurtlarına örnek teşkil ettiğini ifade etmiştir. Çalışan mahkumların maddi kazanç sağladığı göz önünde bulundurulduğunda bu çalışmanın sosyal sorumluluk bilinci olan bir proje olduğunu söylemek de mümkündür.

Bu proje grubunda bir diğer çalışma alanı ise sanayi ve özel sektör firmaları ile yapılan tasarım projeleridir. Bu projeler, firma istek ve talepleri doğrultusunda, firmanın ürün klasmanına göre, tekstil alanında dokuma ve baskı disiplinlerinde, desen tasarımı desteği ve teknik desteği içermektedir. Bu projeler kapsamında isteyen firmalara tasarımcı akademisyen ekip tarafından danışmanlık verilmektedir. Günümüze kadar DTS Tekstil Birimi’nin özel sektörde iş birliği yapmış olduğu firmalardan bir kısmı daha önce tasarımlarının çoğunu yurtdışındaki tasarım ofislerinden yüksek meblağlar ödeyerek satın alırken, DTS Tasarım Merkezi ile çalışmalarına başladıktan sonra yurtdışından tasarım almayı durduran firmalar, koleksiyonlarının çok büyük bir yüzdelik diliminde DTS Tekstil Birimi’nde çalışan akademisyen tasarımcıların tasarımlarını ve desenlerini kullanmaktadırlar. Uşak ili dışında çevre illerdeki firmalar ile de iletişimde olan DTS Tasarım Merkezi Tekstil Birimi, Denizli başta olmak üzere, bölge dışından Bursa, İzmir ve İstanbul firmaları ile de çalışmalar yapmaktadır. Donanımsal açıdan da birçok firmadan daha üst düzey koşul ve olanaklara sahip olan tasarım merkezi ile çalışmak ve tasarım aşamasında profesyonel danışmanlık alabilmeleri, firmaların iç gelişimini sağlaması ve marka değerlerini yukarı çekmeleri açısından önem arz etmektedir. Diğer taraftan geri dönüşümlü iplik alanında oldukça büyük komplekse sahip olan ve dokuma alanında battaniye üretimi yapan firmalar ile çalışmalar yapan tasarım merkezi ekibi, ürettikleri ürün kalitesini yükseltmek, katma değeri ve pazar payı yüksek ürün tasarlamak konusunda eksiklikleri olan bu firmalara destek vermiştir. Yapılan iş birlikleri ve ortak proje çalışmaları sonucunda desen ve tasarım desteği sağlanan firmalarla beraber DTS Tasarım Merkezi Tekstil Birimi’nin çalışmaları Almanya Heimtextil ve Fransa PremierVision başta olmak üzere birçok prestijli platformda sergilenmiş ve alıcı kitle ile buluşmuştur.

Tüm bunlara ek olarak farkını dijital çalışmalar alanında da gösteren tasarım merkezi, tekstil alanında firmaların öncelikli ihtiyaçlarından olan üretim planlama süreci ve sunumu aşamasında da sektöre destek sağlayarak, özellikle İstanbul, Denizli ve Uşak Bölgesi’nde yer alan büyük firmaların kataloglarını 3D teknolojisi ile dijital ortamda tasarlamış, kumaş stoklarını ve planlamalarını dijitalize etmiştir. Gerçekleştirdiği bu uygulamalar ile Endüstri 4.0 akımına uyum sağlayan tasarım merkezi, teknolojik eğilim ve dijitalleşme vizyonuyla, beraber projeler yürüttüğü paydaşlarının da güncel tasarım ve üretim sistemlerine entegre olmalarına katkı sağlamıştır.

2019 yılından itibaren tasarım merkezinde, farklı ekipler oluşturularak deri, tekstil ya da seramik alanlarında yapılan BAP Projeleri ise akademik ya da sektörel açıdan fark yaratmak, yenilikçi fikirler geliştirerek, alana katma değer sağlamak amacıyla yapılan projeler olmuştur. Bu projelerin anaparası Strateji ve Bütçe Başkanlığı tarafından sağlanmakta olup, üniversitedeki takibi, soruşturulması, fonlaması BAP Koordinatörlüğü tarafından yapılmaktadır. “Tasarım Uygulamalarının Yenilikçi Teknolojiler ile Deri, Tekstil ve Seramik Alanına Entegrasyonu” Projesi Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi’nin yürüttüğü bir proje olup 18.10.2021 tarihinde kabul edilmiştir. DTS müdür yardımcılarının dahil olduğu altı kişilik bir ekibin yürüttüğü proje, 2,582,681,60 TL bütçeye sahip bir UBAP05 Gündümlü Proje’dir. 2023 yılında bitirilmesi planlanan projenin amacı, bölge kalkınmasına katkı sağlayacak nitelikte katma değerli ürün üretimine destek olarak, öncelikle bölge, sonra ülke ve yurtdışına özgün ve nitelikli tasarım desteği

vererek, akademi-sanayi iş birliğini sağlayan, yegâne tasarım merkezi olarak markalaşma stratejileri geliştirmektir. Bu oluşum yaratılırken ihtiyaç olan tüm donanım ve yazılım ürünleri proje ile DTS Tasarım Merkezi bünyesine kazandırılmıştır. DTS Tasarım Merkezi'nin şimdiye kadar araştırmacı olarak katkı sağladığı, farklı disiplinleri buluşturan 4 farklı BAP projesi daha bulunmaktadır. 2023 yılı itibarıyla farklı proje girişimlerine devam eden tasarımcı ve mühendislerden oluşan ekip halihazırda iki farklı Tübitak 1505 ve Erasmus+KA220 projeleri üzerinde çalışmaktadır.

## 5. SONUÇ

İhtisaslaşma konusunda önemli bir aygıt olarak görülen tasarım merkezlerinin olumlu ve olumsuz yönlerinin araştırılarak, analiz edilerek, yeterlik ve yetersizliklerini, mevcut durum tespitlerini yapmak ve literatüre kazandırmak, yeni kurulacak tasarım merkezleri ve bu alanda çalışan tasarımcılar ile akademisyenlere örnek teşkil etmesi bakımından önem taşımaktadır.

Yapılan nitel araştırma sonucunda merkezin özellikleri çok boyutlu olarak ele alınmıştır. Çalışmanın bir durum tespiti olması bakımından merkez özelliklerinin araştırılmasına odaklanılmıştır. Tasarım merkezinin bölge kalkınması üzerindeki etkilerinin vurgulanmasını hedefleyen çalışma, merkezin işleyiş ya da yapısına yönelik bir müdahale içermemektedir.

Araştırma bölgesi olarak belirlenen Uşak ilinde toplamda dört adet ar-ge merkezi olup bu kuruluşlardan sadece bir tanesi tekstil alanında hizmet vermektedir (T. C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, 2023). Uşak Üniversitesi'ne bağlı DTS Birimi devlet destekli, akademik bir tasarım merkezi olduğundan, çalışma içeriği açısından uygun görülerek, bu çalışmada özel tasarım merkezleri kapsam dışı bırakılmıştır.

Çalışma başlangıcında (TR 33 bölgesinde yer alan ve o bölgeyi temsil eden) Uşak Üniversitesi Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi'ne gidilerek fiziksel çalışma koşulları incelenmiş, tasarım merkezinin kuruluş ve yapılandırılması aşamasında doğrudan katkı sağlayan akademik ve idari personele yarı yapılandırılmış görüşme formları sunulmuş ve elde edilen veriler nitel araştırma yöntemlerinden betimsel durum analizi yöntemiyle çözümlenerek içerikte paylaşılmıştır.

Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi 2023 yılı itibarıyla, içerisinde, seramik fabrikaları, tekstil ve deri firmaları olan yaklaşık 30 firma ile çalışmaktadır. Sürdürülebilir bir iş yapmanın en önemlisi olduğunu vurgulayan tasarım merkezi yönetimi, Bilimsel Araştırma Projeleri'nin yanı sıra sektöre verdiği teknik danışmanlık ve tasarım desteklerinden edindiği gelir ile ihtiyaç ve eksiklerini karşıladığını, 2022 yılında, üniversiteden bağımsız olarak kendi döner sermaye biriminin kurulduğunu ve kendi fon sisteminin oluştuğunu belirtmiştir. Markalaşma stratejisi olarak, yaptıkları projelerle isimlerini yavaş yavaş duyuran tasarım merkezi, sahip olduğu imkanlar dahilinde sektöre cevap verebilirken, uzun vadede farklı girişimlerde de bulunmaları gerektiğini belirtmektedir. Çalışmalarını sürdürdükleri üç alanda da geleceğe yönelik farklı stratejilerinin mevcut olduğunu vurgulayan Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi, varlıklarının, daha önce üretilmeyen ürünleri üretmek adına firmalar için bir fırsat olduğunu dile getirirken, sektöre sundukları tasarım ve teknik destekler doğrultusunda pazarı genişleterek, istihdamı artırmayı hedeflemektedir. Tasarım gücünü artırma stratejisinin firmalar arasındaki rekabeti de çoğaltacağını öngören tasarım ekibi, bunun sektörü geliştirerek firmaların standartlarıyla beraber pazar paylarının artarak, ithalatın azaltacağı görüşündeler.

Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi 2019 yılından buyana yazlık ve kışık olmak üzere 112 Acil, PTT, OGM ve UMKE gibi resmi kurum ve kuruluşların kıyafetlerini tasarlayarak, şartnamelerini yazmış ve 200.000 civarında personele hizmet sunmuştur. Ev tekstili uyku grubu için yapmış olduğu desen tasarımları ile ulusal ve uluslararası fuarlarda yer alarak, iş birliği yaptığı paydaşlarının yurtdışı tasarım ofislerinden aldıkları desen ve tasarım desteği taleplerini bitirmiştir. Dokuma alanında battaniye üreten firmalara tasarım ve dokuma konstrüksiyon alanında destek vermiş, yapılan çalışmalar özellikle geri dönüşümlü iplik ile üretilirken, sürdürülebilirlik duyarlılığı vurgulanarak, firmalara katma değerli ürün desteği sağlanmıştır.

Yapılan projelerde üç boyutlu yazılım programları ile çalışılırken, sektöre ve alıcı kitleye dijital teknoloji farkındalığı kazandırılmıştır. Özellikle ürün kataloglarının grafik aşamasında üç boyutlu programların kullanılması, firmaları büyük çaplı stüdyo maliyetlerinden kurtarıırken, koleksiyon sunumu kalite standartlarını üst düzeye taşımış ve firmalar için zaman tasarrufu sağlamıştır.

Ayrıca deri alanında cezaevi ile yapmış olduğu projeye sosyal sorumluluk ve toplumsal katkı alanlarındaki duyarlılığını pekiştirmiştir.

Seramik alanında, ilk etapta karo tasarımında hizmet veren ve pandemi ile sofraya eşyası tasarımlarına başlayan tasarım merkezinin birçok tasarımı yurtiçi ve yurtdışı fuarlarda sergilenmiş ve yüksek metrekarelerde üretimi sağlanmıştır. Alanda iki adet tasarım tesciline sahip olan tasarım merkezi, vitrifiye, lavabo ve klozet gibi ürünleri de tasarlayıp yapacak altyapıyı kurarak, belirtilen alanlarda çalışacak tasarımcıların istihdam edilmesi görüşündedir.

Sahip oldukları vizyon ve gelecek stratejilerinin tamamen dijital altyapılarını güçlendirerek, kadrolarını genişletmeye bağlı olduğunu savunan tasarım merkezi yönetimi, zamanla ar-ge çalışmalarına da ağırlık vererek tasarım ve ar-ge çalışmalarını dengeli bir şekilde ilerletme hedefindedir. Yapmış olduğu tüm proje çalışmaları, tasarım ve danışmanlık hizmetlerinden gelir elde eden tasarım merkezi çalışanlarının en büyük hedefi ise tasarımda dışa bağımlılığı minimum seviyeye indirerek, öncelikle bölge ve ülke kalkınmasına katkıda bulunmaktadır.

“Tasarım merkezinin üniversite sektör iş birliğini artırmak konusunda yaptığı girişimlere istinaden, 2019 yılı itibarıyla 28 Sanayi Kuruluşu ile protokol yaptığı, 94 farklı sanayi kuruluşu ile iş birliği sağladığı ve 5 farklı yabancı üniversite ile ikili iş birliği anlaşması imzaladığı bilgisine ulaşılmıştır. DTS Tasarım Merkezi kurulduğu günden bu yana 1500'den fazla tasarım faaliyeti, 200'ün üzerinde firma ziyareti yapmış ve 300 üzerinde (ulusal) haberde yer almıştır (Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama, 2022).” Gerçekleştirdiği tüm proje, danışmanlık ve tasarım destekleriyle üstlendiği misyonu gerçekleştiren tasarım merkezi varlığı ile katma değer sağlamakta, sektör firmalarına markalaşma yolunda vizyon kazandırmaktadır.

## **Teşekkür**

Bu çalışma, Uşak Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi (BAP) tarafından, “Tasarım Uygulamalarının Yenilikçi Teknolojiler ile Deri, Tekstil ve Seramik Alanına Entegrasyonu” projesine verilen hibe ile desteklenmiştir. (Proje No: 2021/GUD002)

## **Kaynakça**

Araştırma, Geliştirme ve Tasarım. (2016, Ağustos 10). *Araştırma, Geliştirme ve Tasarım Faaliyetlerinin Desteklenmesine İlişkin Uygulama Yönetmeliği*. Sayı: 29797, 7 Kasım, 2022 tarihinde: <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2016/08/20160810-7.htm> adresinden alındı.

Çetinkaya, M., Aktaş İ., Şahin, F. (2019) Uşak Üniversitesi Stratejik Plan 2020 – 2024. s.22

*Deri Tekstil ve Seramik Uygulama ve Araştırma Merkezi*. (t.y.). Uşak Üniversitesi, 1 Ekim, 2022 tarihinde: <https://pilot.usak.edu.tr/kolayulasim/7> adresinden alındı.

Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama. (2022). *Deri, Tekstil ve Seramik Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi 2022 Stratejik Planı*. 5 Kasım, 2022 tarihinde: [https://drive.google.com/file/d/1eCeR-gMTuI9JD8Ozi1T63uqVv1qbw\\_o/view](https://drive.google.com/file/d/1eCeR-gMTuI9JD8Ozi1T63uqVv1qbw_o/view) adresinden alındı.

Sektör Soft. (t.y.). *Teknoloji Geliştirme Bölgesi, Teknopark Nedir?* Sektör Soft, 7 Kasım 2022 tarihinde: <https://www.sektorsoft.com/teknopark-nedir-.html> adresinden alındı.

Kutgi, D. & Maden S. I. (2018) Bölgesel Yenilik Sistemlerinde Yeni Bir Yaklaşım: Akıllı Uzmanlaşma Stratejisi ve Teorik Temelleri, *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 55, 143, 144.

T. C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı. (2023, Haziran 7). *Ar-Ge, Tasarım Merkezleri ve Teknoloji Geliştirme Bölgeleri (TGB)*. T. C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, 7 Kasım 2022 tarihinde: <https://www.sanayi.gov.tr/arge-tasarim-merkezleri-ve-tgb> adresinden alındı.

T.C. Uşak Valiliği. (t.y.). *Ekonomi*. T.C. Uşak Valiliği, 10 Mart, 2023 tarihinde: <http://www.usak.gov.tr/ekonomi> adresinden alındı.

Uşak Üniversitesi Deri, Tekstil, Seramik. (2018, Aralık 24). *Uşak Üniversitesi Deri, Tekstil, Seramik Tasarım Uygulama Ve Araştırma Merkezi Yönetmeliği*. Sayı: 30635, 26 Kasım, 2022. adresinden alındı.

Saraç, M.A. (2020). Yükseköğretimde Yeni YÖK Projeleri. Yükseköğretimde İhtisaslaşma ve Misyon Farklılaşması, Sunuş. 25 Kasım, 2022 tarihinde: <https://www.yok.gov.tr/Documents/Yayinlar/Yayinlarimiz/2020/misyon-faklilasmasi-ve-ih-tisaslasma-arastirma-universiteleri.pdf> adresinden alındı.

## DİJİTAL BASKI TEKNOLOJİSİNİN SERAMİK VE DÜZ CAM ENDÜSTRİLERİNDE KULLANIMININ ARAŞTIRILMASI

### RESEARCHING THE USAGE OF DIGITAL PRINTING TECHNOLOGY IN CERAMIC AND FLAT GLASS INDUSTRY

Dr. Öğr. Gör. Burcu Keskin, Rektörlük İstanbul Medipol Üniversitesi  
burcu.keskin@medipol.edu.tr, ORCID Numarası: 0000-0002-3752-9202

#### Öz

Dijital baskı tekniği, dijital ortamda düzenlenen görsellerin cam ve seramik düz yüzeyler üzerine uygulanabilen aktarım teknolojilerinden biridir. Cam ve seramiğin sürdürülebilir yapısı sayesinde endüstriyel alanda sıklıkla tercih edilmektedir. Dijital baskı yöntemi diğer geleneksel tekniklerin tersine; hızlı üretim, farklı renk, tasarım seçeneği ve istenilen büyüklükte üretim yapabilme olanakları sağlamaktadır. Seramik ve cam endüstrisinde, mimari projelerde, mobilya sektöründe, seramik-porselen kaplamalarında ve beyaz eşya sektöründe yaygın olarak kullanılmaktadır. Dijital baskı tekniği; serigraf baskı, rotatif baskı, transfer baskı ve ultraviyole ışık kullanarak eğimli yüzeylere baskı yapabilen Uv baskı tekniklerinin ötesinde kullanılan en ileri baskı teknolojisidir. Dijital baskı, seramik ve düz cam yüzeylerde herhangi bir deseni veya fotogerçekçi görüntüyü basabilme olanağı sunarak tasarımcıya eşsiz yüzey tasarımları yaratma imkânı sağlamaktadır. Bu araştırmada, seramik ve cam endüstrisinde dijital baskı teknolojisi ile üretim yapan iki firmanın teknolojileri kıyaslanarak ele alınmaktadır. Çalışma kapsamında, seramik ve düz cam yüzeylerde kullanılan dijital baskı teknolojisinin ana hatlarıyla özelliklerine yer verilirken, kullanıldığı farklı uygulamalar ile seramik ve cam endüstrisine katkıları konu edilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Baskı, Cam, Seramik, Baskı Teknikleri, İnkjet

#### Abstract

Digital printing technique is one of the transfer technologies that can be applied on glass and ceramic flat surfaces of digitally edited images. Thanks to the sustainable structure of glass and ceramics, it is frequently preferred in the industrial field. Unlike other traditional techniques; digital printing method provides fast production, different colors, design options and the ability to produce in desired sizes. It is widely used in the ceramic and glass industry, architectural projects, furniture industry, ceramic-porcelain coatings and white goods industry. Digital printing technique is the most advanced printing technology used beyond screen printing, rotary printing, transfer printing and UV printing techniques that can print on curved surfaces using ultraviolet light. Digital printing allows the designer to create unique surface designs by offering the ability to print any pattern or photorealistic image on ceramic and flat glass surfaces. In this research, the technologies of two companies in the ceramic and glass industry that I was able to communicate with, which produce with digital printing technology, are compared and discussed.



*Within the scope of the study, the main features of the digital printing technology used on ceramic and flat glass surfaces are given, while its different applications and its contributions to the ceramic and glass industry are discussed.*

**Keywords:** Digital Printing, Glass, Ceramic, Printing Techniques, İnkjet

## 1. GİRİŞ

İlk çağlara kadar dayanan tarihsel süreçte insanların zihinde canlandırdıkları imgeleri, mağara duvarlarına yaptıkları resimler ile dışa vurma ihtiyacı duymuşlardır. Kültür evriminin bir parçası olan bu dışavurum, insanlığın her döneminde farklı uygulamaları beraberinde getirmiştir. Mağara duvarlarına yapılan resimler, kaya yüzeylerine işlenen petroglifler göz önünde bulundurulduğunda, her defasında farklı teknikler kullanıldığı görülmektedir. Paleolitik dönem mağara duvar resimlerinde sıklıkla kırmızı ve siyah rengin kullanıldığı, kimi zaman ise elin boyanarak şablon niteliğinde tekrarları ile kullanıldığı görülmektedir. Uygulanan yüzeyin özelliklerine göre oyularak rölyef biçimleri toz boya püskürterek renklendirdikleri bilinmektedir. Kısacası bu süreçte litografi, mühür, şablon teknikleri, kazıma gibi birçok yüzey aktarım yöntemlerinden faydalanmışlardır.

İnsanların bu yaptıkları resim ve yazıları aktarma isteği, çoğaltarak üretebilmek adına baskı tekniğinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Baskı tekniği, aktarılan yüzeyin özelliklerine göre farklı üretim çeşitleri olabilen ve esas amacının; resmin, yazının veya herhangi bir görüntünün birden fazla kopyasının alınması işlemi olarak nitelendirilmektedir. Günümüze kadar farklı materyal ve malzeme ile kullanılan birçok baskı tekniği bulunmaktadır. Gelişen dijital çağın sunduğu teknolojilerle farklılık gösteren dijital baskı tekniği; yazılım ve boya prosedürleri ile kullanıcılara çok yönlü üretim imkânı sunabilmektedir.

Seramik ve cam yüzeylerde tercih edilen yüzey aktarım yöntemlerinden olan serigrafi ve çıkartma (dekal) tekniği günümüzde sıklıkla kullanılmaktadır. Serigrafi tekniğinde; uygulama aşamasındaki işlemlerin zorluğu, süre, maliyet parametreleri göz önünde bulundurulduğunda mevcut eksikliklere yanıt arayışı dijital baskı tekniğinin gelişimine olanak sağlamıştır. Bu anlamda seramik ve cam endüstrisinde kullanılan dijital baskı tekniği endüstriyel ve sanatsal açıdan oldukça tercih edilen bir üretim tekniği olmaktadır. Dijital baskı tekniği, beraberinde son sistem yenilikler sunsa da, bahsi geçen alanlarda halen geleneksel teknikler yoğun olarak kullanılmaya devam etmektedir. Bu noktada disiplinler arası etkileşim ile, geleneksel ve dijital yöntemlerle elde edilen baskılar seramik ve cam yüzeylerde farklı etkiler yaratabilmektedir. Bu özgün yaratım süreci etkileşim ile bu teknikten faydalanan sektörlerin sayısı gün geçtikçe artmaktadır.

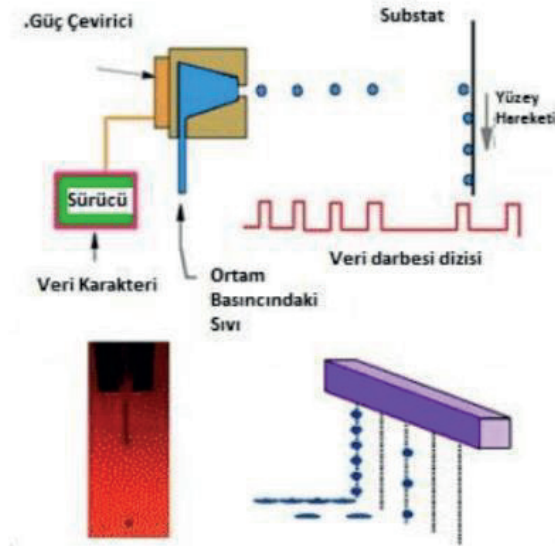
2000'li yıllardan itibaren yayılmaya başlayan bu teknoloji önceleri otomotiv sektörü ile adını duyurmaktadır. Daha sonra olumlu süreçlerin gözlemlenmesiyle seramik ve camın kullanıldığı birçok sektörde kullanımı yayılmaya başlamış ve teknoloji arz-talep doğrultusunda güncellenmeye devam etmektedir. Çalışmada nitel araştırma yöntemi ile tümevarımsal bir yaklaşım izlenmekte olup, seramik ve cam endüstrisinde dijital baskı makine üreticilerinden iki marka ele alınmaktadır. Makinelerin inorganik boyalar kullanarak çalışma prensibi, üretim proseslerindeki teknik ayırım ve ortak özellikler ile birlikte belirtilmektedir.

### 1.1 Diptech Firması

Dünyada iki büyük üreticiden biri olan "Diptech" firması üretimine yaklaşık 17 yıl önce başlamıştır. Dünya çapında yaklaşık 350 adet dijital baskı makinesiyle seramik ve cam endüstrilerine hizmet vermektedir. Kullanım ihtiyacına göre sürekli olarak teknolojisini geliştiren Diptech markası, önceleri otomotiv sektörüne tek renk baskı yapan makinesi ile hizmet vermeye başlamıştır. İşlevsel ve dekoratif kaplama alanında şimdiye kadar kullanılan seramik ve cam baskı tekniklerinin dijitalleşmesine öncülük etmektedir. Dip-Tech DX-3 ve VX-3 modelleriyle, maksimum 2880 Dpi görüntü çözünürlüğü sayesinde gerçeğe en yakın görüntüler elde edilebilmektedir. Son sistem makinelerinde kullandıkları Dip-Cmix renk kartelasıyla seramik ve cam yüzeyler üzerinde inorganik boyaları Pantone ve Ral kartelalarındaki

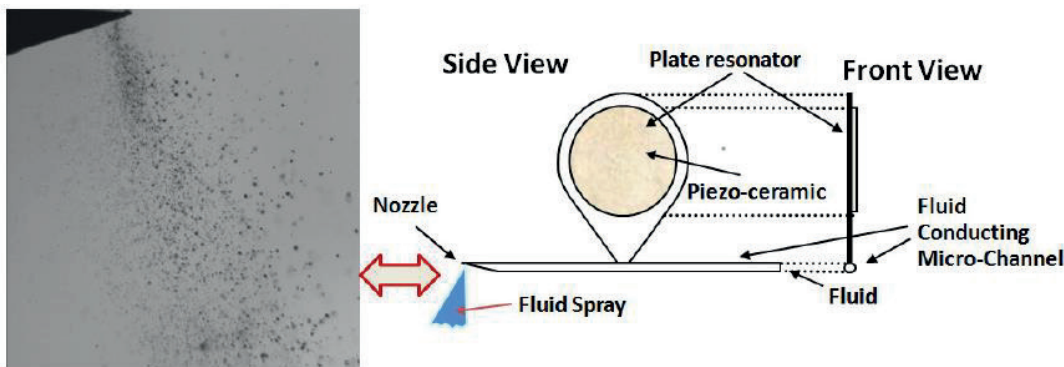
renklere yaklaştırmayı başarmışlardır. Teknolojisini Smartdrop kullanımı ile birleştirerek büyük ölçekli projelerde hızlı ve çok yönlü baskı imkânı sunabilmektedir.

Dijital baskı yapan makinelerde kullanılan inorganik boya kullanım prensibi 3 grupta özetlenebilir. Bunlardan birinci sırada olan Dod teknolojisi (Drop On Demand); bu prensipte üretim yapan dijital baskı teknolojisinin en çok kullandığı yöntemdir. Talebe bağlı boya püskürtme esasına dayanmaktadır.



**Görüntü 1:** İnk-jet baskı makinelerinde kullanılan, ikili mod olarak adlandırılan damla püskürtme prosesi  
<https://tekstilbilgi.net/inkjet-baski-nedir.html>

İkinci sırada kullanılan Sod (Spray On Demand); rengin sabit bir titreşimle daha fazla renk yayılımına olanak sağlayan bir yöntemdir. İçerisinden sıvının geçtiği delikleri bulunan kafa, ultrasonik bir sesle uyarılarak belli bir titreşim yaratması sağlanmaktadır.

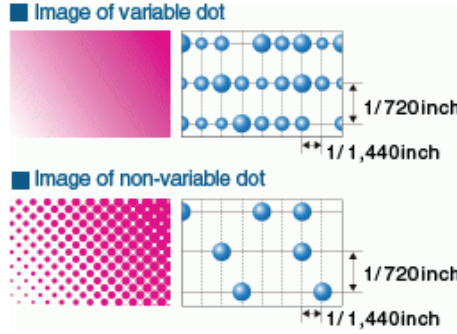


**Görüntü 2:** Sprey On Demand baskı kafası ve spreyn görselleştirilmesi

M. Tembely, A. Soucemarianadin, C. Lécot, (2009). "Prediction and Evolution of Drop-Size Distribution of an Ultrasonic Vibrating Microchannel" 2nd Micro and Nano Flows Conference, West London, UK, 1-2 September.

Son olarak kullanılan boya baskı kafalarındaki boya aktarım prosesinin kullandığı yöntem olarak Vds (Variable Drop Size) teknolojisi ise dünya çapında en çok kullanılan çalışma prensibidir. Basılacak olan fotografik

görseli, farklı damla boyutları ile detaylı gölgelendirme becerisi sayesinde yüksek çözünürlüklü detaylı görseller elde edilebilmektedir. Yüksek hızda ve düşük çözünürlük modunda bile yüksek kalitede baskı yapmak bu prensip sayesinde mümkün olmaktadır.



**Görüntü 3:** Noktaları üç farklı boyutta üreterek, grenli bir görünüm olmadan pürüzsüz, yüksek çözünürlüklü grafikler oluşturulabilmektedir.  
<https://www.mimakiaus.com.au/product/inkjet/i-roll/jv5-series/feature.html>

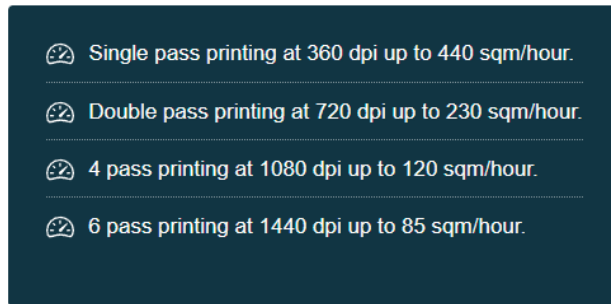
Diptech firmasının sahip olduğu Smart Drop teknolojisinde Vds (Değişken Damla Boyutu) yöntemi yer almayarak, geliştirmiş oldukları software (yazılım) sistemiyle görseldeki opaklık ve saydamlık özelliklerini ayarlayabilmektedir. Dolayısıyla seramik ve cam yüzeylere baskı yapan ink jet baskı makineleri, her markanın kendine has geliştirmiş oldukları yöntemleri uygulamaktadır.

## 1.2 Tecglass Firması

İkinci en büyük dijital baskı makinesi üreticisi olan “Tecglass” firması, yaklaşık 20 yıldır seramik ve cam endüstrisine hizmet vermektedir. Renk dağılımı için baskı kafalarında Vds teknolojisi kullanılmaktadır. Her iki markanın ortak olarak kullandığı proseslerden biri “Eş Zamanlı Kurutma Teknolojisi” (Simultaneous Drying Technology-SDP) adı verilen baskı+kurutma işleminin eş zamanlı yapılması sağlanabilmektedir.

Tecglass firması da, Diptech markası gibi kendine ait bir yazılım geliştirerek yüksek çözünürlüklü baskılar üretmektedir. İki üreticinin sisteminde var olan “Ink Flow” adı verilen devir daim sistemiyle boya karıştırma işlemi sağlanarak “Nozzle” adı verilen deliklerden kolayca yüzeye aktarımı sağlanmaktadır. Seramik tabanlı inorganik boya karışımının hareketsiz durmasıyla baskı kafalarında oluşan tıkanma bu sayede engellenerek pürüzsüz bir baskı elde edilmektedir.

Tecglass ink jet baskı makinesinde görselin çözünürlük prosesi, baskı kafasının geçiş (pass) sayısına bağlı olarak m<sup>2</sup>/saat bağlamında değişiklik göstermektedir.



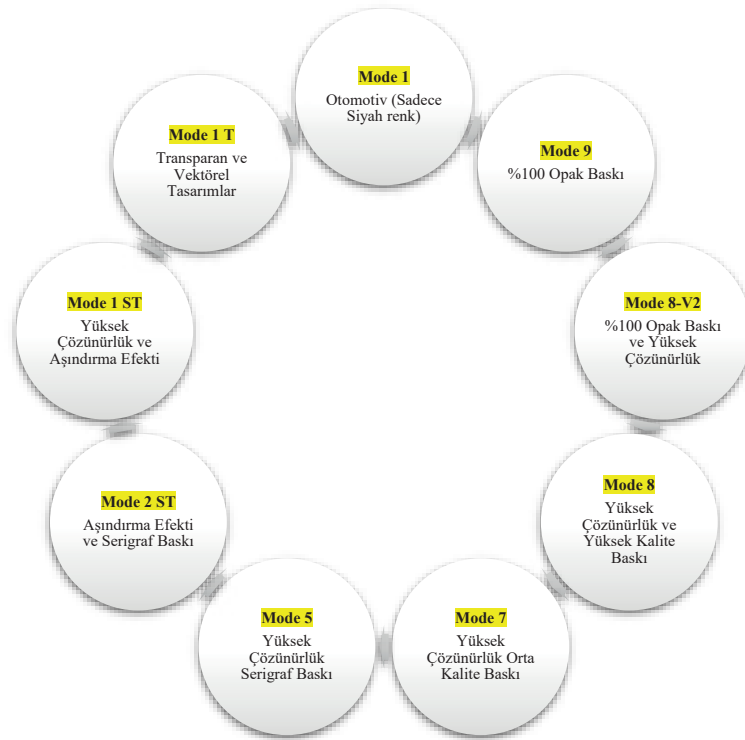
**Görüntü 4:** Tecglass markası dijital baskı makinesinin baskı geçiş ve çözünürlük prosesi.  
<https://www.tecglassdigital.com/en/itype>

Baskı kafalarının geçiş sayısının m2/saat bazında elde ettiği çözünürlüklere yer verilmiştir (Görüntü 4). Vitro-jet MA, Vitro-jet MT gibi modelleri bulunan Tecglass teknolojisi farklı ölçülerde baskı yapabilmektedir. Her iki markanın ortak eğilimi olarak kendilerine ait boya prosesleri mevcuttur. İhtiyaca ve kullanım alanına göre mevcut farklı renk seçeneklerinin yer aldığı gibi günümüzde altın, platin metalik boya grubu ile aşındırma rölyef efekti veren boyalar yer almaktadır. Hatta gelen talep doğrultusunda mimari ve endüstriyel alanlarda seramik ve cam malzemenin kaydırmazlık özelliğini arttıran “Slip-Resistance Ink” adı verilen mürekkepleri seçenekler arasında yer almaktadır.

Cam ve seramik yüzeylere uygulanan baskıların ortak prensibinde dijital ortamda düzenlenmesi gereken görsellerin formatları marka ve model fark etmeksizin jpeg, pdf, eps ve dvg dosya türlerini kapsamaktadır. Baskı öncesinde baskı operatörü veya tasarımcının, firmaların kendilerine ait geliştirmiş oldukları programın ara yüzünde bu görsellerin dijital baskıya uygunluğu açısından hazırlanması işlemini eksiksiz yapması gerekmektedir. Bu sayede basılacak görsel, günümüz teknolojisi ile maksimum 2880 dpi çözünürlükte hazırlanabilmektedir.

Geleneksel baskı tekniklerinden olan direkt baskı serigraf tekniği ve indirekt baskı (çıkartma-transfer baskı) olan dekal tekniği uygulamalarına kıyasla dijital baskı tekniği; az malzeme ile çok yönlü baskı imkânı sunmaktadır. Ink-jet dijital baskı tekniği, serigraf tekniğinin işlem basamaklarında yer alan elek (kalıp) hazırlama, pozlama-yıkama, rakle, dekal kağıdı ve lak gibi malzemelerin kullanımını gerektirmeyen son sistem bir teknolojidir. Serigraf ve dekal tekniklerinde basılacak görselin her renginin ayrı ayrı kalıp hazırlanarak uygulanması prosedürü dijital baskı ile ortadan kalkarak, renklerin kayması, ipek kalıbın tıkanması gibi fireye sebep olabilecek ihtimaller yer almamaktadır.

Ink-jet dijital baskı makinelerinde kullanılan programın kendine ait modları göz önünde bulundurularak istenilen görsel etkiye göre doğru mod ile basım yapılması gerekmektedir. Örneğin; Tecglass markasının kullandığı “Caldera” programının sahip olduğu 9 farklı mod yer almaktadır. Program arayüzünde yer alan bu modlar basım öncesinde uygulanacak yüzeyin özelliği ve ihtiyaç duyulan görselin çeşidine göre farklılık göstermektedir.



**Görüntü 5:** Tecglass dijital baskı makinesinin “Caldera” program arayüzü baskı modları. *Ortakçı Cam Ticaret ve Sanayi A.Ş.- Tecglass Makine Baskı Eğitimi Arşiv, İnegöl, (2021).*

Program arayüzünde basım öncesi görselin ihtiyacına göre seçilmesi gereken modlar, cam ve seramik yüzeylerde boya kalınlıkları ile oynayarak opaklık-serigrafi-yüksek çözünürlük seçenekleri sunarak farklı etkiler yaratmak mümkün hale gelmektedir. Vektörel tabanlı çizilmiş bir görselin serigraf baskı etkisi yaratması için, elek baskıda kullanılan boya kalınlığına mikron ( $\mu\text{m}$ ) bazında denk gelen bir aralıkta uygun mod seçilerek uygulanabilmektedir (Görüntü 5).

Son olarak incelenen dijital baskı makineleri ile geleneksel serigraf baskı tekniği arasında uygulanan yüzeyin malzeme özelliği dışında birtakım benzer özellikler bulunmaktadır. Serigraf veya çıkartma tekniğinde, yüzeye aktarılmak istenen görselin kalitesini çeşitli parametreler etkilemektedir. Basım öncesi ön hazırlık aşamasında doğru emülsiyon çeşidi, emülsiyon rengi, film hazırlığı, hazırlanan "Gaze" adı verilen elek kalıp, kalıbın iplik cinsi, dokuma sıklığı, elek kalıp numarası, uygun süreli pozlama gibi parametreler basılacak görselin özelliğine göre doğru bir analizle belirlenmelidir.

Trikromi, tramlı ve hassasiyet gerektiren görsellerde baskı öncesi aşaması esnasında belirlenmesi gereken en önemli unsurlar arasında olduğu bilinmektedir. Baskı esnasında görsele uygun bir boya hazırlığı ve kurutma-pişirim süreci baskının istenilen şekilde yüzeye aktarılmasını etkileyen bir diğer faktörlerden biridir. Dolayısıyla gözlemlenen seramik ve cam yüzeylerde tercih edilen serigraf ve çıkartma tekniğinde, oldukça fazla işlem aşaması yer almaktadır. Başarılı bir transfer işleminin gerçekleştirilmesi için, her bir adımda yer alan sıralamanın eksiksiz bir biçimde tamamlanmış olması gerekmektedir.

● : Kullanılan X : Kullanılmayan	Dijital ortamda görsel montaj	Film - Renk Ayrımı	Emülsiyon	Elek Kalıp (İpek)	Rakle	Pozlama Cihazı	Boya Karışımı Hazırlığı	Yıkama ve Kurutma Üniteleri	Çıkartma Kağıdı	Çıkartma Lakı	Fırın (Ürün Pişirim)
Direkt Baskı (Elek Baskı)	X	●	●	●	●	●	●	●	X	X	●
İndirekt Baskı (Çıkartma Tekniği-Dekal)	X	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Dijital Baskı Tekniği	●	X	X	X	X	X	X	X	X	X	●

**Tablo 1:** Direkt (elek baskı), indirekt (çıkartma tekniği) ve dijital baskı tekniklerinde kullanılan işlem basamaklarının karşılaştırılması.

Keskin, Burcu, "Dijital Baskı Teknolojisinin İnorganik Boyalar ile Düz Cam Yüzeylerde Kullanımının Araştırılması", Akdeniz Sanat Dergisi, Cilt No: 11, Sayı No:21 (2017).

Dijital baskı tekniğinde ise; her ne kadar bu denli bir işlem basamağı yer almasa da, görselin kusursuz basımı için farklı parametrelerin doğru yapılmasını gerektiren hususlar bulunmaktadır. Bunlar arasında en önemlisi, basılacak görselin ihtiyaç duyulan özellikleri doğrultusunda program arayüzünde uygun bir mod ile seçilerek düzenlenmesi kısmı önem teşkil etmektedir. Çünkü genel prensipte inkjet baskı teknolojilerinde yer alan sistemin zorunlu kıldığı mod seçenekleri; püskürtülecek boyanın mikron bazda kalınlık-incelik, opaklık ve geçirgenlik, dayanıklılık gibi seçenekler sunmaktadır. Devamında malzemenin özellikleri göz önünde bulundurularak doğru bir seçim yapmak gerekmektedir.

Bunun dışında önemle dikkat edilmesi gereken hususlardan biri de; makinenin fiziksel durumunun kontrolüdür. Bu tip makinelerde düzenli aralıklarla ile yapılması gereken kontroller baskının kalitesini doğrudan etkilemektedir. Yapılması gereken basınç ayarı, filtre değişimi, boyaların güncel tarihli kullanımı, vakum pompaları, baskı kafaların temizliği gibi fiziksel şartların baskıya uygunluğu düzenli olarak kontrol edilmelidir.

İlk olarak basım öncesi hazırlanacak görselin formatı Vektörel (Ai-Eps) veya Jpeg-Psd-Tiff-Postscript-Pdf formatlarda uygun çözünürlükte hazırlanmalıdır. Hazırlanan görsel içerisinde kullanılan renkler seramik boya teknolojisine uygun biçimde Pantone-Ral katalog kodlarından seçilerek CMYK baskı prensibine göre düzenlenmelidir. Baskı aşamasına geçildiğinde tasarımın ihtiyacına göre seçilmiş bir basım modu tercih edilmesi gerekmektedir. Eğer makinelerin

fiziksel şartları uygun ve basılması istenen görsel programda düzgün bir şekilde hazırlanmış ise baskı eksiksiz bir biçimde transfer edilebilecektir.

## 2. SERAMİK VE CAM ENDÜSTRİLERİNDE DİJİTAL BASKI TEKNİĞİNİN KULLANIM ALANLARI

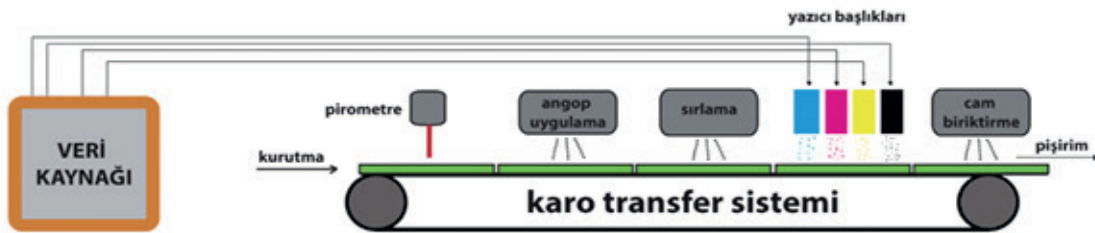
Seramik ve cam endüstrilerde kullanılan dijital baskı teknolojisi ,İnkjet baskı prosedürüyle çalışan bir sistemdir. İnkjet baskı, seramik, porselen, cam gibi malzemelerin üzerine mürekkep püskürtme yöntemiyle dijital baskı yapma işlemidir. Bu yöntem, geleneksel seramik baskı tekniklerine alternatif olarak geliştirilmiştir.

Çalışma prensibi açısından inkjet makineleri mürekkep püskürtmeli bir yazıcı gibi çalışır. Farklı renkteki mürekkeplerin baskı kafasından püskürtülmesi ve oluşan damlacıkların istenen çözünürlükteki deseni oluşturmasına dayalı bir sistemdir. Sistem bileşenleri arasında desen, baskı makinesi, renk verici bileşenler ve dekor uygulanan altlık yer almaktadır. Doğru ısıda, doğru vizkoziteye sahip iyi pigmentlerden yapılmış mürekkep rezervuardan geçer ve buradan da bilgisayar ortamında belirlenmiş renk miktarlarını ve grafiğini karo yüzeyine aktarır. (Korkmaz, 2017: 1868)

Dijital baskı tekniği olarak kullanılan ink jet teknoloji, geliştirilmiş bir bilgisayar destekli yazılım sayesinde tasarlanan görsellerin istenilen yüzeye aktarılmasını sağlamaktadır. İnkjet yazıcılarda bulunan mikro delikler sayesinde boya yüzeye püskürtülerek detaylı ve hassas bir aktarma işlemi gerçekleştirilmektedir.

Araştırmada dijital baskı yönteminin uygulanmış örneklerinden yola çıkarak seramik ve cam endüstrilerinde kullanım biçimleri saptanmaktadır. Seramik ve porselen karo endüstrisinde yıllardır kullanılan dijital baskı tekniği sayesinde doğal taş, mermer, ahşap gibi organik dokuları düz yüzeyler üzerine transfer edebilmek mümkün olmaktadır. Gelişen teknoloji ile beraber bu dönüşüm süreci yer ve duvar karo tasarımlarında eşsiz uygulamaların yer almasına olanak sağlamaktadır. Seramik kaplamalar, düşük maliyetli, hijyenik ve dayanıklı olması sebebiyle iç ve dış mekânlarda yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Bu sebeple günümüz modellerinde sıkça görülen tasarımlarda, dijital baskı teknolojisi sayesinde seramik kaplamalara farklı ve özgün kimlikler kazandırabilmek mümkün olmaktadır.

İnkjet dijital baskı teknolojisinin seramik kaplama malzemeleri üretim hattına verimli bir şekilde entegre edildiğinin söylenebilmesi için, inkjet dijital baskı makinası tarafından karoların yüzeylerine tek bir geçiş esnasında tasarımların aktarılması gerekmektedir. Bu geçiş esnasında karo yüzeyinin tamamında doğru renk yoğunlukları istenilen şiddetlerde oluşturulmalıdır. Bkz. Görüntü 6'da seramik inkjet dijital baskı teknolojisinin entegre edildiği karo transfer sistemi gösterilmektedir (Özeskici, Avcıoğlu, Nükte, 2019: 70).



Kaynak: (Hutchings, 2010)

**Görüntü 6:** . İnkjet Dijital Baskı Teknolojisinin Entegre Edildiği Karo Transfer Sistemi.

Özeskici, Şirin Koçak; Avcıoğlu, Celal; Nükte, Melike, (2019). "İnkjet Dijital Baskı Teknolojisi İle Deneysel Seramik Karo", Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Özel Sayı, Sayfa No: 70-71.

Günümüzde tasarım trendi, doğal dokulara uygun mermer, doğal taş, ahşap lamine görüntülerini dijital teknoloji ile seramik ve porselen kaplama sektörünün en çok tercih edilen desen çeşitlerindedir. Doğal malzemeleri gerçekçi bir

şekilde yorumlayan seramik kaplama tasarımlarında doğal malzemelerden soyutlanmış hareket ve tonlara sahip tasarımlar yaygın bir biçimde kullanılmaya başlanmaktadır.

Dijital baskı teknolojisi sayesinde seramik kaplamalar, iç ve dış mekân tasarımının fonksiyonel bir parçası olarak görülmektedir. Günümüzde gelişmiş üretim teknolojileri, seramik kaplama alanında mimar ve tasarımcıların yaratıcı fikirleri sayesinde oldukça hızlı yükseliş göstermektedir. Brütalist etkiyle son dönem popüler olan beton görünümü iç ve dış mekân kaplamalarında dijital baskı ile oldukça sık kullanılmaktadır. Cam ve seramik yüzeylerde uygulanan dijital baskı ile, malzemelerin yüzeylerine canlı renkler ve desenler basarak, brütalist yapılarda farklı bir estetik oluşturabilmektedir. Örneğin, bir brütalist beton binanın dış cephesinde, cam veya seramik malzemelerde uygulanan dijital baskı ile canlı renkler ve desenler kullanarak, yapının sertliğine karşı kontrast yaratmak mümkün olabilmektedir. Kısacası seramik kaplama endüstrisindeki dijital baskı teknolojisi tasarımcılara daha fazla tasarım özgürlüğü sağlamaktadır.



**Görüntü 7:** . Ng Kutahya Seramik Fusion serisi inkjet dijital baskı teknolojisi uygulanarak üretilen seramik duvar karosu.  
<https://ngkutahyaseramik.com.tr/blog/ng-kutahya-seramikin-yasam-alanlarina-estetik-dokunusu-bookmatch-koleksiyonu>

Seramik kaplama endüstrisinde hızla yayılan dijital baskı tekniği, cam endüstrisinde farklı alanlarda kullanımı ile tercih edilen bir dekorlama tekniği olmaktadır. Dış cephe kaplamaları, reklam tabelaları, vitray, mağaza iç mekân tertibatları, cam tavan ve duvar kaplamaları, cam kapı ve bölmeler, beyaz eşya sektörlerinde kısaca düz camın kullanılabilirdiği her alanda tercih edilmeye başlanmaktadır. Görselde görülen hem iç hem dış mekânda uygulanmış cam üzerine dijital baskı örneği görülmektedir. Günümüzde özellikle kapı ve separatör gibi uygulamaların iç mekânlarda sıklıkla tercih edildiği görülmektedir (Görüntü 8).



**Görüntü 8:** . (a) Diptech marka uygulanmış dijital baskı cam reklam panosu uygulaması (b) Diptech marka uygulanmış dijital baskı cam kapı uygulaması.

<https://www.diptech.com.tr/cama-baski-uygulama-alanlari/>

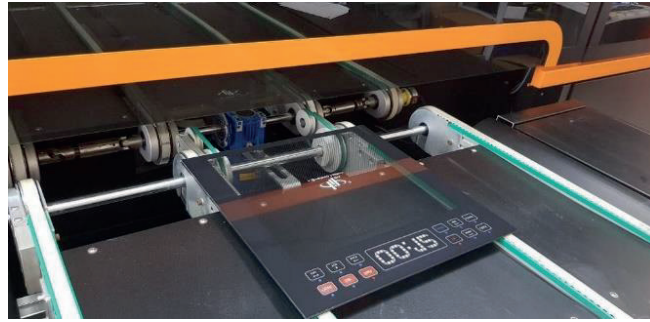


Mimari projelerde cam dijital baskı tekniđi kullanımı, malzemenin Őeffaf yapısından ötürü her iki yüzeyine de farklı baskılar yapılarak tasarımcı ve mimarların sıklıkla tercih etmesine sebep olmaktadır. Cam dijital baskı teknolojisi ayrıca, enerji verimliliđi ve güneş kontrolü için de kullanılmaktadır. Bu amaçla, cam yüzeylere UV filtreleri veya güneş kontrol filtreleri gibi özel kaplamalar uygulanabilmektedir. Bu kaplamalar, güneş ışınlarını engelleyerek iç mekanları daha serin ve konforlu hale getirirken, aynı zamanda enerji tasarrufu sağlamaktadır. Güneş ışınları kontrolü ve enerji tasarrufu amaçlı kaplamalarla birleřtirilerek, cam yüzeylere uygulanan dijital baskı teknolojisi sayesinde mimari projelerin işlevselliđi artırılabilir (Görüntü 9).



**Görüntü 9:** Diptech firması dijital baskı cam dış cephe uygulaması, - Barclays Bankası/ Fransa (2011).  
<https://www.dip-tech.com/about/projects/27-projects/171-the-origami-building>

Son yıllarda cam endüstrisinde dijital baskı tekniđinin uygulama alanları arasında bir ilke imza atarak beyaz eşya sektöründe kullanılmaya başlanmıştır. Őu ana kadar beyaz eşya sektöründe serigraf tekniđi ile olan dekor çözümlerini yerini dijital baskı tekniđine bırakmaktadır. Günümüzde dijital baskı teknolojisine sahip olmayan işletmeler halen serigraf tekniđini kullanmaya devam etmektedir.



**Görüntü 10:** Diptech firması dijital cam baskı cam fırın kapađı paneli uygulaması.  
[https://www.diptech.com.tr/wp-content/uploads/2019/02/beyaz\\_esya\\_cama\\_bask%C4%B1.jpg](https://www.diptech.com.tr/wp-content/uploads/2019/02/beyaz_esya_cama_bask%C4%B1.jpg)

## 2.1 Seramik ve Cam Yüzeylerde Dijital Baskı Tekniđindeki Yenilikler

Dijital baskı tekniđi uygulamalarının en yeni alanlarından biri de sofa seramikleri üzerinde görölmektedir. Őu ana kadar yapılan uygulamalar serigraf tekniđi ile uygulanan çıkartma dekorlarıdır.

Seramik sanatçısı Paul Scott' un "Ceramic and Print" kitabında verdiđi bilgilere göre ise seramik yüzeye aktarım tekniklerinin keşfi, tarih olarak tartışmaya açıktır. Paul Scott' a göre seramik yüzeyler üzerine kağıt ile görüntü aktarımı, 18. yy.'da parlak kağıt üretimini mümkün kılan gelişmeler sonrasında yaygınlaşmıştır.. Önce parlak kağıt tabakası üzerine

suda çözülmüş arap zamkı sürülmesi ile çıkartma kağıtları elde edilmiştir. Kağıt ile görüntü aktarımı, sır altına uygulanmıştır (Balyemez, 2009: 3).

Özellikle çıkartma dekor tekniğinin yaygın kullanımı 19. yy itibariyle günümüze kadar kullanılmaktadır. Ancak Diptech markasının geliştirmiş olduğu en yeni sistem sayesinde çıkartma tekniği uygulamaları da üretilebilmektedir. Geliştirmiş oldukları makine, tabla yüzeyine getirdikleri inovasyon sayesinde çıkartma kağıdına baskı yapabilmek mümkün olmaktadır. Böylelikle sofrta seramiklerinde serigraf tekniğinin zorlu işlem basamaklarından kurtularak kısa süre içerisinde çıkartma dekorları yapılabilir. Kendine özel geliştirdikleri çıkartma kağıdı sayesinde yüksek çözünürlükte tüm renklerin aynı anda basılabildiği gibi, hızlı prototipleme ve sınırsız tasarım olanakları bulunmaktadır. Çıkartma tekniğindeki dijital baskı kullanımı sayesinde daha az boya ve malzeme israfı hedeflenirken, kullanılan malzemenin azlığından ötürü ciddi bir maliyet düşüşü hedeflenmektedir.

Diptech markasının “Diptech FR-1” modeliyle tanıttığı çıkartma baskı makinesi prensipte seramik karo ve düz cam baskı makineleri ile aynı proste çalışmaktadır. Tek ayırımı makine tabla düzleminde yer alan ve dekal kağıdını sabitleyen vakum kısmıdır. Baskı esnasında kağıdı sabitleyen vakum ayrıcalığıyla renklerin kaymadan üst üste tek seferde basılabilmesi mümkün olmaktadır. Durmadan gelişen seramik ve cam endüstrilerinde pazar taleplerini karşılayabilmek adına olan sektörel anlamda sürekli yenilikler getirerek kalite standartlarını korumak hedeflenmektedir.



**Görüntü 11:** Diptech FR-1 modeli dijital dekal baskı makinesi.  
<https://www.dip-tech.com/dinnerware-and-decals>

Benzer şekilde 20 yıldır dijital baskı makine üretiminde hizmet veren İspanyol asıllı Kerajet markasının geliştirmiş olduğu Kerajet TL modeliyle sadece dekal kağıtlarına dijital baskı yaparak seramik ve porselen yemek takımları üretimi için hizmet vermektedir. Henüz çok yeni bir uygulama olan dijital baskı dekal uygulamasının, edinilen bilgiler ışığında çok yeni bir teknoloji olduğu düşünülmektedir. Henüz serigraf tekniği kadar yaygın kullanılmasa da, çıkartma dekor üretimi ile çok ciddi bir rekabet içerisinde olduğu görülmektedir.

### 3. BULGULAR

Yapılan araştırmalar sonucunda seramik ve düz cam yüzeylere uygulanan dijital baskı tekniğinin birçok olumlu katkıları olduğu gözlemlenmiştir. Gelişen dijital baskı teknolojinin olumlu yanlarını kısaca sıralayacak olursak;

- Kenardan kenara baskı yapabilme
- Tasarımı çevrimiçi ayarlama ve değiştirme kolaylığı
- Yüksek görüntü çözünürlüğü

- Pozlama, film ve kalıp hazırlama gibi aşamaların olmaması
- Rölyef etki
- Efekt, kabartma uygulamaları
- Renk farklılıklarının en aza indirgenmesi
- Ürünün en basit şekilde çözümlenerek özelleştirme seçeneği
- Kısa zamanda üretim
- Daha az insan gücü
- Farklı karo desenleri sırayla veya birlikte basabilme
- Prototip veya yeni ürün üretimi için olan üretim süresini kısaltma
- Püskürtme teknolojisinden ötürü daha az boya kullanımı
- Cam ürünlerde arka-ön yüz olarak çift yönlü baskı
- İkinci ve üçüncü pişirimlerin yapılabilmesi gibi avantajlarından söz etmek mümkündür.

Tüm olumlu özelliklerin yanı sıra olumsuz yanlarından da bahsetmek gerekmektedir. Bunlar;

- Dijital baskı makinelerinin düzenli olarak kontrol ve testlerinin yapılması gerektiği,
- Boyaların kimyasal özelliklerinin bozulmaması için ortam sıcaklığını  $20^{\circ} \text{C} \pm 2^{\circ} \text{C}$  korumak gerektiği,
- İnorganik seramik bazlı dijital baskı makinesi boya fiyatlarının günümüz seramik boya fiyatlarına göre yüksek olması,
- Makine teknoloji içerisinde yer alan filtrelerin her ay düzenli olarak değiştirilmesi gerekliliği belli bir maliyet barındırdığı,
- Teknolojinin serigraf kadar yaygın bir biçimde her işletmede var olmamasından ötürü sarf malzemelerinin fiyatlarındaki yüksek maliyetler sebebiyle geleneksel dekor yöntemlerinin halen uygulanmakta olduğu gözlemlenmiştir.

Ayrıca çalışma doğrultusunda seramik ve düz cam endüstrilerinde kullanılan dijital baskı tekniği; üretim süresi, üretim adeti ve fire sayıları baz alındığında diğer tekniklere göre eşsiz bir çalışma prosesinin olduğu görülmüştür. Ön işlem gerektirmeden yüksek çözünürlükte çok renkli baskıların tek seferde yapılabilmesi gözlemlenmiştir.

Aynı zamanda makinenin kaliteli bir baskı yapabilmesi için; dijital ortamda yüksek çözünürlüklü bir görsel hazırlanması, makinenin sistem gerekliliklerinin eksiksiz bir biçimde çalışması, ihtiyaca göre uygun bir baskı modu seçilmesi ve baskı üretim yapılan yerin ortam sıcaklığı gibi unsurların doğrudan baskı kalitesini etkileyebildiği gözlemlenmiştir.

Günümüzde serigraf ve dekal tekniklerinin günümüzde tercih edilmesinin altında yatan sebepler arasında, dijital baskı teknolojisinin sahip olduğu elektronik sistemin oldukça hassas olması, artan boya ve parça maliyetlerinin yüksekliği gibi unsurların olduğu düşünülmektedir. Dijital baskı tekniğinin bahsi geçen endüstriler dışında günümüzde beyaz eşya, masa üstü sofrası seramiği ve iç-dış cephe mimari alanlar olmak üzere pek çok alanda yaygın bir biçimde kullanılmaya başlandığı gözlemlenmiştir.

#### 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışma kapsamında, seramik ve düz cam endüstrilerinde tercih edilen dijital baskı tekniği prensibiyle çalışan iki markanın baskı prosesleri incelenmiştir. Sadece markaların kendisine ait olan spesifik özellikleri ile ortak özellikleri ele alınmıştır. Ayrıca seramik ve düz cam yüzeylerde kullanılan dijital baskı tekniğinin hangi alanlarda sıklıkla kullanıldığı saptanarak, teknolojinin sağladığı katkılar ele alınmıştır. Mevcut teknolojinin mekanik baskı yöntemlerine oranla tercih edilmesinin sebepleri ortaya konmuştur. Günümüzde dijital teknoloji sayesinde kısa zamanda, ön hazırlık gerektirmeden yüksek çözünürlükte sonsuz renk seçeneği ile arzu edilen adette baskı yapabilmek mümkün olmaktadır. Dijital ortamda düzenlenen görselin numune veya üretim fark etmeksizin ebadına göre basım süresinin

değiştirdiği, farklı baskı modlarıyla birbirinden ayrı etkiler yaratılabileceği görülmüştür. Önceleri seramik-porselen karo üretiminde ve tek renk otomotiv camı baskılarında tercih edilirken, günümüzde sofraya seramiklerinden, beyaz eşya sektörüne ve mimari uygulamalara kadar pek çok alanda yaygınlaşmaya başladığı gözlemlenmiştir. Son yıllarda geliştirilen sofraya seramiklerinde kullanılan dijital çıkartma baskılar sayesinde sektörel anlamda alanın oldukça genişleyeceği beklenmektedir.

Dijital baskı teknolojisinin seramik ve cam endüstrilerine olumlu ve olumsuz yönleri ile ele alınarak belirtilmiştir. Yapılan araştırma sayesinde dijital baskı makinelerinin teknik bakımlarının düzenli kontrol edilmesi ve sarf malzemelerin eksiksiz konumlanması ile baskının kalitesi arasında ciddi bir korelasyon olduğu gözlemlenmiştir. Bu sebeple makinelerin düzgün çalışabilmesi ve sabit bir eksende sağlıklı baskı yapabilmesini sağlamak için gereken teknik ekip/ekipman ihtiyacının düzenli olarak sağlanması gerektiği görülmüştür. Kısacası teknolojinin büyük kuruluşlar dışında orta ölçekli işletmelerde kullanılabilmesi için fiyatların daha makul çerçevede olması gerektiği düşünülmektedir. Özellikle seramik ve cam yüzeylerde kullanılan dijital baskı tekniğinin yüksek adetli baskı gerektiren endüstriyel alanlarda orta ve küçük işletmelerde kullanımının önümüzdeki yıllarda artacağı düşünülmektedir. Türkiye’de bilindik seramik ve cam fabrikalarının dışında çok az sayıda işletmede bu teknolojinin olması sebebiyle klasik yöntemlerin kullanımını arttırmaktadır. Çoğu orta ölçekli işletmede halen serigraf ve dekal uygulamalarının aktif olarak kullanıldığı bilinmektedir. Teknolojinin getirdiği teknik uygulama basamakları oldukça kolaylaşmış olmakla beraber, üretim maliyetleri de aynı oranda yükselmiştir. Ancak endüstriyel anlamda hızlı üretim, az iş gücü, az malzeme gibi parametreler göz önünde bulundurulduğunda dijital baskı teknolojisinin seramik ve cam sektörlerine getirmiş olduğu olanaklar eşsizdir.

### **Kaynakça**

Balyemez, A., (2009). “Seramikte Çıkartma Yöntemleri Ve Uygulama Olanakları”, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Seramik Ve Cam Tasarımı Ana Sanat Dalı, Seramik Tasarımı Programı, Yüksek Lisans Tezi.

Keskin, B., (2017)“Dijital Baskı Teknolojisinin İnorganik Boyalar ile Düz Cam Yüzeylerde Kullanımının Araştırılması”, Akdeniz Sanat Dergisi, Cilt No: 11, Sayı No:21.

Korkmaz, T., (2017). “Karo Üretiminde Kullanılan İnkjet Teknolojisinin Seramik Sanatında Alternatif Bir Teknik Olarak Değerlendirilmesi”, İdil Dergisi, 6 (34), s. 1878.

Tembely M.; Soucemarianadin A.; Lécot C., (2009). “Prediction and Evolution of Drop-Size Distribution of an Ultrasonic Vibrating Microchannel” 2nd Micro and Nano Flows Conference, West London, UK, 1-2 September

Özeskici Koçak, Ş.; Avcıoğlu, C.; Nükte, M., (2019). “İnkjet Dijital Baskı Teknolojisi İle Deneysel Seramik Karo”, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Özel Sayı, Sayfa No: 70-71,

Ortakçı Cam Ticaret ve Sanayi A.Ş, (2021). Tecglass Makine Baskı Eğitimi Arşiv, İnegöl.

### **Elektronik Kaynaklar**

[https://tekstilbilgi.net/\(2020, 15 10\).](https://tekstilbilgi.net/(2020, 15 10).) <https://tekstilbilgi.net/inkjet-baski-nedir.html> adresinden erişildi.

[https://www.mimakiaus.com.au/\(2022, 07 09\). https://www.mimakiaus.com.au/product/inkjet/i-roll/jv5-series/feature.html](https://www.mimakiaus.com.au/(2022,07-09)https://www.mimakiaus.com.au/product/inkjet/i-roll/jv5-series/feature.html) adresinden erişildi.

[https://www.tecglasdigital.com/ \(2022, 07 09\). https://www.tecglasdigital.com/en/itype](https://www.tecglasdigital.com/(2022,07-09)https://www.tecglasdigital.com/en/itype) adresinden erişildi.

[https://ngkutahyaseramik.com.tr/ \(2022, 11 10\). https://ngkutahyaseramik.com.tr/blog/ng-kutahya-seramikin-yasam-alanlarina-estetik-dokunusu-bookmatch-koleksiyonu](https://ngkutahyaseramik.com.tr/(2022,11-10)https://ngkutahyaseramik.com.tr/blog/ng-kutahya-seramikin-yasam-alanlarina-estetik-dokunusu-bookmatch-koleksiyonu) adresinden erişildi.

[https://www.diptech.com.tr \(2022, 02 10\). https://www.diptech.com.tr/cama-baski-uygulama-alanlari/](https://www.diptech.com.tr(2022,02-10)https://www.diptech.com.tr/cama-baski-uygulama-alanlari/) adresinden erişildi.

[https://www.diptech.com.tr \(2022, 02 10\). https://www.dip-tech.com/about/projects/27-projects/171-the-origami-building](https://www.diptech.com.tr(2022,02-10)https://www.dip-tech.com/about/projects/27-projects/171-the-origami-building) adresinden erişildi.

[https://www.diptech.com.tr \(2022, 09 08\). https://www.diptech.com.tr/wp-content/uploads/2019/02/beyaz\\_esya\\_cama\\_bask%C4%B1.jpg](https://www.diptech.com.tr(2022,09-08)https://www.diptech.com.tr/wp-content/uploads/2019/02/beyaz_esya_cama_bask%C4%B1.jpg) adresinden erişildi.

[https://www.diptech.com.tr \(2022, 05 10\). https://www.dip-tech.com/dinnerware-and-decals](https://www.diptech.com.tr(2022,05-10)https://www.dip-tech.com/dinnerware-and-decals) esinden erişildi.

## DİJİTAL RESİM BAĞLAMINDA DAVID HOCKNEY SANATI

### THE ART OF DAVID HOCKNEY IN THE CONTEXT OF DIGITAL PAINTING

Yağmur E. Metin, *Resim Ana Sanat Dalı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi,*  
yagmuryildizmetin@gmail.com, ORCID ID: 0009-0001-0401-5045

#### Öz

Bu makalede Pop Art sanatçısı David Hockney'in resimlerinin dijital olanaklar -Fotokolaj, iPhone, iPad, vb.- içerisinde nasıl geliştiği ve teknolojinin çağdaş sanata katkıları üzerine bir araştırmaya odaklanılmıştır. Çalışmada ayrıca Hockney'in iPad ile yaptığı resimler ile geleneksel yöntemlerle oluşturduğu eserler arasındaki ilişki incelenmektedir. Teknolojik ekipmanların kullanılmasının sanatçıya ve üretimi aşamalarına ne gibi avantajlar sağladığı ve eserlerinde ne gibi sonuçlara yol açtığı örnekler ile irdelenmektedir. Makalenin birinci bölümünde, David Hockney'in sanat hayatı ve eğilimleri hakkında genel bir inceleme yapıldıktan sonra, ikinci bölümünde fotokolaj ve dijital resimlerinin tuval resimleri ile ilişkisi ve onu bu medyaları kullanma sebepleri analiz edilmiştir. "Sanatçıya kullandığı yöntemler ne gibi avantajlar sağlamıştır?" "Dijital resimleri ile tuval resimleri arasındaki benzer yönler nelerdir?" gibi sorulara yanıtlar aranmıştır. Makalenin son bölümünde ise Hockney'in kendi içinde yaşadığı bu sanatsal döngünün sonuçları ve kullandığı farklı ekipmanların çağdaş sanata katkılarının neler olduğu tespit etmek amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** *Dijital Resim, Dijital Sanat, David Hockney, iPad Çizimi, Yeni Medya Sanatı*

#### Abstract

*This article examines the Pop Art artist David Hockney's paintings focusing specifically on his relationship with specific technological devices such as Photocollage, iPhone, iPad, etc. The central point of this article is how technology has an effect on his contemporary art practice. The study also examines the relationship between Hockney's paintings with iPad and the works he created with traditional methods. I ask how the use of technological equipment affects the artist and his production stages and the results of his engagement with digital tools. In the first part of the article, after a general examination of David Hockney's artistic career and trends, the second part focuses on the relationship of photocollage and digital paintings with canvas paintings and the reasons that push him to use media. "How did the methods he used affect the artist's creation process?" "What are the similarities between digital paintings and canvas paintings?" In the last part of the article, I determine the results of Hockney's artistic process and his contributions to contemporary art.*

**Keywords:** *Digital Painting, Digital Art, David Hockney, iPad Drawing, New Media Art*

## 1. GİRİŞ

Pop art sanatçısı olan David Hockney eserlerini üretirken; fırçalar, boyalar ve tuvaler dışında sanat hayatı boyunca döneminin dijital ekipmanları da efektif olarak kullanan bir ressamdır. Bu yöntemler ile ürettiği çeşitli fotokolajlar ve dijital resimleri teknolojik olanakların çağdaş sanata ve üretim sürecine katkılarını desteklemektedir. Sanatçı bu yönüyle gündemini koruyarak ve yeni nesil sanatçılara örnek niteliği taşımaktadır. Hockney'in eserlerinde işlediği otobiyografik ve gündelik konular, doğa manzaraları ve portreler kullandığı renk skalası ve boyama tekniği yeni medyaların ve dijital olanakların kullanımına ve sergileme yöntemlerine olanak sağlamaktadır. Çalışmalarında gerek geleneksel gerek dijital yöntemle üretilmiş olsun bir dil bütünlüğü olduğunu söylemek mümkündür. Araştırmanın ilk bölümde sanat hayatının başından itibaren üretimlerinden örnekler incelenmiştir. Makalenin ikinci bölümünde ise Hockney'in geleneksel ve dijital yöntemler ile ürettiği eserleri arasındaki ilişki incelenirken; renk, biçim, kadraj, kontrast, sentaks ve tema gibi olgular esas alınmaktadır.

“Sanatçıya kullandığı yöntemler ne gibi avantajlar sağlamıştır?” “Dijital eserlerinin üretim sürecinin daha kısa olması ve teknik olarak alışıla gelmiş boyama yöntemlerine göre daha pratik üretilebiliyor olması bu eserleri Hockney'in diğer eserlerinden geri plana mı atıyor?” gibi sorulara yanıtlar aranmaktadır. Makalede sanatçının Polaroid fotoğraf makinası ile yaptığı kolajlar, Paintbox adlı ekranlı çizim tabletini kullanarak yaptığı ilk dijital resim deneyimi, iPhone ve iPad ile yaptığı dijital resimler ve Hockney'in sanat üretimlerindeki örneklerine yer verilmiştir.

Sanatçının çok yönlü ve yenilikçi bir üretim anlayışına sahip olması İngiltere'de ve tüm dünyada geleneksel sanatçılar arasında ön plana çıkaran en önemli özelliklerinden birisi olarak kabul edilebilir. Bu gelişmeler ışığında Hockney'in eserlerinde ne gibi değişimler olduğu ve üretim yöntemlerinin sunduğu olasılık ve çeşitlilik gibi avantajlar hakkında neler düşündüğü makale kapsamında derlenen röportajlarıyla desteklenmiştir.

### 1.1 SANATINDAKİ İÇERİK VE EĞİMLER

David Hockney sanat hayatı boyunca genellikle bir Pop Art sanatçısı olarak anılsa da ürettiği fotokolajlar ile Kübizm akımının da sanatçı üzerinde etkili olduğu söylenebilir. Eserlerini üretirken fırçalar, boyalar ve tuvaler dışında dijital ekipmanları da efektif olarak kullanan bir ressamdır. Hockney'in eserlerinde işlenen konuların çoğu otobiyografiktir. Yüzeylerde kullandığı ışık, kontrastlık ve canlı renkler dikkat çekmektedir. Resimlerindeki gündelik hayattan karelerin hızla değişen bir anı tasvir etmesine karşın bir o kadar da durağanlık hakimdir. Art Review yazarı J.J. Charlesworth'in dediği gibi “*Hockney'nin resimlerinin mizacı, konusunu esrarengiz bir doğrudanlıkla izler.*” Çalışmalarında; otoportrelere, arkadaş portrelerine, tesadüfi sahnelere ve doğa tasvirlerine sık sık yer verdiği söylenebilir. “Bir Sanatçının Portresi (İki Figürlü Havuz), 1972,” (Görüntü 1) eserlerindeki sıradanlık ve dinginlik diğer çalışmalarında da ayırt edici bir özellik olarak sayılabilir. Pop Art akımının bir etkisi olarak eserlerinde gündelik durumları ve sıradan görüntüleri resmediğini sıklıkla görmek mümkündür. Ayrıca kullandığı canlı ve parlak renkler de yine PopArt akımının özelliklerini yansıtmaktadır.





**Görüntü 1:** David Hockney, Bir Sanatçının Portresi (İki Figürlü Havuz), 1972  
<https://www.arthipo.com/tr-tr/david-hockney-iki-figurlu-sanatci-havuzunun-portresi.html>

Sanatçının bir diğer önemli eseri olan “A Bigger Splash” (Görüntü 2) incelendiğinde; gündelik zarafetin ve durağanlığın içinde bir hareketin resmedildiği gözlemlenmektedir. Hockney’in genel olarak tüm çalışmalarında görmeye alışık olduğumuz tek renk boyanmış geniş yüzey alanları, boyanın plastik dokusunu geri plana atarak hedeflediği fotoğraf etkisi, kullandığı renk seçimleri, sıradan objeler ve gündelik konuları tercih edişini bu eserinde de gözlemlemek mümkündür.



**Görüntü 2:** David Hockney, A Bigger Splash, 1967  
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/hockney-a-bigger-splash-t03254>

1984 yılında ürettiği “A Visit with Christopher and Don, Santa Monica Canyon” (Görüntü 3) isimli iki parçadan oluşan çalışması ise Hockney’in Picasso ve Kübizm’e olan hayranlığının tuvale yansımış örneklerinden biridir. Çalışmanın; Kübizm’in kullandığı birden fazla bakış açılarından ve Pop Art’ın zengin ve canlı renk paletinden oluştuğu söylenebilir. Objeler arasındaki yakın-uzak ve esbas değerleri incelendiğinde çok noktali ters bir perspektif etkisinin yaratılmış

olduğu gözlemlenmektedir. Bu da uzakta bir ufukta birleşmesi gereken çizgilerin izleyiciye doğru uzanan birkaç farklı ufuk noktasında birleşmesine sebep olmakta ve izleyiciyi resme dahil eden bir etki yaratmaktadır.



**Görüntü 3:** David Hockney, A Visit with Christopher and Don, Santa Monica Canyon 1984  
<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/artwork/3867>

Picasso hayranlığı ve Kübizm'e duyduğu ilginin bir diğer sonucunun da Polaroid fotoğraflar ile oluşturduğu fotokolajlar olduğu söylenebilir. Bu eserleri üretirken farklı teknikleri ve yeni ekipmanları üretim alanına dahil etmiştir. 1970'li yılların sonlarında çok sayıda polaroid fotoğraf ile yeni eserler üretmeye başlayan Hockney'in "My Mother, 1986" (Görüntü 4) adlı eserinden Gombrich şöyle bahsetmektedir:

...fotoğraf makinesini kullanarak Picasso'nun eseri olan "Keman ve Üzümler" gibi kübist resimleri andıran çoğaltılmış imgeler oluşturmuştur. Sanatçının yaptığı annesinin portresi değişik açılardan çekilmiş fotoğraflardan oluşan bir mozaiktir ve modelin başının hareketini vermektedir. Tahmin edilecek olanın tersine, bu şekilde oluşan görüntü, anlamsız bir karmaşa değil, ilgi uyandırıcı bir portre olmuştur. Zaten, bir kişiye baktığımızda gözümüz hiçbir zaman kıpırdamadan durmadığı, sürekli hareket ettiği için o kişiyi hayal ettiğimizde zihnimizde değişik imgelerden meydana gelen bir bileşim oluşur. David Hockney, bu tür bir görünümü, fotoğraf çalışmalarında yakalamayı başarmıştır (Gombrich, 2017: 625).



**Görüntü 4:** David Hockney, My mother, 1986  
<https://leetilleyphotography.wordpress.com/2018/05/10/hockney-collage/>

Dünyanın fotoğraf gibi göründüğünü hiç düşünmemiştim sanırım. Pek çok insan öyle olduğunu düşünüyor ama bu onu görmenin sadece bir yolu.

Hockney, 2004 yılında The Guardian'a verdiği röportajında yukarıdaki sözleri ile fotoğrafın ve kolajın onun için sadece gözlemlenen gerçekliğin bir yansıtma aracı değil, bir sanat üretim yöntemi olduğu yinelemiştir. Bir araya getirdiği fotoğraflarda farkı açılardan görüntüler, birden fazla perspektif ve gün ışığının zamansal değişimini kullanması resimde mekansal ve kavramsal olarak algıyı farklı odak noktalarında toplamakta görüntüyü salt fotoğraf olmaktan çıkartıp, durağan ve “tek bir anı” yansıtması durumdan kurtarmaktadır. Aynı zamanda mekânı veya objeyi farklı açılardan fotoğraflayarak, nesnenin görünen yüzeylerinden çok daha fazlası olduğunu izleyiciye hissettirme ve nesnenin gerçekliğini sorgulama dürtülerini uyandırmaktadır. Bu eğiliminin nedeni olarak Rönesans ile birlikte hâkim olan tek bakışlı ve merkezi perspektif kullanımından uzaklaşmak olduğu gösterilebilir. Görüntüyü mekânın ve zamanının ötesinde tutarak çoklu perspektifler ile uzak ve yakın alanlar arasındaki mesafenin neredeyse kaybolduğunu hissettirmektedir. Jonathan Crary, 17. ve 18. yüzyıl boyunca geometrik optiğin yansımalarının yeni bir aygıtın (karanlık oda)’nın keşfinde bulunduğunu ileri sürer (Crary, 2015: 38). Rönesans boyunca benimsenen bu üslup 19. yüzyıl ortalarında modernizm ile değişmiş ve Bonitzer’in deyişiyle “uzakların değil yakın planların perspektifi, nesnel algının değil değişken duyuların perspektifi” (Bonitzer, 2011: 111) olmuştur. Fotoğrafi kısıtlı bulan Hockney;

Nihayet fotoğrafta neyin yanlış olduğunu anladım. Küçük bir delikten bakan tek gözlü bir adam. Şimdi, bunda ne kadar gerçeklik olabilir?

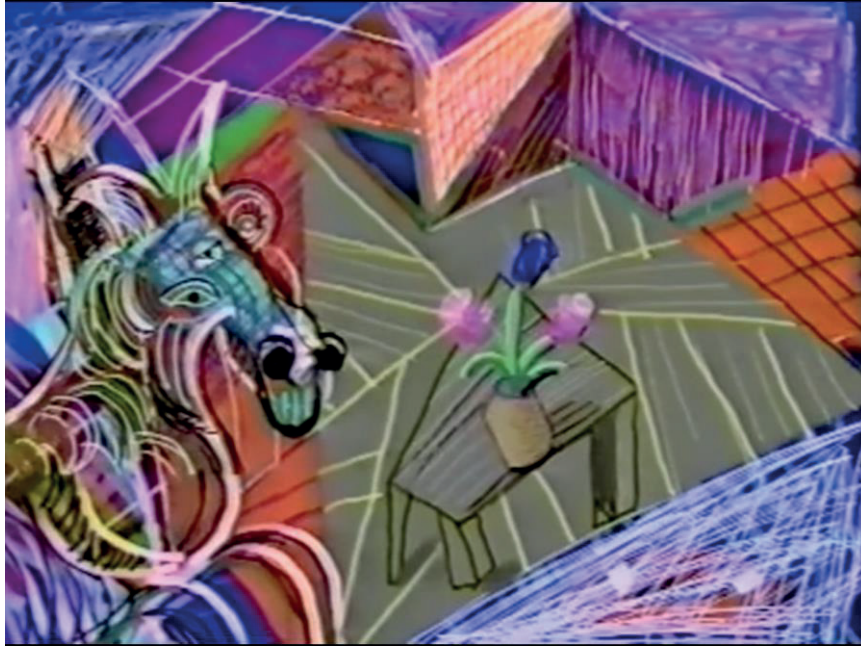
sözleri ile yarattığı peşi sıra gelen farklı zaman ve perspektiflere sahip görüntülerin kombinasyonu ile salt fotoğrafta eksik bulunduğu yönü tamamlamıştır.

1986'da ise farklı bir teknik daha deneyimleyen sanatçı fotokopi makinesinde baskılar yaparak resimler üretmeye başlamıştır. Sanat ve teknolojinin birlikteliğini kullanarak alternatif üretim yöntemleri arayan Hockney 1990'da lazer faks makinelerini ve lazer yazıcıları kullanarak deneysel resimler ortaya koymuştur. Teknolojik gelişmeleri her daim sanat üretimine dahil eden Hockney kullandığı tüm teknikleri kendi üslubuna uyarlamış ve avantajlarından yararlanarak yeni üretim alanlarıyla üretimlerini dinamik kılmayı başardığını söylemek mümkündür.

## 1.2 TUVALLERDEN DİJİTAL EKRA NLARA

Fotokolaj gibi dijital ekipmanlar ile manuel yöntemleri bir arada kullandığı örneklerden sonra gelişen teknolojiyle Hockney yeni icatları üretim aracı olarak kullanmaya devam etmiştir. Dijital resim çalışmalarının ilk örneklerinden birini 1981 yılında icat edilen dijital bir ekran üzerinde basınca duyarlı ilk kalem ile sanatçının çizim yapmasını ve eş zamanlı olarak yaptığı çizimi monitör ekranında takip edebilmesini sağlayan dijital çizim aracı Paintbox ile deneyimlemiştir. Bu cihaz o döneme kadarki en hızlı grafik kartına sahip olan cihaz sanatçının yüzey üzerinde yaptığı hareketlere operatörlerin basınca duyarlı ilk kalemi ve basit menü kutularını tıklatmak için çizim tabletini kullanarak gezinmesine olanak tanıyan, 24-bit, gerçek renkli, gerçek zamanlı, yayın kalitesinde bir grafik bilgisayardır. David Hockney, BBC dizisi Painting with Light kapsamında “Quantel Paintbox” adlı dijital çizim aracını kullanarak ilk dijital resimlerini video kayıt altında oluşturmuştur (Görüntü 5). Paintbox’ın o dönemki diğer cihazlardan farklı çizerin bilgisayar grafiklerini film gibi başka bir ortamda çıktı almadan doğrudan ekran üzerinde çizmesini sağlıyor olmasıdır. “Yapılan işaretlerle aranızda hiçbir mesafe yok... Başka bir biçimde yok... Esasen çizdiğiniz ortam bu: cam üzerine ışık.” sözleriyle de yaşadığı deneyimi aktarmıştır.





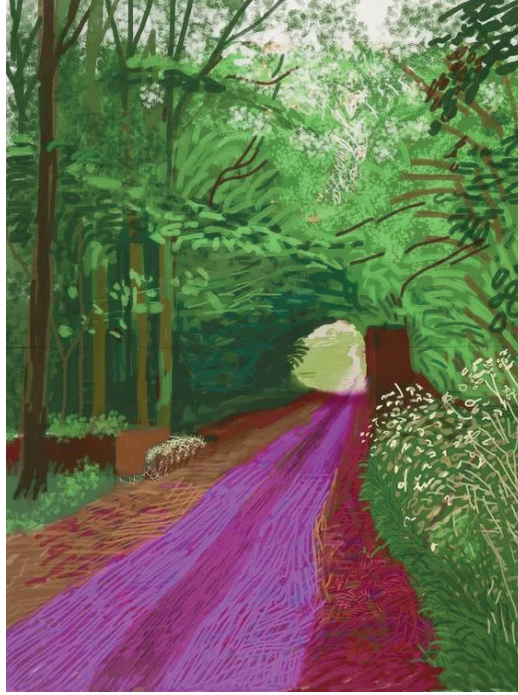
**Görüntü 5:** David Hockney, Painting with Light, 1986  
<https://www.youtube.com/watch?v=b-Jpl4egl2o&t=2486s>

Sonraki yıllarda cep telefonlarının ve tabletlerin hayatımıza girmesiyle birlikte 2009 yılında iPhone'u bir sonraki yıl ise iPad'i çizim aracı olarak kullanmaya başlayan David Hockney San Francisco'daki Young Müzesi'nde "David Hockney: A Bigger Exhibition" adlı sergisinde yer alan çok sayıda büyük ölçekli çalışma arasında iPad ile yaptığı çizimlerine de yer vermiştir. 2010 yılında Paris'te "David Hockney: Fleurs Fraîches" isimli sergisinde (Görüntü 6) dijital resimlerini iPad ekranlarında sergileyen sanatçının ekranları da sergileme alanına dahil etmesiyle izleyiciye farklı bir deneyim yaşattığını söylemek mümkündür. Bu bağlamda sanatçı dijital ekipmanları sadece eser üretim sürecine dahil etmekle kalmamış aynı zamanda sergileme yöntemi olarak da kullanımına örnek olmuştur.



**Görüntü 6:** David Hockney: Fleurs fraîches Sergisi, 2010  
<https://museeyslparis.com/en/exhibitions-foundation/david-hockney-fleurs-fraiches-dessins-sur-iphone-et-ipad>

Hockney 2011 yılında yaptığı “The Arrival of Spring in Woldgate” adlı sergisinde çok parçalı ve büyük ölçekli tuval çalışmalarının yanında yine büyük ölçekler ile baskılar halinde sergilenen dijital resimlerine de bir arada yer vermiştir. Bu sergisinde yer alan iki farklı tür çalışmadan birer örnek alınarak incelendiğinde konu olarak doğayı, gündelik hayatı, durağan bir anı tasvir etmeyi tercih ediyor oluşunun ortak olduğunu söylemek mümkündür. Aynı zamanda renk seçimleri, kompozisyon, biçim içerik ilişkisi bakımından da benzerlik taşıdığını gözlemlemek mümkündür. İki çalışmada da belirgin şekilde kullanılan dinamik, hareketli ve yoğun çizgisel değerler benzer etkiler taşımaktadır. İki eserde de resmedilen mekânın aynı oluşu ve kadrajın benzer biçimde alınışı da yine iki resim arasındaki benzer özellikler arasında sayılabilir.



**Görüntü 7:** The arrival of spring in Woldgate, East Yorkshire in 2011 (twenty eleven)

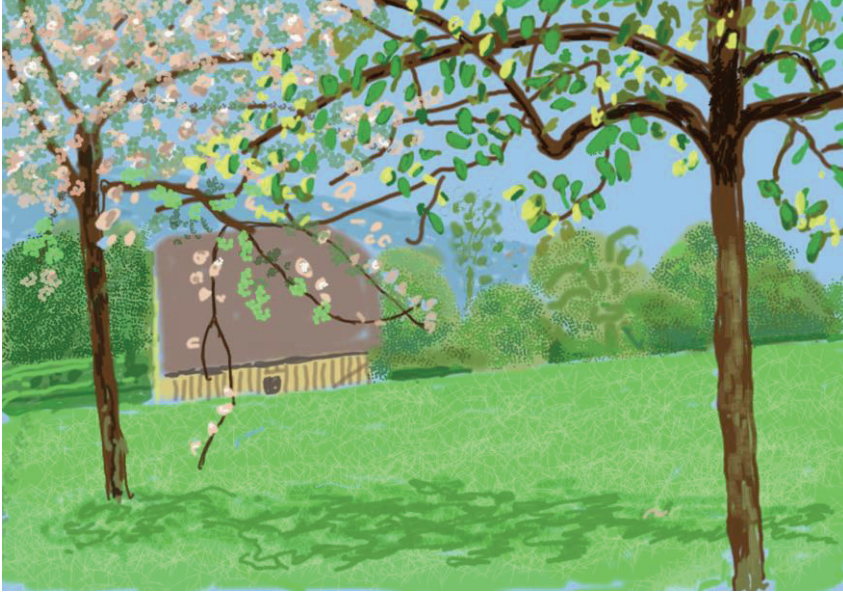
<https://www.artsy.net/artwork/david-hockney-the-arrival-of-spring-in-woldgate-east-yorkshire-in-2011-twenty-eleven-31-may-no-1-900>



**Görüntü 8:** David Hockney, Woldgate'te Daha Fazla Kesilen Ağaç, 2008

[https://www.creativeboom.com/news/the-joy-of-nature-van-goghs-influence-on-hockney-explored-in-new-exhibition-/](https://www.creativeboom.com/news/the-joy-of-nature-van-goghs-influence-on-hockney-explored-in-new-exhibition/)

Dijital resmin Hockney'e sağladığı bir diğer avantaj ise son yıllarda tüm dünyayı etkileyen pandemi dönemi sebebiyle sanatçıların evde üretim yapmaya başlamasıyla sanatçının üretimlerine ara vermeden devam etmesini sağlaması olduğu söylenebilir. Bu durumu avantaja çeviren sanatçı Normandiya'daki evinde iPad ile birçok yeni çalışma üretmiş ve 2020 yılında Royal Akademi'de "The Arrival of Spring, Normandy, 2020" sergisinde iPad ile yaptığı resimlerini büyük ölçekli baskılarını sergilediği bir kişisel sergi açmıştır.



**Görüntü 9:** David Hockney, No. 241, The Arrival of Spring, Normandy, 2020  
[https://www.lalouver.com/exhibition.cfm?Exhibition\\_id=1885](https://www.lalouver.com/exhibition.cfm?Exhibition_id=1885)

### 1.3 DİJİTAL OLANAKLARIN RESMİNE KATKILARI

Kendi sınırlarını çağın teknolojik ekipmanları ile aşmaya çalışan ve yeni şeyler deneyimleme eğilimi olan sanatçı resimde herhangi bir kurala ve dayatmaya bağlı kalmıyor oluşunu Tate yazarı Martin Gayford'a verdiği röportajda

Resim söz konusu olduğunda herhangi bir sınır olduğunu düşünmüyorum, hep böyle düşünmüşümdür. Sınır yok, sadece sanat. (Gayford, 2017)

sözleriyle yinelemektedir. Hockney'in çizimlerdeki gün ışığının önemli rolü ve resimlerinde genel olarak geçen olayların kısa bir zaman dilimini tasvir ediyor olması, iPad'in ona kazandırdığı hız ve pratik araçlar sayesinde aktaracağı görüntü değişime uğramadan çok daha kısa sürede ona resimleme avantajı sağlamıştır. Resimlerinde kullanacağı renkleri iPad'in uygulaması sayesinde renk skalasında kolayca bulabiliyor olması ayrıca ona istediği boyutta resim yapma imkânı tanınması dijital olanakların sağladığı avantajlardan sayılabilir. Fiziki olarak bir sanatçıyı mekân ve uygulama açısından zorlayabilecek olan bu durum iPad ile istediği kadar büyük resimler yapabiliyor olması, iPad'i cazip kılan bir diğer özelliktir (Gayford, 2010). Bu varsayımı Hockney New York Times'ta verdiği röportajda "Aynı zamanda sonsuz bir kâğıt parçası ve renk kelimenin tam anlamıyla parmağınızın ucunda." sözleri ile desteklemektedir.

Hockney'in tuval resimleri incelendiğinde resimlerinde geniş yüzeysel boyamalar hakimdir. Doku ana bir unsur olarak kullanılmamış renkler arasındaki kontrastlık ile etki yaratılmaya çalışılmıştır. Genel olarak Empresyonislerin resimlerinde rastladığımız boyanın ve fırça darbelerinin yarattığı rölyefik etkilerin eserlerinde katkısının neredeyse hiç olmayışı iPad'i kullanırken ona bir avantaj sağlamıştır. Resimlerdeki diğer bir önemli unsurun ise ışık olduğu söylenebilir. Işık ve yansımalar Hockney'in ilk resimlerinden iPad resimlerine kadar belirgin ve önemli ölçüde kullanılmıştır. Oliver Grau, dijital imgeye dair iki temel karakteristik tespit eder. Dijitalleşmeyle beraber imge ilk olarak virtüel bir varlığa dönüşür; böylece, zamana ve mekâna bağlı parametreler doğrultusunda istendiğinde sonsuzca interaktif olarak erişilebilir ve değiştirilebilir kılınır. Bir diğeri ise "immersion" [dalma, kapılma] kavramıyla açıklanan



gözlemci ile görsel dünya arasındaki mesafenin azalarak, olaylara duygusal ve duygusal katılımın artırılmasıdır. Sadece görülür değil dokunulur bir dünya hissi de harekete geçirilir (Sezen, 2020).

Hockney'in tuval resmine kıyasla daha hızlı sonuca varan dijital resimlerinin izleyiciye ne kadar pratik ulaştığını BBC'de Colin Grant'a verdiği röportajda şöyle ifade etmektedir: "Sabah 6'da gün doğumunun bir resmini yapabilir ve sabah 7'ye kadar insanlara gönderebilirsiniz." Sanatçı yine benzer bir olumlu düşüncesini New York Times röportajında iPad'in paletini "Gerçekten çok, çok hızlı bir şekilde diğer ortamlardan daha hızlı kurabilirsiniz" diye nitelendiriyor. iPad'in sanatçıya kazandırdığı hız Hockney'in resimlerinde genel olarak ele aldığı konular ile de etkileşim kurmaktadır. Sanatçının resmetmek istediği anı tuval resminde gereken ön hazırlık süresi olmaksızın anlık olarak resmetme olanağı görüntüyü kayba uğramadan hızla oluşturma imkânı sunmaktadır.

2017'de Tate Britain'da açılan retrospektif, bu müzede en çok ziyaret edilen sergi haline geldiğinde Hockney'in kalıcı popülaritesi de kanıtlanmıştır. Ertesi yıl Hockney'in en tanınmış resimlerinden biri olan Bir Sanatçının Portresi (İki Figürlü Havuz), açık artırmada 90 milyon dolara satılmış ve yaşayan sanatçı rekorunu kırmıştır. Son olarak, bu gösteri yalnızca David Hockney'nin iPhone Art'ın en son alanlarını gösterdiği için değil, aynı zamanda yaşayan en tanınmış sanatçılardan birinin muazzam potansiyellerine yeni ve canlandırıcı bir bakış açısı sağladığı için alakalı görülmelidir. Ayrıca Hockney, 1.000'den fazla İngiliz sanatçının katıldığı 2011 anketinde, tüm zamanların en etkili İngiliz sanatçısı seçilmiştir. Henüz 2011 yılında iPad ile yaptığı resimleri New Yorker dergisine 3 kez kapak olmuştur. Bu başarının sebepleri arasında; kendi sınırların sürekli genişleten sanatçının teknolojik olanakları özellikle iPad'i kullanarak yaptığı resimlerin genç nüfus tarafından ilgi görmesi ve görünürlüğüne olan katkısı, üretimlerini yeni alternatifler ve teknoloji ile paralel olarak sürdürmesi sayılabilir.

#### **Kaynakça**

Bonitzer, P. (2011). Kör Alan ve Dekadrajlar, (İzzet Yaşar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Crary, J. (2015). Gözlemcinin Teknikleri: Ondokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine, İstanbul: Metis Yayınları.

Gombrich, E. H. (2007). Sanatın Öyküsü. (Erol Erduran ve Ömer Erduran, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.

#### **Elektronik Kaynaklar**

Belman, E. (2016). David-Hockney-Yosemite İpad Paintings, <https://www.nytimes.com/2016/05/02/t-magazine/art/david-hockney-yosemite-ipad-paintings.html> adresinden erişildi.

Grant, C. (2010). David Hockney's instant iPad. 12.02.2023 tarihinde art <https://www.bbc.com/news/technology-11666162> adresinden erişildi.

Gayford, M. (2010). David Hockney's iPad Art, 12.02.2023 tarihinde <https://www.telegraph.co.uk/culture/art/artfeatures/8066839/David-Hockneys-iPad-art.html> adresinden erişildi.

Gayford, M. (2019). Hockney's World of Pictures, Tate. 24.11.2022 tarihinde <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-39-spring-2017/hockneys-world-pictures> adresinden erişildi.

JJ Charlesworth (9.02.2017). David Hockney at Tate Britain. Art Review, 15.03.2023 tarihinde <https://artreview.com/web-review-9-feb-hockney-at-tate-britain/> adresinden erişildi.

Juda, A. (2018). Delving Into David Hockney's iPhone and iPad Art, Widewalls. 03.01.2023 tarihinde <https://www.widewalls.ch/magazine/david-hockney-iphone-ipad-art-annely-juda> adresinden erişildi.

Kan, E. (2011). Cover Story: He Draw on iPad, New Yorker. 14.01.2023 tarihinde <https://www.newyorker.com/news/news-desk/cover-story-he-draw-on-ipad/amp> adresinden erişildi.



Sezen, B. (2020). David Hockney: Mecralar Arası Üretim, Manifold. 18.10.2022 tarihinde <https://manifold.press/david-hockney-mecralar-arasi-uretim#ref03> adresinden erişildi.

<https://www.britannica.com/biography/David-Hockney> 14 Ocak 2023 tarihinde erişildi.

<https://www.biography.com/artist/david-hockney> 12 Ocak 2023 tarihinde erişildi.

## OSMANLI İSTANBUL’U KUBBE YAZILARINDA FATİR SURESİ 41. AYET ÖRNEKLERİ ÜZERİNE BAZI DÜŞÜNCELER

### SOME THOUGHTS ON THE EXAMPLES OF VERSE 41 OF SURAH FATİR IN THE DOME CALLIGRAPHIES OF OTTOMAN ISTANBUL

*İsmail Öztürk, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi  
ismailozturk@comu.edu.tr, ORCID Numarası: 0000 0001 7672 7431*

#### Öz

Osmanlı Devleti’nin başkenti İstanbul’da, anıtsal yapı niteliği taşıyan camiler hat sanatı uygulamaları açısından da diğer mimari yapılara göre öne çıkmaktadır. Camilerin yazı programlarının önde gelen unsurlarından biri kubbe yazılarıdır. Kubbe yazılarında tercih edilen metinler bazı istisnalar dışında ayetlerden oluşmaktadır. Kubbe yazısı olarak tercih edilen ayetlerin en dikkat çeken örneklerinden biri Fatır Suresi 41. ayettir. Çalışmamız için Rüstem Paşa, Sultan Ahmed, Ayazma, Kadirga Sokullu Şehid Mehmed Paşa ve Şemsi Ahmed Paşa camileri kubbe yazıları seçilmiştir. Seçilen kubbe yazıları, günümüze ulaşan ilk örneklerinden başlayarak form açısından incelenmiş, değişim süreci ele alınmış, hat sanatı tarihindeki yeri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** *Kubbe, Hat Sanatı, İstanbul, Cami, Fatır 41*

#### Abstract

*In Istanbul, which was the capital of the Ottoman Empire, compared to other architectural structures, mosques are monumental structures that stand out in terms of their calligraphy works. One of the leading elements of these calligraphies is dome calligraphies. The preferred texts in dome calligraphies consist of verses, with some exceptions. One of the most striking examples of the verses preferred as dome calligraphy is the 41st verse of Surah Fatır. As a focus of this study, the dome calligraphies of Rüstem Pasha, Sultan Ahmed, Ayazma, Kadirga Sokullu Şehid Mehmed Pasha and Şemsi Ahmed Pasha mosques were selected. Starting from the first examples that have survived to the present day, the form of the selected dome calligraphies, their processes of change and their place in the history of calligraphy have been examined.*

**Keywords:** *Dome, Calligraphy, Istanbul, Mosque, Fatır 41*

*Bu çalışma İsmail Öztürk tarafından 2022 yılında Bursa Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İslam Tarihi ve Sanatları programında kabul edilen “İstanbul Sultan ve Paşa Camilerinde Kubbe Yazıları” başlıklı Doktora Tezinden yararlanılarak hazırlanmıştır.*

## 1. GİRİŞ

Kubbe yazıları camilerin kubbelerinin merkezinde, konum olarak en üstte olan yazılardır. Dikey harf veya harf bölümlerinin yazının merkezine başka bir ifadeyle kubbenin merkezine bakması gerektiğinden metnin kompozisyonu ustalık gerektirmektedir (Özkafa, 2016:325). Kubbe yazılarında genellikle Allah Teala'nın ulviyetini ifade eden ayetler tercih edilmiştir (Berk, 2018:100). İhlas Suresi, Fatiha Suresi, İsrâ Suresi 1, 2. ayetler, Fatır Suresi 41. ayet, Nur Suresi 35. ayet, Taha Suresi 1-6. Ayetler kubbe yazılarında karşımıza en çok çıkan ayetlerdir (Özsayiner, 2002:121-123; Sülün, 2013:215-229).

### 1.1 Fatır Suresi 41. Ayet

ان الله يمسك السموات و الارض ان تزولا و لئن زالتا ان امسكهما من احد من بعده انه كان حليما غفورا

Gerçek şu ki Allah, koyduğu düzenden sapmamaları için gökleri ve yeri tutmaktadır. Şayet sapacak olsalar artık O'ndan başka hiç kimse onları tutamaz. Şüphesiz O halimdir, çok bağışlayıcıdır (Karaman v.d, 2017:438).

Ayetin tercih sebebi belgelendirilemese de akla ilk gelen düşüncelerden en önemlisini Uğur Derman yeri ve göğü tutan Allah'ın, camide yeri temsil eden zeminin ve göğü temsil eden kubbenin mümkün olduğunca daim olması için, Yüce Yaratıcı'ya bir niyaz olarak Mimar Sinan tarafından tercih edildiğinin muhtemel olabileceğini ileri sürmüştür. Derman'a göre ayeti muhtemelen Mimar Sinan kendisi tercih etmiştir (1989:290,291)

### 1.2 Ayetin Tercih Edildiği Kubbe Yazıları

Fatır Suresi 41. Ayet Süleymaniye, Rüstem Paşa, Valide-i Atik, Sultan Ahmed, Valide Sultan (Eminönü Yeni Camii), Valide-i Cedid (Üsküdar), Kaptan Paşa (Üsküdar), Ayazma, Şebsafa Hatun, Köprülü Mehmed Paşa, Eyüp Kaptan Paşa, Azapkapı Sokullu Mehmed Paşa, Kadırga Sokullu Şehid Mehmed Paşa, Şemsi Paşa, Silivri Piri Mehmed Paşa, Zal Mahmud Paşa, Altunzade İsmail Zühtü Paşa camileri ana kubbelerinde kubbe yazısı olarak kullanılmıştır.

Çalışmamız için Rüstem Paşa, Sultan Ahmed, Ayazma, Kadırga Sokullu Şehid Mehmed Paşa ve Şemsi Ahmed Paşa camileri kubbe yazıları seçilmiştir.

### 1.3 Yazıların Değerlendirme Kriterleri

Yazıların değerlendirmesi İsmail Hakkı Bey (Baltacıoğlu) tarafından ele alınan kriterler üzerinden yapılmıştır. İsmail Hakkı Bey hat sanatında bir yazının estetik kıymetini terki, tenasüb, sadelik ve azamet olmak üzere dört başlık altında görmüştür. Bu kriterler şu şekilde açıklanabilir:

İslam yazıları tarihi sebeplerle canlı şekillere dönüşme eğilimi gösterdiğinde elde mevcut olan şekiller bu değişime uygun tabiatta idiler. Ayrıca İslam yazılarında harflerin genellikle bitişik yazılması onların her kelimeyi özel bir şekle sokacak şekilde türlü terkipler oluşturmayı mümkün kılmıştır. Bir yazıda terki yalnız harflerin basit şekillerine, birbirine mekanik olarak yapışması değildir. Belki bu harflerin birbiriyle birleşmesi, estetik açıdan yepyeni nisbetler ve ilişkiler ortaya çıkarmaktır. Terki hattatlıkta yalnız bir cem' değil belki bir icattır. Güzel bir yazıda terki fikri taazzi fikriyle eşdeğerdir. Harflerin birbirlerine bitişirilerek yazılması yazıda sanatın mükemmelleşmesi için bir kabiliyet olmuştur (İ.Hakkı, 1927:120).

İslam yazılarında, hat sanatında güzellik unsurlarından biri "tenasüb" dür. Yazı şeklini ifade eder. Elif, lam, ayn,..... gibi şekillerin uzunlukları ile enleri, incelikleri ile kalınlıkları arasında bir fark ve her özelliğin ruh üzerine bir çeşit etkisi vardır. Tüm yazı çeşitlerinde bu estetik kıymet vardır. Bazen bu kıymet tamamen yazılara hâkim olabilir (İ. Hakkı, 1927:121,122).

Sadelik fikri de yazıda estetik bir kıymettir. Bu yolla sanatçı seyircilere yazının gerçekçi bir anlayışını sunar. Sadeliğin öne çıktığı bir yazıda harfler ve kelimeler, hareke, tezyinat, istif, tertib

zahmetinden bağımsız olarak vücudunu göstermektir. Sinan devrinin çinilerinde bulunan yazılarda sadelik fikri hakimdir (İ. Hakkı, 1927:121,122).

Bir müslüman için dolayısıyla müslüman bir sanatçı için Kur'an ve sünnet rehberliğinde geliştirilen yaşam biçiminde sadelik temel değerlerden biridir. Bu anlayışa göre bir kul olarak insanın maddi çevresi yaşamında sadelik esasına göre şekillenir. Dini öğretiler insanın kul olarak muhatap olduğu maddi çevrenin abartılı, süslü, şatafatlı olmamasını başka bir ifadeyle sade olmasını tavsiye eder. Dinin bireye ve topluma telkin ettiği bu temel anlayış Türk- İslam toplumlarında karşılık görmüştür. Bu yüzden sadelik hayatın içinde bir öge olarak sanatın da önemli noktalarından biri olarak ortaya çıkmıştır. Sadelik fikrini önceleyen eserler basit, açık, anlaşılır, temiz, işlevsel gibi niteliklere sahiptir.

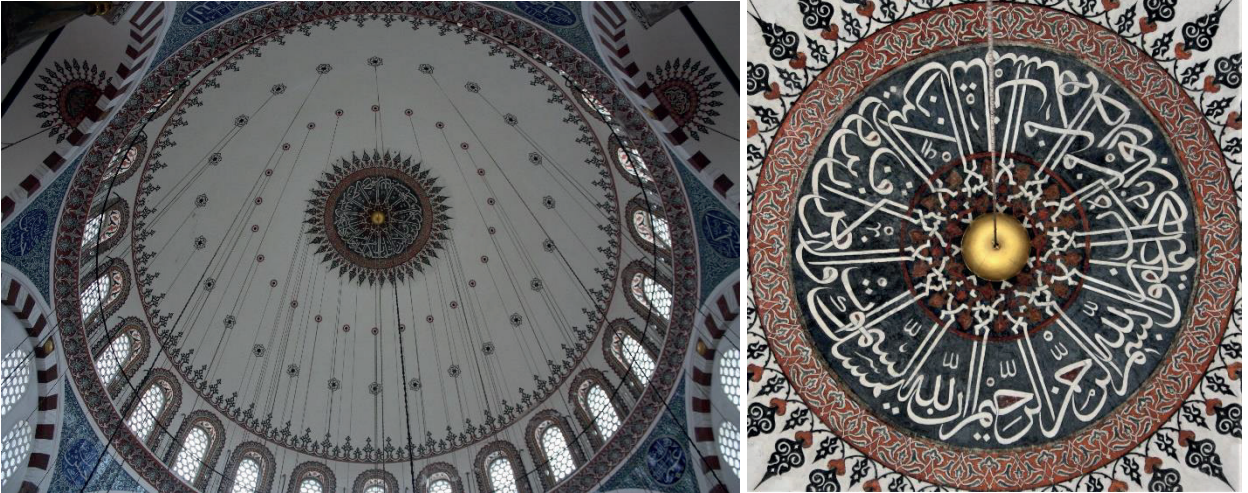
Yazıdaki bir diğer estetik kıymet "azamet" tir. Bu kıymet en çok celi sülüs ve kufi gibi bünyeleri gereği ağırlığa, kalınlığa, kuvvet ve kudret duygularının ifadesine uygun, iradi olan yazılarda ortaya çıkmaktadır. Sülüs ve kufi yazılarına ait bazı ekoller bu hissini ifadesini kendilerine doğrudan doğruya tema olarak kabul etmişlerdir (İ. Hakkı, 1927:121,122).

Turgut Cansever, İsmail Hakkı Bey'in azamet olarak isimlendirdiği hat sanatındaki estetik değeri genel olarak Osmanlı sanatında "abidevilik" olarak isimlendirmiştir. Cansever'e göre Osmanlı sanatında abidevilik; ölçünün büyüklüğü ile değil, mimari veya tezyini unsurların dingin, insanlara yol göstermeyen, göreceli büyüklük ya da küçüklük ilişkisi ile meydana getirilmektedir (Cansever, 2005:404).

## 2. KUBBE YAZILARI

Osmanlı Devleti döneminde inşa edilen ve günümüze kadar varlığını sürdüren camilerin kubbe yazılarının tamamı inşa devirlerine ait değildir. Rüstem Paşa, Sultan Ahmed ve Ayazma camilerinin kubbe yazıları inşa tarihlerinden kaldığı, birbirlerinden farklı tarihleri ifade ettikleri ve dönemsel özelliklerinden dolayı seçilmişlerdir. Kadırga Sokullu Şehid Mehmed Paşa Camii'nin mevcut ana kubbe yazısı hicri 1358 (miladi 1939-1940) tarihinde yeni olarak yazıldığı fakat devrinden kalan yazısının da fotoğrafının alındığı için; Şemsi Ahmed Paşa Camii kubbe yazısının tamamen yeni olduğu için seçilmiştir.

### 2.1 Rüstem Paşa Camii Ana Kubbe Yazısı



Görüntü 1,2: Rüstem Paşa Camii Ana Kubbe Genel Görünümü ve Kubbe Yazısı

Kubbe yazısı besmeleyle başlamakta ve ayetin tamamını kapsamaktadır. Yazı uygulaması sıva üzerine kalemşi tekniğiyle, koyu zemin üzerine beyaz renkte yapılmıştır. 1992-1995 restorasyonunda yapılan raspada 19. yüzyılda yapılan kalemşi süslemelerin altından Osmanlı klasik dönemi tezyinat üslubunda kalemşi süslemelerin bulunması yazının da devrinden kaldığına işaret etmektedir (Erçağ, 1992:21). Yazının camideki çini panolarda bulunan

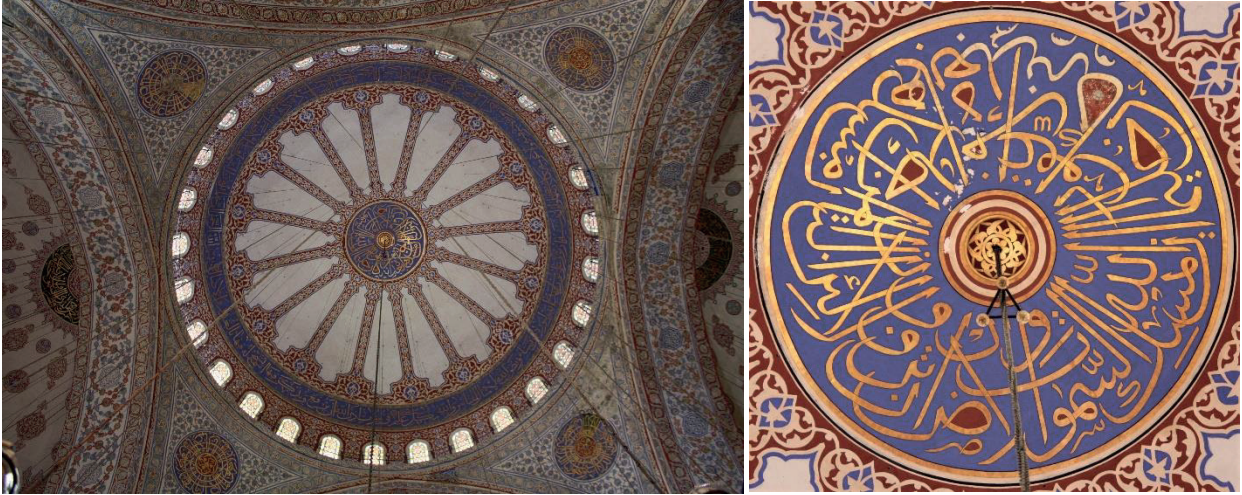


celi sülüs yazı üslubunda olması, Kadirga Sokullu Şehid Mehmed Paşa Camii ana kubbesi eski yazısı ve Süleymaniye Camii ana kubbe yazısıyla aynı istif özelliklerini taşıması da yazının devrinden kalmış olabileceği fikrini güçlendirmektedir.

Kubbe yazısı dikey harflerin genellikle ikili gruplar şeklinde uzatıldığı, yatay harflerin yazı dış sınırına yaklaştırıldığı, klasik üslupta satır düzeni denilen bir kompozisyona sahiptir. Yazı istifi yoğunlaştırılmış istif anlayışında değildir. Dikey harf grupları yazı merkezindeki dairesel geometrik tezyinata bağlanmıştır. Bu kompozisyon tercihi yazı alanın büyütüldüğü algısını sağlamıştır. Elif (ا), lam (ل) gibi dikey harfler veya harf bölümlerinin gruplanarak yazılması genel kompozisyonda hem teşrifati etkilememiş hem de yazının estetik görünümünde olumsuzluk yaratmamıştır. Yazının tali unsurlarının sınırlı kullanımı yazıyı öne çıkaran bir diğer özelliktir. Yazıda okutma, mühmel harf ve tezyin işaretleri kullanımı azaltılmıştır. İşaretlerin azaltılması yazının daha görünür olmasını sağlamış, yazıda sadelik ve abidevilik özelliklerini öne çıkarmıştır. Çevre tezyinatı da alan, desen özellikleri ve renk seçimi açısından yazıyı gölgelememiş veya yazıyla yarışmamıştır.

Celi sülüs yazı anlayışının değiştiği 19. yüzyıl ve sonrasındaki döneme göre yazı alanındaki boşlukların doldurulması için kullanılan işaretlerin tasarrufunda estetik kaygılar ön plandadır. Örneğin yazıda oluşan boşluklarda bolca şedde kullanılması bu duruma örnektir (Görüntü 2).

## 2.2 Sultan Ahmed Camii Ana Kubbe Yazısı



**Görüntü 3,4:** Sultan Ahmed Camii Ana Kubbe Genel Görünümü ve Kubbe Yazısı

Ana kubbe yazısı Osmanlı klasik döneminde kendinden önceki kubbe yazısı uygulamalarından farklı, yeni bir deneme olarak nitelendirilebilir. En önemli farklardan biri zerendud yazı uygulamasıdır (Görüntü 4). Zemin mavi renk yazı unsurları altındır.

Sultan Ahmed Camii ana kubbe yazısı metninde kendinden önce yapılan Süleymaniye, Rüstem Paşa camileri kubbe yazıları gibi Fatır suresi 41. ayet tercih edilmiştir. Önceki uygulamalarda metin besmeleyle başlatılmıştır. Bu kubbe yazısında besmele yoktur. Yalnız ayet metni yazılmıştır. Önceki uygulamalarla yazı alanının tamamının yazı metni için kullanılması yönünden ayrılmış, sonraki dönemlerde ortaya çıkacak istif anlayışı gibi kubbe yazısı için yeni bir üslup denenmiştir. Harflerdeki paralellik ve benzer harflerin gruplanarak kullanımı dikkat çekmektedir. Harf yapılarındaki paralel bölümler bira araya getirilmiştir. Yazı istifindeki bu tasarruf yazının diğer bölümleri ile arasında terki olarak olumsuzluklar ortaya koymaktadır. Yazı metni dikey ve yatay olarak tüm yazı alanına dağıtılmış, bazı bölümlerde yoğun, bazı bölümlerde orta yoğunlukta, bazı bölümlerde de daha gevşek olarak istiflenmiştir.

Yazı genelde üç kademede istiflenmiştir. Yazı dış sınırını oluşturan en alt bölümde nun (ن), kef (ك), vav (و) gibi harf veya birleşmiş harf bölümlerinin son harfleri müdevver (dönüşlü) formlarıyla hareketli bir kimliğe sahiptir. Bu harfler

kendinden sonra gelen bölüme temasla mümkün olduğunca kesintisiz bir görünüm ortaya koymaktadır. Yazı üst sınırında elif (ا), lam (ل), lamelif (لا) gibi dikey harf veya harf bölümleri üç bölümde birbirlerine yaklaştırılarak gruplandırılmıştır. Gruplamalar yatay ve dikey şekilde kullanılmaya çalışılmıştır. الارض و kelimesinde vav (و) ve rı (ر), و ض ان تزولا و لئن bölümünde vav (و) ve ze (ز) harfleri müdevver formlarıyla birbirini takip etmektedir. ض ان تزولا و لئن bölümünde dad (ض), nun (ن), ze (ز) müfred iki vav (و) harfleri aşağıdan yukarıya doğru benzer bölümleriyle devam ettirilmektedir (Görüntü 4).

### 2.3 Ayazma Camii Ana Kubbe Yazısı



Görüntü 5,6: Ayazma Camii Ana Kubbe Genel Görünümü ve Kubbe Yazısı

Sıva üzerine kalemişi tekniğinde olan yazı, mavi zemin üzerine beyaz renktir. Yazının metni besmele-i şerif, Fatır Suresi 41. ayet ve sadeka bölümünden oluşmaktadır. Rüstem Paşa uygulamasında olduğu gibi dikey harflerin gruplanarak yapılan uygulama temel esaslarıyla korunmuş, metnin sadeka bölümüyle uzatılmasından dolayı yazının genel kompozisyonu satır düzeninden biraz uzaklaşarak bazı bölümleriyle kademelendirilmiş istif anlayışı ortaya çıkmıştır. Metnin bulunduğu alt kısımda bazı yerlerde bir, bazı yerlerde iki kademe halinde istiflenmiştir. Yazı özellikle ان امسكهما bölümünden besmeleye kadar bu kimliği taşımaktadır. Besmeleden ان امسكهما bölümüne kadarsa Rüstem Paşa ve Süleymaniye Camileri kubbe yazılarıyla aynı formdadır. Fakat, metnin sonuna eklenen sadeka bölümü, metnin bulunduğu asıl bölümde okutma, mühmel harf ve tezyinat işaretlerinin yoğun kullanımı Rüstem Paşa ve Süleymaniye camileri kubbe yazılarından farklılaşan özellikleridir (Görüntü 6).

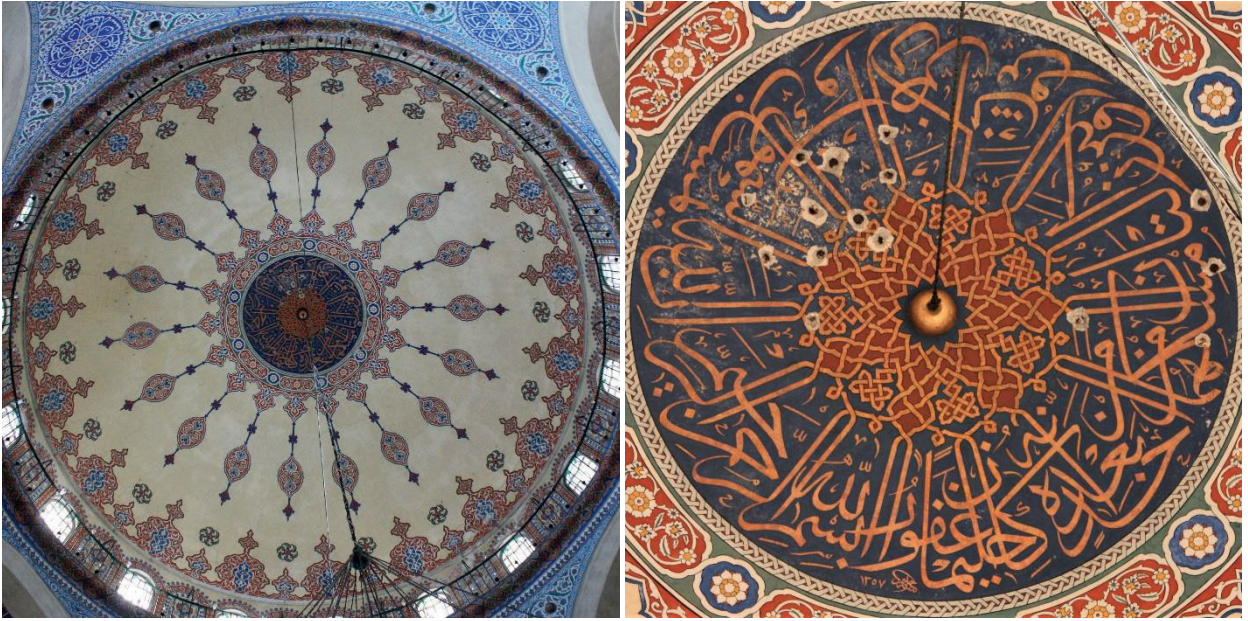
### 2.4 Sokullu Şehid Mehmed Paşa Camii (Kadırga) Ana Kubbe Yazısı

Ana kubbe merkezinde bulunan yazı h. 1358 (m. 1939-1940) tarihi ve Mustafa Halim Özyazıcı imzasını taşımaktadır. Yeni yazı koyu mavi zemin üzerine zerendud yazı tekniğindedir (Görüntü 8). Yeni yazı uygulamasından önce kubbe göbeğinde devrinden kalma yazı uygulaması bulunmaktaydı (Derman, 1989:291). Eski ve yeni yazı uygulamalarının ortak noktası metnin aynı olması ve elif (ا) lam (ل) gibi dikey harf veya harf bölümlerinin uzantılarının yazı merkezinde oluşturulan geometrik süslemeye bağlanmasıdır. Eski yazı Rüstem Paşa uygulamasından kompozisyon açısından bazı istif özellikleriyle farklı olmakla beraber genel tasarım ilkeleri açısından benzer niteliğe sahipti (Görüntü 9).

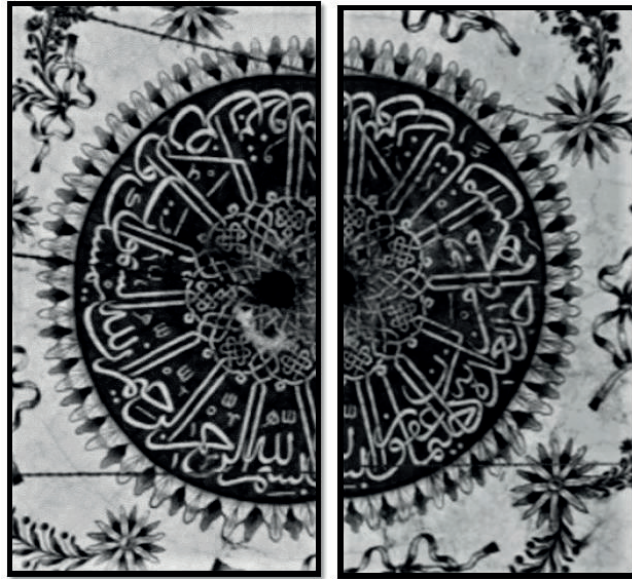
Yeni kubbe yazısı genel olarak iki kademede istiflenmiş harf bünyeleri dışında kalan boşluklar okutma, mühmel harf ve tezyin işaretleri ile doldurulmuştur. Bazı harf birleşmelerinde keşide kullanılmıştır. Yeni kubbe yazısı eski kubbe



yazısından tamamen bağımsız yeni bir kompozisyondur. Yazıda oluşan bu farklı tercihler 16. yüzyıl kubbe yazıları ile 20. yüzyıl kubbe yazılarında zamanla oluşan genel kompozisyon (istif) tercihleri açısından önemli veriler ortaya koymaktadır. Eski yazıda ortaya çıkan sadelik, yeni yazıda kısa olan aynı metnin uygulamasıyla nisbeten sağlanmış hissini uyandırsa da sadeliği okutma, mühmel harf ve tezyini işaretlerin yoğun kullanımı gölgelemektedir (Öztürk, 2020:286). Yeni kubbe yazısı uygulaması 19. yüzyılda Mustafa Rakım ile başlayan celi sülüs yazı anlayışı doğrultusunda hazırlanmıştır. Yazı alanının tamamı, yazının asli ve tali unsurlarıyla doldurulmuş, yazı istifi bazı bölümlerde üç kademeye kadar çıkarılmıştır. Yazı alanının tamamının kullanılması sonucu ilk bakışta metnin tamamının veya bazı bölümlerinin görünürlüğü azalmıştır. Bu güçlük yazının izleyiciler üzerinde çağrışımlarda bulunmasını güçleştirmektedir (Görüntü 8).



**Görüntü 7,8:** Sokullu Şehid Mehmed Paşa Camii Ana Kubbe Genel Görünümü ve Kubbe Yazısı



**Görüntü 9:** Sokullu Şehid Mehmed Paşa Camii Eski Ana Kubbe Kubbe Yazısı  
(*Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi; Yasan, 2019:159*)



## 2.5 Şemsi Ahmed Paşa Camii Kubbe Yazısı



Görüntü 10,11: Şemsi Ahmed Paşa Camii Ana Kubbe Genel Görünümü ve Kubbe Yazısı

Camide kubbe yazısıyla beraber kuşak yazısı ve cami takımı yazıları da Tuğrakeş İsmail Hakkı Altunbezer tarafından 1940'ta yapılan restorasyonda yazılmıştır (Derman, 2011:105). Kubbe yazısı siva üzerine kalemşi tekniğinde yeşil zemine beyaz renkte yazı uygulamasıdır. Yazı 20. yüzyıl celi sülüs yazı üslubundadır. Hattat Sami Efendi'den meşuk eden Tuğrakeş İsmail Hakkı Altunbezer aynı zamanda celi sülüs yazının en önemli temsilcilerinden biridir (Alparlan, 2007:127; Derman, 2011:98). Yazı alanının tamamının değerlendirildiği 20. yüzyıl celi yazı üslubunda harf, bitişmiş harf grupları ve yazının tali unsurlarının formlarındaki mükemmeliyetçiliğin öncelik olduğu söylenebilir. Harflerin birbiriyle uyumu, yazının okunma sırasına gösterilen özen dikkat çekmektedir. Yazı yoğunlaştırılmış bir istif özelliği göstermez, genelde iki kademedeki istiflenmiş bir yazıdır. Yazıda okutma, mühmel harf ve tezyinat işaretleri kullanımı yoğundur. Yazı merkezinde bulunan süsleme alanının kubbe yazısına göre genişlemesi sebebiyle kubbe eteğinde bulunan kuşak yazısının kubbe göbeğine uygulanmış bir çeşidi olduğu izlenimini uyandırmaktadır. Kubbe merkezinde yazının içinde bulunan geniş süsleme alanı çevresine yazılmış minik bir kuşak yazısı gibidir. Bu durum yazının kubbe merkezinde kubbeyi temsil eden temaları güçlendirilmek yerine sadece tezyinata yönelik bir unsura dönüşmesini sağlamıştır (Görüntü 11).

## 3. SONUÇ

Camiler gibi üzerlerinde değişik sanat eserlerini barındıran yapılar zaman içinde tamir ve bakıma ihtiyaç duyduklarından bazen de doğal afetler sonucu hasar gördüklerinden tamir edilmiş veya yenilenmişlerdir. Çalışmanın konusunu oluşturan bazı kubbe yazıları devrinden günümüze intikal etmiş bazıları ise tamir edildikleri dönemlerin özelliklerini taşıyan yazılarla yenilenmiştir. Yenilenen kubbe yazıları inşa dönemini ifade eden hat sanatı özellikleriyle değil yenilendikleri devir özellikleriyle, yeni olarak oluşturulmuşlardır.

Fatır Suresi 41. ayet Mimar Sinan'ın mimarı olduğu cami kubbelerinde ortaya çıkmış, Osmanlı devri ve cumhuriyet döneminde devir özelliklerini yansıtan eserler olarak görülmüşlerdir. Mimar Sinan eserlerinde devirlerinden günümüze ulaşan kubbe yazıları bazı üslup özellikleriyle öne çıkmaktadır. Bu özelliklerden biri yazıların sadeliğidir. Yazıda sadeliği sağlayan birinci etken metnin kısa oluşudur. İstif denilen genel formu dikey harflerin daire merkezine doğru gruplanarak uzatılması ana metnin yazı tabanına yerleştirilmesi, hat sanatında satır düzeni denilen bir sistemin benimsenmesinden kaynaklanmaktadır. Yazıda sadeliği tanımlayan diğer unsur yazıda kullanılan okutma, mühmel (noktasız) harf ve tezyin (süsleme) işaretlerinin sınırlı kullanımınıdır. Üstelik işaretlerin kullanımında bir hiyerarşi yoktur. Yazının sadelik özelliği abidevlik özelliğine olumlu anlamda katkı yapmıştır (Görüntü 2,9).

18. yüzyılda inşa edilen Ayazma Camii kubbe yazısının temel tasarım ilkeleri muhafaza edilse de sonuna eklenen sadeka bölümüyle yazı metninin uzatıldığı görülmektedir. Bu durum aynı alanda yazılacak daha uzun metnin biraz ince kalemle yazılması icap ettiğinden abidevilik özelliğini olumsuz yönde etkilediği söylenebilir.

20. yüzyılda eski yazıdan tamamen farklı iki yazıdan biri Sokullu Şehid Mehmed Paşa Camii ana kubbe yazısıdır. Bu yazıda yazı alanının dikey olarak da tamamen kullanımı 19. yüzyıldan sonra yerleşen celi sülüs yazı anlayışıdır. Bu anlayışa göre harf bünyeleri yazı alanına olabildiğince dengeli dağıtılmalı boş kalan alanların tamamı okutma, mühmel harf ve tezyin işaretleriyle doldurulmalıdır (Görüntü 8). Bu durum kubbe yazılarında Osmanlı klasik devrinde görülen sadelik ve abidevilik temalarından farklıdır. Sokullu Şehid Mehmed Paşa Camii kubbe yazısı dikey harf veya harf bünyelerinin yazı merkezinde bulunan geometrik süsleme alanına bağlanmasıyla eski kubbe yazısının hatıralarını yaşatmaya çalışsa da Şemsi Ahmed Paşa Camii kubbe yazısı tamamen yeni üslupla yazılmış bir uygulamadır. Yazı merkezinde geometrik süsleme alanıyla bağlantısı koparılan Şemsi Ahmed Paşa uygulaması kubbe eteğinde bulunan kuşak yazısının kubbe merkezine yerleştirilmiş bir devamı gibidir (Görüntü 10).

### **Kaynakça**

- Alparslan, A. (2007). Osmanlı Hat Sanatı Tarihi. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.
- Berk, S. (2018). Eski Camilerin Kaybolan Güzelliklerinden Biri: Hüsn-i Hat Levhaları. İslam Medeniyeti Araştırmaları Dergisi (İMAD), Cilt:3, Sayı:1, 97-123. doi:10.20486/imad.434604
- Cansever, T. (2005). Mimar Sinan. Albaraka Türk. İstanbul.
- Derman, M.U. (1989). Mimar Sinan'ın Eserlerinde Hat San'atı. VI. Vakıf Haftası Türk Vakıf Medeniyeti Çerçevesinde "Mimar Sinan ve Dönemi" Sempozyumu 5-8 Aralık 1988. Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayınları. İstanbul.
- Derman, M.U. (2011). Ömrümün Bereketi 1. Kubbealtı Neşriyatı. İstanbul
- Erçağ, B. (1992). Mimar Sinan Eseri Olan Şehzade Mehmet Camii ve Rüstempaşa Camii Restorasyonları. Mimarlık Dergisi. Sayı:248 (1992-3), 18-21.
- Hakkı, İ. (1927). Türk Yazılarının Tedkikine Medhal. Darülfünun İlahiyat Fakültesi Mecmuası. Sayı: 5-6, 111-136.
- Karaman, H. Çağrı, M. Dönmez, İ.K ve Gümüş, S. (2017). Kur'an Yolu Meâli. Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları. Ankara.
- Özkafa, F. (2017). Üsküdar'daki Osmanlı Camilerinin Kubbe Yazıları. Uluslararası Üsküdar Sempozyumu IX 11-13 Kasım 2016 Bildiriler Cilt III. Üsküdar Belediyesi. İstanbul.
- Özsayiner, Z.C. (2002). Mimar Sinan'ın Camilerinin Ana Kubbe Hatları. Türkler. (Cilt. 12, ss. 121-123). Ankara: Yeni Türkiye Yayınları.
- Öztürk, İ. (2020). Alsancak Hocasade Ahmed Ragıb Üzümcü Kubbe Yazısı. Amisos, 5(2), 281-303. doi:10.48122/amisos.821784
- Sülün, M. (2013). Sanat Eserine Vurulan Kur'an Mührü. Kaynak Yayınları. İstanbul.
- Yasan, A. (2019). Kadırga Sokullu Mehmet Paşa Hatları. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

## TÜRK RESMİNDE YEREL ETKİLER BAĞLAMINDA SABRİ BERKEL VE ADNAN ÇOKER'İN SANATINA BİR BAKIŞ

### A LOOK AT THE ART OF SABRİ BERKEL AND ADNAN ÇOKER IN THE CONTEXT OF LOCAL EFFECTS IN TURKISH PAINTING

Yusuf Şengür, Resim Bölümü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,  
yusuf.sengur@msgsu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-2004-6551

#### Öz

Türk resim sanatı Osmanlı'nın 19. yüzyılından başlayarak bugüne kadar yaklaşık 150 yıldır Batı'ya dönük bir süreç izlemektedir. Asker ressamı ile ivmelenen Türk resmindeki ilk gelişmeler, Sanayi-i Nefise Mektebi'nin kurulması, genç sanatçıların eğitim için yurtdışına gönderilmesi ile devam eder. Ancak sonrasında Türk resmi, toplumun öz dinamiklerini ve yerel unsurları konu etmesi ayrıca biçimsel anlamda eşsizleşmesi bakımından sanatçıların bir araya gelerek oluşturdukları topluluklar ve sanat hareketleri ile yeni hareket alanları kazanmıştır. Bu araştırmada Türk sanatında ortaya konulan yerel etkilerin yanı sıra geleneksel sanatların ve Türk mimarisinin etkilerinin resim disiplini karşılık bulması bakımından örnek olarak Sabri Berkel ve Adnan Çoker resimleri incelenmiştir. Bu iki sanatçının yaklaşımlarının incelenmesi ile söz konusu yerel etkiler bağlamında yapılacak okuma, iki sanatçının özgün ifade biçimini Batı sanatı ölçeğinde ortaya koyan nitelikleri, ayrıca çıkış noktaları ve elde ettikleri sonuçlar bakımından tüm farklılıklarına karşın Türk sanatı kimliğini pekiştiren anlatımları açısından önemlidir.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Türk Resmi, Yerelleşme, Sabri Berkel, Adnan Çoker

#### Abstract

Starting from the 19th century of the Ottoman Empire, Turkish painting has been following the western art. The first developments in Turkish painting, generated by military painters, continued with the establishment of Sanayi-i Nefise Mektebi and with the support of young artists travelling abroad for education. However, later on, Turkish painting developed with the artists forming new communities and creating new art movements in order to talk about the core dynamics of the society and local elements and to discover uniqueness in the formal sense. In this research, Sabri Berkel and Adnan Çoker's paintings were examined as an example in terms of local influences revealed in Turkish art, as well as the effects of traditional arts and Turkish architecture in their painting practice. The article covers the local effects by examining the approaches of these two artists, their generation of an original form of expression in relation to Western art, as well as their expressions that reinforce the identity of the Turkish art.

**Keywords:** Art, Turkish Painting, Localization, Sabri Berkel, Adnan Çoker

## 1. GİRİŞ

Türk resim sanatı Osmanlı'nın 19. yüzyılından başlayarak bugüne kadar yaklaşık 150 yıldır Batı'ya dönük bir süreç izlemektedir. Bu süreci yorumlarken sanat eleştirmeni ve yazar Kaya Özsegin (2000: 8-9) Batılılaşma yönündeki gelişmeleri Cumhuriyet öncesi ve sonrası olmak üzere iki temel başlık altında toplar. İki aşama arasındaki farklı dünya görüşü ile ayrımlar olsa da batılılaşmaya yönelik gelişimi içinde Türk resmini birbirini izleyen iki periyodun bütünlüğü ile inceler. Geç Osmanlı döneminde, resmin doğa, gerçeklik, mekân ve üç boyutluluk gibi Batı sanatına ilişkin kavramlar doğrultusunda şekillendiğini açıklar. Cumhuriyet döneminde ise devlet kurumlarınca, programlı kültür girişimleri ile yenileşme dönemlerinin karakterize durumlarının yanında Türk sanatının modernist çizgisinin, kendine özgü boyutlarıyla üst kurumlardan aşağı toplum katmanlarına doğru bir açılım gösterdiğini ifade eder. Bu açıdan bakıldığında söz konusu bağlamda toplumsal sanat olgusunun oluşması, oldukça sınırlı denilebilecek bu ilk süreçte gelişmeye başladığı anlaşılır. Ayrıca Türk resim sanatı içinde birçok farklı yaklaşım ve aşamanın da art arda izlendiği görülür. Asker ressamı ile ivmelenen Türk resmindeki ilk gelişmeler, Sanayi-i Nefise Mektebi'nin kurulması, genç sanatçıların eğitim için yurtdışına gönderilmesi ile devam eder. Ancak sonrasında Türk resmi, toplumun öz dinamiklerini ve yerel unsurları konu etmesi ayrıca biçimsel anlamda eşsizleşmesi bakımından sanatçıların bir araya gelerek oluşturdukları topluluklar ve sanat hareketleri ile yeni hareket alanları kazanmıştır.

Türk Resmi ve Eleştirisi adlı kitabında İpek Duben'in Türk sanatçısının karşılaştığı kültürel başkalaşım hakkındaki ifadesi şu şekildedir.

Kitle kültürü ya da yaygın olan 'küçük' kültür, sanatçıyı etkileyen Batı kültüründen çok farklı olduğu ve sanatın iletişim gücünün olağanüstü güdükleştiği durumda bile, Batı etkisinde yapılmış bir sanat birikimi vardır Türkiye'de. Bu birikim primitiflerden başlayarak günümüze kadar gelen sanat tarihi olgusudur. Bu sanatın öyküsü taklitçilik nitelemesiyle özetlenemez. Batıdan alınan teknik bilgi ve biçimler sanatçıyı, Batı'da olduğu gibi nesnel gerçekliği tanımaya götürdü kuşkusuz. Ne ki, Batı bunu tarihsel ve toplumsal evrimi içinde doğal olarak yaparken, Türk kültürüne bu tavır dışarıdan geldi. Biçim ve teknik öğrenim derken 'gerçeklikle' karşı karşıya kaldı sanatçı (Duben, 2002: 22).

Türk sanatçıların karşılaştıkları gerçek sorunu, onları öncelikle etkiledikleri Batı sanatını biçimsel olarak yorumlamaya itmiştir. Özellikle 1914 Kuşağı olarak adlandırılan bir grup sanatçının izlenimci etkilerle oluşturdukları resimler bu yoruma örnek gösterilebilir. Ancak yine aynı sanatçıların Türk toplumunun içinde bulunduğu Kurtuluş Savaşı'nı konu alan ve tarihsel belge sayılabilecek nitelikteki eserleri, Türk resminin batıya dönük gelişiminde önemli kırılmalar olarak görülmesi gerekir.

Bir başka önemli gelişme ise, resmin biçimsel sorunlarını temel argümanları arasında gören bir grup sanatçının oluşturduğu Müstakil Ressam ve Heykeltraşlar Birliği'dir. 1929 yılında kurulan Müstakil Ressam ve Heykeltraşlar Birliği'nde Zeki Kocamemi, Ali Avni Çelebi gibi konstrüktif biçimlendirme anlayışını benimseyen sanatçılar bulunmaktadır. Temelde birliğin kesin bir biçimsel ya da teorik yaklaşımı olmamasıyla birlikte, kübist-konstrüktivist ilkeler ve ekspresyonist hatta ulusal-yerel gelenek ve halk kaynaklarına dönük anlayışlar bu grup arasında yer almıştır (Tansuğ, 2012: s. 166-189). Yine bir başka sanat topluluğu ise Nurullah Berk, Cemal Tollu, Zeki Faik İzer gibi sanatçıların bir araya gelerek oluşturduğu d grubudur. Başlangıçta kompozisyonu kübist ve konstrüktivist akımlardan esinlenen sağlam bir desen ile inşa temeline oturtmayı hedefleyen d grubu sanatçılarının, sonrasında yerel motif ve temalara ilgi gösterdikleri ve "kübist" denebilecek eğilimlerle Anadolu köylerindeki geometrik nakış soyutlaması arasında bir bağ kurmaya çalıştıkları görülür... D grubu sanatçılarının eski uygarlıklarla güncel gerçekler arasında bağlar kurmaya yöneldikleri, yerel ve ulusal tarihle ilişkilerini güçlendirme istekleri olarak yorumlanabilir (Tansuğ, 2012: 181-183).

Batı'ya dönük Türk resim sanatında çok kısa bir sürede gerçekleştirilen bu gelişmeler, Türk sanatçısının kültürel bir olgu olarak sanat üretmesinin önemli kırılma noktalarıdır. Ayrıca sanatçıların ifadelerini oluştururken dayandırdıkları temel argümanların giderek daha kararlı bir yapıya dönüşmesi de ortaya konulan çabanın gerçeklikle ilişkisi bağlamında ele alınmaya başladığını göstermektedir. Bu durum bir noktada sanatçıları içinde yaşadıkları yerel kültürün gerçeklerine/etkilerine itmektedir. Söz konusu gerçek arayışı doğrudan Türk kültürünün önceden beri var olan yerel motif ve şemaları ile ilişkili olabildiği gibi, içerik bakımından toplumsal sorunsalları konu etmesi ve bunu yine elde ettiği özgün biçimlendirme becerisi ile oluşturması olarak gözlemlenir. Böylelikle yüzyılın ilk yarısına gelindiğinde özgün bir anlayışla şekillenmiş ve çok sayıda farklı üretim olanaklarını biçimlendirmiş bir Türk resim sanatından bahsedilebilir.

Nurullah Berk (1981: 134) sanatta ulusallığı açıklarken sanatın belli bir ülkenin, bir toplumun, bir uygarlığın oluşu seçilen konularda değil, konuları işleyiş biçiminde olduğunu söyler. Ona göre esas konu 'dünya görüşü'ndedir. Ayrıca ulusal bir kimlik edinecek Türk sanatının oluşmasında geleneksel sanatlara yönelimin ve bu yönelişi evrensel sistemler ile sentezlemenin kaçınılmaz olduğunu ifade eder.

Yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde Avrupa'da ise savaş sonrası toplumunda bireyi önceleyen bakış açısı eşliğinde soyut ifadeler yaygınlık kazanmıştır. Nesnenin ortadan kalktığı, özünde sanatçının duyuları ile üretilen sanat olgusu sanatçının özgür düşünme biçimine yeni alanlar açmaktadır. Türkiye'de de 1950'li yıllar özgürlükçü demokrasi ile batıdaki sanat anlayışı daha yakından takip edilmiş, sanatçılar kişisel eğilimlerini ortaya koyacak soyut ifade biçimlerini benimsemişlerdir (Tansuğ, 2012: 245). Ayrıca bu yıllarda ülkede yaşanan toplumsal ve ekonomik değişimin etkisi göz ardı edilemez. Sanayi ve ticaret kesiminin oluşması, yabancı sermayenin ekonomik yaşama katkısı ve çok partili siyasal yaşama geçiş gibi yeni olgular, kültür ve sanat alanlarını da etkileyen bir kimlik arayışı olarak görülür. Bu arayış sonucunda Türk sanatında batı soyut sanatını esin kaynakları arasına alan non-figüratif/soyut yaklaşım gösteren sanatçılarla birlikte, yerel, ulusal karakteri koruyan, kaligrafi, hat, minyatür vb. geleneksel sanatların izlerini taşıyan eserler üreten sanatçılar da yine soyut ifade biçimlerini benimsemişlerdir (Yaşar, 2019: 5). Oğuz Erten (2012: 130)'e göre ise Türkiye'de soyut resmin etkisi ilk önce gazete ve dergilerde Avrupa ve Amerika'da soyut sanat üzerine yazılan yazıların çevrilmesiyle başlar.

Türk sanatının soyut ifade biçimleri hakkında Duben'in yorumu ise dikkat çekicidir. O'na göre:

1950'lerde Türk resminde soyut dışavurumculuk akımının etkisiyle başlayan soyut hareketin çok başarılı sonuçlar vermiş olması önemli ve ilginçtir... Türk sanatçısının soyutta daha başarılı olmasını, bu tarzın nesneye anlam yükleyen mimesisten, yani temsiliyetten uzaklaşarak ruhsal anlatıya geniş olanak tanınmasına bağlıyorum... 1950'lere kadar Türkiye'de, çağdaş yaşamla koşullanan bir spekülasyon ve estetik düşünce sistemi olmadığı için, soyutlamadaki bu başarının sistematik bir dünya görüşünden değil, özgün bir duyarlılıktan kaynaklandığı düşünülmektedir (2002: 231).

Adnan Turani (1982: 169) ise Türk sanatında dolaylı olarak soyut çalışmalar yoluyla, resimsel anlatımın sınır tanımayan bir alan olduğunun anlaşıldığını söyler. Ayrıca bu anlayışı geleneksel hat sanatı ile ilişkili bulanlar ve buna paralel oluşturulan anlatımlarda yöresel folklorik motiflerin soyut düzenini değerlendiren çabalar olduğuna dikkat çeker.

Türk sanatında ortaya konulan yerel etkilerinin aktarımı bakımından geleneksel sanatların ve Türk mimarisinin etkilerinin resim disiplininde karşılık bulduğu sanatçılardan Sabri Berkel ve Adnan Çoker üzerine söz konusu etkilenmeler bağlamında yapılacak okuma, özgün ifade biçimini Batı sanatı ölçeğinde ortaya koyan niteliği, ayrıca çıkış noktaları ile Türk sanatı kimliğini niteleyen anlatımları açısından önemlidir. Aldığı sanat disiplini ile en başından beri üretimlerini titiz ve sistematik bir anlayışla gerçekleştiren Sabri Berkel'in geometrik soyutlamalar olarak görülen çalışmalarının kazandığı özgün ifade dikkat çekicidir. Ayrıca 1953 yılında Lütfü Günay ile açtıkları ilk soyut resim sergisinde resim sorunlarını biçimsel olduğu kadar düşünce zemininde arayan Adnan Çoker ise Türk sanatının ifade olanaklarını, var olan kültürel birikimi çağdaş bir bakış ile yorumlaması ile söz konusu ulusal sanat oluşumu bakımından önemli bir yere sahiptir.

## 2. SABRİ BERKEL

Sabri Berkel, 1929-35 arasında Floransa Güzel Sanatlar Akademisi'nde fresk ve oymabaskı üzerine çalışmıştır. 1939'da Güzel Sanatlar Akademisi gravür atölyesine asistan olarak girmiş ve 1977 yılında emekli olmuştur.

Soyut resme yöneldiği 1950'lerden başlayarak resimde çeşitli öğeleri ve nitelikleri vurgulayan dönemleri arasında belirli ilgi ayrımları varsa da Berkel'in yapıtları genelde 'Soyut Klasikçilik' başlığı altında toplanabilir. Berkel'in her zaman çerçeve içindeki düzenin bütünlüğüne öncelik veren yapı anlayışı, ilk dönemlerinde biçim ve mekân arasında ayırt edici, 1940'lardan sonraysa biçim ve mekânı birbirine bağlayan çizginin gerilim, ritim ve üç boyutlu nitelikleri üzerinde yoğunlaşmıştır (Erzen, 2008: 209).

Söz konusu ilişki özellikle doğadan aldığı konuları kendi biçimlendirme anlayışı ile çözümlediği olgunluk dönemi çalışmalarında gözlemlenebilir. Resmedilen nesne kendi varlığını ancak resmin biçim ve şematiki aracılığıyla oluşturur.



Resmedilen figür ve ona eşlik eden mekân Berkel'in oluşturduğu çizgi ve renk alanlarının biçimselliğinde stilize bir karakter kazanır. Berkel hakkında Ayla Ersoy şunları söyler.

Geometrik bir üslup içinde kararlı çizgilerle Türk resim tarihinde modernleşmenin öncülerinden olan Sabri Berkel'in ismi soyut sanatla özdeşleşmiştir. Doğaya bağlı kalmadan gördüklerinin yerine kendi görüşünün resmini yapmıştır (Ersoy, 2000: 36).

Ancak buna karşın Sabri Berkel'in 1977 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde çok sayıda çalışması ile açılan toplu sergisinin katalog yazısında, yine anı döneminde akademi de hoca olarak görev yapan Nurullah Berk (1977:4) tarafından yazılan yazıda Berkel'in resimleri için aşağıdaki ifadeleri kullanır.

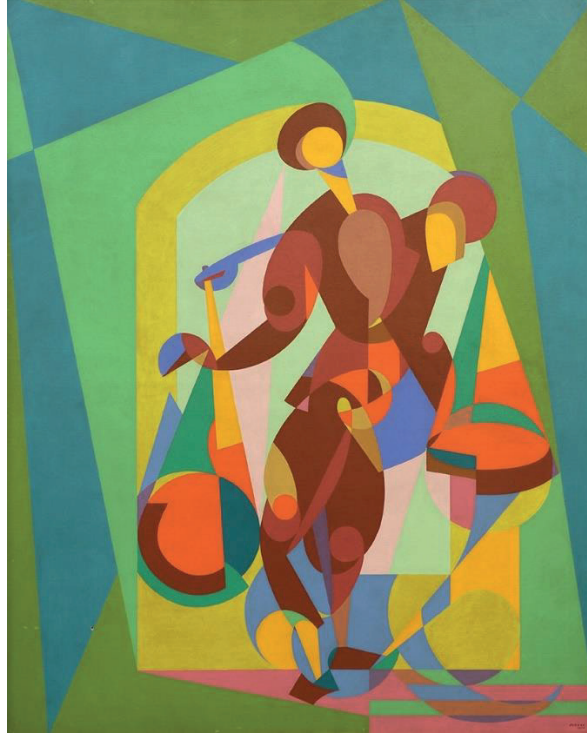
Figür ve görünümler yine de doğayı, dış dünyayı hatırlatıyor, sadece güçlü stilizasyonları, geometrik düzenleriyle bir ayrıma yol açabiliyorlar. Bunları izleyen araştırmalarından bugünlere Berkel, tuval yüzeyinin boşluğu içinde tasarlanmış çizgiler, biçimler ve renklerin soyut dünyasına daldı... Buradan anlıyoruz ki sanatta tam bir soyutluk, gerçek dışılık olamayacağı gibi tam bir gerçekçilik de olamaz.

Berkel'in resimleri üzerinden yapılan bu saptamalar onun resimlerinin incelenmesinde önemli bir noktayı vurgulamaktadır. Berkel'in resimleri farklı dönemlerde konu bakımından çeşitlilik göstermesine karşın sanatçının üslup yaklaşımı, resmini her anlamda kendine ait biçimsel yaklaşım ile oluşturur. Söz konusu üslup onu içinde yaşadığı kültürden aldığı konuları resmederken olduğu kadar, bu konuları bütünüyle doğanın verilerinden soyutlamaya varan yaklaşımında bile en belirgin elemandır. Sabri Berkel'in resimlerindeki kesin olarak izlenen üslupsal tutum ile ilgili bir diğer bakış açısı ise Canan Beykal'ın sanatçının dönemlerini konu alan seri kitapta yazdığı yazısında vurgulanır.

Sabri Berkel resimlerinde iç ile dış ya da nesne ile özne arasındaki mesafenin korunması bir zorunluluktur. O, aklın göz aracılığıyla nesne hakkında bilgiye ulaşmasını temel alır. Bu nedenle nesne ile özne arasındaki visio/görü/görüş mesafesinde tensel, duyuşsal ve coşumsal olana yer verilmez (Beykal, 2006: 7).

Burada bahsedilen bir yönüyle sanatçının ifadeci hiçbir çözümlenmeye başvurmada, son derece titiz ve bilimsel denilebilecek bir yaklaşımla resimlerini ürettiğidir. Öyle ki onun resimleri ilk görüldüğü andan itibaren, sanatçının bir tavır olarak değiştirilemez bir anlatım biçimini kasıtlı seçtiği anlaşılabilir. Ancak bunun yanında, bu resimlerdeki kesinlik ve planlı durum, izleyenin sanatçı ile karşı karşıya gelmesinin ana unsuru olduğu söylenebilir.

Berkel yapısal çözümlenmelerini ve ele aldığı konularını seçerken de son derece kararlı bir tutum izler. Eğitimi yurt dışında tamamlamış ve birçok ekolden beslenmiş olsa da ilgisini içinde yaşadığı toplumun kültürel verilerinden ayırmaz. "Renklerinde ve şekillerinde daima açıklık, kat'ilik arayan Sabri Berkel, simitçi, yoğurtçu gibi tablolarında yerli motifler, yerli renkler bulmuştur" (Tollu, 1977: 32). Kompozisyonun ana unsuru olarak ele alınan bu figürler, İstanbul sokaklarında sanatçının rastlaştığı seyyar satıcılardır. Figürler sanatçının üslubu içinde son derece stilize edilmiş yapılarına karşın toplumda üstlendikleri gündelik görevlerini yerine getirmeye devam ederler. Hatta bununla da kalmayıp Berkel'in stilizasyonuna uyum sağlayacak, onu biçimlendirecek ve sonuç olarak kompozisyonun oluşmasında belirleyici etken olacak bir işlev kazanırlar.

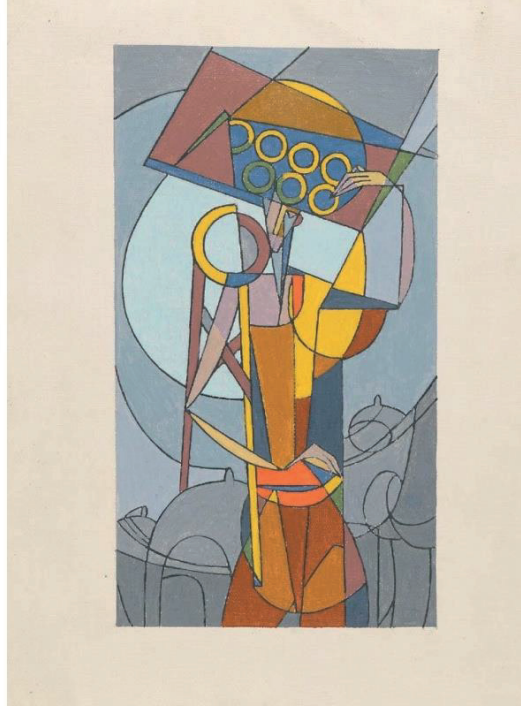


**Görüntü 1:** Sabri Berkel, Yoğurtçu, 162x130 cm, 1952

<https://irhm.msgsu.edu.tr/collection/sabri-berkel-yogurtcu/Erişim:16.11.2022>

Sabri Berkel'in söz konusu resimlerine verilecek en iyi örneklerden biri görüntü 1'de görülen 'Yoğurtçu' adlı çalışmasıdır. Resmin konusu yerel kültürün parçası olan bir seyyar satıcıdır. Sirtına koyduğu bir sopanın iki yanına astığı yoğurt kapları, çalışırken giydiği giysisi ve belki de şapkasıyla sokakta görülen hali ile resmedilmiştir. Figür kemerli bir yapının hemen altından geçmektedir. Resimde izlenen bu ayrıntılar, Berkel'in yukarıda bahsedilen yoğun üslupsal yaklaşımına rağmen yine de gözlemlenebilir. Sanatçının kompozisyonundaki bütün stilizasyonu ve biçimsel şematikliğine rağmen konuya dair veriler görülür. Bu durum Sabri Berkel'in özellikle 1950 sonrası çalışmalarının belirgin özelliği olarak dikkat çeker. Sanatçı konusunu kesinleşmiş resimleme çözümleri ile oluşturmasına karşın, özellikle bu dönemde yaptığı çalışmalarda konusundan da uzaklaşmaz. Aksine onu gözlemleyerek edindiği verileri kendi biçimsel elemanlarına dönüştürür ve tüm kompozisyondaki parça bütün ilişkisini bu veriler ışığında şekillendirir. Burada yoğurtçu figürü resmin temel yapısal elemanı olarak kullanılmıştır. Figürün üzerindeki birçok detay sanatçının biçimleri oluşturmasına olanak tanıyacak şekilde ele alınmıştır. Figür ve mekân kompozisyonun kimi yerlerinde kesin olarak ayrılmışken kimi yerlerde iç içe geçmiş, figürün nerede bitip mekânın başladığı anlaşılmamaktadır. Sadece biçimler değil renkler de bir hiyerarşi içindedir. Resmin konusu olan figür sıcak renk armonisi ile oluşturulmuşken, mekânda daha soğuk renkler kullanılmıştır. Böylelikle resmin konusu olan yoğurtçu figürü resmin ana yapısal elemanlarından olan renk kullanımı ile vurgulanmıştır. Benzer bir durum Berkel'in bir başka resminde oldukça belirgindir. 'Simitçi' (görüntü 2) resmi de yine biçimlerin oluşturulması, figür mekân ilişkileri ve renk çözümlenmeleri bakımından Yoğurtçu resmi ile benzer çözümler ile oluşturulmuştur. Yine gündelik hayatta sıklıkla karşılaşılan bir figür konu olarak seçilmiş ve konunun sağladığı detaylar ile sanatçı kendi üslupsal oluşumunu bir bütün haline getirmiştir.





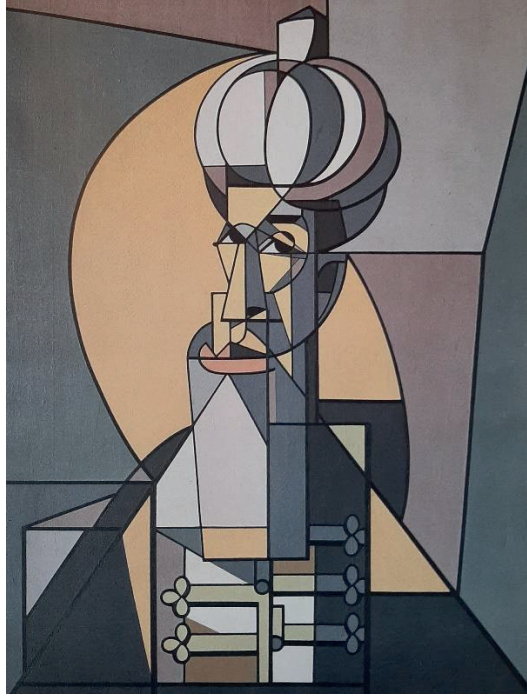
**Görüntü 2:** Sabri Berkel, Simitçi, 33.00 x 24.00 cm

<https://artam.com/muzayede/255-interior-sale/sabri-berkel-1907-1993-simitci#images-1>/Erişim: 16.11.2022

Ele alınan her iki örnekte Sabri Berkel'in sanatsal ifadesini oluştururken, doğrudan yapısal elemanlar ile sonuca gittiği düşünülse bile, ele aldığı konular bakımından resmini biçim ve içerik açısından tek bir potada oluşturduğu anlaşılmaktadır. Burada dikkat çeken konu ise sanatçının konusunu seçerken gösterdiği yaklaşımıdır. Sezer Tansuğ (2012: 282) onun yaklaşımını aşağıdaki şekilde açıklar:

Berkel; Batıya yöneldi ama, kendini Bizans ve İslam sanatından esinlenmeğe bıraktı. Eğitimi Floransa ve Paris'te yapmıştı. Sırasıyla realizm, ekspresyonizm, kübizm, taşizm ve geometrik soyutlama akımları içinde çok kişisel biçimde çalıştı. Yine de bunu yaparken, dikkatini sürekli olarak mimariden ve kendi ülkesinin sanatından ayırmadı.

Görüntü 3'te görülen 'Mimar Sinan' portresinde Osmanlı mimarisinde önemli yer tutan bir figürü ele alması ayrıca önemlidir. Türk sanatının, yerel değerleri konu alan yaklaşımı, Berkel'in resimsel çözümleri ile karşılık bularak çağdaş bir anlatım değerine kavuşmaktadır. Eğitimi yurtdışında almış bir sanatçı olması ve Avrupa'daki ekollerden etkiler taşıyan resminin değişmez üretim metotlarına karşın, kendine has üslupsal duruşunu oluştururken bunu yerel kültürün sağladığı konu çeşitliliği ile oluşturması, onu Türk resminde önemli bir kırılma noktası oluşturan bir sanatçı durumuna getirmektedir. Erzen' e göre gerçekçi ve 1950'ler sonrası soyut anlatımlarındaki sorgulayıcı ve analitik yaklaşımla oluşturduğu arı anlatım, çağdaş bir dil oluşturmuştur, ayrıca bu durum Berkel'i yaşamı boyunca sanatı ile çağdaş dünya karşısına koyduğu hümanist değerleri yansıtmaktadır (Erzen, 1988: 10).



**Görüntü 3:** Sabri Berkel, Mimar Sinan, 115 x 89 cm, 1952  
*Sabri Berkel, Jale Erzen, 1988, S. 77*

## 2. ADNAN ÇOKER

Türk resim sanatında, ayrıca resim sanatının evrensel bir yaklaşım olarak ifade bulduğu her coğrafyada, onun etki alanının sınırsızlığı bir gerçektir. Söz konusu etkiler doğrudan toplum zemininde karşılık bulan etmenlerden kaynaklanacağı gibi, onun sanatçıdaki karşılığı olarak oluşturulan bir ifadeye de dönüşebilir. Bu bakımdan ele alındığında Türk resim sanatında bir başka önemli isim ise Adnan Çoker'dir.

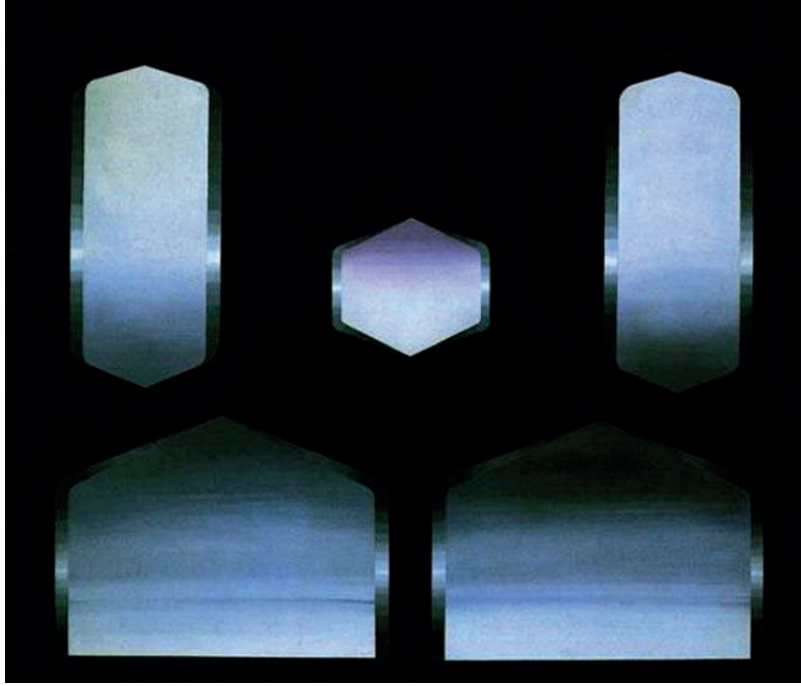
1944-51 yılları arasında Güzel Sanatlar Akademisinde öğrenim görmüş... 1957-60 arasında ise Paris'te Lhote ve Henri Goetz'in atölyelerinde çalışmıştır. Çoker'in sanatı iki döneme ayrılabilir: 1970 öncesi dönemin resimleri genellikle soyut resimlerdir...1969-84 arsında Osmanlı ve özellikle Selçuklu mimarlığını incelemiş, bu dönemde mimarlık-çerçeveleme-anıtsallık kavramları resimlerine yeni şemalar getirmiştir... Geleneksel Türk mimarlığının iç mekân kavramından yola çıkarak, bu kavramın karşılığı olan anlamı, soyut bir hacim anlayışıyla bağdaştırmaya çalışan Çoker, resimlerinde anıtsallığı denge ve uyumla bütünleştirmeyi amaçlamıştır (Duben, 2008: 372).

Adnan Çoker ilk soyut resimlerinde eski yazılardan etkiler taşıyan ritmik biçimlenmeler ile yeni ve özgün kompozisyonlarını, renk tonlarının değerleri ile bir araya getirmiştir. Ayla Ersoy'a göre Çoker Batı kültüründen beslenmiş sanatçı kimliğini geleneksel kültürümüzden aldığı öğelerle bütünleştirerek yeni bir yaklaşım göstermiştir (Ersoy, 2000: 40).

Çoker 2010 yılında açılan retrospektif sergisinin kataloğunda resimleri için şu ifadeleri kullanır:

Formalarım bilinen bir mekânda değiller. Zamanı ve yerini tayin edememektesiniz. Soyut bir mekâna geçiliyor... Her ne kadar objeler anıtsal konumları nedeniyle bir şey üzerine oturtulmuş izlenimi veriyorsa da nereye, hangi zamana oturduğu belli değildir. O aşılmıştır. Mekânla ilişkili olarak, neden hep siyah diye sorulabilir, Sanatçılara göre mekân sorunu çeşitli dönemlerde çeşitli ebedi bir mekân duygusunu vermede kullanıyor. Malevich'in 20. Yüzyılda sembolik mekânı beyazdır. Doğada bu mavidir... Atmosfer içerisinde geçince bu siyahtır. Bende de bu siyahtır. Mutlak olan siyahtır (Çoker, 2010: 226).

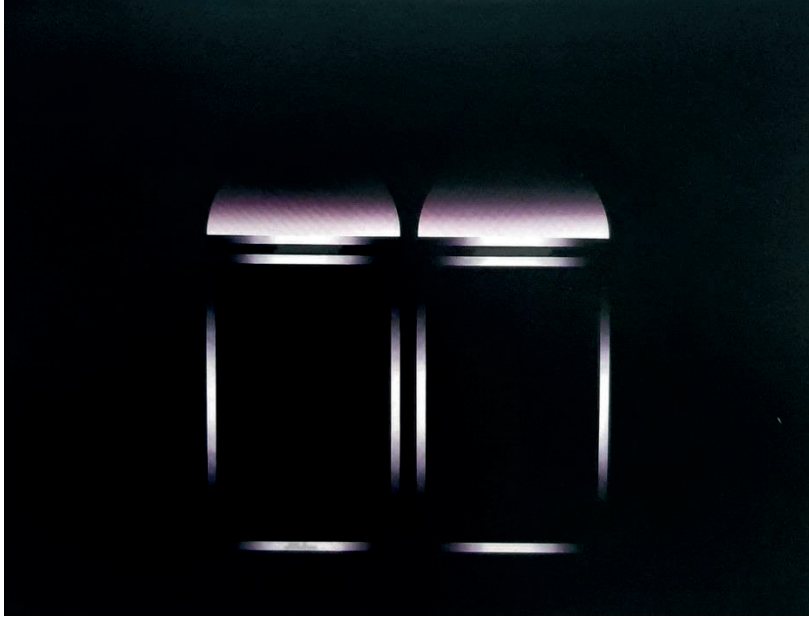
Çoker'in Siyah Resimler adıyla ortaya koyduğu yaklaşımında, sanatçının ele aldığı Türk mimarisinden formları, resmini oluşturan temel yapısal elemanlara dönüştürdüğü görülür. Bunu yaparken yine esinlendiği kültürün mimari yapılarında var olan anıtsallıkla ilgilenir. Söz konusu etkiyi oluşturmak için simetriyi son derece etkin bir şekilde kullanmaktadır. Simetri sanatçının kompozisyonlarında sadece anıtsal etki oluşturmakla kalmaz mekân fikrini de vurgular. Söz konusu mekân algısı Çoker'de resimsel bir kaygı olmaktan öte, kendi ifadesi ile siyahın sağladığı belirsiz atmosferin beraberinde oluşur. Diğer bir açıdan ele alındığında ise resimlerde kullanılan şekiller siyah yüzeyde asılı duran biçimlerden ibarettir. Anlaşıyor ki Çoker resminde bu ikili durumdan da kaçınmaz. Onun resimleri bir yönüyle algılar üzerinde oluşturduğu etki ile ifadesini bulmaktadır.



**Görüntü 4:** Adnan Çoker, Beş Eleman, 140 X 160 cm, 1972

<http://www.sanatteorisi.com/?sayfa=Galeri&icerik=Goster&id=3172&syfno=1/Erişim: 16.11.2022>

Görüntü 4'te görülen 'Beş Eleman' adlı çalışma bu duruma iyi bir örnektir. Büyük orta ve küçük parçaların kompozisyonda kullanımı simetriyi oluşturacak biçimde kurgulanmıştır. Biçimlerin etrafına saran siyah alan mekâna dair doğrudan bir referans oluşturmasa da ele aldığı formlar belli bir mekâna ait olması muhtemel yapılar olarak algılanır. Böylelikle siyah alan Çoker'in esinlendiği mimari elemanları kapsayan bir uzam oluşturur. Çoker'in resimleri hakkındaki yazısında İpek Aksüğü (2010: 228) Osmanlı- Selçuklu mimari motiflerinin resmin tüm yüzeyini kaplayan geometrik düzenlemeyi oluşturarak, etrafını saran siyah alanın ise bir 'hava atmosferi' yerine psikolojik zihinsel bir mekân yarattığından bahseder. Bunu da sanatçının kendi zihnine benzetir. 'Siyah Resimler'deki mistik, dinsel atmosfer, seçilen formların kültürel çağrışımlarından ayrı tutulamaz. Ona göre Çoker, soyut dışavurumculuğun çizgisel yapısından kurtulabilmek için bilinçli olarak çevresindeki mimari formlara başvurduğunu ve bunları yalnızca 'yapısal araştırma doğrusunda bir trampen' olarak kullandığını, İslâmî kültür birikimi arayışında olmadığını öne sürmektedir. Çoker çağdaş plastik dille, 'toplumsal kültürün özüne' inebildiği kadar Osmanlı ve Anadolu Türk-İslam kültürünü birleştiren mistik ruhu en geniş boyutları ile vermeyi denemektedir. Çoker'in deneyi, Türk resmindeki batılılaşma hareketi içinde saygın bir özleştirme niteliği göstermektedir.

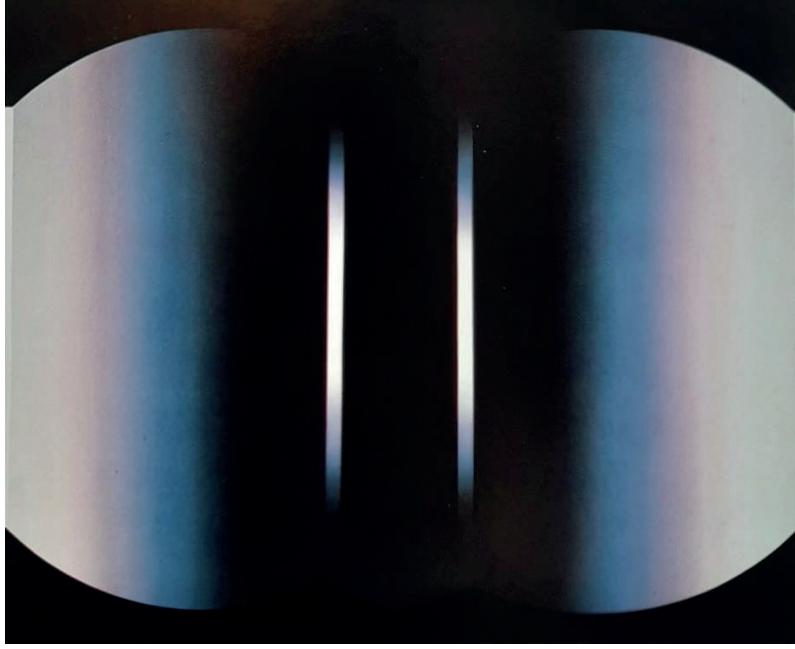


**Görüntü 5:** Adnan Çoker, Sınırlı Boşluk, 100 x 120 cm, 1979-80  
*Adnan Çoker Retrospektif 2010. S.267*

Görüntü 5'teki 'Sınırlı Boşluk' adlı çalışmada ise siyah alan resmin büyük bir yüzdesini oluşturmaktadır. Burada yapılar ışıklı şeritlere indirgenmiştir. Böylelikle Çoker'in ortaya koymak istediği tinsel algılama durumunu çok daha yoğun bir şekilde hissettirmektedir. Sanatçı daha az elemanla daha yoğun ifadenin oluşabileceği fikrini, kendi ifade biçiminin olanaklarına en uygun düşecek şekilde kullanır.

Özellikle yalın ve derin bir soyutlayıcı istemin gereği olan gerçeklik duygusuyla yüklü Anadolu İslâm gelenekleri, çağdaş resmimizin nice kaynaklarını içinde barındırıyor. Bu kendi dünyamız ve geleneklerimiz dışında yapılanı kuşatıp özümseyebileceğimiz bir güçtür. Adnan Çoker gibi bir sanatçı, evrensel olana duyduğu derin beğeni içinde sessiz sedasız bu kendimize ait güç kaynaklarını deneyip durmuş bir kişi olarak karşımızdadır (Tansuğ, 2010: 224).

Çoker verdiği bir röportajda resminin anlatım dili ile oluşturduğu tanımlamaları simetrik biçimler, ışık elemanları gibi kavramlarla açıklar. Ona göre bunlar resminin kendinden türemiştir ve sınırsız espas ve boşluk hissi vermekle ilgilidir. Bunun için de birbirini iten, çeken gerilim yaratan elemanlar yer alır. Böylelikle elde edilen hareketlilik ortaya çıkan espasla birlikte sanatçıya anıtsallık duygusunu oluşturma imkânı vermiştir. Sanatçı bu anıtsallığı geleneksel mimariden esinlenerek elde ettiğini söyler (Onat, Demirtaş, 1989: 101).



**Görüntü 6:** Adnan Çoker, Açık Simetri I, 60 x 80 cm, 1975  
*Adnan Çoker Malevich'e Saygı, S.91*

### 3. SONUÇ

Her sanatçı bireysel yeteneği ve disiplini oranında eser üretme yetisine sahip olduğu gibi bu niteliğini yaşadığı toplumun kültürüne, coğrafyasına karşı duyduğu ilgi ile şekillendirdiği bir ifade biçimine ulaşabilir. Sanatın evrensel ifade şekli olması bir yönüyle söz konusu ilgiye paralel şekillenen bir olgu olduğu söylenebilir. Bu durumda sanat üretildiği dönemin ve bölgenin sınırları içinde kalmayarak, geniş anlatım olanakları bulacaktır. Sanat tarihinin ilk dönemlerinden bugüne özellikle Avrupa sanatında yaşanan gelişim ve değişimin bu etkenlerin ışığında şekillendiği açıktır. Türk resim sanatının ise Batı sanatının yüzyıllara dayanan, hatta Batının Antik dönemlere uzanan ilgisi de düşünüldüğünde bin yılı aşan uzun geçmişi karşısında çok kısa denilebilecek bir tarihe sahiptir.

Ancak sanatçının yaşadığı toplumun ve coğrafyanın öz dinamiklerini özümseyerek onu çağdaş bir bakış açısıyla yorumlaması, ortaya konulan ifade biçiminin sadece o zaman ile sınırlanmasını da ortadan kaldırabilmektedir. Özellikle Anadolu coğrafyası gibi çok kültürlü bir geçmişe sahip bir yerde sanatçının bu öz kaynaklardan beslenmesi ve ifade biçimini oluştururken bu kültürlerden etkiler alması onu yaşadığı zaman diliminde sınırlı kalmaktan kurtarabilir. Böylelikle batıya dönük bağlamda Türk resminin şekillendiği kısa sürede, bu kültürün değerlerinin taze bir bakış açısı ile yeniden yorumlandığı evrensel ifade biçimleri oluşturulmuş olur.

Sabri Berkel ve Adnan Çoker hakkında yapılan bu kısa çalışma, her iki sanatçının da sanatsal ifadelerini oluştururken başvurdukları temel dayanakları ortaya koymaya çalışmaktadır. Ayrıca görülmektedir ki Türk sanatının çok çeşitli anlatım olanaklarını biçimlendirmede sanatçının ilgi alanına girecek sayısız yerel unsur bulunmaktadır. Bu türden etkilerin evrensel sanat ifadesinin oluşmasının kesin bir gereği olduğu düşünülmemelidir. Önemli olan sanatın kendi hareket alanını oluştururken özgün olmasına olanak tanıyacak ifadeyi bulmasıdır.

Bu aşamada Sabri Berkel Türk toplumunun evvelden beri var olan kültürel değerlerine dair duyduğu ilgisini kendi resim diline dönüştürmesi bakımından ele alınmaktadır. Berkel'de bu kültürel etki doğrudan biçimsel elemanların şekillendirilmesinde kullanıldığı gibi resmin konusu bakımından da ele alındığı gözlenmektedir. Berkel'i bu bağlamda diğer sanatçılardan ayıran ise onun söz konusu yerel etkilerin kendindeki karşılığını oluşturma gayretidir. Söz konusu karşılık ele aldığı konuyu kendi özgün üslubuna uygun olacak şekilde biçimlendirmesidir.

Adnan Çoker ise Türk kültüründe geniş yer tutan yapısal elemanların barındırdığı biçim, form, ışık benzeri etkileri kullanırken, onu doğrudan kullanmak ya da Berkel'de olduğu gibi üslubuna uygun bir karşılığını bulmak yerine, söz konusu formların etkilerini kullanmaktadır. Çoker için başlangıçta ele aldığı kültürün mimarisinden kaynaklanan biçim ve formlar, bir noktadan sonra sanatçı için yeni bir anlatım olanağı oluşturacak biçimsel etkilere dönüşmektedir. Böylelikle sanatçı ele aldığı formların etkilerini soyut anlatım biçiminin olanakları ile ifade etmektedir.

Buradan anlaşılmaktadır ki ele alınan sanatçılardan Sabri Berkel yerel kültürün birer parçası olan figürleri resimlerine konu ederken kendi resminin anlatım dilini önceleyen bir tutumla, söz konusu yerel motifleri de vurgulayan bir yaklaşım tercih eder. Buna karşın Çoker biçimsel bir bakış açısıyla ele aldığı yapısal elemanların etkilerini resminin çözülmesi gereken bir sorunsalı haline dönüştürerek kendindeki karşılığını aramaktadır.

### **Kaynakça**

Aksüğür, İ. (2010). Adnan Çoker Retrospektif 2010. İstanbul.Beşiktaş Belediyesi- Beltaş A.Ş. Sanat Yayınları.

Berk, N. (1977). Sabri Berkel İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi 1977 Yayını "Toplu Sergiler" 3. İstanbul: İ.D.G.S.A. Basımevi.

Berk, N. (1982). Başlangıçtan Bugüne Türk Resim Sanatı Tarihi. İstanbul: Tiglat Yayınları.

Beykal, C. (2006). Sabri Berkel Dönemler I 1930-1955. Kadioğlu, B. (Ed.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Çoker, A. (2010). Adnan Çoker Retrospektif 2010. İstanbul: Beşiktaş Belediyesi- Beltaş A.Ş. Sanat Yayınları.

Duben, İ. (2002). Türk Resmi ve Eleştirisi. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Duben, İ. (2008). Adnan Çoker. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, (Cilt:1, s. 372.). İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yem Yayın.

Ersoy, A. (2000). Günümüz Türk Resim Sanatı Tarihi. İstanbul: Bilim Sanat Galerisi.

Erzen, J. (2008). Adnan Çoker. Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, (Cilt:1, s. 372.). İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yem Yayın.

Erten, O. (2012). Türk Plastik Sanatlarında İlkler. İstanbul: Antik A.Ş. Kültür Yayınları.

Erzen, J. (1988). Sabri Berkel. İstanbul. Arçelik A.Ş.

Onat, T. Ve Demirtaş, S. (Der.). (1989). Adnan Çoker. İstanbul. Derimod Kültür Merkezi Yayınları I.

Tansuğ, S. (2010). Adnan Çoker Retrospektif 2010. İstanbul: Beşiktaş Belediyesi- Beltaş A.Ş. Sanat Yayınları.

Tansuğ S. (2012). Çağdaş Türk Sanatı. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tollu, C. (1977). Sabri Berkel İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi 1977 Yayını "Toplu Sergiler" 3. İstanbul: İ.D.G.S.A. Basımevi.

Turani, A. (1982). Başlangıçtan Bugüne Türk Resim Sanatı Tarihi. İstanbul: Tiglat Yayınları.

Yaşar, N. (2019). Türk Resminde Soyut Eğilimler. Konya: Konya Sanat Dergisi,2, 1-14.

## TYPHON IN CERAMIC DESCRIPTIONS AND ITS EFFECT IN POPULAR CULTURE

### SERAMİK BETİMLEMELERDE TIFON VE POPÜLER KÜLTÜRDEKİ ETKİSİ

Mehmet Fatih Karagül, Seramik ve Cam Bölümü, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi  
fkaragul@comu.edu.tr, ORCID Numarası: 0000-0002-1112-758X

#### Abstract

From the perspective of modern and sophisticated western civilization, according to ancient Greek mythology, there is a single monster from which all evil creatures are descended. This monster is called Typhon (Typhos/Typhoeus/Typheus). In this article, different information about Typhon has been tried to be conveyed comparatively over ceramic samples. Based on the Typhon example, a brief evaluation was made about the effects of mythological entities in popular culture, by referring to how imaginary entities gain value in popular culture with a single example. It is increasingly important for Turkish artists and designers to compete by making productions by making use of Anatolian and Turkish mythology, as an alternative to the products of western civilizations that have become popular by becoming consumption materials in fields such as literature, cinema, games, cartoons, comics, and the gift industry.

**Keywords:** Mythology, Fantasy, Hybrid, Typhon, Culture

#### Öz

Modern ve gelişmiş Batı uygarlığı perspektifinden bakıldığında, Antik Yunan mitolojisine göre kötücül yaratıkların tümünün türemiş olduğu tek bir canavardan bahsedilir. Bu canavar Tifon (Typhon/Typhos/Typhoeus/Typheus) olarak adlandırılır. Bu yazıda Tifon hakkında farklılık içeren bilgiler seramik örnekler üzerinden karşılaştırmalı olarak aktarılmaya çalışılmıştır. Tifon örneğinden yola çıkarak popüler kültürde hayali varlıkların ne şekilde değer aldıklarına tek bir örnekle değinilerek mitolojik varlıkların popüler kültürdeki etkileri hakkında kısa bir değerlendirme yapılmıştır. Edebiyat, sinema, oyun, çizgi film, çizgi roman, hediyelik eşya sektörü gibi alanlarda, tüketim malzemesi haline gelerek popülerleşen batı uygarlıklarının ürünlerine alternatif olarak, Türk sanatçı ve tasarımcılarının Anadolu ve Türk mitolojisinden yararlanarak üretimler yaparak, rekabet etmeleri içinde bulunduğumuz çağın şartlarına göre giderek önem kazanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Mitoloji, Fantastik, Hibrit, Tifon, Kültür



## 1. INTRODUCTION

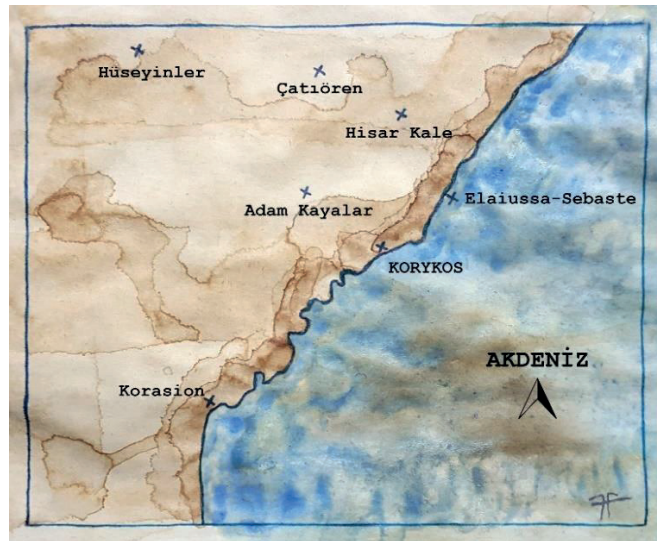
From the perspective of modern and advanced western civilization, according to ancient Greek mythology, there is a single monster from which all evil creatures are descended. This beast is called Typhon (Typhoeus/Typhoeus). Here, different information about Typhon has been tried to be conveyed comparatively over ceramic samples. In the conclusion part, a brief evaluation has been made about the effects of mythological entities in popular culture. While sampling popular culture, game card designs were made as a suggestion. In this context, the "Magic: the Gathering" system is based on the game mechanics infrastructure in which the cards will be used.

## 2. THE ROOTS OF TYPHON

Gaia is the mother of Typhon (March, 2014:58-59). In Western sources, the goddess named Gaia in classical archeology and mythology literature is originally mother earth. Mother earth, in our opinion, is the Mother Goddess, Cybele. Eyüboğlu also confirms this (1990: 69). According to the Pindar, Typhon was born and raised in the Cilicia region (Lefkowitz, 1977: 211,213) of Anatolia, around Kizkalesi on the Mersin coast. Typhon's goal is to revenge the Titans from Zeus.

Typhon is so powerful that he even managed to tear the chief god Zeus into pieces, with whom he had fought for years, and replaced him for a while. He hid the body of Zeus, which he cut into parts, muscles and even tendons, in the "Heaven and Hell" caves in Mersin in Anatolia, and in the Corycian cave on Mount Parnassos in Greece, according to another expression.

The word Parnassos is not originally of Greek origin, but is an interesting combination as "Parna+ssos". "Parna" (Ünal, 2016:967), which means Luwian house, "Parn" means house in Hittite, combined with the Pelasg/Luvi suffix "soss/suss" (Example: Assos, Halicarnassus) to form the word "Parnassos".

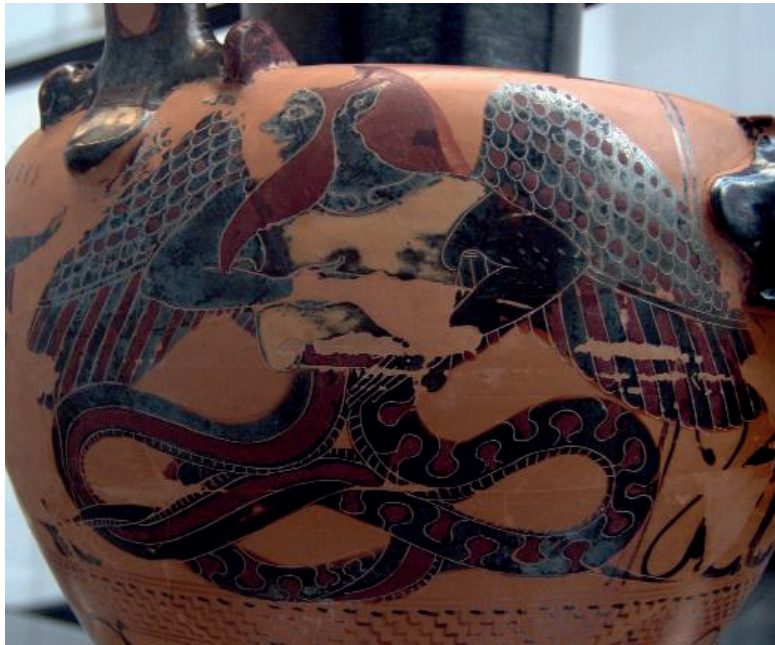


**Fig. 1:** Kizkalesi (Korykos) map in Mersin

Zeus waited for a long time in this cave on the mountain, which we assume to mean a divine house. In our opinion, Parnassos, which is a purely Anatolian name, was intended to be appropriated by the ancient Greeks in their own culture. The ancient Greeks found it appropriate to hide the body of Zeus on Greek land instead of the caves in Mersin. As a result, the body of Zeus, who was immortal, was united and Zeus, who became stronger by drinking divine nectar ambrosia, was able to defeat Typhon in the second war. In this mythological narrative, Hermes and Pan,

who are parties to Zeus, have a great place, and Zeus, who did not receive support, has fallen into such a miserable situation that he can never regain his former position (Hesiodos, 1991: 132; Duman ve Sağır 2018:525).

It is known that the archaeological past of the Cilicia region in Anatolia dates back to the Neolithic period, which dates back to 8000 BC. When we look at the situation of Europe in this period, we can see that Anatolia was 1000 years behind. When we look at what happened on the territory of today's Greece, we can understand that the neolithic age started to move around 4500 BC. Therefore, it would not be wrong to say that the Typhon myth was transferred to Greece via Anatolia. In fact, there are other data that confirm this situation even more. Homer mentions Typhon in the Iliad (II/782,783) that his lair was in the Arimos Mountains (Katakekaumene/Catacecaumene: Land of the Burnt Land, Kula, Manisa) (Augoustakis, 2019:46., West 1988:70-1; Marg 1970:73,281, Currie, 2021:79) located in the Lydian lands in Anatolia. However, according to western literature, after Zeus defeated Typhon, he imprisoned him in Tartarus and erected Mount Etna on it. So, according to western sources, Typhon's lair is Mount Etna, not Manisa, but Sicily (Currie, 2021:77,83)



**Fig. 2:** Combat of Zeus and Typhon. Chalcidian black-figure hydria, circa 550 BC. German state collection of archaeological finds Staatliche Antikensammlungen ( Inv. 596)

Then, according to Homer, it would not be too ambitious to say that the Ancient Greeks added Typhon in parallel with the import of culture and art. Namely; we come across with a simple research that this myth is derived from Near Eastern origins around 500 BC. There are also similar examples of older dates. The struggle of Marduk and Tiamat (Duman ve Sağır 2018:323) in the early 2nd millennium BC. As Jacobsen said, Marduk's victory saves the gods and leads him to shape the cosmos, to organize it (1968:105). This is the version of the role of Marduk in Babylonian mythology, transformed into Zeus by becoming Greek.

Another similar example to the battle of Marduk and Tiamat is the struggle of Ninurta and Anzu (Dovden and Livingstone, 2011:365). As Collins points out (1975:596,597) to the mythical model of conflict between a god and a chaos monster, firstly, there was primarily a cosmogonic, primitive, paradigmatic, purely mythical war between the gods. As in the Babylonian myth between Marduk and Tiamat, in the Ugaritic texts Baal battles the sea monster Yamm for the kingdom of the gods. Baal is victorious in the battle and returns to build his temple and enjoy a feast

with the gods. Both myths show that the primordial forces of chaos were brought to order by the activities of a divine warrior. This primitive war, then, served as a paradigm for future wars in which god and his earthly people had to fight to maintain order rather than chaos.

From Hittite mythology there is another similar example (Cate, 1961:212). In addition, the battle of Tarhun and Illuyanka of the Hittite civilization, dated to 1750 BC, is one of the most important examples of the struggle of gods and monsters. Illuyanka's battle with Tarhun bears an uncanny resemblance to the narrative of Zeus' struggle against Typhon. In particular, the removal of Zeus' tendons matches the Hittite storm god losing his heart and eyes (Dowden K. and Livingstone N. 2011:373). The ancient Greeks discovered the cultural riches, mythological assets and legends, symbols and motifs of eastern civilizations through the settlements they colonized with the Orientalizing era, which started in 750 BC. Throughout the following ages, they have used this data in their art. Especially in ceramic production, this influence/transfer is seen very clearly.

### 3.GENERAL CHARACTERISTICS OF TYPHON

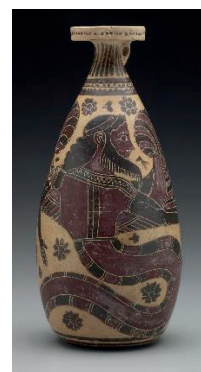
The ceramic depictions of Typhon, which we are trying to deal with, are also exemplified from ancient Greek ceramics. Having a human-like upper body and a snake-shaped lower body, Typhon has a pair of wings on its back. In the lower body, each of the legs is snake-like. We can see that Tifon is used as a theme both as a pictorial depiction on ceramic surfaces and as a three-dimensional sculpture and architectural element in antefix design. Two- and three-dimensional ceramic depictions discussed in the text are anatomically compatible with each other.



**Fig. 3:** Terracotta acroterial statue of Typhon from Gabii, 6th century BC, Monsters. Fantastic Creatures of Fear and Myth Exhibition, Palazzo Massimo alle Terme, Rome (URL 1)



**Fig. 4:** Etruscan Antefix in the form of Typhon, Terracotta, late 6th century BC, Temple of ancient Satricum, modern Conca, Rome, Villa Giulia Etruscan Museum (URL 2)



**Fig. 5:** Alabastron with Typhon, Close to Erlenmeyer Painter (Greek, Corinthian, active ca. 600-575 B.C.) (URL 3)

According to Strabon (2000: XVI: 2-7) the Fisherman of Halicarnassus defines Typhon as a dragon, it would not be correct to call every imaginary creature with a snake-like body a dragon (Hesiodos, 1991: 114; Örs, 2011:11). The same is true for Şahmeran and Medusa. If we were to classify them according to the Fisherman's assessment, we would have to call them dragons too, since their lower bodies are snakes, which would be completely wrong. According to our research, no dragon lineage with a human body has been identified. Therefore, it would be more accurate to consider Typhon as a hybrid entity.

When we evaluate Typhon anatomically, certain features draw attention. Namely (URL 4):

3.1. Having Wings: The wings on Typhon's shoulders emphasize that he is a being that can fly. With this feature, he has been revealed that as a being that is not only dependent on land and water, he can fight many gods or beings that can fly. Typhon depictions are proof of this.

3.2. Serpentine lower body: With this hybrid reptilian feature, it reveals that Typhon is also an amphibian, so that he can be active in the air, on land, in water and underground. This feature also gives a clue that Typhon is a creature that can move quickly and easily perceive heat and odor.

3.3. Large outwardly enlarged ears: The depiction of ears as sense organs emphasizes that Typhon hears well. Especially exhibited in the National Etruscan Museum of Rome, BC. The 6th century pottery, the ear depictions in the Etruscan Typhon antefix, is remarkable with his cartilaginous divisions. This example is very similar to the Typhon statuette in the National Museum of Rome, made of red clay, decorated with colored lining, with broken arms and lower body. These similarities and appearance will become more important in the following lines.

3.4. Having hair, beard and mustache: In ancient times, long hair was a feature associated with power in men. However, since having long hair provided a disadvantage in terms of being caught by the opponent during the struggle, the warriors' hair was cut short during the Roman period and they were recruited into the army. Thus, at the same time, the subconscious message is given to the soldiers that who has the power, that the soldiers' power is taken from them and that they must obey their superiors. Brave and strong men with long hair are now under the command and power of others. Similar long hair practices from the early Turks, and soldiers with long mustaches in the Seljuk and Ottoman periods were always associated with power. The situation is similar with Vikings and Native Americans. With Typhon's long hair, beard and mustache, his power is emphasized and it is revealed that he does not bow to anyone. As a matter of fact, the fact that he can defeat Zeus alone is proof of his power.

#### **4. GAME CARD DESIGN DEVELOPMENT PROCESS INSPIRED BY TYPHON**

Hybrid beings, which have been produced by imagination and have been the subject of mythologies, have turned into commodities that are frequently used in today's consumer society. Many hybrid gods, monsters, creatures are presented to the consumer as characters, symbols, mascots and sometimes as brands in different areas of the consumer society. It is possible to see examples of such imaginary beings in almost all kinds of products for the sector that develops in parallel with fantastic art and literature. There is a sector that we especially want to sample, which has been developing with great momentum for the last 30 years.

Tabletop games have evolved over time into computer games, under the influence of developing technology. Today, both genres are dominant in the toy industry, with dedicated player bases. The common figures we encounter in these game designs are sometimes inspired by mythology. The character Typhon is a popular and current example for this situation.

In the Windows-based RPG game released by Iron Lore Entertainment in 2006 under the name Titan Quest (URL 5), Typhon is seen as the strongest of the rival characters. In the game, the character of Typhon, which is controlled by the computer and fights against the player, can be considered to add richness to the game, although it contradicts the mythological narratives at some points.

When Typhon, which is used as a character in the mentioned computer game, is compared with Typhon, which is discussed in mythology and visuals, a very important problem has been identified. In the mythological narrative, while Typhon is destroyed by Zeus, it is aimed to be destroyed by the character played by the player in this game. Therefore, the game in question cannot be considered as a correct example. Moreover, our goal is to increase people's imagination and creativity. While it is aimed to increase the freedom of the players with our tabletop card game proposal, instead of the limited options and possibilities offered by the computer software, it is unacceptable to restrict the players with the games developed with software.

Board and card games have an important place in the game and toy industry. Especially since it can be collected, collectible card games (CCG) continue to grow with the addition of new card games in this sector. "Magic: the Gathering" is a trademark of Wizards of the Coast. "Magic: the Gathering", a card game released as a commercial product in 1993 (Torjussen, 2016:5) is one of the most important examples that was inspired by Typhon and similar



mythological, fantastic and imaginary beings, and succeeded in using these beings in card designs. According to Webb (2018) this sector, which has 35 million players as of 2018 (Kylä-Harakka,2021:1), continues to develop day by day. Different groups of creatures used by this company were produced and sold interspersed with different sets published in different years. Continuing with a card produced and sold since the first "Alpha" series produced by the company and the features of this card constitutes an important example of the use of imaginary assets as a source of inspiration today.

The playing card "Lord of Atlantis" is in the water folk, which is called "Merfolk" due to the creature group to which it belongs. This card adds additional strength and characteristics to all Merfolk cards on the table during the game. In fact, card designers directly associated this people with Atlantis and determined the name of the card accordingly. This card is a Alpha edition rare card and at the price of \$ 1799.99 (URL 6), it is also a good investment tool. While the selling price of this card was € 27.35 on 03.06.2010 (URL 7) it increased to \$1799.99 on 23.05.2023. It has brought a profit of 6076 % in a period of approximately 13 years.

The characteristics of the Merfolk race featured on this card are characteristic as it is the first in our opinion. However, changes were made in terms of physical design in different merfolk breed characters produced in the following years. This is considered to be a purely commercial endeavor. The depicted entity is a hybrid being, a combination of human and animal, and is very similar to the physical features of Typhon.

His slender, serpentine lower body is part of the Yale University collection. The archaic Corinthian production, dated to 610-600 BC, is identical when compared to the Typhon on an alabastron surface measuring 26 × 11.9 × 1.9 cm (Fig.5). The muscular upper body, on the other hand, is compatible with the ceramic Typhon samples we mentioned earlier (Fig.3,4). On the other hand, the large ears possessed by the creature are exactly the same in the four examples we have mentioned. It seems that this comparison, which we have made with only four Typhon descriptions, may have been used as a source of inspiration in the design of the imaginary entity on this card, which has been turned into a product. It is impossible to prove otherwise. In our opinion, card designers first looked at mythological creatures, which was the easiest method for them, and made adaptations and came up with new products with new names. We also found it appropriate to use this method in the Typhon themed cards we designed.



Fig. 6: Drawing Cumhuriyet Okay Özgür, card design by the author (2023)



Fig. 7: Drawing Sencer Sarı, card design by the author (2023)



Fig. 8: Drawing Berrin Kayman, card design by the author (2023)

The cards we have designed have not yet been tested by the players in the game mechanics. Therefore, new card designs should only be considered as propositions. After completing the 80-card series created with data such as Typhon's general physical characteristics, the geography he lives in, his relationships with plants, animals and other beings, and his supernatural powers, the final designs of Typhon-themed cards, this magnificent creature who can defeat Zeus one by one, will be reached.

Before the drawing of each card, Typhon's characteristics and mythological stories were explained to the artists by sampling the archaeological ceramic works included in the article. Then, the artists were asked to create their drawings with their own artistic style and creative imagination. Hybrid cards are designed to be related to the realized pictures. In this process, the features included in the drawings were tried to be associated with the features on the cards. This becomes even more prominent when associating drawing and card names.



Fig. 9: Drawing Hakan Daloğlu, card design by the author (2023)



Fig. 10: Drawing&card design by the author (2023)



Fig. 11: Drawing Mert Yavaşca, card design by the author (2023)

In the cards grouped under the subtitle of Anatolia and Cilicia, it was tried to emphasize the use of local and cultural data of ancient Anatolia by using a method that has never been seen before. Typhon's being a mythological creature related to the Cilicians and Taurus was the most important starting point we focused on.

These and similar examples can be multiplied by many. The Lord of Atlantis example may have been made into a commercial success by being adapted into the cinema by Marvel under the name Aquaman as a source of inspiration. It is expected that these developments will continue. So, Türk designers, what are we doing about this? In our opinion, it consists of a few initiatives that are not noteworthy in the international arena, with very limited initiatives, which only made a national impression and are long forgotten today. The first examples that come to mind are Türkan Şoray's (1993) movie "Şahmaran" and Murathan Mungan's (1986) book "Cenk Öyküleri" related to Şahmeran.

In our opinion, the most important element in this work is the reflections of creativity and imagination. Here, the artistic drawings of the painters fed with mythology are an important tool. In fact, besides drawing the cards and then converting the pictures into card designs, the preparation of the game decks to be created with the prepared cards is just as important. Dodge supports our idea by saying "Deck construction includes player background knowledge, meaning, various literacy practices, imagination, and personal flair" in his article (Dodge, 2018:171).

## Result

In today's popular culture, there are game cards among the product groups that are produced for almost every commercial theme. In parallel with this article, we have started a new process together with the art producers who supported my proposal to create different versions noncommercial collectible game cards of Typhon (see:Figure 6-11) in the design of alternative playing cards. The first six cards of the new series, which will be presented as a new proposition supported by Anatolian myths, are about the Cilician Typhon. Drawings prepared by eight different illustrators are based on the "Magic: the Gathering" mechanics that dominate the playing card market. In the design process, using the interface of the <https://mtg.design/> web site, original and sectoral cards, inspired by Cilician mythology, were designed for the first time with this understanding of the Anatolian theme.

In sectors that require art, design and creativity, being able to produce by using the deep-rooted and rich mythological values of Anatolia as Türk artists and designers is the necessity of the age. Keeping these values alive and transferring them to future generations will prevent the continuity and extinction of the culture. The cultural transformation of mythological and imaginary beings, which we encounter in many areas of contemporary social life, are very important data as they are consumed as commodities and have the potential for commercialization. For Türkiye, the primary goal of designers and artists should be to commercialize these values and data by transforming them into true examples, without allowing them to degenerate at the hands of popular culture. There is only one Anatolia. The land of a thousand gods is Anatolia.

## Special thanks

We would like to express our gratitude to the esteemed artists Hakan Daloğlu, Berrin Kayman, Cumhuriyet Okay Özgör, Sencer Sarı and Mert Yavaşca, who supported the creation and conclusion of this article by drawing the pictures used in the designed playing cards.

## Bibliography

- Augoustakis, A., & Littlewood, R. J. (Eds.). (2019). *Campania in the Flavian poetic imagination*. Oxford University Press.
- Aşkın, E. (2010), Observations on The Hellenistic Period Of Korykos (Rough Cilicia). *Turkish Academy of Sciences Journal of Archaeology*, 13(77)
- Collins, J.J. (1975), The Mythology of Holy War in Daniel and the Qumran War Scroll: A Point of Transition in Jewish Apocalyptic. *Vetus Testamentum*, 25/ 3, 596-612
- Currie, B. (2021), Typhoeus and Etna in Hesiod, Pindar, and (Pseudo-)Aeschylus. *Antichistica* 31, *Filologia e letteratura* 4
- Dodge, A. M. (2018). Examining Literacy Practices in the Game Magic: The Gathering. *American Journal of Play*, 10(2), 169-192.
- Dowden K. & Livingstone N. (Eds) (2011), *A Companion To Greek Mythology*. John Wiley & Sons
- Duman, H. & Sağır T. (2018) An Evaluation on The Relationship Between Dragon And God in Ancient Period Civilization And Beliefs. *Journal of Institute of Economic Development and Social Researches*, 4(11), 522-528
- Eyüboğlu, İ.Z. (1990), *Tanrı Yaratan Toprak Anadolu*. Der Yayınevi, İstanbul.
- Hesiodos, (1991), *Eseri ve Kaynakları* (Çev.: Sabahattin Eyüboğlu, Azra Erhat), Türk Tarih Kurumu Basımevi Ankara.



- Homeros (Çeviri: Erhat A, Kadir A.) (2003), İlyada. Can Yayınları, İstanbul.
- Jackobsen, T. (1968). The Battle Between Marduk and Tiamat. *Journal of the American Oriental Society* , 88(1), 104-108
- Koçman, A. (2004), Natural Wonders of the "Burnt Land (Katakekaumene)" : Volcanic Features of Kula Area. *Aegean Geographical Journal*, 13(1-2), 5-15.
- Kurt, M. (2010), Tanrıça Kültü ve Hıristiyanlık'taki Meryem Figürüne Etkileri. Rize Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Ana Bilim Dalı Dinler Tarihi Bilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Kylä-Harakka, J. (2021). Guidelines fo Magic: The Gathering Tournaments in Finland.
- Lefkowitz, M. R. (1977). Pindar's Pythian 8. *The Classical Journal*, 72(3), 209-221.
- March, J. (Çeviri: Semih Lim) (2014). *Klasik Mitler*. İletişim Yayınları, İstanbul.
- Mimaroğlu, M. (2013), Gediz Havzası'nın Son Tunç Çağı Tarihi Coğrafyası. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Örs, Y. (2001), Takımyıldızların Mitolojik Öyküleri, Ankara Üniversitesi Fen Fakültesi Astronomi ve Uzay Bilimleri [Pdf Bitirme Ödevi] 06.04.2023 [https://ethemderman.com/media/ogrenci-tezleri/takim\\_yil\\_mito.pdf](https://ethemderman.com/media/ogrenci-tezleri/takim_yil_mito.pdf)
- Pindaros (Çeviri: Erman Gören) (2015), Bütün Zafer Şarkıları. Pythia Zafer Şarkısı VIII:16, YKY, İstanbul.
- Strabon (Çeviri: Adnan Pekman) (2000), *Geographica: XII-XIII-XIV- Antik Anadolu Coğrafyası*. Arkeoloji ve Sanat Yay., 4. Baskı, İstanbul.
- Ten Cate P.H.J.H. (1961), *The Luwian Population Groups of Lycia and Cilicia Aspera during the Hellenistic Period (Vol 10)*, Brill Archive
- Torjussen, S. S. (2016). "Release the Kraken!"—The recontextualization of the Kraken in popular culture, from Clash of the Titans to Magic: The Gathering.
- Ünal, A. (2016), *Hititçe-Türkçe, Türkçe-Hititçe Büyük Sözlük*. Bilgin Kültür Sanat Yayınları, Ankara.
- Marg, W. (1970). *Hesiod: Sämtliche Gedichte*. Stuttgart
- Webb, K. (2018). With more than 35 million players worldwide, Magic the Gathering is giving back to its community with a brand-new game and \$10 million in esports prize money. Retrieved 27 September 2021 from <https://www.businessinsider.com/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12?r=US&IR=T>
- West, M.L. (ed.) (1988). *Hesiod: "Theogony" and "Works and Days"*. Transl. with an introduction and notes. Oxford.
- URL 1:  
[https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Terracotta\\_acroterial\\_statue\\_of\\_Typhon\\_the\\_%22Father\\_of\\_All\\_Monsters%22,\\_from\\_Gabii,\\_6th\\_century\\_BC,\\_National\\_Museum\\_of\\_Rome,\\_Baths\\_of\\_Diocletian,\\_Rome\\_\(30051261004\).jpg&oldid=499749472](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Terracotta_acroterial_statue_of_Typhon_the_%22Father_of_All_Monsters%22,_from_Gabii,_6th_century_BC,_National_Museum_of_Rome,_Baths_of_Diocletian,_Rome_(30051261004).jpg&oldid=499749472) (Retrieved 12.08.2021)
- URL 2 : <http://ancientrome.ru/art/artworken/img.htm?id=292> (Retrieved 12.08.2021)
- URL 3: <https://artgallery.yale.edu/collections/objects/74220> (Retrieved 12.08.2021)

URL 4: <http://mfkaragul.blogspot.com/2021/08/seramikcinin-mahlukat-kilavuzu-ii-tifon.html> (Retrieved 12.08.2021)

URL 5: [https://en.wikipedia.org/wiki/Titan\\_Quest](https://en.wikipedia.org/wiki/Titan_Quest) (Retrieved 23.05.2023)

URL 6: <https://www.cardkingdom.com/mtg/alpha/lord-of-atlantis> (Retrieved 23.05.2023)

URL 7: <https://www.cardmarket.com/en/Magic/Products/Singles/Alpha/Lord-of-Atlantis> (Retrieved 06.04.2023)

### Figure list

Fig. 1: Authors archive

Fig. 2: [https://ast.wikipedia.org/wiki/Tif%C3%B3n\\_%28mitolox%C3%ADa%29](https://ast.wikipedia.org/wiki/Tif%C3%B3n_%28mitolox%C3%ADa%29) (Retrieved 06.04.2023)

Fig. 3: <https://i0.wp.com/corvinus.nl/wp-content/uploads/2021/06/Mino-Gabii.jpg?w=600&ssl=1> (Retrieved 14.04.2023)

Fig. 4: <http://ancientrome.ru/art/artworken/img.htm?id=292> (Retrieved 12.08.2021)

Fig. 5: <https://artgallery.yale.edu/collections/objects/74220> (Retrieved 12.08.2021)

Fig. 6-11: Authors archive