

# GÖRSEL TASARIMDA SANAT, TEMSİL VE İLETİŞİM

## Editörler

Dr. Öğr. Üyesi Erkan ÇİÇEK

Dr. Öğr. Üyesi Gonca TÜRK



© Copyright 2022

*Bu kitabın, basım, yayın ve satış hakları Akademisyen Kitabevi A.Ş.'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kağıt ve/veya başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Tablo, şekil ve grafikler izin alınmadan, ticari amaçla kullanılamaz. Bu kitap T.C. Kültür Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır.*

**ISBN**

978-625-8259-88-9

**Kitap Adı**

Görsel Tasarımda Sanat, Temsil ve İletişim

**Editörler**

Erkan ÇİÇEK

ORCID iD: 0000-0002-3935-7117

Gonca TÜRK

ORCID iD: 0000-0002-2218-5742

**Yayın Koordinatörü**

Yasin DİLMEN

**Sayfa ve Kapak Tasarımı**

Akademisyen Dizgi Ünitesi

**Yayıncı Sertifika No**

47518

**Baskı ve Cilt**

Vadi Matbaacılık

**Bisac Code**

ART000000

**DOI**

10.37609/akya.2279

**GENEL DAĞITIM**

**Akademisyen Kitabevi A.Ş.**

Halk Sokak 5 / A

Yenişehir / Ankara

Tel: 0312 431 16 33

siparis@akademisyen.com

[www.akademisyen.com](http://www.akademisyen.com)

# EDİTÖRDEN

İletişim; kişiler, toplumlar ve kümeler arasında çizim, resim, söz, yazı el kol hareketleri vb. simgeler vasıtasıyla düşünce dilek ve duyguların karşılıklı iletilmesini sağlayan bir etkileşim aşamasıdır. Sanat sözcüğü; genelde görsel sanatlar anlamında kullanılarak en genel anlamıyla yaratıcılığın ve hayal gücünün ifadesi olarak tanımlanmaktadır. Sanat; “İnsanların geçirdiği evrimleri, yaşama biçimlerini, yaşama bakışlarını, sanat biçimlerini ve sanata bakışlarını her zaman etkileyerek insanlara olumlu katkı sağlamıştır. Sanatı insan aklının ürünü olarak gören Hegel, sanattaki güzelliği doğadaki güzellikten üstün tutarak sanatın doğanın taklidi olmadığını, savunmuştur.<sup>1</sup> Sanat ve tasarımda mesajın anlaşılabilirliği ve anlam bulması iletişim temsilleri aracılığı ile mümkün olmaktadır. Temsil; bir olgunun, bir şeyin ya da nesnenin dışsal bir gerçekliğin bir düzlemde, dil ya da düşüncede, aynen hiçbir anlam ve içerik kaybı olmadan yansıtılması ya da betimlenerek anlatılması yani aktarılmasıdır. Gravür, Resim, Fotoğraf, Heykel, Sinema, Televizyon ve daha sanatın birçok alanında mesaj ve anlatım temsilleri üzerinden göstergebilim yoluyla çözümlenmektedir. Göstergebilim en genel tanımıyla göstergeyi inceleyen bilim dalıdır. Ferdinand de Saussure ve Amerikalı Charles Sanders Peirce ile temeli atılan daha sonra Fransız Roland Barthes, Umberto Eco, Christian Metz, Peter Wollen gibi düşünürlerinde katkıda bulunduğu çağdaş anlamdaki göstergebilim, yalnızca sözsözsel değil, sanat dillerinin çözümlenmesinde önemli bir katkı sağlamıştır. Böylece, Görsel tasarımda sanat, iletişim ve temsil ilişkisi geçmişten günümüze insanların ilgi alanına girmiştir.

Bu bilgilerden hareketle 7 farklı çalışmadan oluşan “Görsel Tasarımda Tasarımda Sanat, Temsil ve İletişim” kitabı 3 farklı kategoride bulunan bilimsel çalışmaları kapsamaktadır. Bu kategoriler şunlardır: “Tasarım ve İletişim”, “Tasarım ve Temsil”, “Tasarım ve Sanat” tır.

<sup>1</sup> Çiçek, Erkan. 2017. “Görsel ve Kavramsal Sanatlarda Yaşamboyu Öğrenme Açısından Fotoğraf ve Medya Okuryazarlığı”, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. Sayı 51: 364. [www.sosyalarastirmalar.com](http://www.sosyalarastirmalar.com), pdf. 11.04.2021.



“Sanat ve İletişim” kategorisi altında iki farklı çalışma yer almaktadır. Bu kategorinin ilk çalışmasını Dr. Öğr. Üyesi Erkan Çiçek’in kaleme aldığı, **“Teknoloji ve İletişim Bağlamında Sanat Eseri Fotoğrafik Poster Çözümlemesi”** oluşturmaktadır. Kategorinin bir diğer bölümünü ise Doç. Dr. Tarık Emre Yıldırım’ın yazdığı **“Video Oyunlarında Ben Mitolojisinin Yeniden Üretimi”** konulu çalışması oluşturmaktadır.

Kitabın bir diğer kategorisi olan “Tasarım ve Temsil” başlığı altında ise üç çalışma bulunmaktadır. Doç. Dr. Doğan Arslan ve Öğr. Gör. Serra Kızıltaş Ogunlade’nin ortaklaşa kaleme aldıkları, **“Hareketli Tipografi Kimlikleri: Melbourne ve New York Şehri Örnek Uygulama Analizleri”** adlı çalışma bu alanın ilk çalışmasını oluşturmaktadır. Kategorinin diğer çalışmaları sırası ile; Dr. Öğr. Üyesi Gonca Türk **“Çocuklar İçin Kitap İllüstrasyon Stillerinin Örnekleme Piri Reis Hayat Hikayesi İllüstrasyonları Üzerinde İnceleme”**; Doç. Dr. M. Taragay Ayçe ve Sena Durdağı’nın ortaklaşa kaleme aldıkları **“2000 – 2022 Yılları Arasında Türkiye’de İlköğretim Ders Kitaplarındaki İllüstrasyonların Öğrenmeye Etkisi”** şeklinde yapılandırılmıştır.

Son kategori ise “Tasarım ve Sanat”tır. Bu kategori altında ise iki çalışma mevcuttur. Bu kategorinin ilk çalışmasında Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Aytaç, **“Cumhurbaşkanlığı Osmanlı Arşivi’nde Bulunan Halı Sergileri ile Alakalı Bazı Belgeler”** konusunu ele almıştır. Bu bölümün son yazısı ise Araş. Gör. Dr. Kerim Emre Özerden ve Dr. Öğr. Üyesi Neslihan Uçar Kartoğlu’nun ortaklaşa kaleme aldıkları **“Otobiyografik Sanat Üretiminde Sanatçının Dönüşümü: Jodorowsky ve Gerçeğin Dansı** adlı çalışmadır.

Son olarak bu kitabın yayına hazırlanması sürecinde maddi ve manevi katkılarını bizden esirgemeyen ailemiz, arkadaşlarımız, hocalarımız ve yayınevi çalışanlarına teşekkürlerimizi sunarız. Başka çalışmalarda birlikte olmak dileğiyle...

*Dr. Öğr. Üyesi Erkan ÇİÇEK*

*Dr. Öğr. Üyesi Gonca TÜRK*

*İstanbul, 2022*

# İÇİNDEKİLER

<b>Bölüm 1</b>	Teknoloji, İletişim ve Sanat Bağlamında Fotoğrafik Poster Çözümlemesi.....	1
	<i>Erkan ÇİÇEK</i>	
<b>Bölüm 2</b>	Video Oyunlarında Ben Mitolojisinin Yeniden Üretimi.....	13
	<i>Tanık Emre YILDIRIM</i>	
<b>Bölüm 3</b>	Hareketli Tipografi Kimlikleri: Melbourne ve New York Şehri Örnek Uygulama Analizleri.....	31
	<i>Doğan ARSLAN</i> <i>Serra KIZILTAŞ OGUNLADE</i>	
<b>Bölüm 4</b>	Çocuklar İçin Kitap İllüstrasyon Stillerinin Örneklem Piri Reis Hayat Hikayesi İllüstrasyonları Üzerinde İncelenmesi.....	57
	<i>Gonca TÜRK</i>	
<b>Bölüm 5</b>	2000 – 2022 Yılları Arasında Türkiye’de İlköğretim Ders Kitaplarındaki İllüstrasyonların Öğrenmeye Etkisi.....	73
	<i>Sena DURDAĞI</i> <i>M. Taragay AYÇE</i>	
<b>Bölüm 6</b>	Cumhurbaşkanlığı Osmanlı Arşivi’nde Bulunan Halı Sergileri İle Alakalı Bazı Belgeler.....	89
	<i>Ahmet AYTAÇ</i>	
<b>Bölüm 7</b>	Otobiyografik Sanat Üretiminde Sanatçının Dönüşümü: Jodorowsky ve Gerçeğin Danst.....	99
	<i>Kerim Emre ÖZERDEN</i> <i>Neslihan UÇAR KARTOĞLU</i>	

# YAZARLAR

## **Doç. Dr. Dođan ARSLAN**

İstanbul Medeniyet Üniversitesi,  
Sanat Tasarım ve Mimarlık  
Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı  
Bölümü

**ID** 0000-0003-2084-8298

## **Doç. Dr. M. Taragay AYÇE**

İstanbul Arel Üniversitesi, Güzel  
Sanatlar Fakültesi

**ID** 0000-0001-2345-6789

## **Dr. Öğr. Üyesi. Ahmet AYTAÇ**

Aydın Adnan Menderes  
Üniversitesi

**ID** 0000-0001-5424-4607

## **Dr. Öğr. Üyesi Erkan ÇIÇEK**

Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve  
Tasarım Fakültesi

**ID** 0000-0002-3935-7117

## **Öğr. Gör. Sena DURDAĞI**

**ID** 0000-0003-3203-761X

## **Öğr. Gör. Serra KIZILTAŞ OGUNLADE**

İstanbul Medeniyet Üniversitesi  
Sanat Tasarım ve Mimarlık  
Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı  
Bölümü; Yıldız Teknik Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve  
Tasarım AD. Doktora Öğrencisi

**ID** 0000-0002-4932-6744

## **Dr. Kerim Emre ÖZERDEN**

Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve  
Tasarım Fakültesi

**ID** 0000-0002-9247-8014

## **Doç. Dr Tarık Emre YILDIRIM**

Wenzhou-Kean University, College  
of Liberal Arts, Media Journalism  
Department

**ID** 0000-0002-5155-3823

## **Dr. Öğr. Üyesi Gonca TÜRK**

İstanbul Arel Üniversitesi Güzel  
Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve  
Animasyon Bölümü

**ID** 0000-0002-2218-5742

## **Dr. Neslihan UÇAR KARTOĞLU**

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat  
ve Tasarım Fakültesi

**ID** 0000-0001-5604-8044

# BÖLÜM 1

## Teknoloji, İletişim ve Sanat Bağlamında Fotoğrafik Poster Çözümlemesi

Erkan ÇIÇEK\*

### Giriş

Teknoloji ve medyanın gün geçtikçe hayatımızda daha fazla yer alması ile gelişen süreçte; birey ve toplumun medyanın ürettiği kültür karşısında bilinçlenmesi için sanat ve iletişim araçlarının toplumun bilinçlenmesi yolunda görünür kılmak bir zorunluluktur. Bununla birlikte yazılı çalışmalar kadar fotoğraf, resim ve sanatsal eğitimlerin de yaygınlaştırılması gerekmektedir. Poster çalışmasında genel açıdan sanat; özel de ise Fotoğraf ve İletişim kavramlarının Sanat fotoğrafçılığı yirminci yüzyıla kadar bir sanat dalı olarak kabul edilmedi. Alfred Stieglitz, Edward Steichen, John Szarkowski, F.Holland Day ve Edwart Weston gibi fotoğrafçılar fotoğrafın güzel sanatların bir kolu olduğunun önde gelen savunucularıydı. Fotoğraf, güzel sanatların bir dalı olarak ilk kez kabul edildiğinde, sanat fotoğrafçıları, genellikle romantik ve sosyolojik bir görüntüyü elde etmek için resimselcilik yöntemine başvurmuşlardır. Fotoğraf kelimesi “ışık” anlamına gelen Yunanca photos sözcüğü ile “resim” anlamına gelen yine Yunanca graphos sözcüğünden türemiştir. Fotoğraf ışığı ya da diğer elektromanyetik ışınımı kimyasal ya da elektronik olarak kaydetmek suretiyle kalıcı görüntüler yaratma sanatı, bilimi ve pratiğidir. İnsanoglu yeryüzünde var olduğu günden bu yana merak duygusunun da etkisi ile bilinir olmak istemiştir. Yani insanlar duygu ve düşüncelerini fotoğraf ve benzeri bir sanat kullanarak dışa yansıtırlken aslında doğrudan ya da dolaylı olarak iletişim kurma yolu-

\* Dr. Öğr. Üyesi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, yildiz.edu.tr, ercicek@yildiz.edu.tr



## Kaynaklar

- AKSOY, A., BATMAZ, V., (1995).** Türkiye’de Televizyon ve Aile, Başbakanlık Aile Kurumu Araştırma Yayınları, s.26.
- BAĞÇE, E., (2006).** Frankfurt Okulu, Doğu-Batı Yayınları, Ankara. s.92.
- GÜNGÖR, N., (2011).** İletişim, Kuramlar, Yaklaşımlar, Siyasal Kitap, Ankara, s.10.
- ÇETİN, M. E., (2015).** Sokak Fotoğrafçının Sırları, Atlas Yayınları, İstanbul, s.155-156.
- LULL, J., (2001).** Medya, İletişim, Kültür, (Çev. Nazife, G.), Vadi, Ankara, s.104.
- MEGEP., (2006).** Temel Kamera 2, MEB Yayınları, Ankara, s.05.
- MISIRLI, İ., (2004).** Genel ve Teknik İletişim, Detay Yayınları, Ankara, s.01.
- OSKAY, Ü., (2010).** 19. Yüzyıldan Günümüze Kuramsal Bir Yaklaşım Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri, Der Yayınları, s.222.
- TEKİNALP, Ş., UZUN, R. (2013).** İletişim Araştırmaları ve Kuramları, Derin Yayınevi, İstanbul, s.170.
- SLATER, P., (1998).** Frankfurt Okulu, (Çev. Ahmet Ö.), Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, s.89.
- GRZYMKOWSKI, E., (2015).** Sanat 101, (Çev. Orhan D.), Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, s.214.
- YAYLAGÜL, L., (2010).** Kitle İletişim Kuramları, Dipnot Yayınları, Ankara, s.68.
- İNTERNET KAYNAKLARI**
- [https://www.deik.org.tr/5965/\\_Ter%C3%B6r\\_Bir\\_%C4%B0nsanl%C4%B1k\\_Su%C3%A7udur.html](https://www.deik.org.tr/5965/_Ter%C3%B6r_Bir_%C4%B0nsanl%C4%B1k_Su%C3%A7udur.html) (12.02.2021)
- <http://baslangicdergi.org/guvenlik-paketi-ve-bir-yonetim-bicimi-olarak-guvenliklestirme-ahmet-gire/> (19.02.2021)
- <http://www.sektorel.com/yazarlar/nilgun-yalim-eren/goz-temasi> (19.03.2021)
- <http://www.milliyet.com.tr/baz-istasyonlari-gercekten-zararli-mi> (17.03.2021)
- <http://www.elektrikport.com/teknik-kutuphane/baz-istasyonlari-gercekten-zararli-mi/> (15.03.2021)



## BÖLÜM 2

### Video Oyunlarında Ben Mitolojisinin Yeniden Üretimi

Tarık Emre YILDIRIM\*

#### Giriş: Video Oyunları ve Bilinçdışımız

Popüler kültür insan ruhuna kitlesel boyutta bakış atma fırsatı verdiği için araştırmacıların sıklıkla gözden geçirdiği bereketli bir alandır. Popüler kültürün özellikle pandemi döneminde yükselen bir ürünü de video oyunları olmuştur. “Video oyunlarının tarihi geçtiğimiz 12 aydan çok daha gerisine uzar ..., ancak pandemi bu sektör için olağan üstü bir gelişim fırsatı verdi. (Örneğin), hem Microsoft hem de Sony, oyun alanında rekor seviyede kâr rakamları açıkladı. Hepsi bu kadar da değil, konsol sektörü 2020’de tek başına 45 milyar Dolar üzerinde gelir elde etti” (Skwarczek, 2021). Oyuncu sayısı olarak da rakamlar milyonlarla ifade ediliyor. 2021’in en çok oynanan oyunları listelendiğinde öne çıkan ilk üç oyun ve oyuncu kitlesi şu şekilde gözüküyor; Smilegate Entertainment’im geliştirdiği Crossfire 8 milyon kişi, Roblox Corporation’un geliştirdiği Roblox yaklaşık 4 milyon kişi ve Mojang Studios’un geliştirdiği Minecraft ise 1,4 milyon kişi tarafından oynanmış (Twinfinite, 2021)<sup>1</sup>. Bu kadar insanı ekranları başında, acayıplıklar panayırı olarak nitelendirebileceğimiz, türlü türlü oyunun içine çeken şeyin salt can sıkıntısı veya iyi vakit geçirme isteği gibi nedenler olmadığını, insanların video oyunu aktivitesinde aslında

\* Doç. Dr. Wenzhou-Kean University, College of Liberal Arts, Media Journalism Department, tyildiri@kean.edu – tyildiri@wku.edu.cn

<sup>1</sup> En çok oynanan video oyunu sıralaması ve yıl boyunca kaç kişinin oynadığı kaynaklar arasında farklılık görülmektedir. Farklılığın değişik ölçüm metodlarının kullanılmasından ortaya çıktığını düşünmekteyiz. Bununla beraber paylaştığımız rakamlar, sektörün büyüklüğünü ifade etme ve ne kadar kitlesel olduğunu gösterme açısından anlamlıdır.



*Resim 6 ve 7. Müslüman Katliamı oyunu*  
Açılış sloganı "Liberal bir ödlele olma da oyunu yükle!" şeklindedir.



*Stalin'le Seks oyunu*  
Sado-mazoşist seks oyunları ulusal sembollerle dekore edilmiş tarihi ortamlarda geçer.

## Kaynaklar

- Aardse, Kent (2014, Ocak 1) "The Other Side of the Valley; Or, Between Freud and Videogames" Journal of Games Criticism, volume 1,issue 1.  
<http://gamescriticism.org/articles/aardse-1-1>
- Altaylı, F., (2010) Tekil sosyalilikler 28 Kasım 2010. Erişim 11/01/2022  
<http://www.fatihaltayli.com.tr/kose-yazilari/2010/11/28/tekil-sosyallikler>
- Atayman V. (2004). Postmodern Kurtarıcılar, Donkişot Yayınları, İstanbul. S.12; 85
- Balthazar, Nic Yön., (2007). Ben X, MMG. USA.
- Baran, S. (2014) Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture. Eight edition, McGraw-Hill, New York., NY., USA. P12.
- Campbell J. (2000). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Sabri Gürses (çev.), Kabalıcı Yayınevi, İstanbul. p28, 29.
- Freud S., (1974). Amatör Psikanalizi, Erol Taş (çev.), Bozok Yayınları. İstanbul. S. 37, 39,43
- Freud S., (1996). Düşlerin Yorumu II, Emre Kapkın (çev.), Payel Yayınevi, İstanbul. S.238-239.
- Lock, S. (15, 09, 2021) Statista, Average daily time spent playing games per capita in the United States in 2019, by age group. Erişim tarihi: 15/01/2022 <https://www.statista.com/statistics/789835/average-daily-time-playing-games-us-by-age/>
- Lavender, G. (2012). Mythology, -Audio Podcast- New Mexico State University, Las Cruces, NM.
- Julia T. Wood. (2011), Communication Mosaics: An Introduction to the Field of Communication, Sixth Edition Wadsworth, Cengage Learning, Wadsworth Boston, MA. USA.
- Jung, C., G., (2000). Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri, Kamuran Şipal (çev.), Cem Yayınevi, İstanbul. s 10.
- Miller S. A., Church E. B., Poole C., (2020), "How Fantasy and Reality Develop as Children Grow", Chronicles of Early Childhood Today. <https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/ages-stages-magical-thinking/>
- Özakkaş Tahir, (2004). Bütüncül Psikoterapi, İstanbul: Litera Yayıncılık. s100



- Özakkaş Tahir, MD., (2005). Psikiyatrist, Azerbaycan Tıp Üniversitesi, Psikiyatri Ana Bilim Dalı Öğretim Üyesi, "Cemaat ve Cemiyet Tarzı Toplumsal Oluşumlar" konulu görüşme. İstanbul, Mayıs 2005
- Plato (2017). Book VII The Republic, The Allegory of the Cave, Translated Benjamin Jowett. Enhanced Media Publishing. Los Angeles, CA. USA. P.9
- Schmitz, K., C., (2007). Critical Youth Studies. "Why Is My Champion so "Hot"?: Gender Performance in the Online Video Game, League of Legends", Peter Lang Publishing.
- Reuters (2007) Sweden first to open embassy in Second Life, 30 May 2007, Stockholm. Erişim tarihi 15/1/2022 <https://www.reuters.com/article/us-sweden-secondlife/sweden-first-to-open-embassy-in-second-life-idUSL3034889320070530>
- Si, Ma (2021), China Daily, "How much for your avatar?" 12-13-2022. Erişim tarihi 13/1/2022 <https://global.chinadaily.com.cn/a/202112/13/WS61b6a38aa310cdd39bc7ae5a.html>
- Skwarczek, B., (2021). Forbes, "How The Gaming Industry Has Leveled Up During The Pandemic". Jun 17, 2021. Erişim 6-1-2022 <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2021/06/17/how-the-gaming-industry-has-leveled-up-during-the-pandemic/?sh=31a2427297c5>
- Spielberg, S., (2018). Ready Player One. Dağıtım: Werner Bros. Pictures. USA.
- Tech Insider, YouTube Channel, New Google AI Can Have Real Life Conversations With Strangers. 9 May 2018. Erişim tarihi 15/01/2022 <https://www.youtube.com/watch?v=IXUQ-DdS-DoE>
- Thomas Dana. New York Times, Dolce & Gabbana Just Set a \$6 Million Record for Fashion NFTs Oct. 4, 2021, Erişim tarihi 15/01/2022 <https://www.nytimes.com/2021/10/04/style/dolce-gabbana-nft.html>
- Twinfinite (2021). Twinfinite "Most Played Games in 2021, Ranked by Peak Concurrent Players" 12-22-2021 Erişim 6-1-2022 <https://twinfinite.net/2021/12/most-played-games-in-2020-ranked-by-peak-concurrent-players/>
- Wood, J., T., (2011). Communication Mosaics: An Introduction to the Field of Communication. Wadsworth, Cengage Learning. Boston, MA. USA. S 6; 182, 183, 84.
- Yıldırım, T. E. (2007). Koletif Bilinçdışının Milli Kahramanı, Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Türkiye.
- Yıldırım, T. E. (2013). Klinik Reklamcılık: Psikolojik Süreçleri Açısından Türk Relma Sektörünün İncelenmesi. Yıldız Teknik Üniversitesi Yayınları, İstanbul Türkiye. S30.
- Görsel listesi**
- Resim 1: Wikipedia, the free encyclopedia, Metaverse. 21, Ocak 2022. Erişim tarihi 21/01/2022 <https://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse>
- Resim 2: Gaskill F., (2013) southeastpsych; Dr G Aspie Show - Not Your Neurotypical Movie Review of Ben X, YouTube Screenshot. Erişim tarihi 13/01/2022 [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Z0S3seZHjo&t=192s](https://www.youtube.com/watch?v=_Z0S3seZHjo&t=192s)
- Resim 3: Maslow J., (2009) Surrogates, Touch Stone Pictures, USA.
- Resim 4: Magic Leap (2018) Magic Leap Lifts Curtain on Augmented Reality Experiences for Magic Leap One. Erişim tarihi 16/01/2022 <https://magic-leap.reality.news/news/magic-leap-lifts-curtain-augmented-reality-experiences-for-magic-leap-one-0186396/>
- Resim 5: Neveldine, N. & Taylor, B. Gamer (2009), Lionsgate & Lakeshore Entertainment, USA.
- Resim 6: Wikipedia, the free encyclopedia, (2021) Muslim Massacre (video game). Erişim tarihi 09/01/2022 [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Muslim\\_Massacre\\_\(video\\_game\)&action=history](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Muslim_Massacre_(video_game)&action=history)
- Resim 7: PC Gaming Wiki PCGW (2021), Sex With Stalin. ). Erişim tarihi 09/01/2022 [https://www.pcgamingwiki.com/wiki/Sex\\_with\\_Stalin](https://www.pcgamingwiki.com/wiki/Sex_with_Stalin)

# BÖLÜM 3

## Hareketli Tipografi Kimlikleri: Melbourne ve New York Şehri Örnek Uygulama Analizleri

Doğan ARSLAN\*  
Serra KIZILTAŞ OGUNLADE\*\*

### Giriş

Alıcıyla doğrudan iletişime geçerek gerçekleştirdiğimiz mesaj iletimi görsel iletişim tasarımının en öne çıkan unsurudur. Görme duyusu ile sağlanan bu iletişim modelinde, görsel bilginin aktarımı eski çağlardan beri insanlara rehberlik etmektedir. Nesnelerin ve hayal gücüne dayalı soyut imgelerin yorumlanarak somutlaştırılması, yani görselleştirilmesi pek çok yeni düşünce biçiminin şekillenmesine yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda tasarım; güçlü bir iletişim biçimi olarak, sorun ile çözümün toplamına eşittir. Bir sorun oluşmadan veya yaratılmadan çözüme ulaşamayacağı gibi, tasarımcının da yola çıkarken “sorun” olarak adlandırdığı çıkış noktası olmadan yarattığı yapıt, tasarım değil yalnızca sanat olarak adlandırılabilir. Tasarım; güncel bir bilginin, çağdaş bir beğeni anlayışı içinde ve yine çağdaş araç ve malzemelerle sunulması ve bir ihtiyaca göre hareket etmesidir. Uygulamalı tasarım dallarının herhangi bir disiplninde (Endüstri Tasarımı, Çevre Tasarımı, Grafik Tasarım) gelişen ve burada doğan bir ihtiyaç sonucunda ortaya çıkan tasarımın görevi; tarihten, çevreden ve daha pek çok alandan edinilen bilgi ve birikimin harmanlanarak geliştirilerek, farklı açılardan ele alınmasıyla izleyiciyle doğrudan iletişime geçmektir. Tasarım, aynı zamanda verilmek istenen mesajın ne olaca-

\* Doç. Dr., İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, doğan.arslan@medeniyet.edu.tr

\*\* Öğr. Gör. İstanbul Medeniyet Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü; Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım AD. Doktora Öğrencisi, serrakiziltas@gmail.com



## Kaynaklar

- Becer, E. (1997). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Cardoso, H., & Perassi, R. (2012). *Place branding: graphic design's participation in strategic management and brand identity of the cities*. Blucher Design Proceedings, 1(1), 201-205.
- Delahunty, D. (2013). *The evolution of visual identities from static identities to dynamic identities*. Master of Science in Interactive Digital Media, University of Dublin, Trinity College.
- Ergüven, A. (2012). *Ardışık Logotayplar ve Görsel Algı*. [Sanatta Yeterlilik Tezi: Marmara Üniversitesi, İstanbul].
- Finn, K. (2009). Open Manifesto #5: *Wally Olins: Branding is the greatest gift that commerce has given to culture*. Erişim Tarihi: 26 Şubat 2019, Designerd: <http://www.designerd.info/archive/wally-olins-branding-is-the-greatest-gift-that-commerce-has-given-to-culture/> adresinden erişildi.
- İğit, A. (2019). Tipografik Karakterler Aracılığıyla Kimliğin İfşası. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 9 (2), 78-89. Erişim Tarihi: 24 Kasım 2021, Dergipark: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac/issue/44330/547776> adresinden erişildi.
- I Love NY. (t.y.). *New York History Timeline*. Erişim Tarihi: 21 Ocak 2019, I Love NY: <https://www.iloveny.com/things-to-do/history/timeline/> adresinden erişildi.
- Jochum, E. (2013). *Dynamic Branding Thesis*, [Yüksek Lisans Tezi: Zurich University of the Arts, Zürih]. Erişim Tarihi: 15 Ocak 2019, Issuu: [https://issuu.com/emanueljochum/docs/jochum\\_emanuel\\_thesis\\_final\\_may2013](https://issuu.com/emanueljochum/docs/jochum_emanuel_thesis_final_may2013) adresinden erişildi.
- Kılıçkaya Boğ, E. E. (2019). Şehir Kimliği ve Yazı Karakteri İlişkisi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (61), 109-121. Erişim Tarihi: 24 Kasım 2021, Dergipark: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/dpusbe/issue/47035/525038> adresinden erişildi.
- Landor. (2010). *Rebranding the city of Melbourne*. Erişim Tarihi: 15 Ocak 2019, Landor: <https://landor.com/thinking/rebranding-the-city-of-melbourne> adresinden erişildi.
- Lapetino, T. (2011). *The Future Is Fluid: Inside Dynamic Logos*. Erişim Tarihi: 26 Şubat 2019, Hexanine: <http://www.hexanine.com/zeroside/the-future-is-fluid-inside-dynamic-logos/> adresinden erişildi.
- Melbourne City Council. (2009). *City of Melbourne's new corporate identity | City of Melbourne, Melbourne Şehri Yeni Kurum Kimliği Tanıtım Videosu*. Erişim Tarihi: 20 Ocak 2019, Youtube: <https://youtu.be/svNpa1NFsB4> adresinden erişildi.
- Murphy M., Catalano C., (2006). *State has new designs on the world*. Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019, The Age: <https://www.theage.com.au/national/state-has-new-designs-on-the-world-20060310-ge1wz.html> adresinden erişildi.
- Nes, I. (2012). *Dynamic Identities – How to Create A Living Brand*. Amsterdam: Bis Publishers.
- New York City Population. (2018). *New York City, New York Population 2019*. Erişim Tarihi: 21 Ocak 2019, World Population Review: <http://worldpopulationreview.com/us-cities/new-york-city/> adresinden erişildi.
- Nigro, C. (2011). *So, Why Do We Call It Gotham, Anyway?* Erişim Tarihi: 21 Ocak 2019, New York Public Library: <https://www.nypl.org/blog/2011/01/25/so-why-do-we-call-it-gotham-anyway> adresinden erişildi.
- Nigro, C. (2015). *Why Is New York City Called the Big Apple?* Erişim Tarihi: 21 Ocak 2019, New York Public Library: <https://www.nypl.org/blog/2015/03/11/nyc-big-apple> adresinden erişildi.
- NYC & Company. (2016). *Nyc & Company Unveils Refreshed Brand And Relaunches Official Tourism Website, Nycgo.Com*. Erişim Tarihi: 27 Şubat 2019, Nycgo: <https://business.nycgo.com/press-and-media/press-releases/articles/post/nyc-company-unveils-refreshed-brand-and-relaunches-official-tourism-website/> adresinden erişildi.



- Prescott, J.R.V. (2018). *Melbourne*. Erişim Tarihi: 13 Ocak 2019, Encyclopædia Britannica, Encyclopædia Britannica, inc.: Britannica: <https://www.britannica.com/place/Melbourne> adresinden erişildi.
- Scher, P. (2008). "Love has to be earned" *Open Manifesto*. Erişim Tarihi: 11 Ocak 2019, Graphicweb: <http://www.graphicweb.com.au/~open/issues/issue-5/paula-scher> adresinden erişildi.
- Stubbs, J. (2011). *Wish You Were Here: The Branding Of Stockholm And Destinations*. [Pdf]. Erişim Tarihi: 10 Nisan 2018, Up there, everywhere: <http://www.julianstubbs.com/2017/04/14/place-branding-book-wish-you-were-here/>
- The Economist. (2018). *Vienna overtakes Melbourne as the world's most liveable city*. Erişim Tarihi: 15 Ocak 2019, Economist: <https://www.economist.com/graphic-detail/2018/08/14/vienna-overtakes-melbourne-as-the-worlds-most-liveable-city> adresinden erişildi.
- Uzuntaş, H , Yazar, Y . (2017). Dijital Çağdaki Yeni Eğilimler Bağlamında Yapılan Amblem/ Logo Tasarım Trendleri. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 2 (2), 99-112.
- Verlomme. (t.y). *How fonts give voice to a destination*. Erişim Tarihi: 24 Kasım 2021, Monotype: <https://www.monotype.com/resources/articles/how-fonts-give-voice-to-a-destination> adresinden erişildi.
- WCCF World Cities Culture Forum. (2019). *Melbourne*. Erişim Tarihi: 13 Ocak 2019, World Cities Culture Forum: <http://www.worldcitiescultureforum.com/cities/melbourne> adresinden erişildi.
- Wolff Olins. (2017). *Case Studies: NYC*. Erişim Tarihi: 24 Şubat 2019, Wolff Olins: <https://www.wolffolins.com/case-studies/new-york-city/> adresinden erişildi.

## Resim Kaynakları

- Resim 1. Google Doodles özel gün tasarımları, Dennis Hwang, 1998. *Google Doodles from Different Countries You Haven't Seen*. [Logo]. Erişim Tarihi: 10 Ocak 2019, The Design Inspiration: <http://thedesigninspiration.com/blog/2009/11/08/google-doodles-from-different-countries-you-havent-seen/> adresinden erişildi.
- Resim 2. Paris turizm logosu, Graphéine, 2016. *New Logo and Identity for Paris Convention and Visitors Bureau by Graphéine: A is for Eiffel*. [Logo]. Erişim Tarihi: 24 Mart 2019, UnderConsideration: [https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new\\_logo\\_and\\_identity\\_for\\_paris\\_convention\\_and\\_visitors\\_bureau\\_by\\_grapheine.php](https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new_logo_and_identity_for_paris_convention_and_visitors_bureau_by_grapheine.php) adresinden erişildi.
- Resim 3. Courmayeur turizm logosu, Interbrand, 2016. *New Logo and Identity for Courmayeur by Interbrand: A Difficult Ascent*. [Logo]. Erişim Tarihi: 24 Mart 2019, UnderConsideration: [https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new\\_logo\\_and\\_identity\\_for\\_courmayeur\\_by\\_interbrand.php](https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new_logo_and_identity_for_courmayeur_by_interbrand.php) adresinden erişildi.
- Resim 4. Eindhoven yazı tipi, Virtual Design Agency, 2013. *Open-source visual identity for Eindhoven by Virtual Design Agency*. [Yazı Tipi]. Erişim Tarihi: 28 Mart 2019, Dezeen: <https://www.dezeen.com/2013/10/22/open-source-visual-identity-for-eindhoven-by-virtual-design-agency/> adresinden erişildi.
- Resim 5. Melbourne şehri ve Victoria eyaleti logosu, Ken Cato, 2006. *New Logo and Identity for Victoria by Designworks Australia: V is for Voring*. [Logo]. Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019, UnderConsideration: [https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new\\_logo\\_and\\_identity\\_for\\_victoria\\_by\\_designworks\\_australia.php](https://www.underconsideration.com/brandnew/archives/new_logo_and_identity_for_victoria_by_designworks_australia.php) adresinden erişildi.





- Resim 6. “Visit Melbourne” logosu, Designworks Australia, 2015. *Melbourne Logo Guidelines*. [Logo]. Erişim Tarihi: 17 Ocak 2019, Creative Victoria: <https://creative.vic.gov.au/funding-and-support/programs/information-for-current-recipients/logos-and-acknowledgements/melbourne-logo-and-guidelines> adresinden erişildi.
- Resim 7. “City of Melbourne” logosu, Richard Henderson, 1994. *City of Melbourne*. [Logo]. Erişim Tarihi: 15 Ocak 2019, Behance: <https://www.behance.net/gallery/276451/City-of-Melbourne> adresinden erişildi.
- Resim 8. “City of Melbourne” logosu, Landor, 2009. *Sponsor Branding Guidelines*. [Logo]. Erişim Tarihi: 15 Ocak 2019, Melbourne Victoria: <https://www.melbourne.vic.gov.au/SiteCollectionDocuments/com-sponsor-branding-guidelines.pdf> adresinden erişildi.
- Resim 9. Melbourne hareketli görsel kimlik sistemi. *City of Melbourne*. [Logo]. Erişim Tarihi: 15 Ocak 2019, Behance: <https://www.behance.net/gallery/276451/City-of-Melbourne> adresinden erişildi.
- Resim 10. Melbourne afiş ve broşür tasarımları. *City of Melbourne*. [Fotoğraf]. Erişim Tarihi: 18 Ocak 2019, Jefton: <https://www.jefton.com/iii/> adresinden erişildi.
- Resim 11. Melbourne tipografi uygulamaları. *City of Melbourne*. [Yazı Tipi]. Erişim Tarihi: 18 Ocak 2019, Jefton: <https://www.jefton.com/iii/> adresinden erişildi.
- Resim 12. “I Love New York” logosu, Milton Glaser, 1977. *I Love New York*. [Logo]. Erişim Tarihi: 22 Temmuz 2018, Wiki Media: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:I\\_Love\\_New\\_York.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:I_Love_New_York.svg) adresinden erişildi.
- Resim 13. “NYC” logosu, Wolff Olins, 2007. *NYC Logo Wolff Olins*. [Logo]. Erişim Tarihi: 26 Şubat 2019, Wiki Media: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NYC\\_Logo\\_Wolff\\_Olins.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NYC_Logo_Wolff_Olins.svg) adresinden erişildi.
- Resim 14. New York Şehri hareketli görsel kimlik sistemi. *The Future is Fluid: Inside Dynamic Logos*. [Logo]. Erişim Tarihi: 26 Şubat 2019, Hexanine: <http://www.hexanine.com/zeroside/wp-content/media/2011/03/blog-nyc.jpg> adresinden erişildi.
- Resim 15. New York Şehri logosunun reklam afişleri ve ulaşım araçlarında uygulamaları. *Case Studies: New York City*. [Fotoğraf]. Erişim Tarihi: 26 Şubat 2019, Wolff Olins: <https://www.wolffolins.com/case-studies/new-york-city/> adresinden erişildi.
- Resim 16. NYC Sans ve City Block yazı tipleri, NYC & Co., 2016. *New Look for NYC Company*. [Yazı Tipi]. Erişim Tarihi: 27 Şubat 2019, 67nj: <https://www.67nj.org/a-new-look-for-nyc-company/> adresinden erişildi.
- Resim 17. NYC Sans alternatif harf tasarımları, NYC & Co., 2016. [Yazı Tipi]. Erişim Tarihi: 27.02.2019. *New Look for NYC Company*. Erişim Tarihi: 27 Şubat 2019, 67nj: <https://www.67nj.org/a-new-look-for-nyc-company/> adresinden erişildi.

## BÖLÜM 4

### Çocuklar İçin Kitap İllüstrasyon Stillерinin Örneklem Piri Reis Hayat Hikayesi İllüstrasyonları Üzerinde İncelenmesi

Gonca TÜRK\*

#### Giriş

Son yıllarda çocuk kitabı resimleme sanatı, kuşkusuz yaratıcı ve seçkin çalışmaların yapıldığı bir alan olduğu için giderek daha önemli hale geldi. Çocuklar için resimli kitaplar genellikle henüz tam olarak anlamadıkları ve deneyimlemedikleri bir dünyada anlamı anlamamanın ilk yoludur. Bu yüzden o görüntülerin yaratıcısına büyük bir sorumluluk düşüyor. Çocuk kitabı illüstrasyonu, birçok farklı düzeyde iletişim kurabilen ve çocuğun bilinci üzerinde derin bir etkisi olan hassas, kesin ve karmaşık bir sanattır.

İllüstrasyon genellikle eklettik bir sanat olarak kabul edilir - başka bir deyişle, genellikle başarısı veya kelimeleri görüntü biçiminde tercüme etme ve yorumlama yeteneği açısından ölçülür. Çocuklar, hikayeler ve bilgi dünyasına girmek için bu zengin ve çok değişken görüntü yelpazesine sahiptir. Çocuk illüstrasyon sanatı nispeten yeni olmasına rağmen, akademisyenler ve tarihçiler konunun tarihinde önemli aşamaları kaydettiler. Yazarlar, öğrenme sürecinin çocuklar için daha çekici hale getirilmesi gerektiğine inanarak, çizimin anlamının ve öğrenmenin en kolay biçimi olduğunu ve kitap okumanın monotonluğunu azalttığını belirtmişlerdir.

Sürekli genişleyen iletişim araçları yelpazesi, çocukların artık her zaman-  
kinden daha çeşitli görüntülere maruz kaldığını göstermektedir. Masalların yorumlanmasında ve anlamlandırılmasında güzel ve özgün imgeler yaratmak önemli bir rol oynar.

\* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Arel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü  
goncatürk@arel.edu.tr





## Kaynaklar

- Hurwitz A and M, Day (1991), Children and their art: for the elementary school, HBJ, New York.
- Nodelman, P.(1996). The Pleasures of Children's Literature, Longman.
- Marie, R.& Hagen, R. (2003) What Great Painting Say., Published by Taschen.
- Lang, A. (1965). The Blue Fairy Book, Prince Darling Transformed into the Monster. by Longman.
- Kingman, F. (1967). 1957 – 1966 Illustrators of Children Books, America: Boston The Horn Book Inc.
- Jeffers, S. (1997). Art of A Thousand Words Winarski, D.
- Breitenbach, E. (1994 ).The Bibliography of Illustrated Books: Notes with two Examples from English Book \_llustration of the 18th Century. Scarecrow Press.
- Saçan, A. K. (1998). Baslangıcından Günümüze Türk \_llüstrasyon Sanatı, İstanbul: Marmara Üniv. Yüksek Lisans Tezi.
- Piri Reyis Hayat Hikayesinin İllüstrasyonu, Nişantaşı Üniversitesi, Grafik Tasarım Bölümü, 2020, Tübitak Proje. Danışman: Dr.Öğr.Üyesi Ghonche Ghogjoghi (Gonca Türk).

# BÖLÜM 5

## 2000 – 2022 Yılları Arasında Türkiye’de İlköğretim Ders Kitaplarındaki İllüstrasyonların Öğrenmeye Etkisi

Sena DURDAĞI\*  
M. Taragay AYÇE\*\*

### Giriş

İllüstrasyon; bir mesajı iletmeye, var olan bir problemin çözüme kavuşmasına ve bir konu ya da olayı anlatmaya fayda sağlayan resimlemelerdir. İllüstrasyonlar, zaman zaman kelimelerden daha çok anlam ifade etmektedir. İllüstrasyonlara yaşamın her alanında denk gelinmesi mümkündür. İllüstrasyonun, geçmişten günümüze gelen tarihsel süreci incelendiğinde ilk çağ insanına dayandığı görülmekte ve mağara duvarına kazınan resimlerin, illüstrasyon sanatının ilk örnekleri olduğu bilinmektedir (Elbir, 2020). İllüstrasyonun Türk tarihindeki gelişimine bakıldığında ise Uygurlar dönemi tapınak ressamlığına uzandığı görülmektedir (Gürses, 2014).

*“İllüstrasyon artık canlı ve sürekli gelişmekte olan güçlü bir uygulamalı sanat biçimidir. Zengin bir tarihe sahip bu antik mecra, aynı zamanda her alanda çarpıcı imge ve mesajlar yaratabilen yaşamsal, dinamik, çağdaş bir ifade, yorum ve iletişim aracıdır (Wigan & Uslu, 2019, s. 9).”*

İllüstrasyonların kullanım alanları incelendiğinde çeşitli ve çok sayıda alanda kullanıldığı gözlemlenmektedir. Aynı zamanda illüstrasyonun birden çok tanımının olması da çokça alanda kullanıldığının bir göstergesidir. İllüstrasyonun kullanım alanlarından birisi de ders kitaplarıdır. Özellikle ilköğretim

\* Öğr. Gör. senaadurdagi@gmail.com

\*\* Doç. Dr., İstanbul Arel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, mehmetayce@arel.edu.tr



mesajları, inanç ritüelleri ve günlük yaşam rutinleri günümüze kadar bu yolla gelerek tarihi bir periyodun oluşmasına da yardımcı olmuştur. Bu resimler pek çok arkeolojik çalışmada eğitici bir rol oynamışlardır. Bu perspektiften bakıldığında illüstratif çalışmalar her toplumun atalarından gelecek nesillere önemli bir mesaj olma niteliği taşımaktadır.

İlköğretim ve ilerleyen eğitim dönemleri boyunca en önemli ders materyallerinden biri ders kitaplarıdır. Dolayısıyla eğitim hayatında önemli yere sahip olan bu kitapların; konu metinleri, illüstrasyonları ve tasarımları; öğrencinin yaşına, gelişimine, psikolojisine uygun olacak şekilde alanında uzman kişiler tarafından hazırlanmalıdır. Bu kitaplarda yer alan illüstrasyonlar öğrencinin ilgi ve ihtiyacına göre özenle hazırlandığında, öğrencinin öğrenme sürecini olumlu yönde etkilemekte ve edindiği bilgilerinin zihninde kalıcı olmasına katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda bu illüstrasyonların, doğru bir şekilde uygulanması sonucu öğrencinin derse olan ilgisi ve öğrenmeye olan merakı da olumlu yönde etkilenmektedir.

Günümüzde çizgi roman, çizgi film ve animasyonlarda hemen her zaman öğretici veya ahlaki değerler işlenmemektedir. Yeni nesiller bazen bu tür kötü içeriği olan çizgi roman ve animasyonlarında etkisinde kalmaktadırlar. Ancak illüstrasyon, tarihi süreci incelendiğinde toplumların diğer topluluklara haber vermek, eğitmek ve varlığını devam ettirdiğini bildirmek ettirmek için kullanılmıştır. Modern eğitim anlayışında da illüstrasyonlar çocuk ve yetişkin eğitiminde bu bağlamda kullanılmaya devam etmektedir. Bu nedenle illüstratif çalışmaların ilköğretim dönemindeki faydaları mevcut eğitim sisteminde kullanılmalı ve uygulanmaya devam edilmelidir.

## Kaynaklar

- A, E. (2022). <https://antikacierol.com>. Antikacı Erol: <https://antikacierol.com/kaplumbaga-terbiyecisi/> adresinden alındı
- Aba Yayın. (2021, Mayıs 2). Aba Yayın Web Sitesi: <https://abayayin.com/ogrenme-nedir-nasil-gerceklesir/> adresinden alındı
- Admin. (2021, Nisan 8). [Evimdeterapi.com](https://www.evimdeterapi.com). Evimdeterapi.com Web Sitesi: <https://www.evimdeterapi.com/blog/ogrenme-nedir-nasil-gerceklesir#:~:text=%C3%96%C4%9Frenme%20bilgiyi%20par%C3%A7alara%20ay%C4%B1rma%2C%20alg%C4%B1lama,%C3%A7evre%20de%20aktif%20rol%20oynar> adresinden alındı
- Alternatif, Y. (2012). *İllüstrasyon* (1 b., Cilt 1). (A. T. Çam, Dü.) İstanbul, Mecidiyeköy, Türkiye: Alternatif Yayınları. Temmuz 2022 tarihinde alındı



- Apaydın, N. (2019, Eylül). Eğitim İçerikli Müze Kurma Sürecinin İncelenmesi: Cin Ali Müzesi Örneği. *Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.*
- Bayram, A. A. (2017). *İlkokul Matematik 2. Sınıf Ders Kitabı.* Ankara: Pasifik Yayınları.
- Demir, H. (2019, Mayıs). Türkiye’de İllüstrasyon Tasarımını Dönem Farkı Ve Teknolojik Geleşmelerin Etkileri Üzerinden İncelemek. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*(36), 393,394. doi:10.7816/ulakbilge-08-36-05
- Doyran, E. Y. (1997). İlköğretim Birinci Sınıf Ders Kitapları İllüstrasyonlarının; Çocuğun Eğitimine Katkısı. *Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.*
- Elbir, İ. (2020, Ocak 7). Grafik Tasarımda İllüstrasyon ve Resim Sanatı İlişkisi Açısından Sessiz Resimli Kitapların İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, s. 5.*
- Erdost, I. (2012, Mayıs). İlköğretim Üçüncü Sınıf Türkçe Ders Kitaplarının Resim (İllüstrasyon) Ve İçerik Uyumuna İlişkin Öğrenci Ve Öğretmen Görüşleri. *Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.*
- Ertürk, Y. (2012). *Bursa ve Resim Sanatı Tarihi* (Korza Yayınları b., Cilt 1). Bursa, Türkiye. Temmuz 2022 tarihinde alındı
- Godfrey, T. (2016). *Resim Bugün* (1. b., Cilt 1). (H. B. Kahraman, Dü., & H. B. Kahraman, Çev.) İstanbul, Etiler, Türkiye: Akbank Sanat Yayınları. Ağustos 2022 tarihinde alındı
- Gürses, B. (2014, Eylül 12). Plastik Sanatlarda Resim ve İllüstrasyon. *Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.*
- Kaya, B. (2018). *İlkokul Hayat Bilgisi 2. Sınıf Ders Kitabı.* Ankara: Yıldırım Yayınları.
- Kılıç, A. (2006). İlköğretim Ders Kitaplarındaki Resimlemelerin Çocuğun Görsel Sanat Eğitimine Katkıları. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 24-29.*
- Sazak, E., Per, M., & Türker, O. (2018). Kaynaştırma Sınıfı Öğretmenlerinin İlkokul Ders kitaplarında Ve Derslerde İllüstrasyon Kullanımına İlişkin Görüşleri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.*
- T24. (2021, Ağustos 18). T24 Web Sitesi: <https://t24.com.tr/haber/cin-ali-serisinin-illustratoru-selcuk-seymen-yasamini-yitirdi,972890> adresinden alındı
- Wigan, M. Y., & Uslu, M. E. (2019). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü.* İstanbul: Literatür Yayınları.
- Yiğit, M. M. (2010). İlköğretim Ders Kitaplarında Kullanılan Resimlerin 7-9 Yaş Öğrencilerinin Öğrenme Ve Yaratıcılıklarına Etkileri. *Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.*
- [www.belleten.gov.tr](http://www.belleten.gov.tr) 15.08.2022
- <https://arkeofili.com/islamiyet-oncesi-turk-sanatinda-hayvan-sembolizmi/> 15.08.2022
- <https://twitter.com/lideret1958/status/1041651861609172992> 15.08.2022

## BÖLÜM 6

### Cumhurbaşkanlığı Osmanlı Arşivi'nde Bulunan Halı Sergileri İle Alakalı Bazı Belgeler

Ahmet AYTAÇ\*

#### Giriş

Milletlerin tarihi geçmişlerinden gelen maddi ve manevi mirasları vardır. Yazılı arşiv belgeleri işte bu kültürel mirasın önemli bir ögesini oluşturur. Devletlere ait arşiv belgeleri devlet ile orada yaşayan milletin hak ve hukuku ile ilgili önemli evraklardan ibarettir. Ülkemiz arşiv bakımından zengin ve köklü bir mirasa sahiptir.

Türklerde, arşivlemenin tarihi Orta Asya'ya kadar uzanır. Anadolu Selçukluları ile Osmanlı'da diğer Türk Devletlerinden gelenek olarak gelen, daha ilk devirlerden itibaren arşiv fikrinin mevcut olduğu ve önem verildiği günümüze intikal eden milyonlarca belgeden anlaşılmaktadır<sup>1</sup>.

Osmanlı Arşivi denilince, İstanbul'da Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Genel Müdürlüğü Osmanlı Arşivi Daire Başkanlığı, Ankara'da Vakıflar Genel Müdürlüğü, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Kuyud-ı Kadime arşivleri ve taşrada kurulmuş çok sayıda vilâyet, kaza, nahiye arşivi de vardır<sup>2</sup>. Cumhurbaşkanlığı Osmanlı Arşivi'nde dönemle alakalı her türlü resmi yazışma evrakları vardır. Türklerin Türkistan coğrafyasından Anadolu'ya getirdikleri maddi kültür ürünlerinin başında gelen ve günümüzde görsel sanat bağlamında değerlendirilen halı ve kilimleri hakkında da Osmanlı Arşivi'nde çok sayıda belge vardır.

\* Dr. Öğr. Üyesi., Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, aaytac@adu.edu.tr

<sup>1</sup> <http://www.egm.gov.tr/arsiv/arsivcilikhakkinda.htm>, 12.09.2008.

<sup>2</sup> KÜÇÜKDAĞ, Yusuf, Konya Şehri'nin Fiziki ve Sosyo-Ekonomik Yapısı, Makaleler I, Konya, 2004.



Türkistan kökenli dokumacılık geleneğinin de Osmanlı döneminde bütün ihtişamı ile sürdüğü de bilinmektedir. Özellikle devletin son dönemlerinde halı dokumacılığının tanıtılması ve yeni Pazar arayışları ile üretimi de teşvik için ulusal sergiler düzenlendiği hatta uluslararası sergilere katıldığı anlaşılmaktadır.

Londra'da, Krismas Olympiada, Konya'da, Filibe yakınlarındaki Panakurişte Kasabası'nda ve Bigada halı sergileri açıldığı ve bunlara iştirak edildiği belgelerle ispat bulunmaktadır.

## Kaynaklar

- AYTAÇ, Ahmet ve İLBAK, Merve, *Başbakanlık Osmanlı Arşivleri'nde El Dokumalarına Dair Önemli Kayıtlar*, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Yayınları, İstanbul, 2014.
- AYTAÇ, Ahmet, "Başbakanlık Osmanlı Arşivi'nde Rumeli Alakalı El Dokumalarına Dair Bazı Kayıtlar", *Uluslararası Ahmet Yesevi'den Günümüze İnsanlığa Yön Veren Türk Büyükleri Sempozyumu Bildirileri*, Köstence-Romanya, 3-7 Eylül 2007, s.198-202.
- DÖLEN, Emre, *Tekstil Tarihi*, İstanbul, 1992.
- KOÇAK, Cemil, "II. Abdülhamid'in Kermesi", *Tarih ve Toplum Dergisi*, Cilt: 1, Sayı: 5, Mayıs 1984, s. 28-29.
- KÜÇÜKDAĞ, Yusuf, *Konya Şehri'nin Fiziki ve Sosyo-Ekonomik Yapısı, Makaleler I*, Konya, 2004.
- MARTAL, Abdullah, *Değişim Sürecinde İzmir'de Sanayileşme (19. Yüzyıl)*, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 1999.
- ÖZSOY, Vedat; Mamur, Nuray, *Görsel Sanatlar Öğrenme ve Öğretim Yaklaşımları*, Ankara, 2019. <http://www.egm.gov.tr/arsiv/arsivcilikhakkinda.htm>, 12.09.2008.

# BÖLÜM 7

## Otobiyografik Sanat Üretiminde Sanatçının Dönüşümü: Jodorowsky ve Gerçeğin Dansı

*Kerim Emre ÖZERDEN\**  
*Neslihan UÇAR KARTOĞLU\*\**

### Sanatçı ve Otobiyografi

Her sanatçı üretimiyle ve birikimiyle kendi görsel veya yazınsal otobiyografisini oluşturmaktadır. Otobiyografi, kişinin hatırlama aracılığıyla kendi hayatından anlatmak istediklerini bir bağlam içinde sunmasıdır. Birey yer aldığı toplumun bir parçası olması sebebiyle o topluma özgü normlar tarafından yönlendirilmektedir, bu normların kabul ve içselleştirilmesi ise kişiden kişiye farklılıklar gösterebilir. Öyle ki bir kişinin deneyimlediği tüm bu süreci geriye bakarak çeşitli araçlarla kendi diliyle ifade etmesi de bir otobiyografik anlatıyı biçimlendirmektedir (Zengin, 2017: 33). Burada sanatçının modeli ve konusu kendisi olmaktadır.

“Otobiyografi” ağırlıkla yazınsal alanla ilişkili olarak anılsa da sahne sanatlarından plastik sanatlara dek pek çok alanda çeşitli örneklerle sahip bir olgu olarak var olmaktadır. Birey kendini yalnızca kalemiyle değil, deseniyle, besteleriyle, bedeniyle ve hatta farklı malzemeleri yorumlama biçimiyle de anlatabilmektedir. Bu nedenle, örneğin, herhangi bir retrospektif sergi sanatçısının uzun soluklu üretim sürecinin verilerini sunarken o sanatçının hikayesini ve gelişimini de aktararak bir otobiyografik belgesel dönüşmektedir.

\* Dr., Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, emreozerden@hotmail.com

\*\* Dr., İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, ucarneslihan@gmail.com,



gidermektedir. Jodorowsky, Nardone ile yaptığı röportajda Gerçeğin Dansı filmiyle ilgili; “*orada nasıl yaşayabileceğimi görmek için, o ıstırabın köklerine geri dönmek istedim*” der (Nardone, 2014).

Filmde Jodorowsky'nin babası rolünü oğlu Brontis Jodorowsky üstlenmektedir. Mucidi olduğu psiko-büyükteknikleriyle tasarladığı; mistik ve otobiyografik filmde babasına da kendini bulabilmesi için bir alan açmaktadır. Babasının, Şili devlet başkanı Carlos Ibáñez del Campo'yu öldürme arzusunu gerçekleştirme fırsatı sunmaktadır. Senaryodaki bu hikâye, Alejandro'nun babası için dileğini yerine getirmesinin bir ifadesi, kendi gençlik fantezilerinin bir yansıması olarak tanımlanabilir. Sonunun nasıl bittiği önemli değildir; bu hikâye, asla olmamış bir kurtuluşu temsil eder ve kişisel arzuya ulaşmak için gerçeküstü bir geziye çıkar (Melnyk, 2017).

Jodorowsky için filmler bir aydınlanma aracı olarak, öncelikle oyuncularını ve sonra da izleyicileri değiştirmeli, dönüştürmelidir (Mamati, 2018:164). Bugün doksan üç yaşında olan ve yaşamının büyük bir bölümünü sanatsal üretimlere atfeden Jodorowsky, multidisipliner ve modern üslubuyla dünya sanatına yeni formlar kazandırmıştır.

Sanatı, ezoterik bir araştırma alanı, arınma ve iyileşme aracı olarak ele alan Jodorowsky; simyanın, tarotun, psikolojinin tekniklerini sinematografi ile birleştirmektedir. Psiko-büyükteknikleriyle bilincin boyutlarını sürrealist ve ikonografik bir üslupla sinema sanatına yansıtmaktadır. Bu vesileyle sanat üretimini; kendisi, ailesi ve izleyicisi için bir aydınlanma ritüeline dönüştürmekte ve otobiyografik evrimini bu bağlamda biçimlendirmektedir.

## Kaynaklar

- Erdem, M. (2022). İntihar Riski Olan Bireylerde Anlam Arayışı Ve Logoterapinin Etkililiği. Yayımlanmamış doktora tezi, Yalova Üniversitesi.
- Freud, Sigmund. (1999). **Psikopatoloji** (Çev: Hakan Atalay). İstanbul: Payel Yayınlar
- Gombrich, E. H. (2007). **Sanatın Öyküsü**, Çev. Ömer Erduran & Erol Duran. Remzi Kitabevi, İstanbul
- Gönen, Ahmet K. (2013). **Naile Akıncı Retrospektif Sergi Kataloğu**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Gümüş, S. (24 Ekim 2018). “Yaşamak Güzel Şey Be Kardeşim”. <https://www.altust.org/2018/10/yasamak-guzel-sey-be-kardesim-semih-gumus/>. Erişim Tarihi: 10 Temmuz 2022





- Jodorowsky, A. (2004). *Psychomagic: the transformative power of Shamanic psychotherapy*. Vermont, U.S.: Inner Traditions International.
- Jodorowsky, A. "Alejandro Jodorowsky'nin Gerçeğin Dansı Açıklaması", (30 Ekim 2013) <https://futuristika.org/alejandro-jodorowskynin-gercegin-dansi-aciklamasi/>. Erişim Tarihi:12 Nisan 2022.
- Jodorowsky, A. (2014). **The Dance of Reality: A Psychomagical Autobiography**. Trans. Ariel Godwin (La danza de la realidad, 2001), Rochester: Park Street Press
- Koruç, E. (2018). "Günümüz Sanatında Otobiyografik Anlatılar", **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu**, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Ankara
- Leppert, R. (2002). **Sanatta Anlamın Görüntüsü**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Mamati, A. (2018). "Alejandro Jodorowsky'nin Sanat Anlayışı Bağlamında Sonsuz Şiir Filmi Örneği". **Yayımlanmamış yüksek lisans tezi**, Işık Üniversitesi.
- Melnyk, G. (2017). Surrealism in the Autobiographical Cinema of Alejandro Jodorowsky: Dance of Reality (La Danza de la Realidad, 2013), & Endless Poetry (Poesía sin fin, 2016).
- Nardone, M. (22 Mayıs 2014). Alejandro Jodorowsky: Interview by Michael Nardone. **Hobo Magazine**, S. 16. Erişim Tarihi: 10 Temmuz 2022
- Smee, Sebastian. (16 Temmuz 2022). "In Van Gogh's hidden self-portrait, thrilling questions about the artist". **The Washington Post**. <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2022/07/14/van-gogh-hidden-painting/>, Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2022
- Uslu, D. (26 Şubat 2021). "Paul McCartney'nin şarkı sözlerinden otobiyografi". **www.bantmag.com**. <https://bantmag.com/paul-mccartneynin-sarki-sozlerinden-otobiyografi/>. Erişim Tarihi: 20 Temmuz 2022
- Zengin, B. (2017). "Otobiyografi, Kadın ve Kimlik". **Kara Deniz Sosyal Bilimler Dergisi**. Y.9, V.9, Sonbahar, 2017, ss: 23-41