



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**Grafik Anasanat Dalı**

**GÖRSEL TASARIMDA POP SÜRREALİZM ETKİSİ VE PEDODONTİ KLİNİĞİ  
İÇİN ÖRNEK UYGULAMALAR**

**Eda UZUN**

**Sanatta Yeterlik Tezi**

**Ankara, 2023**



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

GÖRSEL TASARIMDA POP SÜRREALİZM ETKİSİ VE PEDODONTİ KLİNİĞİ İÇİN ÖRNEK  
UYGULAMALAR

Eda UZUN

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2023

# **GÖRSEL TASARIMDA POP SÜRREALİZM ETKİSİ VE PEDODONTİ KLİNİĞİ İÇİN ÖRNEK**

## **UYGULAMALAR**

**Danışman:** Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN

**Yazar:** Eda UZUN

### **ÖZ**

Bu çalışmanın amacı, Pop Sürrealizm'in tarihsel kökleri, gelişimi ve güncel hali incelenerek sağlıkta sanatın önemine dayanan araştırmalar doğrultusunda Pop Sürrealist uygulama çalışmaları yapmaktır. Uygulamaların, Ankara'da yaşayan ve herhangi bir nedenle Hacettepe Üniversitesi, Diş Hekimliği Fakültesi, Pedodonti Bölümüne başvuran 7-11 yaş aralığındaki çocuklar için oluşturulması hedeflenmiştir. Bu sayede, çocuklar için olumlu dikkat dağınıklığı kaynakları yaratılarak ve çocuklar sanat eseri ile bir araya getirilerek çocukların sanat eseri kültürlerinin oluşturulmasına da destek olunabilecektir. Tezin birinci bölümünde, illüstrasyonun ve Pop Sürrealizm'in sanat ve tasarım bağlamında anlaşılabilmesi için kavramsal bir araştırma sunulmuştur. İllüstrasyonun tanımı, grafik tasarım ve resimle ilişkisi, çocuk materyallerinde kullanımı ve bir sanat hareketi olan Pop Sürrealizm'in tarihsel kökleri (Dada, Sürrealizm, Pop Sanat) ortaya koyulmuştur. Tezin ikinci bölümünde, Lowbrow Sanat'ın anlamı, ortaya çıkışı, Pop Sürrealizm ve bu sanat hareketin kullandığı popüler kültür öğeleri, anlatım yöntemleri, teknikler ve sanatçı örneklerinden bahsedilmiştir. Pop Sürrealizm hakkında geniş çaplı bir araştırma sunulmuştur. Tezin üçüncü bölümünde ise sanat ve sağlık ilişkisi üzerine kurgulanmıştır. Sanatın sağlık tarihi ve görsel sanatların hasta üzerindeki etkisi ortaya koyulmuş, sanat ortamlarının yurt içi ve yurt dışı hastane örnekleri incelenmiştir. Tezin son bölümü olan dördüncü bölümünde, Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümü için gerçekleştirilen uygulamaların değerlendirilmesi yapılmıştır. Araştırmanın kavramsal kısmı içerik analizleriyle gerçekleştirilmiştir. Uygulamaların değerlendirilmesi aşamasında ise görüşme ve gözlem veri toplama yöntemleri kullanılarak ulaşılan bilgilerin analizleri yapılmıştır. Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümünde uygulanan ve sonraki aşamada çocukların bu tarz uygulamalar hakkındaki görüşleri üzerine veriler elde edilmiştir. Sonuç bölümünde ise uygulamaların çocukların dikkatini çekme potansiyelleri değerlendirilmiş ve sanat ve tıp alanında geliştirilmesi gerekli olan ilişkiler analiz edilmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Tıp ve sanat, Pop Sürrealizm, Lowbrow Sanat, İllüstrasyon, Sürrealizm, Pop Sanat.



**POP SURREALISM EFFECT IN VISUAL DESIGN AND EXAMPLE APPLICATIONS FOR  
PEDODONTICS CLINIC**

**Supervisor:** Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN

**Author:** Eda UZUN

**ABSTRACT**

The aim of this study is to examine the historical roots, development and current state of Pop Surrealism and to carry out Pop Surrealist practice studies based on the importance of art in health. It is aimed to create applications for children between the ages of 7-11, who live in Ankara and apply to Hacettepe University, Faculty of Dentistry, Pedodontics for any reason. In this way, the creation of positive distraction sources for children, the creation of children's culture of art by bringing together with the work of art can be supported. In the first part of the thesis, a conceptual research is presented in order to understand illustration and Pop Surrealism in the context of art and design. The definition of illustration, the relationship between graphic design and painting, its use in children's materials, and the historical roots (Dada, surrealism, pop art) of pop surrealism, an art movement, have been put forward. In the second part of the thesis, the meaning and emergence of Lowbrow Art, popular cultural elements used by this art movement, narrative methods, techniques and examples of artists are mentioned. A large-scale research on Pop Surrealism has been presented. The third part of the thesis is based on the relationship between art and health. The health history of art and the effect of visual arts on the patient were revealed, and domestic and foreign hospital examples of art environments were examined. In the fourth part, which is the last part of the thesis, the applications carried out for Hacettepe University Faculty of Dentistry Pedodontics Department are evaluated. The conceptual part of the research was carried out with content analysis. In the evaluation of applications, interview and observation data collection methods were analyzed by using the methods. Data were obtained on the practices in Hacettepe University Faculty of Dentistry Department of Pedodontics and the views of children on such practices at the next stage. In the conclusion part, the potential of the applications to attract children's attention was evaluated and the relations that needed to be developed in the field of art and medicine were analyzed.

**Keywords:** Medicine and art, Pop Surrealism, Lowbrow Art, Illustration, Surrealism, Pop Art.



## TEŞEKKÜR

Sahip olduđu vizyonu ile örnek aldığım danışmanım Sn. Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN’a, tez konusunun belirlenmesinde özellikle sanat, tasarım ve disiplinler arası yaklaşımların kapılarını açtığı için teşekkür ederim. Konu ve kapsamı itibarıyla tezin profesyonel yaşamımda önemli olmasının yanı sıra gelişmelerin tasarım alanında çağdaş ilerleme adımı olacağını vurgulayan hocamın görüşleri doğrultusunda olmasını dilerim. Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Tülin TANER’e, tez sürecimde yardımlarını esirgemeyen ikinci danışmanım Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Ana Bilim Dalı Başkanı Sn. Meryem Uzamış Tekçiçek’e, uygulama sürecinde destek veren Sinan ALTUN’a, araştırmalarımda bana yardımcı olan Tülin Taşdemir’e, kayıtsız şartsız her zaman yanımda olan eşim Sertaç UZUN’a, en yakın desteğim ve dostum Dr. Yasemin UZUN’a, hiçbir komitemde beni yalnız bırakmayan Seyhan CENK’e, benimle tecrübesini paylaşan Gülşah ÖZDEMİR’e, Ankara’da ki eğitim sürem boyunca bize yuva olan Ümit Anneanne ve Halim amcaya, Ömer Yılmaz’a, canım kardeşlerime, bana emek veren anneme ve babama, beni motive eden öğrencilerime, arkadaşlarıma ve meslektaşlarıma,

Teşekkür ederim.

*Oğlum, Kerem Uzun'a...*



## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

|                                                                               |     |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ÖZ .....                                                                      | i   |
| ABSTRACT .....                                                                | iii |
| TEŞEKKÜR.....                                                                 | v   |
| İTHAF SAYFASI.....                                                            | vi  |
| İÇİNDEKİLER DİZİNİ .....                                                      | vii |
| TABLolar DİZİNİ .....                                                         | x   |
| GÖRSELLER DİZİNİ .....                                                        | xi  |
| SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ .....                                          | xv  |
| GİRİŞ .....                                                                   | 1   |
| 1. BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....                      | 3   |
| 1.1. Amaç.....                                                                | 3   |
| 1.2. Problem .....                                                            | 3   |
| 1.3. Önem .....                                                               | 5   |
| 1.4. Sınırlılıklar .....                                                      | 5   |
| 1.5. Yöntem .....                                                             | 6   |
| 1.6. Tanımlar .....                                                           | 9   |
| 1.7. 21. Yüzyılda Grafik Tasarım ve Resim Alanları Teknik: İllüstrasyon ..... | 10  |
| 1.7.1. İllüstrasyon tanımı ve çerçevesi .....                                 | 12  |
| 1.7.2. İllüstrasyon ve Grafik Tasarım .....                                   | 14  |
| 1.7.3. İllüstrasyon ve Resim.....                                             | 15  |
| 1.7.4. Sanat ve Çocuk .....                                                   | 18  |
| 1.7.5. İllüstrasyonun Çocuk Materyallerinde Kullanımı .....                   | 21  |
| 1.8. 21. Yüzyıl Sanatının Kökeni.....                                         | 22  |
| 1.8.1. Dada Hareketi ve Sanatta Devrim .....                                  | 22  |
| 1.8.2. Sürrealizm.....                                                        | 25  |
| 1.8.3. Pop Sanat.....                                                         | 32  |

|                                                                  |           |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1.8.4. Fotogerçekçilik ve Hipergerçekçilik .....                 | 39        |
| 1.8.5. 21. Yüzyıl Sanat Anlayışı .....                           | 40        |
| <b>2. BÖLÜM: POP SÜRREALİZM (LOWBROW SANAT) .....</b>            | <b>43</b> |
| 2.1. Lowbrow Sanat .....                                         | 43        |
| 2.2. Pop Sürrealizm .....                                        | 52        |
| 2.3. Pop Sürrealizm Boyama Teknikleri .....                      | 58        |
| 2.4. Kullanılan Medya ve Pop Sürrealizm (Lowbrow Sanat) .....    | 60        |
| 2.4.1. Çizgi Roman ve Karikatür .....                            | 61        |
| 2.4.2. Sinema ve Televizyon .....                                | 63        |
| 2.4.3. Retro Grafikler ve Reklam Görüntüleri .....               | 67        |
| 2.5. Pop Sürrealizm Anlatım Yöntemleri .....                     | 69        |
| 2.5.1. Hikayesel (Anlatı) .....                                  | 69        |
| 2.5.2. Parodi .....                                              | 72        |
| 2.5.3. Karnavalesk .....                                         | 73        |
| 2.6. Pop Sürrealist Sanatçı Örnekleri .....                      | 74        |
| 2.6.1. Mab Graves .....                                          | 74        |
| 2.6.2. Tara McPherson .....                                      | 75        |
| 2.6.3. Dilka Bear .....                                          | 77        |
| 2.6.3. Ana Bagayan .....                                         | 78        |
| <b>3. BÖLÜM: SANAT VE SAĞLIK .....</b>                           | <b>80</b> |
| 3.1. Sanatın Sağlık Tarihi .....                                 | 80        |
| 3.2. Görsel Sanatların Hasta Üzerindeki Etkisi .....             | 86        |
| 3.3. Sanat Ortamlarının Hastane Uygulamaları .....               | 89        |
| 3.3.1. Yurt Dışı Örnekler .....                                  | 91        |
| 3.3.1.1. Edinburgh Kraliyet Çocuk ve Genç Hastanesi Örneği ..... | 91        |
| 3.3.1.2. Londra Çocuk Hastanesi Örneği .....                     | 96        |
| 3.3.1.3. St. Jude Çocuk Araştırma Hastanesi Örneği .....         | 99        |
| 3.3.2. Yurt İçi Örnekler .....                                   | 101       |

|                                                                                   |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 3.3.2.1. Hacettepe Üniversitesi Örneği .....                                      | 101        |
| 3.3.2.2. Ankara Şehir Hastanesi Örneği.....                                       | 102        |
| 3.3.2.3. Gazi Üniversitesi Araştırma ve Uygulama Hastanesi Örneği.....            | 104        |
| <b>4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI VE ANALİZİ .....</b>                              | <b>107</b> |
| 4.1. Hedef Kitle Analizi .....                                                    | 107        |
| 4.3. Mekanın Analizi .....                                                        | 109        |
| 4.4. Uygulama İçin Yapılan İlk Eskiz Örnekleri.....                               | 117        |
| 4.5. Uygulama İçin Yapılan İkinci Eskiz Örnekleri .....                           | 118        |
| 4.6. Hikaye Seçimi ve Son Eskizlerin Kurgulanması .....                           | 121        |
| 4.7. Karar Verilen Eskizlerin Renklendirilmesi.....                               | 126        |
| 4.8. Çerçevelelerin Hazırlanması .....                                            | 129        |
| 4.9. Sonuçlandırılan Uygulamaların Analizleri.....                                | 132        |
| 4.10. Uygulamaların Pedodonti Bölümündeki Alanlara Yerleştirilmesi .....          | 138        |
| 4.11. Uygulama Kapsamında Yapılan Diğer Tasarımlar .....                          | 144        |
| 4.12. Uygulamanın Değerlendirilmesi .....                                         | 149        |
| 4.13. Uygulamada Karşılaşılan Zorluklar ve Öneriler .....                         | 156        |
| <b>SONUÇ .....</b>                                                                | <b>160</b> |
| <b>KAYNAKLAR .....</b>                                                            | <b>163</b> |
| <b>EK-1: DIŞ HEKİMLİĞİ FAKÜLTESİ PEDODONTİ ANABİLİM DALI İZİNİ .....</b>          | <b>174</b> |
| <b>EK-2: HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ DIŞ HEKİMLİĞİ FAKÜLTESİ DEKANLIĞI İZİNİ .....</b> | <b>175</b> |
| <b>EK-3: HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ ETİK KOMİSYON İZİNİ .....</b>                     | <b>176</b> |
| <b>ETİK BEYANI .....</b>                                                          | <b>177</b> |
| <b>SANATTA YETERLİK TEZ ORJİNALLİK RAPORU .....</b>                               | <b>178</b> |
| <b>YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI .....</b>                           | <b>180</b> |

## TABLÖLAR DİZİNİ

|                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Tablo 1.</b> Michael Parsons Estetik Gelişim Evre Tablosu.....            | 18  |
| <b>Tablo 2.</b> Cinsiyet Oranları.....                                       | 149 |
| <b>Tablo 3.</b> Uygulamaların Tüm Cinsiyete Göre Beğenilme Oranları.....     | 150 |
| <b>Tablo 4.</b> Karakterlerin Tüm Cinsiyetlere Göre Beğenilme Oranları.....  | 151 |
| <b>Tablo 5.</b> Karakterlerin Erkek Cinsiyetine Göre Beğenilme Oranları..... | 153 |



## GÖRSELLER DİZİNİ

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Görsel 1.</b> Hieronymus Bosch, St. Anthony'nin Baştan Çıkarılması Triptiği.....          | 27 |
| <b>Görsel 2.</b> Giorgio De Chirico, “Aşk Şarkısı” .....                                     | 30 |
| <b>Görsel 3.</b> Salvador Dali “İstakoz Telefon” .....                                       | 31 |
| <b>Görsel 4.</b> Andy Warhol, “Campbell's Soup” .....                                        | 37 |
| <b>Görsel 5.</b> Mel Ramos “Virna Burger” .....                                              | 37 |
| <b>Görsel 6.</b> Martial Raysse “Nissa Bella” .....                                          | 37 |
| <b>Görsel 7.</b> Ron Mueck, “Boy” .....                                                      | 40 |
| <b>Görsel 8.</b> Ed “Big Daddy” Roth, “Rat Fink” karikatürü .....                            | 47 |
| <b>Görsel 9.</b> Rick Griffin, Grateful Dead’e ait Aoxomoxoa Albümünün Kapak Çalışması ..... | 50 |
| <b>Görsel 10.</b> Robert Williams, “A Carouser’s Ode to Sentimentality” .....                | 52 |
| <b>Görsel 11.</b> Gary Panter, “Jimbo Erectus” .....                                         | 52 |
| <b>Görsel 12.</b> Mark Ryden, The Magic Circus.....                                          | 55 |
| <b>Görsel 13.</b> Mark Ryden, “Awakening The Moon” .....                                     | 59 |
| <b>Görsel 14.</b> Ray Caesar, “Homecoming” .....                                             | 60 |
| <b>Görsel 15.</b> Robert Williams, “Nostradamus and Astrological Planet Skinner” .....       | 62 |
| <b>Görsel 16.</b> Todd Schorr, “The Spectre Of Cartoon Appeal” .....                         | 65 |
| <b>Görsel 17.</b> Isabel Samaras, “Song of Birth: the Three Magi” .....                      | 66 |
| <b>Görsel 18.</b> Dan Kennedy, The Stratigraphy of James H.....                              | 68 |
| <b>Görsel 19.</b> Alex Gross, “Dior” .....                                                   | 69 |
| <b>Görsel 20.</b> Joe Coleman, “I Am Joe's Fear of Disease” .....                            | 71 |
| <b>Görsel 21.</b> REMBRANDT RIJN, 1632, “The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp” .....      | 72 |
| <b>Görsel 22.</b> Hillary White, 2012, “The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp” .....       | 72 |
| <b>Görsel 23.</b> Mab Graves, “Snow White In The Black Forest”, .....                        | 71 |
| <b>Görsel 24.</b> Mab Graves, “To See A World In A Grain Of Sand” .....                      | 74 |
| <b>Görsel 25.</b> Tara McPherson, “Dancing Through The Snow” .....                           | 76 |
| <b>Görsel 26.</b> Sağda: Tara McPherson, “Supernova II” .....                                | 76 |
| <b>Görsel 27.</b> Tara McPherson, Tasarımcı Oyuncakları.....                                 | 77 |
| <b>Görsel 28.</b> Solda: Dilka Bear, “Yule Night,” .....                                     | 76 |
| <b>Görsel 29.</b> Sağda: Dilka Bear, “Sköpun” .....                                          | 78 |
| <b>Görsel 30.</b> Ana Bagayan, “Chloe,” .....                                                | 77 |
| <b>Görsel 31.</b> Ana Bagayan, “There, There,” .....                                         | 79 |

|                   |                                                                             |     |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Görsel 32.</b> | Lucas Van Leyden, İspanyol Ferdinand. Rhinoscleroma Hastası .....           | 81  |
| <b>Görsel 33.</b> | Hollanda’lı Ressam (Sigerist, 1936, s.281).....                             | 81  |
| <b>Görsel 34.</b> | Leonardo Da Vinci, Vitruvius Adamı .....                                    | 83  |
| <b>Görsel 35.</b> | Domenico di Bartolo, “Hasta Bakımı” .....                                   | 84  |
| <b>Görsel 36.</b> | William Hogarth, “Bethesda Havuzunda İsa” .....                             | 85  |
| <b>Görsel 37.</b> | Royal Hospital for Children & Young People Hastanesi İç Mekanı .....        | 92  |
| <b>Görsel 38.</b> | Royal Hospital for Children & Young People Hastanesi İç Mekanı .....        | 93  |
| <b>Görsel 39.</b> | Royal Hospital for Children & Young People Hastanesinin Bekleme Alanları .. | 94  |
| <b>Görsel 40.</b> | Royal Hospital for Children & Young People Hastanesi.....                   | 94  |
| <b>Görsel 41.</b> | Royal Hospital for Children & Young People Hastanesi Duvar .....            | 95  |
| <b>Görsel 42.</b> | Kate Ive, “Eskiden Yeniye” .....                                            | 95  |
| <b>Görsel 43.</b> | Chris Haughton, Londra Çocuk Hastanesi Duvar Illüstrasyon Uygulamaları .... | 96  |
| <b>Görsel 44.</b> | Miller Goodman, Londra Çocuk Hastanesi Duvar Illüstrasyon Uygulamaları ...  | 97  |
| <b>Görsel 45.</b> | Ella Doran, Londra Çocuk Hastanesi Hastane Eşyaları Tasarımları, .....      | 97  |
| <b>Görsel 46.</b> | Londra Çocuk Hastanesi Oyun Alanı, .....                                    | 98  |
| <b>Görsel 47.</b> | Katharine Morling, Londra Çocuk Hastanesi.....                              | 99  |
| <b>Görsel 48.</b> | Will Cotton, Yağlıboya, St. Jude Çocuk Araştırma Hastanesi .....            | 100 |
| <b>Görsel 49.</b> | St. Jude Çocuk Araştırma Hastanesi, Rob Pruitt Eserleri .....               | 100 |
| <b>Görsel 50.</b> | Hastanede tedavi gören bir çocuğun resmi .....                              | 102 |
| <b>Görsel 51.</b> | Elif Varol Ergen, Güneş Çocuk .....                                         | 102 |
| <b>Görsel 52.</b> | Ankara Şehir Hastanesinin Çocuk Hastanesi Duvar Resmi .....                 | 103 |
| <b>Görsel 53.</b> | Pediyatrik Beyin ve Sinir Cerrahi Bilim Dalı Hasta Odası .....              | 104 |
| <b>Görsel 54.</b> | Pediyatrik Beyin ve Sinir Cerrahi Bilim Dalı Hasta Odası .....              | 105 |
| <b>Görsel 55.</b> | Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümü Kat Planı   | 108 |
| <b>Görsel 56.</b> | Pedodonti Bölümü Kat Planı Uygulama Yapılan Kısımlar .....                  | 109 |
| <b>Görsel 57.</b> | Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Binası .....                           | 110 |
| <b>Görsel 58.</b> | Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Pedodonti Hasta Asansörü .....         | 111 |
| <b>Görsel 59.</b> | Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Pedodonti Bölüm Girişi.....            | 111 |
| <b>Görsel 60.</b> | Diş Hekimliği Pedodonti Bölüm Hasta Bekleme Salonu.....                     | 112 |
| <b>Görsel 61.</b> | Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Pedodonti Bölümü Bekleme Salonu....    | 113 |
| <b>Görsel 62.</b> | Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği.....  | 114 |
| <b>Görsel 63.</b> | Aslı Sümer ve Yasemin Sümer, Sirk Konulu İllüstrasyon .....                 | 115 |

|                   |                                                                              |     |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Görsel 64.</b> | Aslı Sümer ve Yasemin Sümer, Hayvanlar Alemi Konulu İllüstrasyon .....       | 115 |
| <b>Görsel 65.</b> | Aslı Sümer ve Yasemin Sümer, Tren Konulu İllüstrasyon .....                  | 116 |
| <b>Görsel 66.</b> | Uygulama için yapılan ilk eskizler.....                                      | 117 |
| <b>Görsel 67.</b> | Orman Perisi Eskizi ve renklendirmesi .....                                  | 118 |
| <b>Görsel 68.</b> | Tavşan ve Yavrusu Eskizi .....                                               | 119 |
| <b>Görsel 69.</b> | Kuş Eskizi .....                                                             | 119 |
| <b>Görsel 70.</b> | Uygulama için ikinci karakter tasarımı eskiz çalışmaları ve renklendirmeleri | 120 |
| <b>Görsel 71.</b> | Orman Cini Karakter Tasarımı Eskizleri .....                                 | 122 |
| <b>Görsel 72.</b> | Hacettepe Diyarında Geyik Kız Eskizi .....                                   | 123 |
| <b>Görsel 73.</b> | Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki Eskizi .....                     | 123 |
| <b>Görsel 74.</b> | Şirine ve Orman Perisi Eskizi .....                                          | 124 |
| <b>Görsel 75.</b> | Salyangoz ve Annesi Eskizi .....                                             | 124 |
| <b>Görsel 76.</b> | Ormanda Banyo Eskizi,.....                                                   | 125 |
| <b>Görsel 77.</b> | Uygulama için ölçülendirilen ahşap plakalar .....                            | 126 |
| <b>Görsel 78.</b> | Ahşap plakalar üzerine eskizlerin aktarılması .....                          | 127 |
| <b>Görsel 79.</b> | Ahşap plaka üzerine eskizin aktarılması ve vernik uygulaması.....            | 127 |
| <b>Görsel 80.</b> | Akrilik boya ile genel renklerin uygulanması .....                           | 128 |
| <b>Görsel 81.</b> | Akrilik boya üzerine yağlıboya ile ayrıntıların girilmesi.....               | 128 |
| <b>Görsel 82.</b> | Renklendirme Son Aşama Örneği .....                                          | 129 |
| <b>Görsel 83.</b> | Çerçevelerin hazırlanma aşamaları .....                                      | 130 |
| <b>Görsel 84.</b> | Çerçevelerin eskitme aşamaları .....                                         | 131 |
| <b>Görsel 85.</b> | Antika çerçevelerin tamir aşamaları .....                                    | 131 |
| <b>Görsel 86.</b> | Hacettepe Diyarında Geyik Kız.....                                           | 133 |
| <b>Görsel 87.</b> | Salyangoz ve Annesi.....                                                     | 134 |
| <b>Görsel 88.</b> | Şirine ve Orman Perisi.....                                                  | 135 |
| <b>Görsel 89.</b> | Ormanda Banyo .....                                                          | 136 |
| <b>Görsel 90.</b> | Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki .....                            | 137 |
| <b>Görsel 91.</b> | Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölüm Girişi .....                         | 138 |
| <b>Görsel 92.</b> | Diş Hekimliği Fakültesi Hasta Asansörü ve Asansör Çıkışı.....                | 139 |
| <b>Görsel 93.</b> | Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölüm Girişi .....                         | 140 |
| <b>Görsel 94.</b> | Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Girişi Uygulaması   | 140 |
| <b>Görsel 95.</b> | Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Anabilim Dalı Öğrenci Kliniği Girişinde    |     |

|                                                                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Bekleyen Çocuklar ve Ebeveynleri .....                                                                      | 141 |
| <b>Görsel 96.</b> Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Uygulamaların Genel Görünüşü .....                       | 142 |
| <b>Görsel 97.</b> Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Uygulamaların Kesit Görünüşleri .....                    | 142 |
| <b>Görsel 98.</b> Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Sol Pencere Tarafı Uygulamaların Kesit Görünüşleri ..... | 143 |
| <b>Görsel 99.</b> Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Pencere Tarafı Sağ Uygulamaların Kesit Görünüşleri ..... | 144 |
| <b>Görsel 100.</b> Farklı Cesaret Belgesi Tasarımları .....                                                 | 145 |
| <b>Görsel 101.</b> Kart Tasarımları .....                                                                   | 146 |
| <b>Görsel 102.</b> Defter Tasarımları .....                                                                 | 146 |
| <b>Görsel 103.</b> Etiket Tasarımları .....                                                                 | 147 |
| <b>Görsel 104.</b> Basılı Materyal Seti.....                                                                | 148 |
| <b>Görsel 105.</b> Etiketler ve Çocuklar ve Hekimler Tarafından Kullanım Örnekleri .....                    | 148 |

## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

WHO: World Health Organization

CD: Compact Disc

DSÖ: Dünya Sağlık Örgütü

EMA: Avrupa, Orta Doğu ve Afrika



## GİRİŞ

Pop Sürrealizm günümüzde sanat ve tasarım dünyasını etkisi altına almıştır. Los Angeles merkezli Pop Sürrealizm (Lowbrow Sanat) hareketi, isminden de anlaşılacağı üzere pop ve gerçeküstü eğilime sahiptir. Hareket, kısaca izleyiciyi bir anlatı ile irtibatlandırmak için popüler görsel kültürün estetik eğilimlerinden yararlanan ve geleneksel araçlarla icra edilen bir figüratif sanat olarak tanımlanmaktadır (Givens, 2013, s.41). Medya, sinema, illüstrasyon gibi görsel kültürün imajlarından ve Amerikan yeraltı kültüründen beslenen bu sanat akımı Los Angeles'ta ortaya çıkan Lowbrow Sanat'tan evrimleşmiştir. Pop Sürrealizm, birçok alanda olduğu gibi tasarım alanında da (illüstrasyon, karakter tasarımı ve oyuncaklar, reklam ve animasyon filmleri gibi) etkin şekilde varlığını göstermektedir.

Pop Sürrealizm, popüler kültür öğelerini sahiplenmekte ve onları mizahi bir anlayışla gerçeküstü bir ortama taşımaktadır. Bu ortam, pop görüntülerle dolu gerçeküstü bir sahneye benzemektedir. Sanatçılar tarihten, reklamlardan veya filmlerden tanıdığı popüler karakterleri tuhaf ve eğlenceli ortamlara taşımaktadır. Dolayısıyla eserler çoğunlukla figüratiftir ve sanatçılar bu tür sahneleri geleneksel teknikler kullanarak yaratmaktadır. Pop Sürrealizm'de yüksek teknik beceriyle yaratılan gerçekçi ortam, anlatımı güçlendirmek için kullanılan bir araca dönüşmüştür. Bu gerçekçi yaklaşım genel olarak Pop Sürrealizm'in günümüzdeki sanatçı yaklaşımlarının çoğunda görülmektedir.

Bu çalışmada amaçlanan, sanat ve tasarım alanında güçlü bir etkiye sahip olan Pop Sürrealizm hakkında geniş çaplı tarihsel bir araştırma yapmak, yapılan bu araştırmalar ve sağlıkta sanatın önemine dayanan çalışmalar doğrultusunda 7-11 yaş aralığındaki çocuklar için Pop Sürrealist tarzda uygulamalar oluşturmaktır. Bu doğrultuda, uygulama alanı olarak özellikle hastaların stres oranının yüksek olduğu Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti bölümü seçilmiştir. Uygulamalar için Pop Sürrealizm sanat hareketinin seçilmesinin nedenleri arasında, hareketin çocukların sevdiği popüler kültür öğelerini sahiplenmesi ve izleyiciyi bulunduğu durum ve mekandan uzaklaştıran anlatısal ve gerçekçi bir resimleme stiline sahip olması yer almaktadır. Uygulamalarda bu anlatım özellikleri kullanılarak çocukların hastanenin stresli ortamından uzaklaşması, yani hastane ortamında olumlu dikkat dağınıklığı kaynaklarının oluşturulması çalışmanın önemini

ortaya koymaktadır. Ayrıca uygulamalarda tek bir hikayenin konu edinilmesi ve hikayenin belirlenen mekanı kapsayacak şekilde bir devamlılıkla uygulanması bu çalışmayı yeni ve özgün yapmakta ve diğerlerinden ayırmaktadır. Tez, bu açıdan bakıldığında grafik tasarım alanında oldukça yeni bir araştırma alanı oluşturması ve daha önce böyle bir araştırmanın yapılmamış olması sebebiyle literatüre katkıda bulunacak bir kaynak olması açısından da önem kazanmaktadır. Bu sebeplerden dolayı bu konunun çalışılmasına karar verilmiştir.

Pedodonti bölümünde yapılan olan bu uygulamalar ve uygulamaların çocuklar tarafından değerlendirilmesi ile elde edilen verilerle bu alana katkı sunulması beklenmektedir. Her ne kadar sanat ve tasarım alanında uygulamalar yapılıyor olsa da uygulamaların hedef kitlesi tarafından değerlendirilmesine başvurulmamaktadır. Çocuklar için yapılacak uygulamaların çocuklar tarafından nasıl karşılandığı ve olumlu bir etki yaratıp yaratmadığının ölçülecek olması, bu çalışmanın diğer çalışmalardan farkını ortaya koymaktadır.

Sağlık ortamlarına sanat ile müdahale edilmesi örneklerine dünya çapında çok rastlansa da Türkiye’de bu konu oldukça yeni bir araştırma alanıdır. Bu bağlamda günümüzde Türkiye’de sanatın hastane ortamlarına adapte edilmesi örneklerine oldukça az rastlanmaktadır ya da yapılan çalışmalar nitelik anlamında yetersiz kalmaktadır. Bu durumun değiştirilmesi için bu doğrultuda Türkiye’deki uygulamaların ve araştırmaların arttırılmasının gerekli olduğu düşünülmektedir.

## **1. BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR**

### **1.1. Amaç**

Bu çalışmada temel olarak amaçlanan sanat ve tasarım alanında önemli yer edinmiş Pop Sürrealizm hakkında geniş bir araştırma sunmak ve sağlıkta sanatın önemine dayanan araştırmalar doğrultusunda Pop Sürrealist tarzda uygulamalar yapmaktır. Hedef kitlesi Ankara'da yaşayan 7-11 yaş arasındaki erkek ve kız çocuklar olan bu uygulamalar, Hacettepe Üniversitesi Pedodonti Anabilim Dalına yerleştirilmiştir.

Bu çalışmanın diğer bir amacı, Pedodonti Anabilim Dalına yerleştirilen bu uygulamaların hedef kitlesi olan çocuklar tarafından görüşlerinin alınarak değerlendirilmesidir. Bu sayede ileride yapılacak olan uygulamaların nasıl tasarlanması gerektiği ile fikir edinilmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

- 1- Pedodonti kliniğine yapılan uygulamalar çocukların dikkatini çekti mi?
- 2- Çocukların Pedodonti kliniğindeki uygulamalar hakkındaki görüşleri nelerdir?
- 3- Çocukların uygulamalar hakkındaki önerileri nelerdir?

### **1.2. Problem**

Günümüzde sağlıkta sanatın önemine dayanan araştırmaların sayısı giderek artmaktadır. Sağlık ortamlarına sanat ile müdahale edilmesi oldukça önemli bir araştırma alanı oluşturmaktadır. Yapılan çalışmalar, sanatın sağlık hizmetlerine entegre edilmesinin iyileştirici bir ortam oluşturmaya, hastaların fiziksel, zihinsel ve duygusal iyileşmesini desteklemeye, sağlık ve iyileşme bilgilerini iletmeye ve bakıcılar için stresi azaltan ve işyeri memnuniyetini artıran olumlu bir ortam geliştirmeye yardımcı olduğunu kanıtlamaktadır (State of the Field Committee, 2009, s.1).

Günümüzde dünya çapında hastane ortamında sanat müdahalelerinin örnekleri artmaya devam etmektedir. Amerika ve Avrupa'da bulunan önemli hastanelerde bu örnekler karşımıza çıkmaktadır. Hastanelere yapılan bu uygulamalar genellikle hastane yönetimi ya da bazı kuruluşlar tarafından yapılmaktadır. Türkiye'de ise bu örneklerin sayısı çok azdır. Bu nedenle Türkiye'de sağlık ortamlarına sanat ile müdahale etmenin önemine son

zamanlarda varılmıştır. Bu amaçla sanat ve tasarım alanında güçlü bir etkiye sahip Pop Sürrealizm'in araştırıldığı ve sağlık alanında sanatın önemine dayanan araştırmalar doğrultusunda, Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümünde bulunan klinikler için Pop Sürrealist yaklaşımla sanat eserleri üretilmesi amaçlanmaktadır. Pop Sürrealizm, yeni bir sanat hareketi olması ve günümüzde sanatçılar tarafından oldukça benimsenmesi nedeniyle de önem arz etmektedir.

Pop Sürrealizm (Lowbrow Sanat), 1970'lerde Los Angeles'ın Batı Kıyısında ortaya çıkmış ve 21. yüzyılda yaygınlaşmıştır. Hot Rod (Kustom Kulture), Punk, çizgi roman, karikatür, grafiti, anime, psikedelik sanat gibi birçok kaynaktan beslenmektedir. Bu sanat hareketi, popüler kültür öğelerinin mizahi bir anlayışla gerçeküstü bir ortama taşındığı bir anlayışı ifade etmektedir. Bu ortam, pop görüntülerle dolu bir bilinçaltı derinliği ya da bir rüya sahnesine benzemektedir. Sanatçılar fizik kurallarını alt üst ederek, tarihten, reklamlardan veya filmlerden tanıdığı karakterleri tuhaf ve eğlenceli bir ortama taşımaktadır.

Pop Sürrealizm'in tarihsel kökleri, gelişimi ve güncel halinin incelenmesi ve uygulamaların bu incemeler doğrultusunda hazırlanması önem arz etmektedir. Sanat eserlerinin dijital halleri, uygulama mekanının asansörüne, zemin kısımlarına, kliniğin duvarlarına ve tavanına yerleştirilmiştir. Bu sayede kliniklerde olumlu anlamda bir değişim söz konusu sağlanmıştır. Özellikle 7-11 yaş aralığındaki çocuklar için hastane ortamında olumlu dikkat dağınıklığı kaynaklarının oluşturulması ile çocukların sanat eserleri sayesinde hastane ortamından uzaklaşmaları amaçlanmıştır. Yapılan uygulama çalışmaları Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Dekanlığının ve Pedodonti Anabilim dalı başkanlığının izni ve işbirliği çerçevesinde mekana asılmıştır.

Pedodonti Anabilim dalı için yapılmış olan bu uygulamaların çocuklar tarafından nasıl karşılandığı ile ilgili çocukların görüşlerinin alınması ve bu ortamda gözlem ve görüşme yapılması, söz konusu tez çalışmasının "Uygulamanın Değerlendirilmesi" kısmını oluşturacaktır. Uygulamalar hakkında 7-11 yaş arasındaki çocukların görüşlerinin alınmasını ve klinikte bulunan çocukların bu sanat eserlerine verdikleri gözlemlemeyi amaçlamaktadır. Bu sayede uygulamanın ileride geliştirilebilmesi ile ilgili veriye ulaşılabilecektir.

Bu araştırma doğrultusunda çocuğun mekânsal farkındalığı ve uygulamalar hakkındaki görüşlerine başvurulması önem arz etmektedir. Araştırma tıbbi gözlemsel çalışma ya da hasta örneklemi üzerindeki deneysel çalışmalar grubuna girmemektedir. Araştırmayla çocukların sanat eserleri hakkında görüşlerinin alınması ve çocukların olumlu ya da olumsuz tepkileri gözlemlenerek uygulamanın başarıya ulaşp ulaşmadığı hakkında bilgi edinilmesi, ayrıca bu sayede uygulamanın geliştirilebilmesi için de bir kaynak olması hedeflenmiştir.

### **1.3. Önem**

Pop Sürrealizm günümüzde grafik tasarım alanında önemli bir araştırma alanını oluşturmaktadır. Ayrıca sanatçı ve tasarımcılar bu alandaki gelişmeleri takip ederek güncel yaklaşımlar geliştirmektedir. Bu bağlamda araştırmanın ele aldığı bu konu, sanat ve tasarım alanına önemli bir katkı sağlamaktadır. Pop Sürrealizm'in araştırılması Türkiye'de daha önce bu konuda bir araştırma yapılmamış olması nedeniyle literatüre yeni bir kaynak kazandırması açısından önemlidir.

Araştırmada, Pop Sürrealizm sanat hareketi hakkında yapılan araştırmalar doğrultusunda ortaya koyulan uygulamalar, sanat alanına yaptığı katkı açısından önem kazanmaktadır. Ayrıca bu uygulamaların hedef kitlesi olan 7-11 yaş arasındaki çocuklar tarafından nasıl karşılandığı ile ilgili görüşlerinin alınması, sağlık ortamlarına sanat ile müdahale etmenin önemini ortaya çıkartmakta ve uygulamaların nasıl geliştirileceği konusunda bilgi sağlamaktadır. Bu konuda dünyada ve Türkiye'de uygulama ve araştırmaların artması da bu konunun önemini ortaya çıkartmaktadır.

### **1.4. Sınırlılıklar**

Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Anabilim dalına herhangi bir nedenle başvuran, Ankara'da ikamet eden, 7-11 yaş aralığındaki erkek ve kız çocuklar, bu araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. 7-11 yaş aralığındaki çocukların seçilmesinin nedeni yapılan uygulamanın hedef kitlesini kapsamasıdır.

*Araştırmaya dahil olma kriterleri:*

Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Ana Bilim dalına herhangi bir nedenle başvurma

7-11 yaş aralığındaki çocuklar

Ankara’da ikamet etmek

Literatürdeki herhangi bir araştırmada örneklemin, hedef evreni uygun bir şekilde yansıtip yansıtmadığı, örneğin hangi yolla belirlendiğine bakılarak anlaşılabilmektedir. Seçim evresinde olasılık elemanı olup olmaması ile araştırma amaçları ve araştırma sorularının açık bir şekilde ifade edilmesi durumuna göre, örnekleme yöntemini amaçsız (olasılıklı) ve amaçlı (olasılıklı olmayan) örnekleme yöntemleri şeklinde iki ana başlık altında incelenebilmektedir (Coyne, 1991; Liamputtong, 2013). Bu araştırma için raslantısal olmayan örneklem yöntemlerinden amaçlı (olasılıklı olmayan) örneklem yöntemi kullanılacaktır.

Alt yöntem olarak ölçüt (kriter) örneklem yöntemi belirlenmiştir. Ölçüt (Kriter) örnekleme, daha önceden tanımlanan bir sıra ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılması şeklinde tanımlanmaktadır. Ölçüt araştırmacı tarafından oluşturulmakta ya da daha önceden hazırlanmış ölçütler listesi kullanılabilmektedir (Marshall & Rossman, 2014). Araştırmada örneklemin az sayıda ve amaçlı olarak belirlenmesi ile araştırmacının sübjektif deneyimlerinin de devreye girmesi ihtiyacı doğmaktadır (Sale vd., 2002). Bu bilgiler ışığında örneklem 43 olarak belirlenmiştir. Bu araştırma grubunu % 53’ünü kız, %47’sini erkek çocuklar oluşturmaktadır. Araştırmaya katılımlarına yönelik ayrıntılı onam formu hazırlanmış ve katılımcılar çalışmaya gönüllü olarak katılmışlardır.

### **1.5. Yöntem**

Çalışmanın ilk aşaması olan kavramsal çerçevesinin oluşturulabilmesi için nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Doküman incelemesi araştırma yöntemi kullanılarak ulaşılan belgelerin içerik analizleri yapılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsamaktadır. Nitel araştırmada doküman incelemesi tek başına bir veri toplama yöntemi olabileceği gibi diğer veri toplama yöntemleri ile birlikte de kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.129).

Çalışmanın uygulamanın değerlendirilmesi kısmı için nitel araştırma desenlerinden durum çalışması (case study) kullanılmıştır. Durum çalışması, yöntem literatüründe nitel araştırmaların hipotez, test etme ve istatistiksel genellemeler ile ilgilenmediği belirtilmektedir (Jackson, 2008). Bu sebeple genelleme iddiasında bulunmayan betimsel ve keşifsel durum çalışması yöntemi tercih edilmiştir.

Araştırmanın veri toplama teknikleri aşamasında görüşme ve gözlem veri toplama tekniklerine başvurulmuştur. Görüşme teknikleri de kendi aralarında; yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış, yapılandırılmamış görüşme tekniği ve odak grup görüşme tekniği olarak gruplara ayrılmaktadır (Ekiz, 2013).

Görüşmenin etkili ve verimli bir veri toplama yöntemi olarak kullanılabilmesi için bu yöntemin temel özelliklerini, güçlü ve zayıf yönlerini iyi anlamak, nitel veriye ulaşmayı kolaylaştıracak bir görüşme formu hazırlamada ve görüşmeyi gerçekleştirme sürecinde dikkate alınması önerilen ilkeleri özümseyerek işe koşturmak gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.129). Görüşme tekniğinde, görüşülenlerin, anlam dünyalarını, duygu ve düşüncelerini anlamak ve derin bilgi edinmek esastır (Kuş, 2003, s.87).

Araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak elde edilmiştir. Bu teknikte, araştırmacı görüşme sorularını önceden hazırlamaktadır. Ancak görüşme sırasında araştırılan kişilere kısmi esneklik sağlayarak oluşturulan soruların yeniden düzenlenmesine, tartışılmasına izin vermektedir. Bu tür bir görüşmede, araştırılan kişilerinde araştırma üzerine kontrolleri söz konusudur (Ekiz, 2013). Araştırma için görüşme soruları araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Dış Hekimliği, Resim, Grafik Tasarım ve Görsel Sanatlar Öğretmenliği alanlarından en az doktora derecesine sahip 4 uzmanın görüşleri alınmıştır. Uzmanların görüşlerinden sonra öneriler doğrultusunda görüşme formunda düzeltmeler yapılmıştır. Böylelikle görüşme formuna uygulama için son şekli verilmiştir. Görüşmeler yüz yüze yapılmış ve görüşme sırasında görüntü ve ses kaydı alınmamıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşmeler sırasında katılımcılara bazı ortak sorular da sorulmuştur. Görüşme formunun son hali, araştırmaya dahil edilmemiş 5 katılımcı ile yapılan ön

görüşmeler sonucunda sorular tam olarak belirlenmiştir. Katılımcılarla yapılan görüşmeler sırasında önemli olduğu düşünülen bazı konularda, katılımcılara maddelerin dışında sorular da yöneltilmiştir.

Çalışmada yer alan soruların son hali şu şekildedir:

Soru 1: *Resimler dikkatini çekti mi?* (Çektiyse 2. Soruya geçilecek, çekmediyse görüşme sonlandırılacaktır).

Soru 2: *En çok hangi resmi beğendin?*

a) *Beğendiğin resmi anlatmak ister misin?*

Soru 3: *En çok hangi karakteri beğendin?*

a) *Niçin bu karakteri beğendin?*

Soru 4: *Resimlerdeki altın çerçeveleri beğendin mi?*

a) *Resimlerdeki altın çerçeveleri neden beğendin?*

Soru 5: *Buraya tekrar gelmek ister misin?*

a) *Buraya neden tekrar gelmek istemiyorsun?*

Soru 6: *Burada başka karakterler olmasını ister miydin?*

a) *Hangi karakterlerin olmasını isterdin?*

Soru 7: *Senin önerilerin var mı?*

a) *Varsa nelerdir?*

Soru 8: *Fark etmediğin uygulamalar (illüstrasyonlar) oldu mu?*

Yapılan görüşmeler öncesinde katılımcılardan bilgilendirilmiş onam alınmış ve görüşmenin amacı ve yöntemi ile ilgili kısa bir bilgilendirme yapılmıştır. Belirlenen sorular temelinde yürütülen yarı yapılandırılmış görüşmeler 7-10 dk arasında değişen sürelerde tamamlanmış ve katılımcıların uygun gördükleri yerlerde gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada ikinci veri toplama yöntemi olan gözlem yapılmıştır. Gözlem, doğal ortamlarda gerçekleşen insan davranışlarının incelenmesini amaç edinen bir veri toplama aracıdır. Birçok sosyal bilim ve eğitimci, gözlemcinin ne gözlediğine etkisinin bulunacağı ve dolayısıyla bilimsel veriyi etkileyeceği olasılığını kabullenirken, dikkatli gözlemciler nesnel standartları uygulayarak bu tür bir olumsuz etkenin ortaya çıkmayacağını ileri sürebilirler (Ekiz, 2003: 56). Dolayısıyla Pedodonti Anabilim dalında bulunan kliniklerde gözlem yapılarak, kapsamlı ve destekleyici verilerin toplanması sağlanmıştır. Gözlem kliniğe çocuk hastaların başvurma zaman aralığı olan saat 08.30-17.00 saatleri arasında yapılmıştır. Gözlem sırasında araştırmacı, olaylara müdahale etmeden yani katılımcı olmayan gözlem şeklindedir. Gözlemlerin sonunda ayrıntılı bir rapor çıkartılmıştır.

Verilerin analizi aşamasında, görüşme ile elde edilen nitel verilerin sayısal analizi yapılmıştır. Nitel verinin nicelleştirilmesi; görüşme, gözlem veya dokümanların incelenmesi yoluyla elde edilmiş yazılı biçimdeki verinin, belirli süreçlerden geçirilerek sayılara veya rakamlara dökülmesidir. Sayılar ve rakamlar genellikle nicel araştırma türleriyle anılıyor olsa da, nitel verinin belirli bir düzeyde sayılara indirgenmesi mümkündür. Nitel verinin sayısallaştırılmasının amacı: güvenilirliği arttırması, yanlışlığı azaltması, karşılaştırmaya olanak vermesi ve tekrar sınanmasına olanak vermesidir. Nitel veri temel olarak basit yüzde hesapları ve sözcük sıklık hesapları şeklindeki iki yöntemle sayısallaştırılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.256-257). Bu sebeple araştırmanın gidişatına uygun olarak basit yüzde hesabı ile veriler yüzdesel olarak verilmiştir. Verilerin analiz edilmesinden sonra bulgular yorumlanmıştır.

#### **1.6. Tanımlar**

Sanat: Sanatçılar izleyiciler tarafından beğenilmeyi talep etmektedir. Bu bağlamda sanat, sevilen biçimler üretme çabası olarak tanımlanmaktadır (Read, 2014, s.11).

İllüstrasyon: Sanatçı tarafından yapılan bir görselleştirmedir. İllüstrasyon amacıyla yapılmış her görselin amacı bilgiyi gerçekleri ve ayrıntıları temsil etmek ve açıklamaktır.

Resim: Fikirlerin ve duyguların, belirli estetik niteliklerin ortaya çıkarılmasıyla iki boyutlu

görsel bir dilde ifade edilmesidir.

### **1.7. 21. Yüzyılda Grafik Tasarım ve Resim Alanları Teknik: İllüstrasyon**

Grafik tasarım tüm iletişim alanlarını içerdüğinden genellikle iletişim tasarımı ile birbirinin yerine kullanılmaktadır. Bir zamanlar, afiş, ilan, reklam veya bir firmanın genel imajını oluşturmak, yani esas olarak kağıt üzerinde çalışmak grafik tasarımcıların sorumluluğundayken, şimdilerde iletişim aynı zamanda bilgisayar ekranı ve diğer görsel-ışitsel medya aracılığıyla gerçekleştiğinden, bilgisayar programları ve kurumsal iletişim ve bilgi alışverişi protokollerinin oluşturulması da grafik tasarımcıların sorumluluğuna girmektedir. Grafik tasarımcı çoğunlukla, izlenen ve okunan görüntülerin (kitaplar, afişler, bilgi ve uyarı işaretleri vb.) tasarımından sorumludur (Becer, 2015, s. 33).

Günümüzde net ve yaratıcı iletişime duyulan ihtiyaç oldukça fazladır. Mesajların ve görüntülerin şekillendiricileri olarak grafik tasarımcılar, yeni teknolojilere ve üretim araçlarına uyum sağlayarak, fikirlerini ifade etmek ve zamanlarının ruhunu somutlaştırmak için yeni formlar ve araçlar icat etmektedir. Elektronik devreler, mikroişlemciler, görüntüleme yazılımları ve programlama dilleri, kültürümüzün imajlarını, iletişim süreçlerini ve tasarımın kendi doğasını kökten değiştirmiştir. Yaratıcılığın diğer birçok alanı gibi, grafik tasarım da köklü değişiklikler yaşamıştır. Tasarımcılar, sistem tasarımı, dijital görüntü, etkileşimli tasarım ve hareketli grafiklerin sınırlarını zorlayarak dijital çağa yanıt vermişlerdir. Fakat tüm bu değişimlerin yanında grafik tasarımın özü aynı kalmıştır. Bu öz, bilgiye düzen, fikirlere biçim, insan deneyimini belgeleyen eserlere ifade ve duygu vermektedir (Meggs ve Purvis, 2012, s.572).

Son on yılda, piksellerin baskı için elverişli bir ikame haline gelmesi ve yazılımların alanın geleneksel yöntemlerine olan bağımlılığını azaltmasıyla grafik tasarım önemli bir değişim geçirmiştir. Grafik tasarımın evrimi tasarımcıların her zamankinden daha yüksek verimlilikle iş üretmelerini sağlayan teknolojik araçların geliştirilmesiyle ayrılmaz şekilde bağlantılı olmaya devam etmektedir. Tasarımın başka hiçbir disiplinde, bilgisayar teknolojisinin bu kadar dönüştürücü bir etkisi olmamıştır. Hareket ve ses, dijital ve diğer medya ile entegre olan grafik tasarım, özetlenmiş mesajların (kitaplar, posterler, reklamlar, vb.) statik bir ortamından, ekran tabanlı grafik kullanıcı arayüzlerinin (GUI) etkileşimli ortamına dönüşmektedir. Diğer taraftan internet ve bilişim, grafik tasarıma hız

kazandırmış, ancak bu hızlanma grafik tasarım çözümlerinin stilistik eskimesini de artırmıştır. Grafik tasarımın yeni teknikleri yeni ifade olanakları yaratmasıyla bir yıl yeni görünen bir sonraki yıl eskimektedir. Bu duruma rağmen grafik tasarımcıların birçoğu bilgisayarı birincil araç olarak kullansa da bu teknolojik sınırlardan kurtulma amacı taşımışlardır (Fiell ve Fiell, 2013, s.4-14). Tasarımcılar, kişiliklerini ön plana çıkaran çalışmalar üretirken, saf işlevsel bir tarzdan ziyade ayırt edici, duygulu, etkileyici ve hatta bazen aşırılığa kaçan tarzlarını ön plana çıkarmaktadır. Böylelikle kendi alanlarında yeni ve daha etkili yaklaşımların yolunu açmaktadırlar (Fiell ve Fiell, 2013, s.4; Meggs ve Purvis, 2012, s.572). Bu açıdan bakıldığında, grafik tasarımda günümüzün yeni çoğulculuğu, bir yandan günümüzün küresel toplumunun çok kültürlülüğüne bir yanıt olarak, diğer yandan da tasarımcıların kendilerini öne çıkarmalarını sağlayan özgün tarzlarını geliştirmeye yönelik arzularının teşviki olarak görülmektedir (Fiell ve Fiell, 2013, s.31).

Bu gelişmelerle birlikte tasarımcı, yaratım sürecinin merkezi olmuştur. Tasarımcının sorumlulukları; artık pazarlama, web sitesi hazırlama, fotoğraf çekmek, mizanpaj yapmak, malzeme seçmek, sanat yönetimi yapmak, illüstrasyon ve bilgisayar destekli tasarım yapmak, müşteri temsilciliği, görsel senaryo çizimi ya da matbaa öncesi hazırlık yapmak kadar hayli büyük bir alana genişlemiştir. Bunun yanında tasarımcı hem tasarım sürecini yönetmekte hem de projenin gerektirdiği farklı yaratıcı disiplinlerden faydalanmaktadır (Ambrose ve Harris, 2017, s.13). Disiplinler arası bir alana dönüşen tasarım alanının içerdiği karmaşık sorunlar pek çok disiplinden yararlanan sofistike çözümler gerektirmektedir. Tasarımcılar, karmaşık çok yönlü projeleri sonuçlandırmak için farklı coğrafyalardan disiplinler arası iş ortaklıklarıyla birlikte çalışmaktadır (Twemlow, 2011, s.24). Böylece tasarımda çok yönlülük sağlanmaktadır.

Grafik tasarımın nereye gidebileceğini anlamak için bakılması gereken konular; disiplinler arasındaki sınırların bulanıklaşması, içeriğin önemi, ileri teknolojinin etkisi, duygusal bağ kurma arzusu, ticari yazılımların dayattığı yaratıcı kısıtlamalar, ticarileşmeye duyulan güvensizlik, bilginin artması, karmaşılaşması ve hızlanması, basitleştirme ihtiyacı ve etik uygunluğun gerekliliği gibi konulardır (Fiell ve Fiell, 2013, s.16). Ortaya çıkışından bu yana derinleşerek disiplinlere ayrılan ve uygulama alanları artan grafik tasarımın önemi zamanla anlaşılmıştır. Kültürel, toplumsal ve ticari etkilerinin göz önünde olduğu bu alana

ve tasarımcıya ihtiyaç giderek artmaktadır. Günümüzde tasarımcı, insanların her türlü girişimini ön plana çıkartacak ve problemlerini çözecek tasarımlar üretirken, sosyal sorumluluklarını da yerine getirmeye devam etmektedir.

### **1.7.1. İllüstrasyon tanımı ve çerçevesi**

Görsel algının diğer algı türlerine oranla yüksek olması sebebiyle, görsel izlenimlerin bellekte anlamlı bir yer tutmaktadır. Görüntü, kavramlar ve kelimelere göre bellekte daha kolaylıkla yer almaktadır. Özellikle insanı etkileyen, beğenilen, farklı görüntüler belleğe kaydedilmektedir. Resim, kavramları görsel olarak ifade etmenin en eski yolu olmuştur. Yazının icadından önce insanlar duygularını resim yoluyla aktarmışlardır (Kaya, 2014, s.187).

Günümüzde, resimleme ve illüstrasyon kelimeleri eş anlamlı kullanılmaktadır. İllüstrasyon kelimesinin kökeni 14. yüzyıla uzanmaktadır. İllüstrasyonun kelime anlamları; Fransızca “illustration”, Latince “lustrare”, İtalyanca “illustrare”; “süslemek, ruhsal aydınlık, aydınlatmak, yazıda canlı sunumdur. 1580’lerde “Akli aydınlatma, izah” anlamı ile kullanılmıştır. 1610’larda “örneklerle eğitme”, 1630’larda “açıklama veya süsleme amacıyla resimleme” anlamları ilk defa belgelenmiştir (Başkent, 2010, s.3).

ABD, Rhode Island'daki Ulusal İllüstrasyon Müzesi'ne göre illüstrasyon, fikirleri iletmek için kişisel ifadenin resimli temsille birleştirilmesidir. İllüstrasyon, yüzyıllardır var olmakla birlikte yalnızca yakın bir zamanda ayrı bir disiplin olarak kabul edilmiştir. ABD'de illüstrasyonun önemi ve tanınırlığı yirminci yüzyıl başlarında anlaşılmıştır. Görsel bir dil ve araç olarak illüstrasyon; yıllar içinde resim, gravür, ticari sanat, karikatür, kitap resmi ve çizim gibi farklı tanımlamalara sahip olmuştur. İllüstrasyonu varoluş nedeni belirli bir bağlama dayalı mesajı bir kitleye iletmek fikridir. Onu diğerlerinden ayıran şey ise tanımlanmış bir görevi yerine getirmek için oluşturulan nesnel bir ihtiyaca cevap vermesidir. Bir illüstrasyon, bir gazete okuyucusunu çekışmeli bir tartışmayı fark etmesi konusunda şok edebilir, meçhul bir şirkete yeni bir kimlik verebilir, potansiyel bir alıcıya hitap edebilecek herhangi bir ürünü fantezi dünyasına gönderebilir. İllüstrasyon pratiği, yalnızca görsel okuryazarlık ve teknik niteliklerle değerdendirilmemektedir; konu, problem çözme ve görsel iletişim ile en iyi entelektüel katılımı sağlayan bir disiplindir. Onu etkili bir

görsel dil yapan şey ise bu farklı görevlerin ölçüsü ve çeşitliliğidir ( Male, 2007, s.5-10).

Steven Heller, illüstrasyonun halkın sanatı olduğunu belirtmiştir. İllüstrasyon, sosyal ve kültürel tarihimizin bir deposu olarak hizmet etmektedir. Kişinin tarihindeki anları şimdiki zamana ayrılmaz bir şekilde bağlayan resimli görüntülerdir. Bu nedenle önemli ve kalıcı bir sanat formudur. Çocukların resimli kitaplarla tanıştıkları andan itibaren, gençlik yıllarının plak ve CD kılıflarına kadar, illüstrasyonlar önemli anları ve zaman dilimlerini tanımlamada rol oynamaktadır. Daha büyük bir ölçekte illüstrasyon, fotoğrafın doğuşundan önce insan başarılarını kaydetmiş ve yorumlamıştır. Konuyla alakalı olarak Milton Glaser, “Pompeii'nin resimlerine, Avustralya'nın Aborjin duvar resimlerine, İtalya'nın büyük fresklerine bakın ve zamanın bir anını ve nüfusun inanç sistemlerini anlıyorsunuz.” ifadelerini kullanmıştır. Bundan önceki nesiller, şanlı savaş zaferlerin resimleriyle, spor müsabakalarından sahnelerle ve dini ikonlar gibi sipariş edilen resimlerle bilgilendirilmiş, eğitilmiş veya fikirleri yönlendirilmiştir (Male, 2007, s.10-12).

İllüstrasyon, çağının iletişim teknolojilerinden her zaman etkilenme ve onu izleyicisine taşıyan medyadaki değişikliklere ayak uydurmak zorundadır. 21. yüzyılın ilk on yılında illüstratörler, teknolojiye gelişmelerden derinden etkilenen, hızla değişen, birbirine bağlı bir küresel kültürle meşgul olmuşlardır. Kitap, dergi ve müzik yayıncılığı, televizyon, film, animasyon, elektronik oyun gibi eğlence endüstrileri her zaman illüstratörlerin yeteneklerine ihtiyaç duyacaktır. Mobil cihazlar, iletişim kurmanın, bilgi aramanın ve eğlenmenin birincil yolu haline gelirken illüstratörler, hızlanan teknolojik gelişmelere ayak uydurmak ve çalışma yöntemlerini medyanın talepleri doğrultusunda şekillendirmek durumunda olmuştur (“Illustration” t.y.). İllüstratörler sürekli gelişen oyun endüstrisi, çizgi roman endüstrisi ve film endüstrisi için ön konsept çizimleri hazırlayarak bu alanların temel görsel ihtiyaçlarını karşılamaktadır.

Çağdaş nesiller, basılı ve dijital olarak çoğaltılarak görünür hale gelen illüstrasyonlardan büyük ölçüde etkilenmiştir. Günümüzde illüstrasyon; basılı ve dijital yayıncılık, oyun, film, dijital medya alanlarında etkin şekilde kullanılmaktadır. Ayrıca medikal illüstrasyon, arkeolojik illüstrasyon, adli illüstrasyon, çizgi roman illüstrasyonu, moda illüstrasyonu, botanik illüstrasyon, yayın illüstrasyonu gibi bir çok alt disiplinlerine ayrılmaktadır.

### 1.7.2. İllüstrasyon ve Grafik Tasarım

İllüstrasyon uzun zamandır varlığını sürdüren uygulamalı sanat formu olmuştur. Geniş bir geçmişi olan bu eski mecra, bütün alanlarda etkili imaj ve mesajlar yaratabilmektedir. Hayatın içinden, dinamik, güncel bir ifade, iletişim ve yorum aracıdır. İllüstrasyon tarihi, medeniyet tarihinden ayrılamaz ve gelecekte insan deneyimini aydınlatmada hayati bir rol oynamaya devam edecektir (Wigan, 2009, s.286).

Grafik tasarım disiplini, ortaya çıktığı 20. yüzyılın ilk yıllarından bugüne dek evrilmiştir. Öncelikle, kapsamlı kurumsal kimlikler geliştirmek için kullanılan sözde "grafik sanatlar" terimi 20. yüzyılın ilk yıllarına kadar kullanılmamıştır. Bu dönemde tasarımcılar, mobilya, aydınlatma, tekstil veya seramik tasarlayan çok yönlü kişilerdir. Bu sebeple bu dönemde grafik tasarım, sanatçıların veya mimar-tasarımcıların kendilerini deneyebilecekleri bir alan olarak görülmüştür (Fiell ve Fiell, 2013, s.18). Dolayısıyla bu dönemde sanatçı ve tasarımcılar yeteneklerini grafik tasarımla birleştirerek bu yeni alanın imkanlarını keşfetmeye başlamışlardır.

Özellikle Arts and Crafts hareketinin de etkisiyle Avrupa ve Amerika'da çoğu ressam olan sanatçılar (Eugène Grasset, Audrey Beardsley, Henri T. Lautrec, Jules Chéret, Alphonse Mucha) afiş tasarımında önemli çalışmalara imza atmışlardır. Bu dönem ve daha sonrasında basım teknolojilerinin (litografi, serigrafi vb.) gelişmeye başlaması bu durumu etkileyen en önemli faktör olmuştur. Grafik tasarım ve illüstrasyon etkileşiminin tarihte hissedilmeye başlanması 20. Yüzyılın sonunda sanatçılar ürettikleri illüstrasyonları afişlerde kullanarak, illüstrasyonu grafik tasarım tarihinde görünür hale getirmişlerdir. Dolayısıyla sanatçılar, sanatın güzelliğini hayatının içine ve herkesin görebileceği bir yere taşımıştır.

Grafik tasarımda önemli bir yere sahip illüstrasyon, tipografi gibi grafik tasarımın önemli bir unsuru ve ayrılmaz bir bileşenidir. İllüstrasyon ve grafik tasarım etkileşimi çok farklı alanlarda uzun süredir devamlılığını sürdürmektedir. Çocuk kitapları, afiş, hareketli grafik tasarımı, arayüz tasarımı, ambalaj tasarımı, kurumsal kimlik tasarımı gibi birçok grafik tasarım alanında bu etkileşim açıkça görülmektedir.

Grafik tasarımdaki diğer unsurlarla (yazı tipleri, renkler, dizgi vb.) karşılaştırıldığında, illüstrasyon tasarımda benzersiz bir avantaj sağlamaktadır. Mesajı sezgisel olarak iletebilmekte ve daha çok izleyicinin ilgisini çekebilmektedir. "Bir resim bin kelime kazanır" ifadesiyle grafik tasarım, anlaşılmayı kolaylaştırmak için illüstrasyona ihtiyaç duymaktadır. Yueying Chu, grafik tasarımda illüstrasyonun büyük etkisi olduğunu öne sürmektedir. Chu'ya göre (Chu, 2018, s.539-540);

- 1- İllüstrasyon grafik tasarımda kullanılan metni ya da mesajı, canlı ve etkili şekilde yorumlayarak okumanın sıkıcı doğasını azaltmaktadır. Bu sayede illüstrasyon genellikle metnin kendisinden daha görünür olmakta ve bilgiyi daha doğrudan iletebilmektedir.
- 2- İllüstrasyon, tasarımcının benzersiz tasarım konseptini, tasarım ihtiyaçları ve tasarım tercihi ile birleştirerek grafik tasarımın kendine has özelliği ve tarzı olmasını sağlamaktadır. İllüstrasyon, öznel amacın bir ürünü olarak sanatçıların öznel inisiyatifini yansıtmaktadır.
- 3- Grafik tasarım, yalnızca eserlerin içeriğini etkili bir şekilde ifade etmekle kalmayarak, aynı zamanda sahip olduğu estetik ve duygusal değerleri de illüstrasyon sanatı aracılığıyla yansıtmaktadır. Bu aynı zamanda bir grafik tasarımın başarısını değerlendirmenin temelini oluşturmaktadır.

### **1.7.3. İllüstrasyon ve Resim**

Grafik tasarımcı ve akademisyen İlhan Bilge, "Sanatçı mısınız? Tasarımcı mısınız?" adlı makalesinde, sanat (resim) ve tasarım (özellikle grafik tasarım) ayrımını kendi bakış açısıyla yedi başlıkta toplamıştır. Bilge'ye göre (Bilge, 2011, s. 45-51);

- 1- Sanat bir mesajdır, tasarım ise bir mesajı iletendir.
- 2- Sanat bir ihtiyaçtır, tasarım ise bir ihtiyacı giderir.
- 3- Sanatçı sadece kendi sözünü söyler; tasarımcı ise başkaları adına konuşabilmektedir.
- 4- Sanatçı, kendisine iş vermekte, tasarımcıya ise başkaları tarafından verilmektedir.
- 5- Sanatçının kimliği, yaptığı işe yansımakta, tasarımcı ise yaptığı işin kimliğine bürünmektedir.
- 6- Sanatçı özgür olmalıdır, tasarımcı tümüyle özgür olmamalıdır.

7- Sanat yapıtının ömrü daha uzun olmakta ve revize edilmemektedir. Tasarım ürünün ömrü ise daha kısa olmakta fakat revize edilebilmektedir.

Bilge, bu ayrımı günümüz şartlarına göre yapmıştır. Bundan yüz yıl öncesinde bile bu denli bir ayrım söz konusu olmamıştır.

Öte yandan Altıntaş (2020), bu keskin ayrımların kaybolduğundan ve günümüzde sanat (resim) ve tasarımın (illüstrasyon) sınırlarında bir bulanıklaşma olduğundan bahsetmektedir. Sanat ve tasarıma yüklenen tüm bu şartların bazen karşılıklı olarak değiştiğini de ileri sürmektedir. Ona göre, bazen tasarımcı bir müşteriye ihtiyaç duymamakta, tasarım talebini kendisi de oluşturabilmektedir. Diğer taraftan bir sanat yapıtının ise müşterisi, sipariş edeni olabilmektedir. Tasarım bir probleme mutlaka cevap vermek, bir ürünü sattırmak zorunda olmadan kendi başına bir ürün de olabilmektedir. Yani tasarım nesnesi, tasarlanma sebebinin kendisi de olabilmektedir. Diğer taraftan sanat nesnesi iletişim kurabilmekte ve işlevsel olabilmektedir. Sanatsal söylemi, işlevsel olmasında yatıyor olabilmektedir. Başkası adına da söz söylemekte ve talep edilebilmektedir. Bir zaman sonra kendisi de bir ürüne dönüşüp kendisini sattırabilmektedir.

Tüm bu karışıklığın kökeninde illüstrasyon ya da resim gibi yaratıcı alanların bir ana disiplin altında toplanma ihtiyacı yatmaktadır. İllüstrasyon disiplinin sanat ya da tasarım alanlarından hangisine ait olduğunun cevabı, bu iki alanın birbirini kapsayan etkileşiminden dolayı verilememektedir. Günümüzde sanat ve tasarım ya da resim ve illüstrasyonun nasıl farklılaştığı ya da benzediği konusunda araştırmalar halen sürmektedir. Yukarıda bahsedilen sanat ve tasarım üst başlıkları, resim ve illüstrasyon alt başlıkları halini alarak genel çerçevede karşılaştırmalı olarak incelenecektir.

Resmin bir galeriye, illüstrasyonun bir kitaba ya da dergiye ait olduğu yaklaşımı günümüzde genellikle kabul edilmektedir. Bu yaklaşım çerçevesinde, bazı değişkenler ve benzerlikler göz önüne alınarak illüstrasyon ve resim karşılaştırması yapılması, konunun daha iyi anlaşılması için gereklidir. Resim ve illüstrasyon arasındaki benzerlikler göz önüne alındığında biçim ve içerik ilk sırayı almaktadır. Bu iki alan arasında biçim, teknik beceri, kullanılan malzeme, içerik ve görsel stil açısından hiçbir fark bulunmamaktadır. Her iki

alandanda da sonsuz materyal ve teknik kullanmakta, soyut, gereküstü, hipergereki vb. stillerde yapılabilmektedir. Konuları portre, doęa manzaraları, figür vb. olabilmektedir. Sonuç olarak biçimsel anlamda bir sanat eserinin illüstrasyon ya da resim olduęu ayırımına varılması zor görünmektedir.

Resim ve illüstrasyon genellikle işlev bağlamında birbirinden ayrılmaktadır. Bu ayrıma sanat eserlerinin bağlamı ve amacı hakkında bilgi edindikten sonra varılabilmektedir. Sanat eseri, bir çocuk kitabı ya da bir ürün için üretildiğinde illüstrasyon, galeri mekanında ya da açık havada sergilenmesi için yapıldığında resim statüsüne erişmektedir. İllüstratörün bir iletişim problemini çözmesi, ressamın ise özgür düşüncayı ifade etmesi beklenmektedir. Tabi ki bu ayrımı formüle etme konusunda belirsizlikler vardır. Örneğin Michelangelo'nun Sistine Şapelindeki freskleri sanat statüsü kazanmıştır. Ancak bu freskler sanatçının kendi ifadesini değil, belirli dini mesajları ve metinleri izleyene iletmek üzere yapılmıştır. Sanatçı günümüzdeki gibi hür iradesiyle eser üretmemiştir. Bu açıdan bakıldığında kiliselerdeki sanat eserleri bir metni ifade etmesine rağmen illüstrasyon olarak anılmamaktadır. Yani sonuç olarak bir hikaye ya da mesaj içeren pek çok resim ve bunu yapmayan pek çok ısmarlama illüstrasyon da yapılmaktadır.

İllüstrasyonun sadece metni destekleyen resimler olduęu anlayışı son yıllarda illüstratörlerin metinlerden bağımsız eserler üretmeleri ve galeri salonlarında sergilemeleriyle kaybolmaya başlamıştır. Birçok illüstratör bir metni desteklemeyen ya da bir mesaj iletmesi beklenmeyen illüstrasyonlar yapmakta hatta çoğaltarak satışa sunmaktadır. Bu anlayış günümüz bir çok ressamı tarafından da benimsenmiştir. Ressamlar eserlerinin gereęe yakının artistik baskılarını imzalayarak satışa sunmaktadır.

Bu açıdan bakıldığında Walter Benjamin'in *"Yirmi yıldır ne madde, ne uzam, ne de zaman eskiden beri olduęu yeredir. Bu denli büyük yeniliklerin sanatların yöntemini olduęu gibi deęiştirmesine, bu sayede doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki de sanat kavramının kendisini düşünölebilecek en sihirli biçimde deęiştirmesine hazır olmalıyız."* sözleri dikkat çekmektedir (Benjamin, 2002, s.50).

Bahsedilen deęişim günümüzde de sürmektedir. Bu sihirli deęişim, sanat eserinin

bulunduğu yerdeki biricikliği ve hakikiliğini yok etmektedir. Benjamin, sanat eserlerinin tarih boyunca kopyalandığını ve bunda bir sakınca görmediğini belli ederken, yeniden üretimin insan eli dışında başka teknik imkânlar dâhilinde yapılmasının ise anlam değişikliklerine sebep olduğunu öne sürmüştür. Benjamin, yeniden üretilen bir tablonun, orijinalin biricikliğini taşımasa da ortaya çıkan bu kopyaların orijinalinde bulunamayacak başka olumlu özellikleri taşıyabileceğine inanmaktadır. Benjamin'e göre bu yeniden üretim sanat eserini sabitlikten taşınabilir duruma, teklikten toplu dağıtıma ve özerklikten kurtararak bağımsız bir hale getirmektedir (Çevik, 2018, s. 115). Örneğin Rönesans dönemi bir tablonun bir kitap kapağına taşınarak yeniden üretimiyle resim artık bir illüstrasyon işlevi üstlenebilmektedir.

Sonuç olarak resim ve illüstrasyon arasında formüle edilebilecek kesin bir ayrım genellikle bulunmamaktadır. Günümüzde resim ve illüstrasyonun disiplinleri, toplumsal, teknolojik gelişmelere göre şekillenmekte ve etkileşimlerini sürdürmektedir. Her iki alan da grafik tasarım, fotoğraf, heykel vb. disiplinleri gibi sanat çatısı altında birleşmektedir. Burada varılması gereken nokta ise ressam ve illüstratörler aynı çatı altında sanat icra etmeye devam etmeleridir.

#### **1.7.4. Sanat ve Çocuk**

Görsel algının diğer algı türlerine göre (tüm algılarımızın arasında oranı %85) daha yaygın olmasından dolayı görsel izlenimlerimizin belleğimizde önemli bir yeri bulunmaktadır. Görüntü, kavramlara ve sözcüklere göre hafızada daha kolay hatırlanmaktadır. Özellikle bireyi etkileyen, beğenilen ve ilginç bulunan görüntüler belleğe kazınmaktadır. Sanat (resim) kavramları görsel olarak ifade etmenin en eski aracı olmuştur. Resim bir durumu duygular ile ifade etmeye fırsat tanımaktadır. Resmi kalıcı kılan estetik değer onun anlamsal bütünlüğü ve fiziki görünümü arasındaki özgün bağdan gelmektedir (Kaya, 2006, s.421).

Tüm çocuklar karşılaştıkları görüntülere farklı tepki göstermektedir. Bu sebeple de çocuklar yaş ve gelişim özelliklerine göre karşılaştıkları sanat eserlerine de tepki göstermekte ve estetik yargılara varmaktadır. Çocuğun bulunduğu ortam, yaşadığı çevre, almış olduğu eğitim, sanatla kurduğu bağın yoğunluğu ve başka değişkenler tüm bu

tepkileri etkilemektedir (Özer,2006, s. 427) . Bu aşamada çocuğun estetik gelişiminin saptanabilmesi için Parsons tarafından hazırlanan “Estetik Gelişim Evreleri” tablosu incelenebilir.

| Evre                                                                                        | Konu                                                                  | Anlatım                                        | Araç ve Gereç                          | Yargı                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------------|
| <b>İki-yedi yaş</b><br>Öznel                                                                | Çok sevdikleri nesnelerle deneyimli ve nesnelere duyarlı              | Öznel duyguların etkisi                        | Önemli değil                           | Kişisel Tercih                            |
| <b>Yedi-dokuz yaş</b><br>Akılcı, Gerçekçi                                                   | Ev, kuş, çiçek gibi bilinen konulara ilgili                           | Resimdeki kişi ve olayların duygularını yaşama | Önemli değil                           | İdeal gerçekçi resimler                   |
| <b>Dokuz-on iki yaş</b><br>Estetik karmaşa, Biçim güzelliği ile konu güzelliğini karıştırma | Hayvanlara karşı duyarlı. İlginç ve yaşam/ölüm gibi konularla ilgili. | Sanatçı duyguları ve sanatçı özgürlüğüne ilgi  | Gerecin ifade gücüne ve tekniğine ilgi | Farklı olma isteği ile karmaşık duygular  |
| Estetik görüş ve anlayış; Eğitilmiş yetişkinler ulaşabilir.                                 | Simgesel konular, mecazlar                                            | Sanatsal eleman ve ilkelere duyarlı            | Her çeşit araç gereç                   | Üslupsal ölçüt ve biçimsel kararlar       |
| Estetik eleştiri; Eğitilmiş sanatçılar eleştirmenler yer alır, çok az rastlanır             | Konular hakkında bilgili                                              | Anlatımsal kavramlar                           | Her çeşit araç gereç                   | En idealini değerlendirme; Kesin ölçütler |

**Tablo 1.** Michael Parsons (1987) Estetik Gelişimi Saptamak İçin; “Estetik Gelişim Evre Tablosu” (Deveci Danış, 2007, s.38).

Parsons; *Evre, Konu, Anlatım, Araç-Gereç* ve *Yargı* özelliklerini kullanmaktadır. *Konu*, sanat eserinin içeriği ve durumudur. *Anlatım* sanat eserindeki duygular, ruhsal durum ya da simgelerle bağlantılıdır. *Araç gereç*, kullanılan teknik malzemeyi tanımlamaktadır. *Yargı* ise estetik tercihin geçerli ve anlamlı sebeplere dayanarak açıklanması yeteneğini belirtmektedir. Tabloya göre 2-7 yaş arasında, *kendine özgü* evrede olan çocukların sanat eserinin öne çıkan niteliklerine tepkileri şahsi duygularına dayanmaktadır. Kullanılan tekniğin bir önemi yoktur. Yargıları ise temelde kendilerine hastır. 7-9 yaş arasında *estetik gerçekçilik* evresinde olan çocuklar, sanat eserinde resme aktarılan kişinin duygularıyla özdeşleşmektedir. Tekniğin bir önemi yoktur. Bu çocukların yargıları “ideal gerçekçiliğe” dayandırılmaktadır. 9-12 yaş arasında olan çocuklar, estetik karmaşa dönemindedir. Bu yaştaki çocuklar sevdikleri düzenlemelere cevap vermektedir. Yaşam ve ölüm, hayvanlar,

ve ilginç konular ilgilerini çekmektedir. Çocukların sanat eserinin anlatımsal özelliklerine cevapları, sanatçının ifade özgürlüğüne dayandırılmaktadır. Bir aracın anlatımsal özelliklerine, örneğin kil malzemenin doğal duyumsanmasına cevap vermektedir. Yargıları karmakarışıktır. Nedenleri sanatçının farklı olabilme ayrıcalığına dayandırılmaktadır. *Ergenlik dönemindeki* gençler ve yaş limitsiz sanat eğitimi alan daha ileri yaşlardaki gençler ana temanın biçimsel niteliğine cevap verdiklerinde *estetik bakış açısı* evresindedir. Sanat eserinin anlatım özelliklerine verdikleri cevaplar şekillerin sebep olduğu duygulara dayandırılmaktadır. Bir aracın ortaya çıkarttığı çizgi özelliğine ve kompozisyon öğelerine yani eserin şekline cevap vermektedir. Yargıları çizgi, şekil, renk ve uzam gibi şekilsel kararlara ve üslup kriterine dayandırılmaktadır ve belirli bir sanat alemiyle bağ kurmaktadır. Öğrenciler *Estetik eleştiri evresine* ulaşmakta zorlanmaktadır. Fakat eğitim almış bir sanatçı konu ile ilgili bilgisini, belli standartların nasıl değerlendirileceğiyle ilgili bilgisiyle birleştirebildiğinde bu aşamaya ulaşabilmektedir. Son adım estetik eleştiri evresidir (Özer,2006, s. 427-428). Parsons'ın bu tablosu çocuklar için sanat üreten sanatçılara bir çocuğun hangi yaşta hangi resimlere nasıl tepki göstereceği hakkında bilgi sunmaktadır.

Sanatçı, eserini yaratırken her ne kadar kendi öznel değerleri ile hareket ediyor olsa da bu değerlerinin biçimlenmesinde, sanatçının çocukluk dönemi ve sonrasında etkileşimde olduğu uyaranların rolü bulunmaktadır. Üstelik söz konusu uyaranlar, oluşturucu bir görev de üstlenmektedir. Aynı etkileşim ve değer oluşturma sürecini, sanat eserini alımlamaya çalışan izleyici de yaşamaktadır. Bu durumda hem sanatçı hem de izleyici olarak sanat alımlayıcısı, çocukluktan başlayarak, öz nitelik değerleri yüksek uyaranlarla zengin bir iletişim içine girmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Bu etkileşim, salt sanatsal değerlerle düşünme açısından değil, aynı zamanda çocuğun kendini tanıma ve tanımlama, kendini gerçekleştirme ihtiyacını gidermesi açısından da önemli roller üstlenmektedir. Bu etkileşimi oluşturan çok çeşitli uyaranlar bulunmaktadır. Bunlar; aile, çevre, iletişim araçları, okul, sanat yapıtları ve bunların alt bileşenleri biçiminde sıralanmaktadır. Gelişim dönemindeki çocuğun sanatla buluşma serüveni aslında en genel ifade ile onun yaşamdan tat ve zevk almasını sağlamayı amaçlamalıdır (Özer,2006, s. 425-426).

### 1.7.5. İllüstrasyonun Çocuk Materyallerinde Kullanımı

Çocuklar, yaşamı ve insan gerçekliğini öğrenmek için sanatçının yaratıcılığıyla kurgulanmış yaşam durumlarına gereksinim duymaktadır. Bu etkileşimde çocuk, dilsel mesajların analizine ait duyuşsal ve bilişsel bir kabul sürecine girmektedir. İllüstrasyon, görsel bir öge olarak bu süreci alımlayan (izleyen) açısından çok uyaranlı bir etkileşim ortamına dönüştürmektedir (Sever, 2015, s.166).

İllüstrasyonun yaratıcı olasılıkları sınırsızdır. Bunlar, “hayal gücünde kilitli dünyaların anahtarını elinde tutmak ve görülemeyen dünyaları tasvir etmek” olarak tanımlanmıştır. İllüstrasyon bağlamsal tam bir hakikate duyulan ihtiyaçtan uzakta, gerçeklikten bağımsız hale gelmekte ve kişinin hayal gücü, görüntüler yaratmak ve atmosferler oluşturmak için özgürleşmektedir. Bu açıdan illüstrasyonlar, çocuklara tutum ve bilgi verirken görsel duyu ve zeka gelişimlerine de katkı sağlamaktadır (Male, 2007, s.10).

Çocuklar için illüstrasyonlar bir iletişim aracı olarak önemli bir rol oynamaktadır. Susan Hall'a göre çocuklar, resimli bir mesajı sözlü bir mesajdan daha iyi anlamaktadır. İllüstrasyonlar da bu açıdan önemlidir. İster tek başına kullanılsın ister yazılı metinlerle bütünleştirilmiş olsun illüstrasyonlar, çocukların algılarını keskinleştirmekte, hayal güçlerini harekete geçirmekte ve gözlem duygularını arttırmaktadır (Hall, 1990). Diğer taraftan çocukların sanat zevkini şekillendirmeye yardımcı olmaktadır. Nitelikli illüstrasyonlarla karşılaşan çocuk; rengi, ritimi ve kompozisyonu görmekte ve kavramları daha iyi anlayıp ve değerlendirebilmektedir (Tursunmurotovich, 2020, s.98).

İllüstrasyon, çocukların estetik beğenisini geliştiren sanatsal bir yaratımdır. Çocuğun hayal gücünü desteklemeli ve çocuğu özgürleştirmelidir (Şimşek ve Yakar, 2016, s.62). Çocuklara düşsel yolculuklarında arkadaşlık etmeli ve onların duygu ve düşüncelerini devindirecek özellikler taşımalıdır. Çocuklara çevrelerindeki gülünç ya da önemli olayları basit ya da karmaşık biçimlerle sunan illüstrasyonların, çocukların dağınık olan ilgilerini yoğunlaştırması, onları heyecanlandırması, eğlendirmesi ve düşündürmesi beklenmektedir. İllüstrasyonların sevimli olması, farklı renkleriyle ilgi çekmesi, kompozisyonlardaki nesne ve varlıkların insana özgü yetenekleri canlandırması, çocukları etkileyen anlatım özellikleridir (Sever, 2015, s.172-175).

Çocukların kendileri için hazırlanan illüstrasyonlarla karşılaştığı materyaller arasında; çocuk kitapları ve dergileri, elektronik kitaplar, çocuk ürünleri, oyunlar, tasarlanmış ortamlar vb. bulunmaktadır. Günümüzde etrafı resimli mesajlarla dolu olan çocuklar, birçok kontrolsüz ve niteliksiz görüntüye maruz kalmaktadır. Bu sebeple nitelikli illüstrasyonların önemi gün geçtikçe artmaktadır. Çocukların günlük hayatta belki de her gün karşılaştıkları ders kitabı illüstrasyonları, bir mekanın içine uygulanmış ya da dijital oyunlar için hazırlanmış illüstrasyonların, pedagojik olarak çocukların dünyasına uygun şekilde ve doğru materyallerle birleştirilerek hazırlanması gerekmektedir.

### **1.8. 21. Yüzyıl Sanatının Kökeni**

Çoğu sanat tarihi kaynakları, sanatın başlangıcını mağara dönemine kadar götürmektedir. Shiner, sanatın icadı kitabında, bugün anladığımız haliyle sanatın, aşağı yukarı 200 yıllık bir geçmişe sahip Avrupa icadı olduğunu ileri sürmektedir. Bu kısa geçmişin öncesinde, yetenek ve incelikle yapılan her türlü insan etkinliğini ifade eden ve 2000 yıldan uzun bir ömür sürmüş olan daha geniş çerçeveli ve yarar sağlayan bir sanat sisteminin egemen olduğunu belirtmektedir (Shiner, 2018, s.21-23).

Günümüzde sanat toplum içerisinde her zamankinden daha görünür, daha hazır ve şekilci olarak varlığını sürdürmektedir. Toplumu oluşturan birçok iletişim biçiminden (meta, fikir, bilgi, hüküm, eylem) biri olarak toplumsal süreçlerin de bir parçası olmuştur. (Menke, 2015, s.11). Sanat ve sanata bakış açısı değişime devam etmekte ve yeni boyutlar kazanmaktadır. Sanatın genel bir tanımlamayla sınırlandırılması yerine, geçmişiyle bir bütün olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Ayrıca sanatçılar ve yarattıkları sanat nesneleri üzerinden iz sürülerek sanatın ne olduğuna dair bilgi edinilmektedir.

#### **1.8.1. Dada Hareketi ve Sanatta Devrim**

Günümüz sanatının şekillendiği zaman aralığı 1910 ve 1930 yılları arasına denk gelmektedir. Bu süre içerisinde Batı sanatı, daha önce benzeri olmayan bir atılım yapmıştır ve bu atılımın öncüsü ise Dada hareketi olmuştur (Farago, 2020, s.13, İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1993, s.16). Dadaist düşünce 1. Dünya Savaşı'nın vahşetini ve savaşa izin veren insanlığın ruh halini ve toplumsal değerlerini protesto eden bir "anti-sanat" hareketi

olarak New York ve Z rih'te hemen hemen senkronik olarak (1916-1922) doęmuştur. Dada hareketi bir sanat akımı olarak başlamamıştır fakat sonradan bir sanat akımına dönüşmüştür. Bunun sebebi ise mesajını sanatsal yöntemlerle dile getirmesi olmuştur. Dadaistler, insanoęlunun zalimliği yüzünden sanatın ve toplumun iki yüzlü ve sığ olduğunu ifade etmişlerdir. Sanatın katılaşıp kurallarını, özellikle de geçmişı idealize eden referanslarını reddetmişlerdir (Hodge, 2016, s.116; Yılmaz, 2013, s.153; Farthing, 2014, s. 410).

Dada kelimesinin tam olarak anlamı bilinmemekle birlikte önemli olan Dada'nın sanattaki yeninin ifadesi olduğudur. 1918'de Tristan Tzara tarafından yayımlanan Dada manifestosunda Dada: protesto, mantığın yıkılması, zıtlıkların birliği, tutarsızlıkların ifadesi, yaşamın kendisi ve özgürlük olarak nitelendirmiştir. Tzara'ya göre sanat artık insanların gereksinimlerini karşılamamaktadır. Sanatın artık anlamı kalmamış, sanattan geriye saçma kurallar zinciri kalmıştır (Antmen, 2014, s.122-123; Yılmaz, 2013, s. 145-147). Bu sebeple Dadaizm, zamanın sanatsal ve kültürel değerlerini sorgulamış, insanları düşündürmek için o zamana kadar kabul görmüş tüm değerleri anlamsızlaştırarak toplumun sanattan anladığı şeyi tersyüz etmişlerdir (Krausse, 2005, s. 99).

Dadaizm'in dięer sanat akımlarından farklı olarak sanat ve yaşam arasındaki sınırı kaldırmaya çalışmıştır. Bu nedenle Dadaistler burjuvazinin icat ettięi geçmişı 200 yıl bile olmayan sanat anlayışına karşı çıkmış, gelenekleri yok sayan ve sanat tarihine uymayan yeni bir sanat peşinde olmuştur. Burjuva değerlerine karşı, akıldışını, şoku, saçmayı, rastlantısallığı bir silah olarak savunmuşlardır. Sonuç olarak, "sanat" yerine "anti-sanat" veya "sanat-olmayan-sanat" yapmak çabasına girmişlerdir (Yılmaz, 2013, s.156; Krausse, 2005, s.100). Dadaistler, "anti-sanat" eserlerinin skandal yaratacağını düşünerek eser üretmişlerdir. Bu fikir doğrultusunda Dadaistlerin ilan ettięi her şey sanat eseri olarak kabul edilmeye başlanmış ve bu eserler skandal yaratarak kendisini göstermiştir. Örneğin; Marcel Duchamp'a ait "Çeşme" (1917), Joseph Beuys'a ait "Yaęlı Sandalye" (1964), Piro Manzoni'ye ait "Sanatçı Pislikleri" (1961) sanatçıların bilinçli bir şekilde ürettięi skandallar olmuştur (Farago, 2020: 227; Krausse, 2005, s. 100).

Dadaistler, sanatsal marifetle alakalı klasik düşünceye başkaldırmış, sanat eserinin sözde

kutsallığını ve resimsel estetiğe verilen değeri küçümsemişlerdir. Ayrıca estetik olmayan, anlamsız ve çöp niteliğindeki nesneleri sanat statüsüne çıkarmışlardır (Farthing, 2014, s. 410). Bu akımın önde gelen isimlerinden olan Marcel Duchamp, sanatın amacını ve kültürel değerini, materyalist bir toplumda sanat eserini sanat eseri yapanın ne olduğunu sorgulamıştır. Sanatın, sanatçı eliyle yapılması gerektiği görüşüne karşı çıkmış ve sanatçının fikirlerinin, sanatının nasıl yapıldığından daha önemli olduğunu ileri sürmüştür (Hodge, 2019, s.136). Sanatta malzeme değeri kavramını ortadan kaldırarak hazır nesneleri değiştirip ya da hiç değiştirmeden sergilemiş, endüstriyel olarak üretilmiş nesnelerle Dada ikonoklazmını uç seviyeye ulaştırmıştır. Duchamp bu hazır nesneleri sergileyerek, ancak sanat mekanında sergilenen yapıtların sanat sayıldığını ve sanat algısının yalnız nesnenin kendisinden değil sergilendiği mekandan da kaynaklandığını göstermek istemiştir. Böylelikle sanatçı, sanat ve sanat piyasası ilişkisini sorgulamıştır. Çalışmalarından en çok bilineni, R. Mutt imzalı bir pisuarın sergilendiği “Çeşme” isimli yapıttır (Farthing, 2014: 411; Krausse, 2005, s. 100).

Kuspit hazır nesneyi, sanat karşıtı ve yıkıcı bir şey olarak düşünmektedir. Çünkü hazır nesne ile geleneksel el sanatı aynı seviyeye getirilmektedir. Böylece el emeği olan bir sanat eseri de herhangi bir nesneye dönüşmüş olmaktadır. Olağanüstü olan şey olağanlaştırılmış, yüksekte olan alçaltılmış ve değerli olan değersizleştirilmiştir (Kuspit, 2018 s.39). Dada'nın geleneksel “yüksek sanat” kavramlarına meydan okuması, diğerlerinin yanı sıra kavramsal sanat, performans sanatı ve postmodernizmdeki sonraki gelişmeleri kökten etkilemiştir (“Dada”, t.y.). Duchamp'ın yarattığı bu sarsıntı, sanat dünyasına sanatın tanımını, sanatçının kimliğini, ustalığın ve biricikliğin önemini sorgulatmaya başlamıştır (Yılmaz, 2013, s.152).

Postmodern dönemin en önemli kavramlarından biri olan “sahiplenme” eyleminin ilk kaynağı yine Duchamp'tır. Sanatçı, “Mona Lisa” gibi önemli bir eserin, kutsallık ve ebedilik vasıflarına bir kalem darbesiyle son vermiş ( kartpostalda bulunan Mona Lisa'ya bıyık ve sakal ekleyerek), resmin kutsanmış değerlerine de karşı çıkmak istemiştir. Böylece, sanat yapıtının özgünlüğünü ve biricikliğini sorgulamıştır. Bu “sahiplenme eylemi” tavrıyla ve sanat içinde “avangart”ın ne olduğuna dair düşündürücü gücüyle Dadaizm, birçok kavramsal sanat hareketinin kaynağını oluşturmaktadır (Antmen, 2014, s.126). Yenilikçi ve

avangart sanat hareketlerinin kalıplaşmış sanat nesnesi kültünü yıkmaya çalışmasının altında Dadaizm'in yapısökümcü anlayışı yatmaktadır (Farago, 2020, s.222-225). Ayrıca 1960'lı yıllarda yeniden ortaya çıkan Dada hareketi çağdaş sanatın da kaynağını oluşturmuştur (Farago, 2020, s.13). Punk müzik, Performans Sanatı, yeraltı filmleri, yeraltı çizgi roman ve Lowbrow Sanat, Dadaizm'den fikir ve ilham almaktadır (Jordan, 2005, s.14).

### **1.8.2. Sürrealizm**

Dadaistlerin umduğu "sanatın ortadan kaldırılması" olayının kolay gerçekleşmeyeceği çok geçmeden anlaşılmıştır. Dadaistlerin "anti-sanat" ile burjuva sanat kavramına karşı açtıkları isyan, yalnızca Dadaist eserler sanat olarak kabul edilirse bir anlama kavuşmaktadır. Aksi takdirde gündelik yaşamın sıradan nesnelerinin şoke edici bir özelliği bulunmamaktadır. Eğer "anti-sanat" eserler sanat olarak değerlendirilmezse bütün provokatif ve devrimsel özelliklerini kaybetmektedir. Sonuç olarak "anti-sanat" şoku yaratabilmek için yine "burjuva sanat" kavramına ihtiyaç olduğu çelişkisi ortaya çıkmıştır. Bu çelişkidен başka, skandal durumu da sürdürülebilir olmamıştır. Nitekim kısa zamanda toplum skandala alışmıştır. Bu sebeple Dadaistler sonraki dönemlerde farklı akımlara geçiş yapmışlardır. Örneğin Fransa'da Dadaizm yavaş yavaş Sürrealizme dönüşmüştür (Krausse, 2005, s. 100).

Sürrealizm, Avrupa'da 1920'li yıllarda bir anlamda Dada'nın küllerinden doğmuştur. Sanatın kendisine karşı olan Dada, "Gerçek Dada'cı Dada'ya karşıdır" söylemini doğrultusunda son bulmuştur ve yerini Dadaizm'in ileri sürdüğü fikirleri somut bir üretime dönüştüren sürrealizme bırakmıştır. Sanata karşı kesin bir tutum belirleyen Dada, kısa bir dönem sonrasında bir anlamda Sürrealizm'le birlikte, sanatsal etkinliklerin yenilenmesiyle yeniden ortaya çıkmıştır. Dadaistlerin yenilik ararken akla hayale gelmeyen nesnelerden yararlanmaları ve uygulama yaparken sonucu raslantıya bırakmalarıyla ortaya çıkan teknikler ve yaratıcı yaklaşımlar (Schwitters'in sesli şiirleri ve hurda montajları, Marinetti'nin "özgür sözcükleri", Ernst'in kolajları, Russolo'nun gürültü resitalleri, Marcel Picabia'nın yazılarla birleştirilmiş çizimleri, Picabia'nın mürekkep lekeleri, Duchamp'in hazır yapıtları) daha sonra Sürrealistler tarafından kullanılmıştır (Antmen, 2014, s.133; Passeron, 2000, s.9).

Vesseley “Sürrealizm, Mit ve Modernite” adlı makalesinde, Sürrealizm’in sahip olduğu gerçek doğası ile aslında Dada’dan çok daha önce ortaya çıktığını düşünmektedir. 19. yüzyıl Romantizm’i hatta Rönesans’ın ezoterik ve hermetik gelenekleriyle bağdaştırılabilmektedir (Veseley, 2014). Passeron da Sürrealizm’in çok daha eskiye dayandığını ileri sürmekte ve Sürrealizm’in çıkış noktalarına atıfta bulunmaktadır. Passeron’a göre (2000, s.23-24); düşsel fantezinin resim alanına girmesiyle Sürrealizm, birçok öncüsüyle uzun bir geçmişe de sahip çıkarak, resim sanatı geleneği içindeki yerini almıştır. Bazen mitoloji bazen de dinlerin sahip çıktığı bu düşsel resimler (fantezi, simgecilik, ima, büyü vb.) yüzyıllar boyunca zenginleşmeyi sürdürmüştür. Fantastik resmin tarihi içerisinde doğaüstü bir dünyanın kapılarını, hayal gücüne aralayan birçok yapıt bulunmaktadır. 15. ve 16. yüzyıllarda ve daha sonra 18. ve 19. yüzyıllarda Sürrealizmin bu çıkış noktalarına dair örnekler vermek mümkündür. Bunlar; Hieronymus Bosch (1450-1516), Piero di Cosimo (1462-1522), Matthias Grünewald (1470-1528), Albrecht Altdorfer (1480-1538), Lucas Cranach (1472-1553), Pieter Huys (1519-1584), Antoine Caron (1521–1599), Pieter Bruegel (1525-1569), Giuseppe Arcimboldo (1526-1593), Giovanni Battista Bracelli (1584-1650), Jacques Callot (1592-1635) gibi sanatçıların bazı eserleri, Bomarzo Bahçelerinde bulunan canavar heykelleri (1564), “Perspectiva Corporum Regularium” kitabı (1568), “Maria Aegyptiaca” hakkındaki eserler, 15. yüzyılın cinli perili tahta oymaları ve ilmi simya ile ilgili simgeler, Flaman resimlerindeki canavarlar ve sefahat alemleri, anamorfozlardır

Alexandrian ise (1997, s.9). “Surrealist Art” adlı kitabında, Sürrealizm’in çıkış noktaları hakkında farklı bir yaklaşım içerisindedir. Ona göre, Sürrealizm tuhaflık kültüne ve hayali olanın yüceltilmesine dayansa da fantastik sanatın, tavırcılığın ve Barok sanatının tüm ustalarının Sürrealizmin ataları olarak görülmesi bir yanılgıdır. Sürrealizm, içsel ihtiyaç olmaksızın geliştirildiğinde fantastik olana yer vermemektedir. Sürrealizm imkansızın tasvirinden çok, arzu ve rüyayla tamamlanan, mümkün olanın çağırılması olarak tanımlanmaktadır. Sonuç olarak, Sürrealizm’de içsel ihtiyaç ön planda tutulmaktadır. Bu sebeple, görünenin mantığını görünmeyen hizmetine sokma niyetiyle eserler üreten Odilon Redon (1840-1916) gibi ressamlar sürrealistler tarafından yavan karşılanmıştır. Aksine bazı klasik dönem sanatçıların eserleri, konularının veya uygulama biçimlerinin

belirsizliđi bakımından Sürrealist olarak nitelendirilmiştir. Örneđin Jean Ingres'in "Jüpter ve Thetis" (1811) eserindeki figürlerin görkemi ile Paul Delvaux (1897-1994) eserleri aynı yaklaşıma sahiptir. Sürrealistler, hayranlık duydukları az sayıda eserden oluşan ideal müzeyi kendi kullanımları için bir araya getirmişlerdir. Mevcut sanat galerilerini yok etmek yerine onları tamamen sarsmak, kutsal ihtişamları yok etmek ve takdir edilmeyen dehaları aydınlatmak istemişlerdir. Ona göre Sürrealizm, insan zihninde saklı hazineler olduđu inancına dayanmaktadır. Bu sebeple sürrealist sanatçılar, geçmişin kültürel mirasında keşfedilmemiş kişilikler ve eserler kaldığını iddia etmişlerdir



**Görsel 1.** Hieronymus Bosch, St. Anthony'nin Baştan Çıkarılması Triptiđi, Museu Nacional de Arte Antiga, , 1501 (Eda Uzun Arşivi)

Sürrealisteler, en önemli Ön-Sürrealist sanatçının Hieronymus Bosch (1450-1516) olduđu iddia etmişlerdir. Bosch'un "The Garden of Earthly Delights", "The Haywain" ve "The Temptation of St Antony" eserleri kapsamlı bir repertuar sergilemektedir. Bu resimlerde tekerlekli ejderler, bacaklı balıklar, melez iblisler, akrobatlar, canlı kayalar, tuhaf sebzeler, insandan büyük kuşlar, çılgın kafileler, büyüleyici savaşlar, elleri üzerinde yürüyen ya da kurbađa kusan insanlar, yusufçuklara dönüşen asi melekler bulunmaktadır. Tüm bunlar Gotik Sanat'ın mirasının bir parçası olmasına rağmen Bosch'un düşsel dehası onları yeniden icat etmekte ve doğanın savurganlığının, insanlığın hayatı hummalı bir şekilde

israf etmesinin ve akılsızlığın evrensel zaferinin takıntılı bir görüntüsünü sunmaktadır. Bosch'un eserlerini, gerçeküstü bir resim biçimi yapan felsefi meşguliyetleri açıklamaya yönelik birçok girişimde bulunulmuştur (Alexandrian, 1997, s.10-11).

18. ve 19. Yüzyıllarda ise; Filippo Morghen (1730-1807), Giovanni Battista Piranesi (1720-1778) William Blake (1757-1827), Henry Füseli (1741,1825) gibi sanatçıların bazı eserleri, Francisco Goya (1746-1828), J. J. Grandville (1803-1847), Rodolphe Bresdin (1822-1885), Felicien Rops (1833-1898) gibi sanatçıların fantastik gravürleri, “Les Contes d'Hoffmann” fantastik operası (1881), Victor Hugo (1802-1885) ve Gustave Dore (1832-1883) gibi sanatçıların eskizleri, 19. yüzyılda yapılan Kara Kurgu (Noir Fiction) illüstrasyonları ve Lewis Carroll (1832-1898), Jules Verne (1828-1905) gibi yazarlara ait kitapların illüstrasyonları, “Images d'Epinal” popüler baskıları ve Gustav Klimt'in (1862-1918) bazı eserleri Sürrealizm'in çıkış noktaları olarak görülmektedir (Passeron, 2000, s.24-25).

19. yüzyılın sonlarına doğru bazı ressamalar sürrealistlerin daha sonra alkışlayacağı talepleri formüle etmeye başlamışlardır. Paul Gauguin (1848-1903), Charles Filiger (1863-1928), Edvard Munch (1863-1944), Van Gogh (1853-1890), Alfred Kubin (1877-1959) gibi sanatçılara, anlayışını sürrealizm öncesi olarak gördükleri Georges Seurat'ya (1859-1891), sanatında görsel ihtişam anlayışını kullanan Gustave Moreau'ya (1826-1898), egzotik resimleriyle Henri Rousseau'ya (1844-1910) hayran kalmışlardır (Alexandrian,1997, s.18-22). Sonuç olarak Sürrealizm'den önce yaşanan bu tür eğilimler “Ön-Sürrealizm” (Proto-Surrealism) olarak adlandırılmıştır.

Uluslararası düzeyde bir yayılım gösteren Sürrealizm, Dadaizm gibi sanatı yaşam pratiğinin içine dahil etme amacı taşımıştır. Dadaizm'le kıyaslandığında daha az provokasyona yer vermiş ve sistematik üretime fırsat sağlamıştır (“Breton”, 2013). Dada gibi yıkıcı ve burjuva karşıtı bir akım olmuş ancak Dada'nın anarşizmine sahip olmamıştır. Bununla beraber hareketin kuramcısı haline gelen şair Andre Breton 1924'te Paris'te ilk Sürrealist Manifesto'yu yayımladığında Dada'cılarının çoğu yanında yer almıştır (Fleming ve Honour, 2016, s.808). Bu manifestonun yayımlanmasıyla Sürrealizm resmîyet kazanmış ve bir akım haline gelmiştir. Breton, Dada'dan ve Sigmund Freud'un rüya araştırmalarından ve Karl Marx'ın politik düşüncelerinden etkilenmiş, birbirinin zıttı gibi görünen hayal ve

gerçekliğin gelecekte çözüleceğine ve bir çeşit gerçeküstü durumda birleşeceğine inandığını belirtmiş ve böylelikle akımın ismini koymuştur. Breton, Sürrealizm'i bilinç ve bilinçdışının bir araya getiren bir yol olarak görmüştür. Buradaki "Sürrealizm" gerçeğe yönelik insanın duruşunu ifade etmektedir (Hodge, 2019, s.41; Krausse, 2005, s. 101-102).

Psikanalizin kurucusu Sigmund Freud'un (1856-1939) fikirlerinden etkilenen eski Dadaist Breton, sanatın en derinlerdeki düşüncelerimizi ifade etmesi gerektiğini düşünmektedir. Freud, insanın belleğindeki anılar, duygular ve en temel dürtülerin saklandığı kısmın "bilinçaltı" olduğunu ileri sürmüş ve rüya analizi gibi yöntemlerle bilinçaltına ulaşılacağına inanmıştır. Bilinçaltının kapısını aralamak için kullanılan tekniklerden bir tanesi, bireyin mantıksal değil sezgisel olarak düşündüğü "serbest çağrışım" yöntemidir. Birçok sürrealist sanatçı Freud'un bu serbest çağrışım teorisini uygulamıştır. Breton tarafından "ruhsal otomatizm" olarak isimlendirdiği teknik, sanatçıların bilinçli düşünmeyi bırakarak resim yapmalarına izin vermektedir. Bu şekilde bilinçaltını harekete geçirerek en derindeki duygularını anlatan biçimlere ulaştıklarına inanmışlardır. Bu düşünceye göre, bilinçaltı hayal gücünün ana kaynağıdır ve insan bilinçaltına ulaştığında yaratıcılığın üst seviyelerine çıkabilmektedir. Sürrealistlerin amacı, bilinç ve bilinçaltını birleştirerek, hayal ve fantezi dünyasını, aklın ve mantığın dünyası ile ilişkilendirmektir (Hodge, 2016, s.152).

Sürrealistler, biçim bozma, hazır nesne, kolaj, frotaj, otomatik desen, dekalkomani ve tamamıyla tesadüfe dayanan ve 1920'lerde taze arayışları ifade eden teknikleri seçmişlerdir. Hans Arp bu konuda kendisini şöyle ifade etmiştir; "Sürrealist sanatçılarla beraber sergi açmamın sebebi, sanata karşı tıpkı Dadaistler gibi asi bir tutum içerisinde olmalarıydı". Sanatçı, Dadaizm ve Sürrealizm'in ana yakınlığını bu sözlerle anlatmaktadır. Fakat Sürrealistler ve Dadaistlerin arasındaki temel fark; Dadaistlerin dağınık ve anarşist tutum sergilemelerine karşı, Sürrealistlerin belirli kurallar çevresinde hareket etmiş ve akımın kuramsal temelini daha ciddiye almış olmalarıdır. Tristan Tzara'ya ait olan rastgele kelimelerden seçilmiş, dilbilgisinin kasten çarpıtıldığı manasız yazılar olan Dada manifestolarının Dadaist'lerin gözünde birleştirici görevi bulunmamaktadır. Fakat öncü sanatçı Breton'a ait manifestolar, Sürrealist sanatçılar için bir yönerge niteliğinde olmuştur (Antmen, 2014, s.133).

Sürrealist sanatçılar tuhaf, ilginç, muhalif ve uygunsuz yerleştirmeleri ve kompozisyonları sayesinde izleyicinin kendisini daha iyi anlaması için bilinçaltının derinliklerine inmesi ve gördüklerini sorgulaması için cesaretlendirmiştir. Hans Arp, Meret Oppenheim, Max Ernst, Joan Miró, Rene Magritte, Salvador Dali, , Yves Tanguy, Paul Delvaux, Pierre Roy, Alberto Giacometti ve Andre Masson oldukça radikal fikirlere sahip öcü Sürrealist ressamlardan olmuştur (Hodge, 2016, s.155; Passeron, 2000, s.15).

Sürrealistler bilinçaltını resme aktarırken geleneksel sanatın biçim dilini kullanmayı bilinçli olarak tercih etmişlerdir. Giorgio de Chirico (1888-1978) ve Salvador Dali (1904-1989), bilincin yönlendirdiği yaratma süreçlerini gerilimli ve şaşırtıcı imgelerle bozmak istemişlerdir. Gerçekçi üslupla tamamen gerçekdışı resimsel dünyalar oluşturmuşlardır. Ayrıca sanatın her türlü modernizme karşı korunması ve eski ustaların yolundan gidilmesi gerektiğini düşünmüşlerdir. Yeniliği natüralist sanat geleneğinin içerisinde arayan Sürrealizm'in en çok karşılaşılan imgeleri; ölü şehirler, mat bir ışık altında uzayıp giden boşluklar, koyulaşmış ağaç kütükleri, hurda yığınları, makine insanlar, teller, fosilleşmiş kuşlar, manken ve heykellerdir. Birçok sanatçı uyumsuz imgeleri bir araya getiren, bilinçaltının süreçlerini inceleyen ve belirleyen rüya benzeri eserler üretmiştir. Bilinçaltı ürünü olan yapıtlarındaki mantık dışı görüntüler Rönesans ustalarının el işçiliğiyle yaratılmıştır (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1993, s. 22-23).



**Görsel 2.** Soldaki: Giorgio De Chirico, “Aşk Şarkısı”, MOMA, 1915, (Eda Uzun Arşivi)

Sürrealizmin en önemli temsilcilerinden Rene Magritte’in (1898-1967) Chirico’dan önemli derecede etkilenmiştir. Sanatın bir iletişim aracı olduğunu kavrayan Magritte, farklı durumları ifade etmek için gizemli imgelerden oluşan bir görsel kelime sözlüğü yaratmıştır. Örneğin, kapaklarında Magritte’in eserlerinin yer aldığı kitaplara üstünkörü bir bakış, sanatçının eserlerinin ifade edebileceği çok çeşitli anlamları göstermektedir. Eserlerindeki kompozisyonlarının sadeliği onun soyutlayıcı geçmişini hatırlatsa da sanatçının asıl özgünlüğü ayrılmış nesneler arasında oluşturduğu gizli yakınlıklarda yatmaktadır. Sanatçının çalışmalarında bulunan görsel işaretlerin gizemi ve yüzeyselliği, izleyiciyi yorum yapmaya ve eseri çözmeye teşvik etmektedir. Bu sayede Magritte’in eserleri kendi farkını yaratan bir popülerlik kazanmıştır. Sanatçının eserleri bugüne kadar kimsenin olmadığı kadar sahiplenilmiş, alıntılanmış, taklit edilmiş ve saptırılmıştır. Potansiyel uygulamaya sahip tanınabilir görüntüler sözlüğü içinde paketlenmiş bir konsept ve sürekli gösterime ve küratöryel müzakereye açık, popüler tüketim için erişilebilir ve tutarlı hale getirilmiş bir çalışma alanı oluşturmaktadır (Allmer, 2019, s.1-8; Rubin, 1968, s.91).

2. Dünya Savaşından sonra Andre Breton, Max Ernst ve Andre Masson çalışmalarına New York’ta devam etmişlerdir. Bu sanatçılar Pop Sanatçıları etkilemişlerdir (Antmen, 2014, s.139). 1950’ler, 1960’lar ve 1970’lerin sanatsal topluluklarını ve Louise Bourgeois (1911-2010), Claude Cahun (1894-1954) ve Frida Kahlo (1907-1954) gibi münferit sanatçıları etkilemeye devam etmiştir (Grzymkowski, 2016, s.152). Dahası Sürrealizm sanatçıları üzerindeki etkisini hiçbir zaman yitirmemiştir. Günümüzde yeni sergilerle sürrealist sanatçıların eserleri gösterilmektedir. 2013’te Paris şehrinde Centre Pompidou sanat merkezinde “Sürrealizm ve Nesne” adlı sergide, eski ustaların eserleri kadar çağdaş sanatçıların da eserleri sergilenmiştir (Altınıyıldız Artun, 2013).

Veseley’e göre Sürrealizm tüm modern kültürün yeraltı dünyasıdır. Sürrealizm’in sadece bir sanat hareketi olarak algılanmasının sebebi ise Sürrealizm’in “Dada” gibi yerleşik Avangard hareketlerle arasında benzerlikler kurulmasıdır. Ayrıca Sürrealizm’in gerçek doğası, modern kültürdeki yeri ve rolü, ne yazık ki bu hareketin bir doktrinle

özdeşleştirilmesiyle gölgelenmiştir. Bu durumun sebebi, sürekli eleştirilere maruz kalan Sürrealizm'in prensiplerini bir doktrin oluşturur gibi formüle çevirmesinden kaynaklanmaktadır. Sürrealizmi otomatizm, nesnel rastlantı gibi ilke ve hedeflere indirgemek, akımın ana amacını yeterince gösterememektedir. Sürrealizmin amacı; düş ve realite arasında kesin bir uzlaş zeminini elde etmek, " bütün zıtlıkların nirvanasına erişmek ve yeni bir gerçeklik bir "üst gerçeklik" yaratmaktır (Veseley, 2014). Bu açıdan bakıldığında Sürrealizm herkesin dahil olabileceği ve faydalanabileceği bir sanatçı duruşudur. Sahip olduğu bu derin kavramsal alt yapısı, düş gücünü özgürleştirmeye yönelik yaratıcı tutumu sayesinde bugün de varlığını etkin bir şekilde devam ettirmektedir. Ayrıca birçok sanatçı halen Sürrealizm'in tarz, fikir ve tekniklerinden yararlanmayı sürdürmektedir.

### **1.8.3. Pop Sanat**

Sanat tarihinde yaşanan ilerlemeci ve eleştirel uzlaş görüntüsüne rağmen karşı eğilimler hep bir mayalanma halinde olmuştur. Örneğin, 1960'lı yıllarda yeni gelişmeler sonucu sanatta saflık ilkesi bariz biçimde aşılrken, Greenberg'in biçimciliğe dayanan sanat anlayışı yıkılmıştır. Hemen hemen aynı dönemde ortaya çıkan Pop Sanat da bu biçimci eleştiri aygıtına karşı çıkmıştır. Pop Sanat, nihai saflığa doğru ilerlemeyi öngören ana anlatıyı reddederken özneyi (yalnızca herhangi bir özneyi değil, aynı zamanda tüketim kültürünün en yaygın rastlanan ürünlerini) ön plana çıkararak soyutlamaya karşı bir konumda yer almıştır (Heartney, 2008, s.8-9). Pop Sanatçılar özellikle Greenberg'in bir zamanlar kiç olarak tanımladığı ve reddettiği şeyleri (dergi kapakları, kuşe kağıtlı dergiler, illüstrasyonlar, reklamlar, akıcı ve ucuz romanlar, popüler ve ticari sanat, çizgi romanlar, Tin Pan Alley müziği, step dansı, edebiyat ve Hollywood filmleri) benimsemeye istekli olmuşlardır. Bu formlar kitle kültürünün veya popüler kültürün yansımaları olarak kabul edilmiştir ("Pop Art" t.y.; Ward, 2014, s.69-70).

Pop Sanatın ortaya çıkması büyük şok yaratmıştır. Bunun sebebi Pop Sanat'ın o dönemde egemen olan Soyut Sanat anlayışından radikal şekilde ayrılması olmuştur. Andy Warhol'un (1928-1987) da belirttiği gibi "Pop sanatçılar, Broadway'de yürüyen herkesin bir saniyede tanıyabileceği görüntüler yaptılar. Çizgi romanlar, erkek pantolonları, piknik masaları, ünlüler, buzdolapları, kola şişeleri, duş perdeleri ve Soyut Dışavurumcu sanatçıların fark etmemek için çok uğraştıkları tüm modern şeyler." Pop sanatçıların, çizgi film karakterleri

ve ticari ürünlerinden oluşan yeni Pop resimlerinde açıkça ortaya koyduğu gibi, Soyut Sanat'ın seçkin dünyası, sokağın gündelik kültürüyle karşı karşıya kalmıştır (Sooke, 2015, s.8-9).

Diğer taraftan Pop Sanat ne kadar Soyut Sanat'a sırt çevirse de bu akımla yarışmak zorunda kalmıştır. Harold Rosenberg'e göre, Soyut Dışavurumculuk geleneğini yerle bir eden Pop akımının sevilmesinin sebebi kolay anlaşılır olmasıdır. Rosenberg'e göre Pop sanat bir çeşit reklam estetiğidir ve sanat değildir. Sanatın estetik kaygılardan oluşan genel işlevinin "reklamcı" tarafından zaten ele geçirildiğini düşünen Pop sanatçılar, Rosenberg'e ait bu eleştiriyi göz ardı etmişlerdir. Keza Pop Sanat, reklamı ve tüketim kültürünü olumlamakta, imgeleri ise alçak kültür ve yüksek kültür ayrımı olmaksızın el almaktadır. Sonuç olarak Pop Sanat, kısa sürede sanat dünyasına girmiş ve 1960'lara damgasını vurmuştur (Antmen, 2014, s.161-162).

"Pop Sanat" terimi ilk kez 1958 yılında, İngiliz eleştirmen Lawrence Alloway (1926-90) tarafından "Architectural Design" dergisinde yayınlanan "Sanatlar ve Kitle İletişimi" isimli makalede popüler kültür ürünlerini tanımlamak için kullanmıştır. Alloway, 1962 yılından itibaren terimin kapsamını genişleterek güzel sanatlar alanında popüler kültür öğelerini kullanan sanatçıları da bu şemsiye altında değerlendirmeye başlamıştır (Antmen, 2014, s. 160) Shanes'e göre, 1950'lerin sonlarında başlayan bu geleneğin adı "kitle kültürü" olmalıdır. Çünkü İngiliz eleştirmen Lawrence Alloway 1958'de 'Pop' deyimini icat ettiğinde, bu terimi henüz var olan herhangi bir sanat çeşidi için kullanmamıştır. Alloway bu terimi yeni kültürel ifade biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olan ve artan refah, eğlence ve uygun fiyatlı teknolojinin kitle kültürünün tadını çıkaran Batı toplumu hakkında yazmıştır. Bu nedenle o dönem sanatının temel kaygısı kitle kültürü olduğundan bu sanat anlayışını "Kitle Kültürü Sanatı" daha iyi nitelendirmektedir (Shanes, 2009, s.7). Fakat süreç içerisinde hem Alloway'ın yazılarında "Pop Sanat" ifadesini kullanması hem de sanatçıların kitle iletişim araçlarıyla sunulan ürünlere ve popüler yıldızlara dikkat çekmeleri "Pop Sanat" kelimesinin yerleşmesinde etkili olmuştur (Yılmaz, 2013, s.255). Bu sanat akımı ister "Pop Sanat" isterse "Kitle Kültürü Sanatı" olarak isimlendirilsin günümüzde bu isimler aynı şeye karşılık gelmektedir.

Pop Sanatın bir amacı, sıradan olan özellikle sokakta yaygın olarak karşılaşılan nesneleri güzel sanatların kutsal yörüngesine geri getirmektir. Aslında bu, çağlar boyunca birçok sanatçının yaptığı bir şeydir. Pop sanatçısı Tom Wesselmann'ın (1931-2004) bir demet kuşkonmaz, bir dondurma sodası ve bir paket sigaradan oluşan tablosu ve 17. yüzyıldan kalma Hollandalı bir natürmort temelde aynı fikri farklı şekillerde ifade etmektedir. İkisi de belirli bir zamanda belirli bir toplumun anlık görüntüsünü veya bir eleştirisini sağlamak için sıradan sarf malzemelerinin bir envanterini sunmaktadır. Dahası, modern sanatçılar nesillerdir ticari imgelerin "düşük" kültürüne akın etmişlerdir. Paul Cézanne (1839-1906) ve Claude Monet (1840-1926) moda gravürlerinden ilham almışlardır. Pablo Picasso (1881-1973), kübist kompozisyonlarına gerçek hayattaki reklamları ve gazete kağıdını dahil ederek esprili bir kelime oyunu yaratmıştır. Bacon, kitaplardan, gazetelerden ve dergilerden toplanan eski fotoğraf parçalarından esinlenerek resimler yapmıştır. Henüz Pop Sanat ortaya çıkmadan önce bazı modern sanatçılar pop tarzda eserler üretmişlerdir. Örneğin; Amerikalı sanatçı Stuart Davis (1892-1964), 1920'li yıllarda bazı ticari ürünlerin resmini yapmıştır. Andy Warhol (1928-1987)'un ilk kez bir kola şişesi boyamaya karar vermesinden neredeyse yirmi yıl önce, Salvador Dali (1904-1989), Coca-Cola şişesini "Poetry of America" (1943) adlı tablosunda titizlikle işlemiştir. O halde bir "Pop" dürtüsü her zaman modern sanatın güçlü bir bileşeni olmuştur (Sooke, 2015, s.7-8).

Pop sanatçılar, savaş sonrası süreçte geleceğe umutlu bakmak, tüketim kültürünü kucaklamak ve dünya savaşlarına sebep olanları alay konusu yapmak istemişlerdir. Bu açıdan eski ve geleneksel sanat anlayışını ve onu savunan toplumu eleştiren Dadaizm'in mirasçıları sayılmaktadırlar (Hodge, 2016, s. 168). Keza önceleri Pop Sanat; Yeni Dadacılık ve Yeni Gerçekçilik gibi isimler almıştır. Bunun sebebi; sanatçıların Duchamp gibi sanat dışı nesnelerden faydalanması olmuştur. Duchamp'ın sanat ve estetik dışı her şeyi sanatlaştırma anlayışını daha sonra Pop sanatçılar sürdürmüştür. Fakat, Pop sanatçılar, Dadacılar gibi kapitalizmi eleştirmemiş; tam tersine onunla uyumlu olmayı ve bütün imkanlarından yararlanmayı tercih etmişlerdir (Yılmaz, 2013: 254). Duchamp'ın bir zamanlar gözlemlediği gibi, Pop Sanat, Duchamp'ın zihinsel ve kavramsal yaklaşımının doğrudan soyundan gelmektedir. Duchamp'ın keşifleri (pisuar, kar küreği veya bisiklet tekerleği gibi sıradan, seri üretilmiş nesneler gibi her şeyin sanat olabileceğine dair iddiaları) olmasa, Pop Sanat'ın ortaya çıkma ihtimali mümkün gözükmemektedir. Bu

nedenle, 1979'da yayımlanan bir BBC televizyon röportajı sırasında Roy Lichtenstein, neden çizgi roman görüntülerini tercih ettiğini açıklamak için şunları söylemiştir: “Bütün mekanik hazır nesneler (nokta, kontür, ana renkler), içine girdiğimiz hazır bir plastik çağı sembolize etmektedir”. Başka bir deyişle, Lichtenstein, modern dünyanın “hazır nesne” doğasını zaten tanımlamış olan Duchamp'tan aldığı mirasın bilincindedir. Sonuç olarak Pop Sanat birdenbire ortaya çıkmamış, Avrupa Modernizm'inin coşkulu kaygılarından yararlanmış ve onları gündelik kültürle birlikte göz alıcı popüler bir sanata dönüştürmüştür (Sooke, 2015, s.165-167).

Pop Sanat'a dair pek çok temel fikir 1952'den itibaren düzenli olarak buluşup, modernizm ve popüler kültür tartışmaları yapan bir grup sanatçı, mimar ve aydın kişiden oluşan “Bağımsızlar Grubu” tarafından şekillendirilmiştir. John McHale (1922-1978), Richard Hamilton(1922-2011), William Turnbull (1922-1912) ve Eduardo Paolozzi (1924-2005), gibi sanatçılar, 1956'da Londra'da açılan ve konusu günlük yaşam olan “This is Tomorrow” (İşte Yarın) adlı sergiye katılmışlar ve çalışmalarında popüler kültüre ait imge ve teknikleri kullanmışlardır. Bu sergi İngiltere'yi Pop Sanat'la tanıştırmış ve savaştan sonra ortaya çıkan sanatsal anlayışlar açısından bir dönüm noktası olmuştur (Hodge, 2016, s.169). Bu sergide (1956) yer alan “Bugünün Evlerini Bu Kadar Farklı, Bu Kadar Çekici Yapan Nedir?” adlı kolaj, Pop Sanat'a ait ilk örnek sayılmaktadır. Hamilton'a ait olan çalışma gazete ve dergilerin reklam sayfalarından koparılmış sanat dışı ve kitsch olan imgelerden oluşturulmuştur. O yılların modern yaşamını simgeleyen imgelerle bezenmiş bir evin içini gösteren çalışmada Batı dünyasına ait gündelik yaşamın bir yansıması gösterilmektedir. Hamilton, Pop Sanat'ın toplumun değişen ve gelişen değerlerine yönelik sanatsal bir duruşu ifade ettiğini belirtmiştir (Antmen, 2014, s.159-160; Yılmaz, 2013, s.251).

Pop Sanat, İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Batı toplumunda meydana gelen derin dönüşümü resmetmiştir. Amerika liderliğindeki Batı, artık tasarruf ve kemer sıkma çağını geride bırakmıştır. Gelir düzeyinin hızla yükseldiği Amerika'da hızla genişleyen kitle iletişim araçları, kapitalizmin vaatlerini sürekli olarak tekrarlamış ve bu dönemde gazete, dergi, sinema ve televizyon popüler kültürün içinde potansiyel bir güç oluşturmuştur. Kapitalizm artık Amerika'nın öz kimliğinin önemli bir parçası haline gelmiştir (Sooke, 2015, s.11). Bu dönemde tüketicilik hayatın bir parçası haline gelmiş ve bu durum, sanat alanına

da yansımıştır. Londra ve New York'taki bazı sanatçılar toplumu ve popüler kültürden yola çıkarak eserler üretmişlerdir (Hodge, 2016: 168). Warhol bu ortamı sentezleyerek yeni popüler kültürün karşısında heyecan duymuştur. Bu nedenle 1962'de pamuğun üzerine siyah kazein boyayla anıtsal bir Coca-Cola şişesini soğuk, mekanik ve kişisiz bir tarzda resmetmiştir. Sanatçıya göre Coca-Cola Amerika'nın bir simgesidir ve herkesin ulaşabildiği bir şey olduğu için seçici olmamak ile ilgilidir. Bu yeni sanat anlayışıyla, eskiden yüksek kültürle ilişkilendirilen ve mantıksız Avrupalı katılık temelli sonlanmıştır (Sooke, 2015, s.11).

Pop Sanatın, Amerika ve İngiltere'de aynı anda ortaya çıkmasına rağmen Amerika'da gelişmiş olmasının nedeni ise Amerika'nın popüler kültür, imge ve tekniklerinin asıl kaynağı olmasından kaynaklanmaktadır. Bu nedenle Pop Sanat dünyaya Amerika'dan yayılmıştır (Yılmaz, 2013: 255).

Pop sanatçıları, popüler kültürde yaygın olarak bulunan görsel kodların anatomisini çıkarmışlardır. İlham aldıkları sokağın, sadece çağdaş sanat hakkında bilgi sahibi olan seçilmiş bir azınlığın değil, herkesin anlayabileceği bir görsel stile sahip olduğunu keşfetmişlerdir. Pop Sanat, demokrasi ve sanatı kitlelere ulaştırmakla ilgili olduğundan dolayı, pop sanatçılarının benimsediği süreç, yöntem ve teknikler bilinçli olarak sinema, ticari tasarım, hatta ucuz ve tek kullanımlık gazete reklamlarının stratejilerini taklit etmişlerdir (Sooke, 2015, s.18-20). Bu sanat anlayışı güzel sanatlar tarafından tanımayan malzemeler, bir çok tarz ve teknik kullanmıştır. Bunlar; çoğaltma tekniği, baskı, fotoğraf, resim, üç boyutlu eserler kolaj ve gibi uygulamaları içermektedir. James Rosenquist (1933-2017) ve Andy Warhol, reklam alanındaki tecrübeleriyle güzel sanatlar ve reklam arasındaki ayrımı ortadan kaldırıp güzel sanatlarda daha önce itibar görmemiş yeni yöntemlerin önünü açmışlardır (Hodge, 2016, s.171) Warhol'a ait bir tekniklerden olan fotografik imgenin direkt olarak tuvale aktarılmasından sonra müdahalede bulunması, serigrafi baskı tekniğini kullanması ve mekanik çoğaltma tekniklerine duyduğu ilgi sanatının anlamını ve felsefesini belirlemektedir. Warhol'un el becerisini ve yeteneği yadsıyan baskı tekniklerini kullanmasının önemini, herkesin makineleşmesi gerektiğine dair sözlerinden anlamak mümkündür (Antmen, 2014, s.162). Warhol ile çoğaltım tekniklerinin sanat alanında fazlaca kullanılmaya başlanması, sanatın artık tekilliği ya da

biricikliğini kaybetmeye başladığını göstermektedir.

Bu dönemde bir çok sanatçı kitle iletişim araçlarının zayıflatıcı etkisini keşfetmiştir. Çalışmalarına günlük gerçekliği yansıtmak yerine medyadaki gerçekliğin temsillerini aktarmışlardır. Kitle iletişim araçlarının ve ticari görüntülerin gözden kaçmış, yıpranmış, klişeleşmiş dünyasıyla doğrudan ilgili işler üretmişlerdir. Roy Lichtenstein (1923-1997) çalışmalarında, insanlar yerine çizgi romanlardaki karakterlerini ayrıca gazete ve dergilerde bulunduğu ucuz ürünlerin reklamlarını kullanmıştır. Warhol (1928-1987), film yıldızlarını hayattan değil tanıtım fotoğraflarında göründükleri gibi resmetmiştir. James Rosenquist (1933-2017), popüler dergilerde bulunan fotoğraf parçalarının yan yana resimlerini sanki billboard reklamlarıymış gibi büyük bir ölçekte resmetmiştir. Tom Wesselmann (1931-2004), reklam panolarının gerçek boyutlu kopyalarını resimlerine dahil etmiştir. Robert Indiana (1928-2018) yazıların ve ticari markaların görünümünü kullanmış, Richard Hamilton (1922-2011) ise basılı reklamlardan esinlenerek resimler yapmıştır (Sooke, 2015, s. 13-17). Ayrıca Robert Rauschenberg (1925-2008), Wayne Thiebaud (1920-), Claes Oldenburg (1929-) Jasper Johns (1930-), Peter Blake (1932-), Billy Al Bengston (1934-), Jim Dine (1935-), Mel Ramos (1935-2018) ve Ed Ruscha (1937-) gibi sanatçılar bu dönemde Pop Sanatı şekillendiren önemli eserler vermişlerdir (Sooke, 2015, s. 18-20).



**Görsel 4.** Soldaki: Andy Warhol, "Campbell's Soup", 1965 (Eda Uzun Arşivi)

**Görsel 5.** Ortadaki: Mel Ramos "Virna Burger" 1965 Berardo Collection Museum (Eda Uzun Arşivi)

**Görsel 6.** Sağdaki: Martial Raysse "Nissa Bella" MAMAC, 1964 (Eda Uzun Arşivi)

Günümüzde Pop Sanat'tan etkilenecek sanat yapan bir çok sanatçı bulunmaktadır. Jeff Koons (1955-) bu sanatçılardan sadece bir tanesidir. Koons, en başından beri Pop Sanat'ın içinde faaliyet göstermiştir. Sooke'a göre Pop Sanat'ı şekillendiren büyük sanatçılardan olan Martial Raysse'in (1936-) 1962'de yaptığı "Raysse Beach" adlı enstalasyonu kesinlikle genç Amerikalı sanatçı Koons'u etkilemiştir. Koons, popüler kültür öğelerine yer vermiş, geleneksel beğeni sınırlarını zorlamıştır. Sanatçının bayağı eserlerinin ortaya çıkardığı skandallar, Pop Sanat'ın ortaya çıkışına şahit olan herkese tanınmış gelmiştir. Koons'un kaniş ve köpek yavrularından oluşan korkunç kitsch heykelleri o kadar kötü bir zevke sahiptir ki, bir sanat eserini oluşturan şeyin kabul görmüş kanonlarından fazlasıyla ayrılmaktadır. Koons, kendisinden önce gelen Pop'un kurucuları gibi bir şekilde insanları kızdıracak kadar "alçak" bir tür anti-sanat yaratmıştır. Koons, yüksek ve alçak sanat olmadığını, sanatın sadece sofistike insanlar için değil herkes için olduğunu ileri sürmektedir. Bir sanat simsarı olan Anthony D'Offay (1940-), Koons'un 1992'de yaptığı eseri Köpek Yavrusundan (12 metre uzunluğunda köpek şeklinde çiçek budama sanatı) bahsederken; "Ne harika bir şey. Bir kez gördünüz mü, asla unutmazsınız. "Köpek Yavrusu" sanat tarihinin en dikkat çekici heykellerinden biri bence. Herkes onu seviyor. Michelangelo'nun David'i gibi, ona bakan ve bunun bir mucize olduğunu düşünmeyen kimse yok" demiştir (Sooke, 2015, s. 154-157).

Damien Hirst (1965-) ve Takashi Murakami (1962-) gibi piyasanın önde gelen sanatçıları da, Warhol'un iş ve sanat arasındaki örtüşme konusundaki araştırmalarından ilham almışlardır. Pop tarafından şekillendirilen sayısız başka sanatçı örneği bulunmaktadır. Örneğin grafik ve karikatür benzeri figürleri Lichtenstein'a borçlu olan Julian Opie (1958-), USB bellekleri, kola kutuları gibi sıradan ticari ürünleri resmeden Michael Craig-Martin (1941-) ve pop yıldızlarını resmeden Elizabeth Peyton (1965-), ayrıca R. Brooks Kitaj (1932-2007), Derek Boshier (1937-), Peter Phillips (1939-), David Hockney (1937-), Allen Jones (1937-) ve Ryan Trecartin (1981-) Pop Sanat tarafında şekillendirilen diğer sanatçılardır (Antmen, 2014, s.163; Sooke, 2015, s.157-162).

Pop Sanat, yüksek ve alçak kültür, avangart ve kitleler arasındaki ayrımı ortadan kaldırmış, bugün hala dünyamızı şekillendiren güçlere karşı bir kavrayış geliştirmiştir. Günümüzde

Pop Sanat, kitle iletişim araçlarının dijitalleşmiş ortamında kalmanın nasıl bir şey olduğunu ifade etmenin en güçlü sanatsal yollarından biri olmaya devam etmekte ve “All is Pretty” (Herşey Güzel) anlayışıyla halen geçerliliğini korumaktadır (Krausse, 2005, s.119; Sooke, 2015, s. 160-167).

#### **1.8.4. Fotogerçekçilik ve Hipergerçekçilik**

Popüler kültüre ait nesne ve mekanları konu alan Fotogerçekçilik, Pop Sanat’ın bir kolu olarak nitelendirilmektedir (“Fotorealizm” t.y.). Pop Sanat’la tekrar değer kazanan figüratif resim, gelişimini Fotogerçekçilik alanında sürdürmeye devam etmiştir (Yılmaz, 2013, s.262). Bu sanat akımı 1960’ların ortalarında Amerika Birleşik Devletleri’nde şekillenmeye başlamıştır. Sanatçılar Pop Sanat’taki gibi sıradan konuları ele almışlardır. Pop Sanat resme aktarılacak daha çok konu olduğunu göstermiş, fotogerçekçiler de Pop sanatçılar gibi, dikkatini daha önce dikkate değer olmayan her şeylere (gündelik nesneler, ticari yaşam sahneleri ve günümüz tüketimciliğine) çevirmiştir. Daha önce fotografik medya görüntülerinin, Pop sanatçılar tarafından yorumlanması ve hatta doğrudan kullanılması sayesinde sanat dünyası fotografik bir tarz için olgunlaşmıştır. Fotogerçekçi sanatçılar, fotoğrafa yeni bir ilgiyle yönelmiş, fotoğrafı inanılmaz bir doğruluk ve titizlikle yeniden yaratarak, sıradan olanın benzersizliğinin yeniden değerlendirilmesini istemişlerdir. Bu sanatçılar, kendilerini (otoportre), lokantaları, benzin istasyonlarını, neon tabelaları, yansıyan mağaza vitrinlerini ve bazı popüler araba modelleri gibi sıradan konuları resmetmişlerdir (Odom, 1981, s.5-7).

1970’lerin başlarında, Fotogerçekçilik hız kazanmış ve Kuzey Amerika’da büyük bir fenomen haline gelmiştir. Bu akımın öncüler arasında, Robert Bechtle (1932-2020), Richard Estes (1932-), Richard Mclean (1934-2014), Ralph Goings (1928-2016), Chuck Close (1940-) Audrey Flack (1931-), Malcolm Morley (1931-2018), Tom Blackwell (1938) gibi sanatçılar bulunmaktadır. Fotogerçekçi hareketin ardından, 1970’lerin sonlarında, Hipergerçekçilik olarak bilinen stilin yeni bir versiyonu ortaya çıkmıştır. Fotogerçekçiliğin bir ilerlemesi olarak kabul edilen bu akım 2000’lerde öne çıkmıştır. Fotogerçekçiliğin kesin teknikle bir fotoğrafı taklit etmeyi amaçladığı yerde, Hipergerçekçilik özünde fotografik olsa da, tasvir edilen konuya daha karmaşık bir odaklanma yerleştirir. Bu, Fotogerçekçilik ve Pop Sanat’tan farklı olarak sanatçılara eserlerinde daha çok ifade ve anlatıya yer

vermelerini sağlamaktadır. Fotogerçekçi öznelerin genel mekanik, tarafsız gözünün aksine, Hiperrealizm, büyük ölçekler, aşırı aydınlatma veya anlatı içeriğindeki ipuçlarıyla konularının huşu ve önemini arttırırken, kasıtlı olarak duygusal konulara odaklanmıştır (Lesso, 2020).



**Görsel 7.** Ron Mueck, “Boy”, Karışık Teknik, 490x490x250cm, 1999,

([https://www.hyperrealism.eu/wp-content/uploads/2018/04/ron-mueck-boy\\_mixed-media\\_1999.jpg](https://www.hyperrealism.eu/wp-content/uploads/2018/04/ron-mueck-boy_mixed-media_1999.jpg))

Heykel, Hipergerçekçi Sanat'ın özellikle önemli bir kolu olmuştur. Özellikle Amerika'lı heykeltıraşlar Duane Hanson (1925-1996) ve John de Andrea'nın (1941-) anlatılmamış hikayelere işaret eden inanılmaz derecede gerçekçi heykelleri ön plana çıkmıştır. Çağdaş Avustralyalı heykeltıraş Ron Mueck (1958-) ise son yıllarda bu fikirleri aşırıya taşımış ve duygusal etkilerini artırmayı amaçlayan değişik ölçeklerle, insan halinin karmaşıklığını anlatan sürrealist figüratif semboller üretmiştir (Lesso, 2020).

#### **1.8.5. 21. Yüzyıl Sanat Anlayışı**

Bugün, uluslararası çağdaş sanat, belirgin, net hareketlerden ziyade çoğulculuk ile karakterize edilmektedir. Jean Lyotard'ın belirttiği gibi, ana anlatının yerini çok sayıda (birbiriyle örtüşme ihtimali bulunan, ama mutlaka birbirleriyle çakışması gerekmeyen) anlatılar almıştır. Üslup kavramı uzun bir süredir anakronik durumdadır. Sanatçılar çalışmalarında (sakızdan beneklere kadar) çok farklı anlatım araçları kullanmakta, birçok disiplinle aynı anda çalışmakta ve sınırsız sayıdaki konuları (klonlamadan alışverişe kadar)

irdelemektedir. Bu sebeple sanatın malzeme, çeşit ya da içeriğine bakılarak gruplanması günümüz sanatı için artık mantıklı görünmemektedir. Diğer yandan sanat dış etkenlere (teknolojideki ya da popüler kültürün etkisinin giderek artmasına) tepki vererek gelişmeye devam etmektedir (Heartney, 2008, s.11-12).

Günümüzün en yaratıcı endüstrilerinden biri olan sanat 20. yüzyılın sonlarında sınırlarını ortadan kaldırmıştır. 20. yüzyılda bazı Dadaistlerin ve Pop sanatçılarının sanata başkaldırmaları ve bu yöndeki eserlerini bile bünyesine dahil etmiştir. Bugün bu eserler, başkaldırı amacıyla yola çıktıkları sanat müzelerinin, başköşelerini süslemektedirler. Sanat dünyası başkaldırı hareketlerini yeniden egemenliğine altına alırken bile kendi sınırlarını da genişletmektedir (Shiner, 2018, s.27). Hiçbir sınır tanımayan sanat, yüzlerce yıllık geçmişinde olağanüstü büyük bir çeşitlilik geliştirmiştir. Örneğin alt kültüre ait olarak gösterilen Keith Haring'in grafiti çalışmaları müzelerde sergilenabilmekte ya da sanat etiketli bir ticari ürün olarak eşyaları süsleyebilmektedir (Krausse, 2005, s. 119).

Ulusal sınırların açılışı, yeni pazarlar ve küresellik, çağdaş dünyaya yeni bir biçim vermiştir. Küresellik, sanat dünyasındaki Avrupa merkezci modernizm anlatısını yıkmış ve özellikle sanat dünyasında üretken bir rol oynamıştır. Dünyanın diğer ucundaki yerlerde yapılan uluslararası bienallerin çoğalması, yeryüzünün her köşesinden uluslararası düzeyde tanınan sanatçıların çıkışı ve sanatçılar, küratörler, eleştirmenler ve izleyicilerin gittikçe daha fazla hareketli hale gelmeleri, insanları başka anlatıların, tanımlarının, amaçların, değerlerin ve ilkelerin geçerliliğini kabullenmek zorunda bırakmıştır (Heartney, 2008, s.11).

Bugün uluslararası burjuvazi sanatı en başta sermaye olmak üzere küresel değerler adına desteklemektedir. Sanat, büyük şirketlerin ve uluslararası korporasyonların kurduğu küresel ekonomik, siyasal ve kültürel ağların kontrolüne girmeye başlamıştır. Bienaller, müzeler ve sanatın temsil edildiği diğer mecralar sanatın yeni bekçilerinin logolarıyla donanmıştır. Konusu dahil bütün kararların sponsor kurumların hakimiyetindeki küratörlere devrolunan bienal ve trienal gibi etkinliklerde sanatın bağımsızlığından bahsetmek de olanaksızlaşmıştır (Artun,2014; Yılmaz, 2013, s.30). Sanatın başlangıcından beri geçirdiği bu büyük dönüşümün bu karmaşık yansımasının arkasında birçok sebep ve

baęlantı bulunmaktadır. Sanatın, gerek toplumsal, kültürel ve teknolojik deęişimlerden doğrudan etkilenmesi gerek sanatçılar tarafından tanımlanma biçimi sanatın işlevinin ve statüsünün deęişmesinde doğrudan etkili olmuştur.



## 2. BÖLÜM: POP SÜRREALİZM (LOWBROW SANAT)

Pop Sürrealizm'i anlamaya ve onu uygun şekilde tanımlamaya başlamadan önce birbirinin yerine kullanılan "Pop Sürrealizm" ve "Lowbrow Sanat"ın neler olduğu, aynı sanat hareketini karşılayıp karşılamadıklarıyla alakalı kafa karışıklığının giderilmesi gerekmektedir. Bu iki terimin yaygın olarak aynı anlama geldiği düşünülmektedir fakat Lowbrow Sanat ve Pop Sürrealizm arasındaki bağlantılar hakkında bazı tartışmalar bulunmaktadır. Bir çok kaynakta eş anlamlı olarak geçen bu isimlerin kaynağına değinilmesi ve aralarındaki karışıklığın giderilmesi konunun daha iyi anlaşılması için önem arz etmektedir. Bu bölümde bu konuların aydınlatılması ayrıca Pop Sürrealizm'in gelişimi, kullandığı boyama teknikleri ve öğelerin ve anlatım özelliklerinin açıklanması amaçlanmıştır.

### 2.1. Lowbrow Sanat

İngilizcedeki sözlük anlamı; "zevki veya entelektüel ilgisi az olan bir kişiyle ilgili olan" Lowbrow isminin ("Lowbrow" t.y.) kaynağına değinen Robert Williams bu konuya şahsen açıklama getirmiştir. Williams; "1960'ların ortalarında Amerika Birleşik Devletleri'nde, o zamanlar kültüre hükmeden steril, nesnel olmayan soyut sanat dünyasıyla yüzleşmeye cesaret eden temelde iki yarı sürreal-fantezi ressamı vardı. New York'ta bu sancak çok yetenekli ressam Mati Klarwein tarafından taşındı. Ve Los Angeles'ta, savaş sancağı benim tarafımdan yüksekte tutuldu. Birkaç yıl sonra, Mati Klarwein New York sanat ortamının modernist baskılarına boyun eğdi ve Mayorka adasına kendi isteğiyle sürgüne gitti. Bu durum benim önemsiz sanatsal benliğimi, karikatürlerle lekelenmiş Soyut Sürrealizmin meşalesini taşımaya bıraktı. O zamanlar, The Furry Freak Bros'un yaratıcısı Gilbert Shelton ile hala Zap Comix şeritleri yapıyordum. Ayrıca kısmen Rip-Off Press adlı bir yeraltı yayıncılık şirketine sahipti. 1979'da Gilbert tüm resimlerimden oluşan bir sanat kitabı çıkartmayı teklif etti. Başka hiçbir yayınevi, hiçbir yerde böylesine alışılmışın dışında bir projeye girişmeye cesaret edemez. O sıralar hiçbir yetkili sanat kurumu bu sanat biçimini tanımayacağından kitabımın adına, "The Lowbrow Art of Robert Williams" adı verildi. Kitabımın adını yeni gelişen bir sanat hareketinin adı yapmak gibi bir niyetim asla olmadı, ancak zamanla ortaya çıkan şey bu gibi görünüyor. Orijinal çağrışım, bu kendini küçümseyen ismin, bir zaman içinde, en düşük kültürel sanat dalından ironik bir şekilde

zirveye tırmanacağını öne sürmekti, ancak bu ciddi bir varsayım değildi. “Lowbrow” terimi benim için her zaman rahatsız edici olmuştur. Çünkü sanatımı ne kadar ciddiye aldığımı hafife alıyor.” ifadelerini kullanmıştır (“Williams” t.y.). Williams bu sanat hakkında; “Buna bir hareket demekten çekiniyorum. Belki bir fenomen olarak adlandırmak daha iyidir” ifadesini kullanmıştır (Jordan, 2005, s.27).

Williams'ın kendisi de dahil olmak üzere birçok sanatçı, “Lowbrow” isminin uygunsuz olduğunu ve zarar verici bir şekilde kendini aşağıladığını belirtmiş ve bu ismin kullanımıyla ilgili tartışmalar günümüze kadar sürmüştür. “Lowbrow Sanat” etiketinin uygunsuz, sınırlayıcı veya aşağılayıcı olduğunun düşünen yazarlar ve sanatçılar, bu sanat anlayışı için; çizgi roman sanatı, karikatür dışavurumculuğu, imgecilik, kara roman, karikatür çoğulculuğu, Psikedelik Punk, Kustom Kulture, yeraltı sanatı, retro illüstrasyon gibi isimler önermişlerdir. Bazı sanatçılar ise Nobrow, Newbrow, New Contemporary, Pop Sürrealizm vb. terimleri tercih etmektedir. “Lowbrow” en sık kullanılan isimdir ancak “Pop Sürrealizm” de yaygın olarak kullanılmaktadır (Jordan, 2005, s.11; Lowey ve Prince, 2014, s.187). Diğer taraftan Williams, bu sanat için takılı kalan “Lowbrow” ismi yerine kullanılan “Pop sürrealizm” ismini de doğru bulmamıştır. Kendi tabiriyle “Yabani Sanat” ismini tercih etmektedir. Sonuç olarak ismi ne olursa olsun Williams ve sanatı kültürel fenomenlerin benzersiz bir Kaliforniya birleşiminden doğmuştur (Miranda, 2015).

Pek çok farklı stil için bir şemsiye terim olarak kullanılan Lowbrow Sanat ve daha sonra Pop Sürrealizm bir kimlik bunalımı yaşamıştır. Sanatçılar, Lowbrow'un gerçekte ne olduğu hakkında hemfikir olmamakla birlikte, ölçeğin Pop Sürrealizm ucundaki birçok sanatçı, kendilerini eski okul olarak gördükleri, daha geleneksel olan Lowbrow, Kustom Kulture ve çizgi romandan etkilenen sanatçılardan uzaklaştırmaya çalışmaktadır. Bu anlayışa göre belli bir tarzda basit bir araba çıkartmaları tasarlayan ve daha sonra bir postere dönüştüren ticari bir illüstratöre, sanat baskıları veya tablolar üreten bir dövme sanatçısı gibi Lowbrow statüsü verilebilir. Aynı zamanda karmaşık, romantik ve gerçeküstü resimler yapan bir sanatçıya da aynı statü verilebilmektedir (Lowey ve Prince, 2014, s.190).

Lowbrow, Ashcan ekolüne veya Dadaizm’e çok benzemektedir, çünkü üretilen eserler o kadar çeşitlidir ki bazı benzerliklerle birlikte hepsinin bir akıma ait olduğu

anlaşılmamaktadır. Lowbrow sanatının önemli bir unsuru her türden bayat, adi ve karikatürümsü pop kültürünün kullanımı veya sahiplenilmesidir. Pop art, gazete çizgi romanları ve reklam panoları gibi ana akım popüler kültürden görüntüler ödünç alırken, Lowbrow, yeraltı ve ucuz pop kültüründen ödünç almakta ve bunları alışılmadık bir kaliteye sahip olabilecek mizahi yollarla kullanmaktadır. Bazı Lowbrow sanatçıları ise Lowbrow kültürünü bilinçdışı zihnin akıntısı ve kimlik taşması gibi tasvir etmektedir. Lowbrow sanatının bir kısmı, bu doğrudan bilinçaltı derinliği, rüya benzeri yaklaşımı Sürrealist Sanat'la paylaşmaktadır. Aradaki fark ise, Lowbrow'un alçak bir kültürle karışmasıdır. Bu kitsch-pop görüntülerin sanki bir rüya sahnesine örneğin, Salvador Dali'nin bir rüya manzarasında dolaşan Chuck Jones çizgi filmi karakterine benzemektedir. Sürrealizm ve Pop'un bu karışımı, bazı insanların Lowbrow sanatının bu alt türünü, Pop Sürrealizm olarak adlandırmasına ve hatta bazılarının tüm Lowbrow sanatı, Pop Sürrealizm olarak adlandırmasına neden olmuştur ancak birçok Lowbrow sanatı gerçeküstü bir yaklaşım benimsememektedir (Jordan, 2010, s. 12).

Lowbrow Sanat, kısaca izleyiciyi bir anlatı veya ima edilen anlatı ile irtibatlandırmak için popüler görsel kültürün estetik eğilimlerinden yararlanan geleneksel araçlarla icra edilen figüratif sanat olarak tanımlanmaktadır (Givens, 2013, s.41). 1960'ların Pop Sanat patlaması kadar kolay fark edilen bu değişken hareketinin anlaşılması için, Lowbrow'un geçmişine göz atmak gerekmektedir. Orijinal "Lowbrow'un kökenleri, yeraltı çizgi roman, Punk ve Kustom Kulture (Hot Rod) sahnelerine sıkı sıkıya bağlı olsa da, 1970'lerin sonundan 1990'ların başlarına kadar Amerikan Batı Kıyısı alternatif sanat sahnesi bulanıktır. Bireysel sanatçıların kendilerini bağlayabileceği tanımlanabilir bir hareket bulunmamaktadır (Lowey ve Prince, 2014, s. 161).

Lowbrow Sanat'ı anlamak için, Amerika'nın 21. yüzyıl ortalarındaki kültürel ve sosyal arka planı hakkında bilgi sahibi olmak gereklidir. 1900'lerin ortalarında Lowbrow Sanat'ın ortaya çıktığı Amerika'daki uyum görünümünün altında köpüren bir tuhafılık kazanı yatmaktadır. Bu ortamdan sonraki nesil Amerika'lı sanatçıları büyük ölçüde etkileyecek ve güzel sanatların gidişatını kalıcı olarak değiştirecek bir kültürel hareket doğmuştur. Kökleri 1950'lerin ve 1960'ların Americana'sının pop-kültür ikonografisine dayanan bir ikonoklast grubu, çağdaş toplum koşullarında bu anakronik estetiği yeniden incelemeye girişmiştir. O

dönemin efsanevi toplumsal uygunluğu, kısa sürede kültürel sözlüğe nüfuz eden esprili ve acayip bir kitsch karşı kültürüne yol açmıştır. Soğuk Savaş dönemi pop kültürüne saldırılarla soylu geleneklere karşı ihtiyatlı bir isyan ortaya çıkmıştır (Anderson, 2004, s.6).

20. yüzyıl yeraltı, varoş, retro ve yabancı alt kültürleri Lowbrow'u etkilemiştir. Lowbrow Sanat'ı şekillendiren kültürel güçler; yeraltı çizgi roman ve karikatür sanatı, Punk, Pop Sanat, psikedelik sanat, erotik filmler, sörf, kayak, dövme, grafiti, düşük bütçeli filmler, korku filmleri, manga, Japon oyuncakları, eski masa oyunları, yol kenarındaki tabelalar ve mimari, karnaval ve panayır tabelaları, 1960'ların tv dizileri, 1950'lerin basit reklam görüntüleri, kitsch kültürü, dövmeler, tiki kültürü, retro reklam grafikleri, ucuz roman ve en önemlisi Hot Rod benzerleri de dahil olmak üzere referanslar ve etkilerle çeşitlenmiştir (Lowey ve Prince, 2014, s.190; Jordan, 2005, s.12 ).

Orta sınıf Amerika tek kullanımlık eğilimlerin estetiğini benimsediği dönemde toplumda, otomobillere ve onların sonsuz yaratıcı olanaklarına yönelik bir istek doğmuştur. Savaş sonrası yükselen refah döneminde orta sınıf tarafından çöpe atılan, 1920'lerin ve 1930'ların erken model Ford'ları, genç sürücüler tarafından modifiye edilerek orijinal stillere dönüştürülmüştür. Bu araçlar genellikle alevler, kafatasları ve tehditkar aksesuarlarla süslenmiştir. Bu hayal gücü, arabalı açık hava sineması canavar filmleriyle daha da güçlenmiştir. Genellikle hayali bir Hot Rod'un direksiyonunda bu canavar filmlerinin grotesk yıldızlarını gösteren plastik model kitleri için bir tutku oluşmuştur. E.C. baskısının korku çizgi romanları, yazarların çarpıcı sanat eserlerini ve hikayelerini tanıtmıştır (Anderson, 2004, s.6-8). EC Comics, 1952'de MAD dergisini ucuz bir çizgi roman olarak piyasaya sürmüş ve çok geçmeden bir hit olmuştur. 1958'e kadar her sayının bir milyon kopyası yayınlanmıştır. Baby Boomer kuşağının bakış açısını şekillendirmiş ve birçok sanatçıyı etkilemiştir (Jordan, 2005, s.15).

Anderson, Lowbrow Sanat'ın temelini 50'lerin sonlarında ve 60'ların başlarında, Ed Roth'un Los Angeles'taki ünlü Maywood Hot-Rod mağazasında atıldığını ifade etmektedir. Ona göre, sanatçılar Rick Griffin, Robert Williams ve efsanevi pinstriper Von Dutch'ın hizmetlerinden yararlanan Roth'un stüdyosu, dönemin uyumsuzları ve karşı kültür uzmanları için bir buluşma yeri haline gelmiştir. Ed "Big Daddy" Roth, sörf, Hot-Rod ve

motorcu kültürüne dayalı uygun fiyatlı ürünler ortaya çıkaran Lowbrow sanatçıların yeteneklerini kullanmıştır. Bu ürünler, güç ve isyan duygusuna özlem duyan ergenleri heyecanlandırmıştır. Çizgi film ikonu dişlek ve pis kokulu Rat Fink, ulusal çapta eziklerin isyanının eğlenceli ve havalı bir karikatürü olarak tanınmıştır. 1960'larda, Hot Rod kahramanı Ed Roth'un (1932-2001) "Rat Fink" karikatürü, Amerikan gençliğinin zihninde dini bir simge boyutuna ulaşmıştır. 1990'larda, ünü yayılarak ve Hot-Rod, Lowbrow, retro canlanmanın bir parçası olarak yeniden ortaya çıkmıştır (Anderson, 2004, s.8; Jordan, 2005, s.20).



**Görsel 8.** Ed "Big Daddy" Roth, "Rat Fink" karikatürü (Lowey ve Prince, 2014, s.12).

1920'lerin başında araba kültürü hızla genişlerken, Los Angeles'ta ve ABD'nin başka sokaklarında, ilginç, sosisli sandviç, çörek, çizme, şapka veya hayvan şeklinde veya egzotik mimari süslemeler ve tasarımlar sergileyen yerel yol kenarındaki binalar ortaya çıkmıştır. Bu tarzdaki bowling salonları, lokantalar, minyatür golf sahaları ve moteller genellikle bir işletme sahibi tarafından neşeli, kendin yap (DIY) hevesiyle tasarlanmaktadır. 1950'lerde ve 60'larda bu, daha sonra "Googie" olarak adlandırılan bir tarz olan çarpıcı modernist ve uzay çağı şekillerine dönüşmüştür. Garip, karikatürümsü ve karnavalesk bu yol kenarı kültürü Lowbrow sanatçılarını etkilemiştir (Jordan, 2005, s.15).

Televizyon Amerika'nın bilincine nüfuz etmeye başladığında aileler; The Rat Pack grubu, Maynard G. Krebs'in hippie tiplemesi, Flintstones'un (Çakmaktaşılar Çizgifilmi) tarih öncesi fantezisi ve yeni bin yıl için beklentileri tanımlayan Jetsons'ın (Jetgiller Çizgifilmi) fütürizminden etkilenmiştir. Geleneksel aile yapısı, "The Munsters" dizisi ve "The Addams Ailesi" filminin Gotik canavarlığıyla hicvedilmiştir. Çocuklar, hergün okul sonrası eğlence programlarına ev sahipliği yapan çılgın palyaçolar ve bedensiz kuklalara maruz bırakılmıştır. 1950'li yılların aileleri, acayip kadife tablolar ve abartılı Polinezya gösterileriyle dolu egzotik Tiki restoranlarında rutin olarak yemek yemiştir. Yine de cinsel olarak bastırılmış toplum, renkli "Pin-Up" görüntülerine ve müstehcen dergilere müsamaha göstermiştir. Aile tatilleri, çekici karnaval etkinlikleri ve Rockn Roll dansları içeren gösterişli tatil beldelerinde geçirilmiştir. Bu on yıllık tuhaf uyum süreci, Amerika gençliğinin kolektif bilinçaltını silinmez bir şekilde etkilemiştir (Anderson, 2004, s.8).

Rock müziği 1950'lerde aniden popülerlik kazanmış, dünya çapında bir pop-kültür gücü haline gelmiştir. Birçok Lowbrow sanatçısı, albüm kapakları ve posterler için illüstratör olarak ve bazen de yapımcı ve müzisyen olarak Rock müzikle ittifak yapmıştır. Sonraları örnek niteliğindeki Punk grubu "Sex Pistols" ve bir çok Punk grubu kurulmuştur. 1950'lerin devrimci bir hareketi olan Dadaizm ve Sitüasyonist Hareket dahil olmak üzere çeşitli sanat hareketleriyle bağları olan, erken dönem Rock müziğin azaltılmış sesine bir dönüş olmuştur. Erken dönem Rock ve 50'lerin kültür Punk'ından stil ipuçlarını toplamak, Orta Çağ Amerikan kültürüne olan ilgiyi canlandırmış ve 1990'ların retro canlanışının habercisi olmuştur. Punk, ilerici siyasi gruplar, çevrecilik ve DIY (kendin yap) hareketiyle bağları olan bir yeraltı hareketi olarak yaşamaktadır. Punk, Lowbrow sanat için önemli bir dönüm noktasıdır. Williams, "Punk olana kadar seyircim yoktu" demiştir. Punk sahnesinden etkilenen Williams, ham, şiddetli ve gösterişli "Zombi Gizem" tablolarını yaratmıştır. Lowbrow sanatçılarının ilk büyük dalgası (henüz "Lowbrow" olarak adlandırılmamış olsa da), Robert Williams, Panter ve diğerlerinin çalışmalarından esinlenerek 1980'lerin başında Los Angeles'ta düzenli olarak grup gösterilerinde ortaya çıkmıştır. Bunlar Pizz, XNO ve Anthony Ausgang'ı içermektedir. Güzel sanatlar dünyasında tanınmayı umarken aynı zamanda kendilerini, sokaklardan ve kanun kaçağı alt kültürlerden yükselen güzel sanat karşıtı bir hareketin üyeleri olmuşlardır. Diğer yandan, New York'ta, Punk-Rock döneminde, Keith Haring, Jean-Michel Basquiat ve Kenny Scharf, resimlerinde

karikatürümsü, grafitiden etkilenen görüntüler kullanmış ve güzel sanatlar dünyasında kabul görmüşlerdir (Jordan, 2005, s.18-24).

Günümüzde Lowbrow olarak kabul edilen sanatçılar, 1980'ler boyunca çalışmalarını sergileyecek neredeyse hiçbir yerleri olmadığını ifade etmektedir. Fakat 1986'da Hollywood'da Billy Shire tarafından La Luz de Jesus Galerisi'nin açılmasıyla bu durum değişmiştir. Robert Williams, Coop, Ed Roth, Von Dutch ve Todd Schorr gibi sanatçıların önemini fark eden ilk satıcı Billy Shire olmuştur. Ardından, 1993 yılında Laguna Sanat Müzesi, bir Kustom Kulture sergisine ev sahipliği yapmıştır. Judy Chicago, Anthony Ausgang, Mike Kelley, Rick Griffin ve Alan Forbes gibi diğer sanatçılarla çalışmalarını birleştirmenin yanı sıra sergi, Ed Roth, Von Dutch ve Robert Williams'ın alt kültür panteonundaki yerlerini kabul eden çalışmalarını öne çıkarmıştır. Sergi, Kaliforniya özel otomobil alt kültürüne dahil olanların sanat eserlerini, araçlarını, modalarını ve tutumlarını vurgulamıştır. Sergiye katılan sanatçılar onlarca yıl boyunca Kustom Kulture ve daha sonra Lowbrow sanatı fenomenini şekillendirmişlerdir. Serginin saygısız ve asi doğası gelecekteki yeni nesil Lowbrow sanatçıları üzerinde muazzam bir etki yaratmıştır. Lowbrow hareketinin bu ilk zamanları, yoğun olarak Hot Rods, karikatürize görüntüler, alevler, şeytan kızlar vb. ile doldurulmuştur. Sonuç olarak, bu gösteri sanatta soyutlama ve kavramsalcılığın hakimiyeti ile artan hayal kırıklığı ve daha somut ve dolaysız temsili biçimlere olan ilginin yeniden canlandığı bir zamanda geldiği için hakim olan zamanın ruhuna dokunmuştur (Lowey ve Prince, 2014, s. 163-170). Ortaya çıkan bu hareket, Pop Sanat hareketinden bu yana sanatta belki de en erişilebilir ve belirgin gelişme olmuştur (Anderson, 2004, s.6).



**Görsel 9.** Rick Griffin, Grateful Dead'e ait Aoxomoxoa Albümünün Kapak Çalışması, Litografi, 1969

(<https://www.moma.org/collection/works/189054>)

1994 yılında Robert Williams, aralarında C. R. Stecyk III, Fausto Vitello, ve Greg Escalante'nin de bulunduğu bir grup sanatçı ve koleksiyoncu ile birlikte Juxtapoz dergisini kurmuştur. Birçok insan için bu eylem, nihayet sanatı ve sanatçıları tanınabilir bir hareket olarak bir araya getirmiştir. Juxtapoz, görünüşte ilgisiz birkaç görsel sanat dalını birbirine bağlayarak çok önemli bir değişim sağlamıştır. Sokak sanatı, poster sanatı veya illüstrasyon olsun Lowbrow ruhuna uyuyorsa bu dergiye kabul edilmiştir (Lowey ve Prince, 2014, s.180).

Dergi, başlangıcından beri Amerika Batı Yakası eğiliminde olsa da ilk sayılar çoğunlukla kurucuların kişisel tutkularını yansıtmıştır. Genellikle Amerika'nın her köşesinden ve dünyanın her yerinden içerik sağlamış, alt kültür türlerini ele alan ve onlara hem saygı hem de ağırlık veren tek kayda değer düzenli yayın olmuştur. Ayrıca güzel sanatlar dünyasının sınırlamalarından ve beklentilerinden arınmış bir yayın olarak, içerik seçimiyle hızlı ve özgür yayın yapabilmıştır (Lowey ve Prince, 2014, s.181). Sanatçılar için herkesin düşündüklerinden ve zincirlerden kurtulmak özgürleştirici olmuştur. Dergiden, Camille Rose Garcia, Mark Ryden, Glenn Barr, Shag, Liz McGrath, Tod Schorr ve Tim Biskup gibi

hepsi çılgınca farklı ama onları birbirine bağlayan tanımlanamaz bir şeyi paylaşan sanatçılar çıkmıştır (Anderson, 2007). Derginin kurucusu ve başyazı yazarı olarak Robert Williams, tüm hareketin resmi olmasa da oldukça görünür bir sözcüsüdür. Juxtapoz dergisi EC çizgi romanlarının, psikedelik rock afişlerin, sirk afişlerinin ve Zap karikatür dergisinin grafik geleneğinde ve herkesin itibarının altında kalmayı amaçlamıştır. Dergi hızla ticari başarı kazanmış ve ABD'de en çok satılan sanat dergilerinden biri haline gelmiş ve tüm dünyada yaygınlaşarak Lowbrow sanatı küresel bir izleyici kitlesine tanıtmıştır. Hi Fructose, Tokion ve Giant Robot gibi benzer konuları kapsayan yeni yayınlar sonraki on yılda ortaya çıkmıştır. Tüm bu dergiler güzel sanatlar dışı bir sanat türünün amacını iletmeye hizmet etmiştir (Lowey ve Prince, 2014, s.186).

Lowbrow geliştikçe biri daha illüzyonist ve diğeri daha karikatür olan iki farklı stile evrilmiştir. Bu durum Robert Williams ve Gary Panter gibi iki erken dönem Lowbrow sanatçısının çalışmalarında izlenmektedir. Sanatçılar tarafından genellikle tüm Lowbrow sanat hareketinin kurucusu olarak anılan ve kesinlikle etkili figür olan Williams, karnaval, dövme, Hot Rod ve çizgi roman görüntüleri ile doğrudan ilişkisinden ilham almaktadır. Diğer bir anahtar isim olan Panter de kültürler arası, Postmodern bir saçmalığa ya da kendi deyimiyle "rekombinant" sanata daha yakın olmuştur. Her iki sanatçı da 1970'lerin sonlarında Los Angeles'ta Lowbrow sanatının erken ortaya çıkışında seminal figür olmuşlardır. Her ikisi de punk müzik ve kültürden etkilenen, kendi ikonik karakterleri ve benzersiz tarzları olan underground karikatüristlerdi. Williams'ın çalışması resimsel ve illüzyonistik, Panter'in tarzı ise daha serbest, gelişigüzel ve saf karikatürdür. Williams, The Pizz ve Anthony Ausgang ve daha sonra Todd Schorr ve Skot Olsen gibi sanatçılar için stilistik bir model olmuştur. Panter'in sanatı ise, Georganne Deen ve daha sonra Tim Biskup, Gary Baseman ve Gary Taxah'in sanat tarzını şekillendirmeye yardımcı olmuştur. Williams ve Panter'in çalışmaları, Lowbrow sanat tarihinin daha büyük bir şemasındaki noktaları birleştirmek için elverişli olsa da tüm hareketin karmaşıklığını tam olarak açıklayamamaktadır. Bu yeraltı, retro, karnavalesk ve karikatürden etkilenen vahşi sanat, etkilerin zaman çizgisinden ve takip eden tarihten görebileceğimiz gibi birçok stilistik ve kültürel kaynaktan ortaya çıkmaktadır (Jordan, 2005, s.12-13).



**Görsel 10.** Solda: Robert Williams, “A Carouser’s Ode to Sentimentality”, 1989 (Jordan,2005, s.186).

**Görsel 11.** Sağda: Gary Panter, “Jimbo Erectus”, 1982 (Jordan,2005, s.112).

Geniş bir etki yelpazesine sahip Lowbrow sanat ve sanatçıların birbirinden çok farklı olması şaşırtıcı değildir. Bir yanda Vince Ray, Mitch O’Connell, Coop ve The Pizz gibi, dövme tipi görüntüler, şeytan kızlar, hızlı arabalar, abartılı kadınlar ve çizgi film figürleri çalışan geleneksel sanatçılar, diğer yanda Shag ve Derek Yaniger gibi reklam görselleri ve salon (lounge) kültüründen daha fazla etkilenen sanatçılar ortaya çıkmıştır. Ron English, en uzun süredir çalışma üreten Lowbrow sanatçılarından biri olmakla birlikte çalışmaları büyük ölçüde reklamcılığı altüst etmekle ilgili olmuştur. Greg Guillemine’in çalışmaları ise çizgi film görüntülerini Pop Sanat teknikleriyle harmanlamaktadır (Lowey ve Prince, 2014, s.192). Geleneksel Hot Rod (Kustom Kulture) görüntüleriyle uğraşan sanatçılar (eski okul) hala güçlü olsa da günümüzde basitlik amacıyla Pop Sürrealizm denen şeye doğru büyük derecede bir kayma olmuştur (Lowey ve Prince, 2014, s.205).

## 2.2. Pop Sürrealizm

Pop sürrealizm ismi, başlangıçta sanatçı Kenny Scharf tarafından kendi eseriyle ilgili olarak kullanılan bir terim olmuştur. Daha sonraları bu terim The Aldrich Contemporary Art Museum tarafından 1998'deki bir serginin başlığı için kullanılmıştır. The New York Times sergi hakkında şunları söylemiştir: “İlk başta, Sürrealizm ve popüler kültür, yağ ve su gibi görünebilir. Sürrealizm rüyaları ve bilinçaltını kazar, popüler kültür ise yüzeysel ve sıradan şeylerle ilgilenir: Ancak son yıllarda yüksek ve alçağın ilişkili olduğunu kanıtlamakla ilgili sergilerde bir araya getirildiler” (Zimmer, 1998).

Kristen Anderson, Pop Sürrealizm isminin doğuşunu, Brian Sherwin ile yaptığı röportajda

ayrıntılı olarak anlatmaktadır. “2004'te bu yeni sanat ortamının ilk araştırması olan "Pop Sürrealizm" kitabını yazdığımda, aslında ona "Lowbrow" adını verecektim. Kitapta yer almasını istediğim sanatçıların birçoğu projeye hevesliydi ama artık "Lowbrow" ismiyle anılmak istemiyorlardı, onlara aşağılayıcı geliyordu, bu sanatçıların birçoğu Lowbrow'un ilk başladığı ve daha rafine hale geldiği kaba ve karmaşık halini aştığı için mantıklıydı. Bu yüzden başka bir başlık bulmam gerekti ve bu da benim altı ayımı aldı. Kenny Scharf aracılığıyla "Pop Sürrealizm"e tutundum. Sanırım bu terimi kendi işini tanımlamak için icat etti ve düşünebildiğim en yakın şemsiye terim olduğunu anladım. Bundan sonra, bu sahne için bir isim olarak kullanılmaya başlandı, ancak insanlar hala Lowbrow'u kullanıyorlar, çünkü orijinal isim buydu.” (Anderson, 2007). Sonuç olarak Pop Sürrealizm ismi bu şekilde ortaya çıkmıştır (Lowey ve Prince, 2014, s.205).

Anderson, Brian Sherwin ile yaptığı bir röportajda Lowbrow ve Pop Sürrealizm'in aynı mı yoksa iki farklı hareket mi olduğu sorusuna cevap vermiştir; “Bildiğim kadarıyla, iki farklı şeyin olduğuna inandıklarını söyleyen birkaç kişiden biriyim. Lowbrow'un birçok açıdan Pop-Sürrealizm'i başlattığı fikrindeyim. On yıl önce bu harekete dahil olduğumda hareketin ismi Lowbrow'du. Bu isim Robert Williams tarafından, sanatçının kendi eserlerini ve onu merkez alan sanatçıların eserlerini belirtmek için kullanılıyordu. Bu ifade alaylıydı fakat sanatın fazla akademik sanat eleştirmenlerini etkilemeye çalışmadığını açıkça belirttiğinden dolayı kullanımda kaldı.” demiştir (Anderson, 2007). Lowbrow sanatçılarının güzel sanatlar dünyasında yeri olmayan faktörlerden etkilenmesi, Lowbrow sanatçılarını geleneksel olarak yüksek sanattan ayırmıştır. "Lowbrow" terimi, 1990'larda ortaya çıkan bu hareketi tanımlamak için hala yaygın olarak kullanılmaktadır ve bu terimi ifade eden sanat her zamankinden farklı olmaya devam etmektedir (Lowey ve Prince, 2014, s.205).

Lowbrow Sanat zamanla, dövmeden yeraltı çizgi romanlarına, modifiye arabalardan cam gibi cilalanmış Pop Sürrealist yağlıboya tablolara kadar dışarıda bırakılmış görsel kültürün serbest bir karışımına dönüşmüştür. Los Angeles merkezli önemsiz yeraltı dünyası yükselmeye ve istediği itibarı elde etmeye başlamıştır. Zengin yeni koleksiyonerler, tuhaf sanat eserlerini yakın zamana kadar önemsiz galerilerden satın almış ve bu durum yüksek kültürün muhafızlarının dikkatini çekmiştir. Müzeler ciddi şekilde Lowbrow etkinlikleri

yapmaya başlamıştır. Mark Ryden, Pasadena Museum of California Art (PMCA), Pasadena California Sanatı Müzesi'nde "Wondertoonel" retrospektifi ile katılım rekoru kırmış, Robert Williams ise Otis'teki Ben Maltz Gallery'yi en yeni ve en iyi başyapıtları ile onurlandırmıştır (Harvey, 2005).

Lowbrow çok yönlü ve ekonomik olarak başarılı hale geldikçe, isyankar karakterine olan inanç kaybolmaya başlamıştır. İllüstrasyon, bu efsanedeki anahtar sözcüktür. Kendini Lowbrow vitrininde bulan çalışmaların çoğu, Weekly gibi süreli yayınların sayfalarında görülen aynı çeşit görsel sanat çalışmalarıdır. Robert Williams konuyla alakalı; "Juxtapoz"a başladığımızda hiçbir yerde görülmeyen kurlsız sanat (Outlaw Art) için bir yer istedik. Fakat 3-4 yıl sonra tükendik. Artık kurlsız sanat yoktu. Tüm bu saçmalık bir grup illüstratörün, bilgisayarın işlerini elinden aldığı için, çalışmalarına yeni bir yer aramalarından ibaret." ifadelerini kullanmıştır (Harvey, 2005).

Sanat dünyasına saygın bir şekilde girmek isteyen çoğu illustrator olan sanatçılar kendilerini Pop Sürrealist olarak adlandırmıştır. "Lowbrow" ismi utanç verici bulan sanatçılar, "Lowbrow" olarak anılmak istememiştir. Pop Sürrealizm ismi ise kulağa hoş gelmektedir. Sevimli, güvenli bir etiket olan isim Pop Sanat ya da Sürrealizm gibi de algılanabilmektedir. Fakat bugün kendini "Pop-Sürrealist" olarak adlandıran sanatçıların çoğu ismin nereden geldiği hakkında fikre sahip değildir. Lowbrow'un taban olduğu, tepeye ancak bu tabandan çıkılabileceği bilinmemektedir (Harvey, 2005). Güzel sanatlar kurumu tarafından kabul edilmekten çok mutlu olan Lowbrow sanatçılar her zaman olmuştur, ancak Pop Sürrealizm'in yükselişinden bu yana giderek daha fazla artmıştır (Lowey ve Prince, 2014, s.197).

Takashi Murakami ve Yoshitomo Nara gibi sanatçıların genellikle karikatür benzeri görüntülerle ilgilenen ve bazen popüler müzik gibi düşük kültür formlarından etkilenen çalışmaları, sadece Japonya'da değil, tüm dünyada güzel sanatlar dünyası tarafından kabul edilmiştir. Takashi Murakami için insanların eserleriyle karşılaşmak için bir galeriye gitmek zorunda kalmaması önemlidir. Murakami; "Batı sanat dünyası hakkında fark ettiğim bir şey, Batı sanatının söylemi ve tarihi son derece gelişmiş olmasına rağmen, son derece özel olmaya devam ediyor ve para ve eğitim ile ayrıcalıklı olanlar etrafında dönüyor.

Japonya'da yaygın olarak erişilebilir bir düzeyde daha fazla sanatsal girişim var, bundan ilham alıyor ve eserlerimi aynı düzeyde erişilebilir kılmayı umuyorum” demiştir (Lowey ve Prince, 2014, s.197).

Mark Ryden, çalışmaları Pop Sürrealizm’i hareketinin tanımlanmış bir parçası olarak ateşleyen katalizör olmuştur. 1990’larda Ryden, eski Lowbrow eserlerine benzer kültürlerarası etkilere sahip, ama aynı zamanda eski resim geleneklerine ve güzel sanatlara şapka çıkaran güzel ve hünerli tablolar yaratmaya başlamıştır. Lowbrow duyarlılıkları ile yüksek sanat tekniklerinin, kitsch ve çocuk oyuncakları gibi düşük konuların bu birleşimi, bugün var olduğu gibi Pop Sürrealizm türünün yaratıcısı olarak kabul edilmesine yol açmıştır. Başından beri en iyi bilinen Pop Sürrealizm sanatçısı olarak kalmış ve eserlerinin kabulü, ticari başarıyı, güzel sanatlar dünyasının beğenisini ve Lowbrow yoldaşlarının hayranlığını birleştirmiştir. Sanatçı kendisini Lowbrow hareketinin ve Pop Sürrealizminin bir parçası olarak görmektedir (Lowey ve Prince, 2014, s.210).



Görsel 12. Mark Ryden, The Magic Circus, 2001, (Jordan,2005, s.128).

Ryden'in stili, yeni bir sanatçı dalgası tarafından hızla benimsenmiştir ve “Lowbrow'un güzel yanı” olarak tanımlanan şey o zamandan beri büyümekte ve gelişmektedir.

Çalışmalar, güzel sanatlar konusunda eğitilmiş olmayan herkes tarafından anlaşılabilir, cilalı, teknik olarak son derecede yetkin ve genel olarak göze çekici gelmektedir. Kirsten Anderson, Pop Sürrealizm'e geçişi şöyle açıklamaktadır. "Lowbrow, Williams, Von Dutch Ed Roth ve Coop ve gibi insanlardan ilham alan bir çalışmadır ve daha cesur, daha tehlikeli, daha saldırgan ve kışkırtıcıdır ve sanat akademisi için daha az anlaşılabilir. Pop Sürrealizm ise, daha fazla sanatçı, birçok eski profesyonel illüstratör ve animasyon sanatçısının görsel kelime dağarcığını genişlettikçe bu hareketin dönüştüğü şeydir. Pop Sürrealizm, yaratıcı bir pop duyarlılığı ve genellikle bir doz alaycı mizahla birleştirilmiş teknik ustalıktır. Lowbrow göstergelerinin çoğu, özellikle referans noktalarının çoğu kalır, ancak bu yeni çizgi genellikle daha gotiktir veya kesinlikle doğası gereği biraz daha karadır. Ancak Lowbrow'da olduğu gibi biraz zorlayıcı veya doğrudan tehdit edici içerik ve biraz açık siyasi ifade vardır. Manzara kesinlikle sürrealdir ancak aynı zamanda Lowbrow'un dolaysız olması ve karikatür yönlerini korumaktadır." (Lowey ve Prince, 2014, s.213). Bu sanat tarzı, fizik kurallarını esnetmek ve izleyicilerin çizgi filmlerden, tarihten ve kurgudan tanıyacağı karakterleri karıştırarak tuhaf ve eğlenceli bir görüntü yaratmakla ilgili olmuştur (D'Errico, 2016, S.7).

Pop Sürrealizm hareketi, stili destekleyen galeriler sayesinde büyümüştür. Corey Helford, The Ayden Gallery, Thinkspace, Merry Karnowsky ve Jonathan LeVine gibi galeriler, Pop Sürrealizm'in genişlemesini benimsemiş ve sahneyi hazırlamış olanlardan sadece birkaçı olmuşturlar. Ek olarak, Juxtapoz ve Hi-Fructose gibi dergiler, bu sansasyonel sanat hareketinin Kuzey Amerika'da ve uluslararası alanda yaygın olarak kabul edilmesini ve temsil edilmesini sağlayan şeyin büyük bir parçası olmuştur. Ron English, Lola, Gary Baseman, Sylvia Ji, Charlie Immer, Travis Louie, Tara McPherson, Hikari Shimoda ve Audrey Kawasaki gibi birçok sanatçı Pop Sürrealizm'e katkı sağlamıştır (D'Errico, 2016, S.8).

Pop Sürrealizm, teknik ve konu olarak sokak sanatı ve illüstrasyon alt kültürlerden alıntılar içermektedir. Bu sanatın yaygın olarak kullandığı anlatım teknikleri resim ve illüstrasyon olmasına rağmen çabucak büyüyen bu bağımsız hareket bugünlerde bihassa vinil oyuncaklar, heykel, mekan yerleştirmeleri ve seramik olarak da görselleştirilmektedir. Bu hareketin konuları özellikle grotesk görüntüler, popüler kültür elemanları, sarkastik

yaklaşımlar ve anime benzeri karakterlerdir. 1990'lı yıllarda akım Amerika'dan sonra Avrupa ve Uzak Doğu ülkelerinde de benimsenmiştir. Özellikle illüstrasyon sanatçıları ve çok farklı alanlarda üretim yapan sanatçıları etkilemiştir. 2000'lerde karakter tasarımı, illüstrasyon ve pop-sürrealist yaklaşımlar animasyon, basılı tasarım işleri, üç boyutlu yapıtlar ve reklam filmleri gibi birçok alanda kullanılmıştır. 2000 yılından sonra bu sanat hareketi altın çağını yaşamaya başlamıştır (Varol Ergen, 2015, s.176).

Robert Williams, günümüz Lowbrow sanatın orijinal yıkıcı niteliğinin kaybolduğunu düşünmektedir. Williams; "Yeni bir şeyin ortaya çıktığını ve herhangi bir kuralı çiğnediğini görmüyorum. Antisosyal şeyler gitti. Yıkım kalmadı. Masumlar geldi ve evcilleştirdiler. İşler kronik olarak sevimli ve politik olarak doğru bir hal alıyor." demiştir. Kalynn Campbell ise; "Lowbrow ticari, dekoratif ve kanepe dostu hale geliyor." diyerek bu konu hakkındaki görüşlerini ifade etmiştir. Erken dönem Lowbrow sanatçısı The Pizz, "Lowbrow ortaya çıktığında çok daha kabaydı. Şimdi soylulaştırıyor ve onu yaşanabilir kılan adamları kovalıyor. Güzel olan şey ise daha karmaşık hale gelmesi. 80'lerde şeytan kızların ve Hot Rod arabaların sonsuz kusmasıydı. Şimdi çok daha fazlası oluyor." demiştir. Gary Baseman ise günümüz Lowbrow sanatı hakkında , "Bunu Lowbrow olarak bile görmüyorum. Mark Ryden ve Camille Rose Garcia ve Tim Biskup'ı içeren kendi dalgamdaki sanatçılara bakıyorum ve "Lowbrow nerede?" diyorum." ifadelerini kullanmıştır (Jordan, 2005, s.27).

Pop Sürrealizm güzel sanatlar dünyası için daha anlaşılır olduğu için, işlerini özel Lowbrow galerilerinde sergileyerek başlayan bir dizi sanatçı, şimdi hakim beğeni ve daha büyük, güzel sanat galerilerinde çalışma fırsatları elde etmeye devam etmektedir. Pek çok Pop Sürrealist sanatçı, çalışmalarının orijinal Lowbrow hareketi ile çok az veya hiçbir ilgisi olmadığını iddia etse de, diğerleri Pop Sürrealizm'in Lowbrow'un doğrudan soyundan geldiğini düşünmektedir. Lowbrow'un sanatçısı Anthony Ausgang'ın da belirttiği gibi, hareket büyümeye ve gelişmeye devam etmektedir (Lowey ve Prince, 2014, s.213).

Günümüzde Pop Sürrealizm, herhangi bir yaratıcı kural tarafından kısıtlanmayan, kendi benzersiz sanat anlayışına dönüşmüştür. Pop Sürrealizm, Lowbrow temellerinden aldığı anlatım özellikleri ve çoğu içeriğe sadık kalmış zamanla Lowbrow'un kaba ve ham halini geride bırakmıştır. Sanatçılara bireysel duyularıyla daha rafine işler peşinde koşma imkanı

tanımaktadır. Hakim güzel sanat gelenekleri yerine, her türde popüler kültür öğesinin sürrealist bir dünyada sunulmasına da imkan tanımaktadır. Pop Sürrealizm’de yüksek teknik beceriyle yaratılan gerçekçi ortam, anlatımı güçlendirmek için kullanılan bir araca dönüşmüştür. Temsili (Sembolik) ve dolaysız anlatım Pop Sürrealizm için ana özellik haline gelmiştir. Sonuç olarak Pop Sürrealizm’le yüksek ve alçak sanat arasındaki çizgi bulanıklaşmış ve yepyeni bir anlatım tekniği ve görsel dünya yaratılmıştır.

### **2.3. Pop Sürrealizm Boyama Teknikleri**

Pop Sürrealizm (Lowbrow) sanatında, teknik yetenek bir ön koşul olarak görülmektedir. Sanatçılar bu hareketin ortaya çıktığı ilk zamanlardan bu yana her zaman hatırı sayılır bir teknik beceri sergilemiştir. Sanatçılar, ya sanat okulu sisteminden geçmiş ya da bir görevde ticari illüstratör olarak çalışmıştır (Lowey ve Prince, 2014, s.193). Bu sanat anlayışında teknik becerinin ön planda olmasının kaynağının Batı’daki yüksek ve alçak sanat arasındaki çizgiye dayandığı düşünülmektedir. Yüksek ve düşük sanat arasındaki bu ayırım hala süre gelen bir durum olarak görülmektedir. 1960’ların Pop sanatçıları ya da Marcel Duchamp gibi sanatçıların yüksek veya güzel sanat ile alçak veya halk sanatı arasındaki katı ayrımları sorgulamışlardır. Bazı açılardan Pop Sürrealist sanat, Dadaizm’den farklı bir tarzda olsa bu ayrımları keşfetmekle ilgilidir. Bu aynı zamanda, kavramsal sanatın yaratılmasına (büyük sanatın daha çok fikirle ilgili olduğu ve fırça ve onu kullanma becerilerinin harika sanatlar yaratmak için gerekli olmadığı inancına) yol açmıştır. Birçok Pop Sürrealist sanatçı bu görüşe karşı gelmiştir (Lowey ve Prince, 2014, s.201).

Pop Sürrealist eserlerde çoğunlukla gerçekçi anlayış hakim olmakla birlikte bir çok özgün boyama tarzı ortaya çıkmaktadır. Kullanılan teknikler çoğunlukla geleneksel (yağlıboya, akrilik, suluboya, kolaj, karışık teknik) ve az da olsa dijital boyamalar da gözlemlenmektedir. Heykel sanatçıları seramik, mermer, kumaş, Grafiti sanatçıları ise spreyci boya, farklı duvar boya gibi malzemeler kullanmaktadır. 21. yüzyıl sanayi ve teknolojiyle gelişen çeşitli boya ve resim yüzeyi malzemeleri de sanatçılara bu açıdan katkıda bulunmuştur. Eskizlerin çalışma yüzeyine aktarımını kolaylaştıran projeksiyon cihazları, pürüzsüz ve geçişli alanlar elde etmek için kullanılan airbrush makineleri, boyaların geç veya erken kurummasını sağlayan medyumlar, türlü türlü kalem ve fırçalar sanatçılara hizmet etmektedir.

Sanatçıların biçimsel olarak en en iyiye ulaşmalarında boya ve teknik bilgisi önemli sayılmaktadır. Sanatçılar eski ustalardan miras kalan geleneksel birikimleri geliştirerek özgün boyama biçimleri elde etmişlerdir. Pop Sürrealist sanatçılar için, hangi boyanın hangi malzemeye inceltilecek ne sonucu vereceği, hangi fırçayla daha pürüzsüz ya da ayrıntılı yüzeyler elde edileceği, hangi zeminlerde nasıl etkiler elde edileceği gibi bilgiler çok önemlidir. Naoto Hattori, Todd Schorr, Robert Williams, Jeff Soto, Greg Simkins, Alex Pardee, Eric White, Chris Buzelli, Victor Castillo gibi birçok sanatçı bu geleneksel boyama tekniklerini kullanmaktadır.



**Görsel 13.** Mark Ryden, “Awakening The Moon” Tuval üzerine yağlı boya, 100x165 cm, 2010,

(<https://www.markryden.com/awakening-the-moon>).

"Pop Sürrealizm'in vaftiz babası" unvanını kazanan Amerikalı ressam Mark Ryden yağlı boya tablolarıyla ön plana çıkmaktadır. Eserlerinde tarihi figürler ve popüler kültürün ikonlarıyla dolu bir peri masalı dünyasında geçen, akıldan çıkmayan güzel bir mitolojiye yer vermektedir ("Kordic" 2016). Mark Ryden çalışmalarına önce kağıt eskizleriyle başlamaktadır. Hatta resimlerinin çerçevelerini dahi eskizlerini yapmaktadır. Daha sonra birkaç renkli eskiz denemesiyle eskizlerini yağlıboya kullanarak tuvale aktarmaktadır. Ryden'ı ilginç kompozisyonlarındaki sonsuz detayları titizlikle işleyerek Pop Sürrealizm akımı içerisinde ön plana çıkmıştır.



**Görsel 14.** Ray Caesar, “Homecoming” 100x150 cm ya da 70x100 cm, 20. Edisyon, 2010, (<http://www.raycaesar.com/2010.html>).

Yeni milenyumun gelmesiyle birlikte, Lowbrow sanatının ve Pop Sürrealizm'in bazı uygulayıcıları, çalışmalarını üretmek için bilgisayar tabanlı araç ve teknikleri benimsemişlerdir. Bazen yazılımlar bir araç olarak kullanmış, Adobe Photoshop veya Maya gibi 3D modelleme programlarında eserler üretilmiştir. Özellikle bu yeni teknolojileri etkin şekilde kullanan Ray Caesar, Viktorya dönemi ve Barok figürlerinin cilalı görüntülerini fantazi dünyasında gelecekle buluşturmaktadır (“Kordic” 2016). Sanatçının eserleri tıpkı Rönesans dönemi gerçekçi bir yağlıboya titizliğiyle işlenmiştir.

#### **2.4. Kullanılan Medya ve Pop Sürrealizm (Lowbrow Sanat)**

Pop Sürrealizm bir anlamda medya aracılığıyla içeriğe dönüştürdüğü popüler kültür öğelerinin popülerliğini arttırmakta ve bu öğeleri birincil sanata dönüştürmektedir. Popüler kültür öğelerinin genelleştirici başlıklar altında sınıflandırılması Pop Sürrealizm'in tanınması ve anlaşılması açısından önemlidir. Bu amaçla bu çalışmada sanatçıların sıklıkla başvurduğu popüler kültür öğeleri kullanım sıklıklarına göre incelenmiştir. Bu öğeler arasında en önemlileri çizgi filmler, tv dizileri, çizgi romanlar, filmler, karikatürler, retro grafikler, ilginç yaratıklar, reklam görüntüleri, tanınmış kişi ve eserler, dijital oyunlar ve

oyuncaklar bulunmaktadır. Tüm bu öğelerin içinde en çok kullanılanlar; çizgi roman ve karikatür, sinema ve televizyon, retro grafikler ve reklam görüntüleri olarak genellenebilir.

#### **2.4.1. Çizgi Roman ve Karikatür**

Pop Sürrealizm'in kullandığı en önemli alt kültür öğelerinden çizgi roman ve karikatür, sanatçılara kişisel ve yaratıcı ifade biçimleri kazandırmıştır. Kısaca anlatımsal resim olarak da tanımlanan karikatür, ele aldığı konuları abartmakta ve mizahla birleştirmektedir. Çizgi roman ise bu karikatür sahnelerinin metinlerle birlikte yan yana paneller halinde sıralanmasıyla oluşmaktadır. Sanatçılar eserlerinde bu alanların sunduğu anlatı imkanlarını özgürce kullanmaktadır. Resim yüzeylerini çizgi roman mantığıyla sahnelere bölmüş ya da bu sahneleri farklı yöntemlerle yan yana dizmiş ve bu doğrultuda hikayesel bir bütünlük oluşturmuşlardır. Sanatçılar karikatürleri ve çizgi roman kahramanlarını bu alanların kendine özgü mizahi yaklaşımıyla şekillendirilmiş ya da doğduran kullanmışlardır.

Çizgi roman televizyon ve diğer görüntü yüklü medyanın görsel kültüründe yetişmiş olan bir nesle fikir ve görüntüleri hızlı bir şekilde iletmenin uygun maliyetli bir yolu olmuştur. Williams bu doğrultuda, 1970'lerden beri çizgi romandan ilham alan bir resim biçimini savunmaktadır. Ayrıca Williams'a göre; sanat dünyasından dışlanan bir kültür faktörü olan karikatür imgesi 21. yüzyılın en güçlü grafik biçimidir. Ona göre karikatür, kalem ve mürekkeple değil yağlıboya ile yapılmalıdır. Ancak bu sayede karikatür görüntülerini güzel sanatlar düzeyine çıkarılabilir (Jordan, 2005, s.18-26).

Karikatür sanatı Pop Sürrealizm'i biçimsel ve felsefi olarak da önemli ölçüde şekillendirmiştir. Karikatürün her şeyi gerçektekinden daha büyük, daha ihtişamlı, daha renkli ya da daha az gerçek hale getirebilmesi onu etkili kılmaktadır. Bu anlayış en başından beri Pop Sürrealist sanatçılar tarafından benimsenmiştir (Lowey ve Prince, 2014, s.201). Bu sanatçılar ya yeraltı çizgi romanları yaratmış ya da Ren Stimpy gibi sıra dışı çizgi film TV şovlarında çalışmıştır. Walt Disney, Tex Avery, Robert Crumb, ve MAD dergisini yaratan sanatçılar bu alanda önemli referans noktaları olmuşlardır (Jordan, 2005, s.11). Betty Boop, Popeye ve Superman gibi karakterlerin yaratıcısı Max Fleischer da bu açıdan önemli bir yere sahiptir.

Çizgi roman ve karikatür ifade biçimlerinin çalışmalarında en çok hissedildiği sanatçılar arasında; Robert Williams, Joe Coleman, Skot Olsen, Gary Panter, XNO, Charlie Immer, Jeff Soto, The Pizz, Anthony Ausgang, Esther Watson, Alex Pardee, Tony Fitzpatrick, Mitch O'connell, Mark Todd, Elif Varol Ergen gibi sanatçılar bulunmaktadır. Todd Schorr karikatür sevgisini eski ustaların teknikleriyle birleştirmekte, Jim Woodring kendi yarattığı "Frank" isimli çizgi roman karakterini tablolarına aktarmakta, Joe Coleman eserlerinde çizgi roman referanslarını kullanarak karikatüre dayanan görüntüleri yan yana sıralamakta, Skot Olsen denizcilik kültürü hikayelerini karikatür tarzında resmetmekte, Anthony Ausgang çalışmalarında sıkça kullandığı çizgi film karakterini ve Hot Rod kültürünü psikedelik ve mizahi anlatımla birleştirmekte, Gary Panter'in gelişigüzel karikatürümsü tarzla sanat dünyasında boy göstermektedir ve The Pizz'in çalışmaları ise karikatür dışavurumculuğu kaynaklarından biri olarak kabul edilmektedir.



**Görsel 15.** Robert Williams, "Nostradamus and Astrological Planet Skinner" 76x90 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 1993, ([https://www.copronason.com/jux18/pages/a\\_williams\\_nostradamus.html](https://www.copronason.com/jux18/pages/a_williams_nostradamus.html)).

Karikatürü sanat dünyasına taşıma fikrinin sahibi Robert Williams'ın çalışmalarındaki en önemli kaynak yine karikatürdür. Ressam ve karikatürist olan sanatçı, gerçekçi figürleri karikatür imgeleriyle harmanlamaktadır. Konuları Nostredamus, Queen Califia'dan

Einstein'a kadar kazar uzanmaktadır. Genellikle Hod Rod, kadın, çizgi roman ve insanı rahatsız eden sert ve uygunsuz görüntüleri karikatür tarzında gerçeküstü bir ortamda bir araya getirmektedir. Tarihsel ve mitolojik hikayeleri, fütüristik öngörüler, günlük yaşam eleştirileri gibi birbirinden apayrı konuları mizahi bir anlatımla sunmaktadır. Karnavalesk, metaforik, imge yüklü resimleri çizgi roman duyarlılığı içermektedir. Sanatçının eserlerindeki hikayemsi ve derin anlatım, izleyicisine doğrudan bir mesaj vermek istediğini akla getirmektedir. Normal karikatür anlayışına aykırı olarak büyük ölçekle tuvale aktardığı karikatürler izleyicide şok etkisi yaratmaktadır. Sanatçı çalışmalarında uyumsuz renkleri rahatlıkla bir arada kullanmaktadır.

#### **2.4.2. Sinema ve Televizyon**

Bu sanat anlayışının en belirgin özelliklerinden birisi, sinema ve televizyonla gösterildikten sonra halk arasında popülerleşen birçok öğeyi kendi dünyasına katmasıdır. Filmlerdeki popüler simaları ve sahneleri, çizgi film karakterlerini ve TV serilerinden tanıdık karakterleri birincil sanatlar olma yolunda bir ifade biçimine dönüştürmektedir.

1900'lerin başında, Los Angeles'ta ortaya çıkan şimdiki ismiyle Warner Bros. Pictures (eskiden Hanna-Barbera), Walt Disney Pictures, Fleischer Studios, Universal Pictures gibi birçok yapımcı yarattıkları televizyon dizisi, sinema filmi, çizgi animasyonlarla hem Amerikan popüler kültür ürünlerini yaratmış hem de görsel kültürünü şekillendirmiştir. Bu dönemde ortaya çıkan TV ve film karakterleri arasında Mumya, Drakula, King Kong, Dr. Seuss, Kurt Adam, Frankenstein, Scooby-Doo, Tom&Jerry, The Smurfs (Şirinler), Mickey Mouse (Miki Fare), Betty Boop, Snow White (Pamuk Prenses) gibi birçok karakter günümüzde halen popülerliğini sürdürmektedir.

Çizgi film animasyonun altın çağında (1930'lar ve 1940'lar) Chuck Jones, Leon Schlesinger ile birlikte Daffy Duck ve Bugs Bunny gibi birçok çizgi film karakterleri yaratmıştır. Bu dönemde Chuck Jones, Tex Avery, Bob Clampett ve diğerler animasyon sanatçıları, çizgi filmlere yetişkin mizahını katmışlardır. Disney'in natüralizmini, fizik yasalarına meydan okuyan hızlı tempolu ve çılgınca eylemlerle birleştirmişlerdir. Karakterler kaba, otorite karşıtı ve duygusuz davranışlar sergilemektedir. Örneğin; Bugs Bunny, soğukkanlılığın estetiğini ifade eden bir alaycı olarak karşımıza çıkmaktadır. Tex Avery'nin Red Hot Riding Hood'unda (1943) kadın düşkünü bir kurt, kırmızı başlıklı kızın şov kızı olduğu bir gece

kulübüne dört blok uzunluğunda bir limuzinle gelirken ve kırmızı başlıklı kız bir dans numarası yaparken gözleri dışarı çıkarmaktadır. The Pizz ve Todd Schorr gibi birçok sanatçı bu yenilikçi çizgi filmlerden ilham almıştır (Jordan, 2005, s.17). Glenn Barr ve Tim Biskup, retro görünümlü sıra dışı çizgi film dizisi olan Ren & Stimpy'in yapımında çalışmıştır. Bu dizi sanatçıların resimlerini şekillendirmeye yardımcı olmuştur (Jordan, 2005, s.26). 1999'da Los Angeles'a bir çizgi film dizisi başlatma umuduyla taşınan Kenny Scharf özellikle Hanna-Barbera yapımı çizgi filmlerinden etkilenmiştir. The Jetsons ve The Flintstones'tan esinlenen ilk çalışması, Pop Sürrealizm'in var olmadan önceki bir tür Amerika Batı Kıyısı sanatı sayılmaktadır (Jordan, 2005, s.24).

Pop Sürrealist sanatçılar arasında çizgi film referanslarını doğrudan veya dolaylı olarak kullanan, Camille Rose Garcia, Tim Biskup, Dave Cooper, Gary Baseman, Glenn Barr, Victor Castillo, Greg Simkins, Bod Dob, Todd Schorr, gibi birçok sanatçı bulunmaktadır. Eski Disney ve Fleischer çizgi filmlerinden etkilenen Camille Rose Garcia, nostaljik pop kültürü referanslarını modern topluma hicivli bir bakış açısıyla harmanlamaktadır. Peri masallarını günümüz eleştirel bakış açısıyla yeniden yorumlamaktadır. Uzun süre animasyon endüstrisinde çalışan Tim Biskup, bu alanda çalışmanın kazandırdığı tecrübeleri daha sonra çalışmalarında da kullanmıştır. "Teacher's Pet" animasyon dizisinin yaratıcısı Gary Baseman'ın tabloları bir animasyon film karesine benzemektedir. Baseman, animasyon biçimsel özellikleri taşıyan bu karakterleri tablolarına aktarmıştır. Glenn Barr, çizgi film karakterlerini kıyamet sonrası bir evrene taşımaktadır.



**Görsel 16.** Todd Schorr, "The Spectre Of Cartoon Appeal", 2000, (<https://toddschorr.com/>).

Walt Disney ve Max Fleischer gibi yapımcıların çizgi film karakterlerinden etkilenen Todd Schorr, çalışmalarında bu popüler karakterleri kullanmaktadır. Sanatçı, Red Hot Riding Hood, Popeye, Coyote ve Road Runner, The Flintstones, Betty Boop, Dracula, Marc Anthony and Pussfoot, gibi sayısız çizgi film karakterini çalışmalarında bir araya getirmektedir. Sanatçının genellikle karnavalesk anlatımın hakim olduğu tabloları çizgi film karakterleri için adeta bir aile albümüne dönüşmektedir. Sanatçı, gerçekçi ve dinamik figürleri, ayrıntılı kompozisyonlarıyla gerçeküstü bir çizgi film atmosferi oluşturmaktadır.

Pop Sürrealizm'in önemli kaynaklarından televizyon dizileri ve Amerika'da 1940'larda arabalı sinemalar giderek daha popüler hale geldiğinde, z sınıfı sevimsiz bilim kurgu, canavar, suç, motorcu ve Rock'n Roll filmleri ekranları doldurmuştur. "Kara film" olarak adlandırılan ve İkinci Dünya Savaşı'nın neden olduğu psikolojik ve sosyal bozulmayı yansıtan karanlık, düşündürücü düşük bütçeli filmler, Amerika'daki suç dürtülerini, cinsel ve kişisel saplantıları ve sosyal adaletsizliği araştırmıştır (Jordan, 2005, s.17). Bu dönemde Amerika'da geleneksel bir aile yapısı, "The Munsters" dizisi ve "The Addams Family" filminin Gotik canavarlığıyla eleştirilmiştir (Anderson, 2004, s.8). Amerika'daki bu ortam Pop Sürrealist sanatçıların sanatsal duyarlılığını şekillendirmeye yardımcı olmuştur. Sanatçılar çalışmalarında vermek istedikleri mesajı, popüler film simalarını ve sahnelerini

kullanarak iletmişlerdir. Aynı zamanda sanat tarihinde önemli yere sahip tabloları, film karakterleriyle doldurarak bu tabloların parodilerini yapmışlardır. Örneğin, akıllara kazınan bir film sahnesinin ilginç yaratıklarla dolu bir versiyonu, 15. yüzyılda uzaylı istilasından kaçan tanıtık bir film karakteri ya da çarmıha gerilmiş Teletabiler (Telletubbies) olabilir. Burada aranması gereken anlayış mizah ve alaycılıktır. Film-TV karakterlerini ve sahnelerini çalışmalarında kullanan sanatçılar arasında; Isabel Samaras, Alex Gross, Dani Tull, Eric White, Josh Agle, Jonathan Bergeron, Grégoire Guillemine, Edward Walton Wilcox, Sergio Mora, Mab Graves, Murat Palta, Thomas Ascott gibi sanatçılar bulunmaktadır.



**Görsel 17.** Isabel Samaras, "Song of Birth: the Three Magi" 76x71cm, Panel üzerine Yağlı Boya 2010, (<https://www.trendhunter.com/trends/isabel-samaras>).

Pop Sürrealist sanatçı Isabel Samaras, The Munsters ve Gilligan's Island dizi karakterlerine, 1930'larda Universal Studios filmlerinde görülen klasik canavarlara yeni ve mizahi bir yorum getirmiştir (Jordan, 2010, s.13). Sanatçı özellikle televizyon karakterlerini ve eski ünlü tabloları harmanlamaktadır. 1960'ların ve 1970'lerin komedileri ve televizyon dizilerinden etkilenen Samaras, resimlerinin çoğunu bu karakterlerin yorumlarıyla doldurmaktadır. Bilim kurguyla şekillenen imkansızın gerçekleşebileceği alternatif gerçeklikler, yerler ve zamanlar üzerine odaklanmaktadır (Jordan, 2005, s.134). Sanatçının

gerçekçi anlayışı ve teknik detaylara verdiği önem (çoğu Pop Sürrealist sanatçı gibi) gözden kaçmamaktadır.

#### **2.4.3. Retro Grafikler ve Reklam Görüntüleri**

Grafik gelenekler Pop Sürrealizm'in en önemli kaynaklarından ve ilham verici unsurlarından biri olarak görülmektedir. İllüstrasyon, film afişi sanatı, çizgi roman, animasyon, grafiti, psikedelik ve punk rock sanatı, Hot Rod ve motorcu sanatı gibi birçok eşitlikçi sanat formu bu kaynağın bazılarıdır (Anderson, 2004, s.14). 1950'lerde karton kapaklı kitap yayıncılığının patlamasıyla, parlak ve çekici hale gelen dergi kapaklar Pop Sürrealist sanatçıların (Owen Smith, Kalynn Campbell) stilini şekillendirmiştir (Jordan, 2005, s.15). Yine bu dönemde, Hem psychedelic hem de punk dönemlerinin geleneğini takip eden 1990'larda, Grunge müzik sahnesinin ortaya çıkmasıyla, konserler ve turneler için yaratılan grafiklerde büyük patlama olmuştur. Pek çok sanatçı eserlerinin daha çok insana göstermek ve biraz da para kazanmak için konser afişleri ve el ilanları tasarlamıştır (Lowey ve Prince, 2014, s.176 ). Erken dönem Rock ve 1950'lerin kültür Punk'ından stil ipuçlarını toplamak, Orta Çağ Amerikan kültürüne olan ilgiyi canlandırmış ve 1990'ların retro uyanışın habercisi olmuştur (Jordan, 2005, s.2). Sanatçılar bu retro uyanışı eserlerine aktarırken, eski tabelalar, ambalajlar, kitap ve dergi kapakları, eski harf karakterleri birincil kaynaklar haline gelmiştir.

Retro grafikleri çalışmalarında kullanan sanatçılar arasında; Gary Taxali, Jason D'aquino, Kalynn Campbell, Derek Yaniger, Daniel Martin Diaz, Barry McGee, Femke Hiemstra, Mark Ryden, Jason Limon, Dan Kennedy gibi birçok sanatçı bulunmaktadır. Retro yazı tipleriyle ilgili kitaplardan ilham alan Gary Taxali, retro grafik öğeleri karikatür tarzında çizimlerle birleştirmektedir. Jason D'aquino nostaljik grafik tasarım ürünleri ve popüler kültür ürünlerini harmanlamaktadır. Eski ambalaj, takvim yaprakları, zarf gibi basılı sayfaların üzerine çizdiği gerçekçi resimlerle ön plana çıkmaktadır. Kalynn Campbell , 1950'lerin Vegas barları ve restoranlarının grafiklerinden etkilenmiştir. "Amerikan Hiyeroglifi" olarak anılan tarzıyla öne çıkan sanatçı Amerikan nostaljik yazı ve tabelaları çalışmalarına aktarmaktadır.



**Görsel 18.** Dan Kennedy, The Stratigraphy of James H. (1787), 123x101cm, Tuval üzerine akrilik, 2014, (<https://www.dankennedy.ca/work/paintings>).

Retro grafik görüntüleri eserlerinde çokça kullanan Dan Kennedy bu alanda belirgin örneklerdendir. Farklı tipte retro harf karakterleriyle yüklü kompozisyonlar oluşturmaktadır. Kennedy, çoğunlukla sinema ve çizgi film karakterlerini, derinlik hissi olmayan bir yüzeyde, kolaj tekniğinin ve çizgi romanlardaki yan yana dizilişlerin biçimsel özelliklerini kullanmaktadır. Yazı karakterleri, figürler yan yana getirerek konuyla ilgili ipuçları vermektedir.

1940'ların sonlarında, hızla tanınan çizgi film ikonları reklamcılıkta giderek daha fazla kullanılmış ve sonraki birkaç on yıl içinde, Big Boy, Tony the Tiger, the Jolly Green Giant ve diğer ikonlar Amerika'nın kültürel manzarasının bir parçası haline gelmiştir (Jordan, 2005, s.17). Reklam amaçlı yaratılan bu popüler maskotlar daha sonra sanatçıların eserlerinde yerlerini almıştır. Reklam maskotları dışında marka kimlikleri ve popüler ürünler de sanatçıların eserlerinde kendilerine yer bulmuştur. Reklam görsellerini çalışmalarında

kullanan sanatçılar arasında, Todd Schorr, Mark Ryden, Ali Elmacı, Bob Dob, Ron English, Alex Gross bulunmaktadır.



**Görsel 19.** Alex Gross, “Dior” Tuval üzerine yağlıboya, 100x160 cm, 2011, (<https://www.alexgross.com/paintings/dior>).

Bu anlamda Alex Gross’un çalışmaları en belirgin örneklerdendir. Sanatçı reklam görsellerini, marka kimliklerini ve ürünleri dolaysız olarak tablolarına aktarmaktadır. Büyük ölçekte kullanılan popüler logo ve amblemler, bu logolarının olduğu alışveriş poşetleri, ürün ambalajları, yiyecek ve içecekler, teknolojik ürünler ön plana çıkmaktadır. Küreselleşen ve teknolojinin hakim olduğu dünyanın tüketim kültürünü, yüzeysel hale gelen ortamın rahatsız ediciliğini konu edinen sanatçı, izleyicinin etrafını saran reklamlara bakış açısını şekillendirmektedir. Gross’un çalışmaları, kalabalık ve düzenli kompozisyonlar içinde titizlikle işlenmiş gerçekçi figürler ve popüler reklam görselleriyle adeta gerçeküstü bir reklam afişini andırmaktadır.

## **2.5. Pop Sürrealizm Anlatım Yöntemleri**

Pop Sürrealizm, hikayesel ve temsili, anakronik, parodisel ve karnavalesk anlatım özelliklerine sahip olmasıyla ön plana çıkmaktadır. Bu bölümde bu anlatım yöntemleri üzerinde durulacaktır.

### **2.5.1. Hikayesel (Anlatı)**

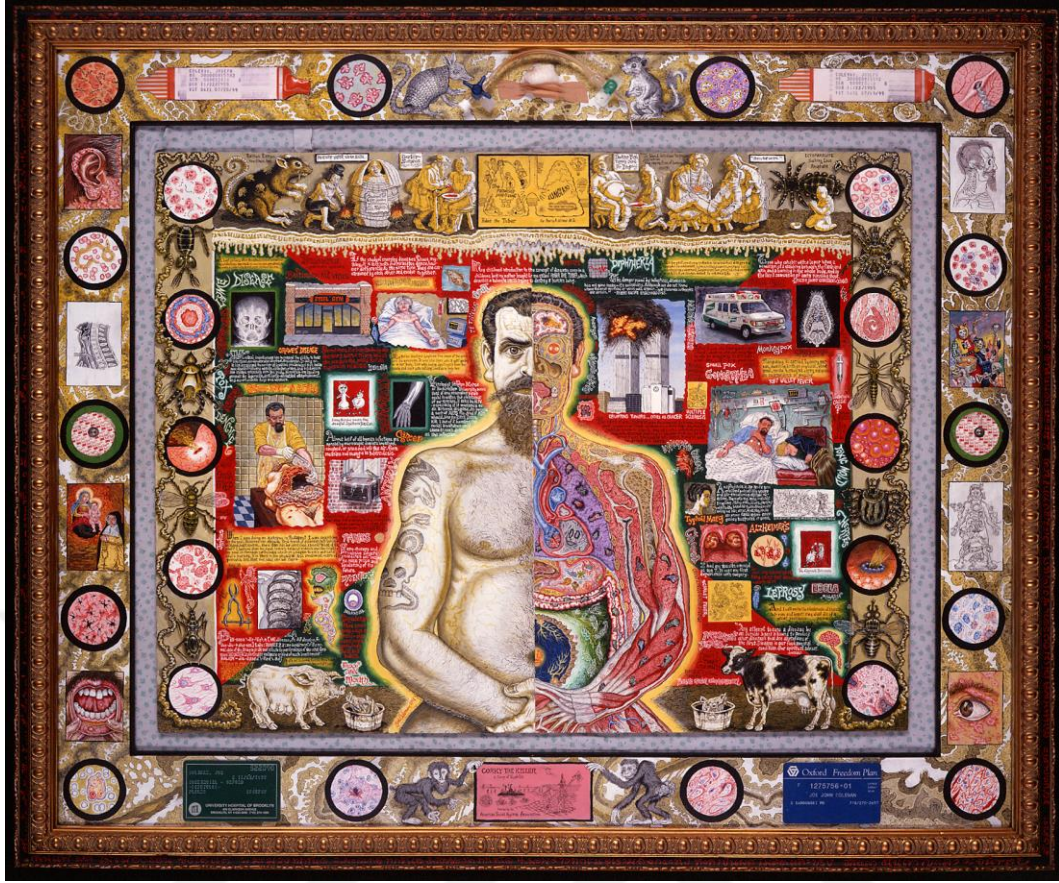
Bir anlatı, hikaye veya masal, ister kurgusal ister kurgusal olmayan olsun, bir dizi ilgili olay

veya deneyimin herhangi bir açıklamasıdır. Anlatılar, bir dizi kelime, hareketsiz veya hareketli görüntüler veya bunların herhangi bir kombinasyonu yoluyla sunulabilmektedir (“Narrative” t.y.). Bir roman, resim veya bir film anlatıya örnek gösterilebilir.

Pop Sürrealizmin tanımlayıcı yönlerinden biri, anlatı kalitesidir. Aynı zamanda temsili olma eğilimindedir ve esprili ve hicivli bir anlatı kalitesine sahiptir. Eserlerin çoğunun bir hikayesi bulunmaktadır. Bu hikayeler filmlerden sahneler, çizgi filmlerden el çizimi animasyonlar veya çizgi romanlardaki kareler olabilmektedir. Pop Sürrealizm, anlatı kalitesine uygun olarak neredeyse her zaman figüratif, temsili olmuştur. Bu eserler dünyadaki insanları ve yerleri temsil etmektedir. Birçok Pop Sürrealist sanatçı, albüm kapakları, dergiler ve konser afişleri için figüratif illüstrasyonlar yaratmışlardır (Jordan, 2005, s.12).

Andy Warhol, “sanat hakkında bilgisi olmayanlar, Pop Sanat eserlerini daha çok seviyorlar çünkü Pop Sanat esasen tanıdıkları şeyin kendisi. Sergideki eserler hakkında fazla düşünceleri gerekmiyor. Sergideki eserler bütün gün gördükleri ve bildikleri şeyler zaten” (Aktaran; Cengiz, 2010, s.10) derken Pop’un anlaşılabilirliği üzerine vurgu yapmıştır. Birçok Modern sanatçının anlatıyı reddederek, soyut ve kavramsal sanata yöneldiği 20. Yüzyılda, Pop Sürrealist sanatçılar anlatıyı merkeze almışlardır. Herkesin rahatça anlayabileceği eserleri, anlaşılması bilgi isteyen yüksek sanat eserlere tercih etmişlerdir.

20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde, yüksek sanat dünyası, her ikisi de anlatı resimlerinde pinup kızların abartılı versiyonlarını ve Lowbrow kültürünün diğer figürlerini kullanan Lisa Yuskavage ve John Currin gibi retro illüstrasyon sanatçıları kucaklamıştır. Güzel sanat galerileri, Barry McGee gibi karikatürize anlatı sanatçıları eserlerini sergilemiş; eleştirmen Peter Schjeldahl, Currin Thas’ın görsel hikaye anlatımı uygulamalarını rehabilite ettiğini, eski illüstrasyon ve retorik ikna işlevlerini resme geri döndürdüğünü ifade etmiştir. Bu, Robert Williams, Camille Rose Garcia’ya kadar neredeyse tüm Pop Sürrealist ressamlarının çalışmaları hakkında söylenmektedir (Jordan,2005, s.27).



**Görsel 20.** Joe Coleman, "I Am Joe's Fear of Disease" Panel üzerine akrilik, 76x100 cm, 2001, (<https://joecoleman.com/paintings/fear-of-disease-2001>).

Joe Coleman eserlerinde anlatıyı ön plana çıkarmaktadır. Eserlerinde yazı ve imgeyi çizgi roman anlayışıyla yan yana getiren Coleman eserleriyle ilgili olarak şunları dile getirmiştir; "Resmimle yaptığım şey, keşişlerin tezhipli el yazmalarıyla yaptıklarına benziyor. Çok meditatif. Hayatın gizemlerini ve hayatın çelişkilerini anlatısal bir şekilde açıklayan veya çözmeme yardımcı olan bu anlatıyı arıyorum. İşim anlatı sanatının en anlatısal örneklerinden biri. Resimlerim içinde o kadar çok resim var ki. Her resim kendi içinde bir roman gibi. Her an içine girilebilecek bir roman. Keşfetmek için özgürsün. Hikâye ise baktığınız kadar değişir. Bu, doğrusal olmayan bir anlatıdır. Bilginin içinde bilgi katmanlarım, bilinçaltımın içgüdüleriyle uğraşırım, bu yüzden kültüre saldırmak gibi bir niyetim yok. Hatta bu benim kültürden kurtulma ve onunla başa çıkma yöntemim. Kendi gündemimden başka siyasi bir gündemim yok. Acı ve öfkemi ifade ederim. Çalışmam ironik değil, esprilidir. Çoğu zaman mizahı korkutur. Bazen acımasızdır ama ironik değildir. İroniyle ilgili sevmediğim şey, samimiyetten yoksun olmasıdır. Çok basittir ve taraf tutmaz. Ama ben taraf tutuyorum." (Jordan, 2005, s.73).

Anlatıyı ön plana çıkartan Pop Sürrealist sanatçılar arasında Joe Coleman ve Todd Schorr gibi sanatçılar da bulunmaktadır.

### 2.5.2. Parodi

Parodi; başka bir eseri ya da en basitinden bu eserin kelime dağarcığını önce taklit eden sonra da, eserin biçimini ve içeriğini veya üslup ve ana fikrini ya da söz dizilimini ve anlatımını, bazen ikisinden birini bazense her ikisini de değiştiren olarak tanımlanmaktadır. Bunun yanı sıra, en başarılı parodilerin asıl metin ile parodi metin arasındaki uyumsuzluk sayesinde komik, eğlendirici ya da gülünç bir etki yarattığı söylenmektedir (Rose, 2016: 69).

Fransız Dadaist Marcel Duchamp, güzel sanatlar dünyasının geleneklerini sorgulamasının ve yıkmasının bir parçası olarak 1919'da Mona Lisa'nın bir reproduksiyonuna bıyık ve sakal çizmiştir. 20. yüzyıl sanatçıları üzerinde büyük bir etkisi olmuş ve onları kendi deyimiyle "retinal"den kavramsal olana doğru yönlendirmiştir. Duchamp, popüler kültür nesne ve görüntülerini "Hazır Nesnelere" dönüştürmüştür. Bağlamlarını incelikle dönüştürerek anlamlarını değiştirmiş ve onlar için yeni bir düşünce yaratmıştır. Sanatçının hazır yapımları, pop sanatçıları, Chicago'daki "Hairy Who" ve "Lowbrow" sanatçıları da dahil olmak üzere birçok sanatçı tarafından bu görüntüler yaygın olarak benimsemiştir (Jordan, 2005, s.14).



**Görsel 21.** Solda: REMBRANDT RÏJN, 1632, "The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp" ([https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Anatomy\\_Lesson\\_of\\_Dr.\\_Nicolaes\\_Tulp](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Anatomy_Lesson_of_Dr._Nicolaes_Tulp)).

**Görsel 22.** Sağda: Hillary White, 2012, "The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp", (<http://culturepopped.blogspot.com/2010/10/sesame-street-anatomy-lesson.html>).

Günümüzde parodi, sanat ve tasarım alanlarında oldukça kullanılan bir yöntemdir. Sanatçı Hillary White, birçok ünlü tablonun Pop Sürrealist parodilerini yapmıştır. Hieronymus Bosch, James Whistler, Francisco Goya, Hans Holbein gibi birçok ustanın eserlerini, popüler kültür ürünleriyle (Susam Sokağı, He-Man, Alien, Batman, Transformers) doldurmuştur. Eserlerinde parodiyi kullanan Pop Sürrealist sanatçılar arasında; Hillary White , Murat Palta ve Isabel Samaras gibi sanatçılar bulunmaktadır.

### 2.5.3. Karnavalesk

Orta Çağ'a dayanan Avrupa karnaval geleneğinin, sosyal varsayımların sorgulandığı, gündelik dünyanın altüst olduğu ve baskın düzenin kahkahalar ve eğlenceli alaylarla altüst olduğu özgürleştirici bir zaman olduğunu hisseden Mihail Bahtin ve François Rabelais gibi yazarlar yapıtlarında karnavaleski tanımlamışlardır. Pop Sürrealist Sanat, Rus kültür eleştirmeni Mihail Bahtin 'in kullandığı anlamıyla, kelimenin tam anlamıyla karnavalesktir. Pop Sürrealizm'de, Bahtin'in tanımladığı karnavalesk'in tüm unsurları görülmektedir. Dünya tersine dönmekte, hiciv ve mizah, grotesk beden sevgisi ve resmi ön plana çıkmakta, kültüre alternatifler sunan çoğul ses ve bakış açısı yükselmektedir. Pop Sürrealist sanatçılar ürkütücü ve müstehcen görüntüleri kullanmakta, gündelik dünyayı alt üst etmektedir. Karnavalesk sanat, bazen katı ve sınırlayıcı klasik güzellik ve incelik ideallerinden özgürleştirici komik bir kurtuluştur. Şişman ve sarkık harikadır, aptal kahramandır, alçaklar yükselir ve her şeyin günlük düzeni tersine çevrilir. Bu duyarlılığın erken dönem edebi örnekleri için erken güzel sanatlarda Pieter Brueghel, Francisco Goya ve Hieronymus Bosch 'a bakılabilir (Jordan, 2005, s.11-12).

Soytarı, palyaço, ucube ve aykırı tipler, geçmiş yüzyıllardan kalan ve yirminci yüzyıl boyunca popüler bir eğlence biçimi olarak varlığını sürdüren uçuk ve görsel olarak zengin bir sirk, karnaval dünyasının parçasıdır. Dövmeler, gösteri afişi illüstrasyonları, karnavalın bilgisi ve metafor olarak karnaval, birçok Pop Sürrealist sanatçı dahil olmak üzere çeşitli sanatçılara ve yazarlara ilham vermektedir. Karnavalıdan ilham alan sanat performansları sergileyen Joe Coleman'ın resimlerinde gerçek bir karnaval kargaşası görülmektedir. Bir karnavalda çalışmış olan Robert Williams'ın resimleri bizi tuhaf, sapkın ve kaçık olana daha yakından baktırmayı amaçlamaktadır. Robert Williams, "Panolarda bu kontrol edilemez

kaos hissini yaşamamız için resim panolarını aşırı yüklediler. Hiç böyle bir şey olmamıştı. Belki sadece Hieronymus Bosch. Sanatçılar konularını parçalayan ve gülünç hale getiren parodiler yaptılar." ifadelerini kullanmıştır (Jordan, 2005, s.14-18).

## 2.6. Pop Sürrealist Sanatçı Örnekleri

Bu bölümde günümüzde aktif olarak eser üreten güncel Pop Sürrealist sanatçı örnekleri üzerinde durulacaktır. Sanatçı seçimleri yapılırken yapılacak uygulamanın tarzına uygun eser üreten sanatçılar seçilmiştir. Pop Sürrealizm'in öne çıkan özelliklerinin hissedildiği, çocuk resimlemelerini anımsatan ve renkli çalışmalar yapan sanatçılar seçilmiştir.

### 2.6.1. Mab Graves

Mab Graves Pop Sürrealizm hareketinin önemli temsilcileri arasında olan bir sanatçı ve illüstratördür. Kendi kendini yetiştirmiş bir sanatçı olan Mab, çocukluğunu ve gençlik yıllarını grafit ve kalem ortamlarını keşfederek geçirmiş ve 2009 yıllarının başlarında resmi keşfetmiştir. Indianapolis'de yaşayan Amerika'lı sanatçı bilim, 1960'ların uzay kültürü, peri masalları ve eski klasik edebiyattan ilham almaktadır. Graves'in çoğu çalışmasında, derin sembolizm ve hikayeler bulunmaktadır ("Mabgraves", t.y.).



**Görsel 23.** Solda: Mab Graves, "Snow White In The Black Forest", Antik Viktorya Dönemi Çerçevesinde Tuval Üzerine Karışık Teknik Baskı, 25x30 cm, 2015 (<https://www.1xrun.com/run/mab-graves-snow-white-in-the-black-forest-original-artwork/>) **Görsel 24.** Sağda: Mab Graves, "To See A World In A Grain Of Sand", Tuval Üzerine Karışık Teknik, 18x23 cm, 2017 (<https://www.moderneden.com/products/to-see-a-world-in-a-grain-of-sand>)

Graves'in eserlerinde Pop Sürrealizm'in anlatı özelliklerinin çoğu görülmektedir. Hikayesel anlatı ve karnavalesk kompozisyonlar sanatçıyı ön plana çıkartmaktadır. Sanatçı heykel, resim, seramik ve tasarımcı oyuncakları gibi farklı alanlarda eserler üretmektedir. Eserleri farklı dijital platformlarda satışa sunulmaktadır. Geleneksel yöntemlerle ürettiği çalışmalarının dijital baskılarını da farklı yöntemlerle çoğaltarak sunmaktadır.

Sanatçı kişisel web sitesinde yayınladığı beyanında ("Graves" 2014) sanatı hakkında bilgi vermektedir. *"Bir sanatçı olarak benim asıl amacım: yaptığım her şeyde basitçe güzellik yaratmak ve bir hikaye anlatmaktır. Resimlerim aracılığıyla insanlarla bağlantı kurmayı seviyorum. Bu bağlantı, yaratımda itici güçtür. İzleyiciye dokunmak istiyorum. Ona bir dakika vermek istiyorum, belki sadece bir milisaniyelik bir akışta gezinmek veya bir sayfayı çevirmek yani garip bir güzellik anı sunmak istiyorum. İzleyiciyi şok etmeye çalışmıyorum. Kan ve bağırsak yok. Organlar veya dini semboller yok. Yüzüne bir şey vurup "Şuna bak! Anla!" demiyorum. İşimin paylaştığımız bir şey olmasını istiyorum. İster bir şeye üzülen kasvetli küçük bir kız, ister dinozora binen bir masumiyet sembolü görün, ortak gerçeğimiz ne olursa olsun, bu birlikte sahip olduğumuz bir şeydir. "*

Gabe Shaffer, Juxtapoz sanat dergisinde Graves ile yaptığı röportajda ("Mab" 2018) sanatçının Margaret Keane, Robert Williams ve Mark Ryden'in soyundan geldiğini ifade etmektedir. Ancak Graves'in daha karanlık, sevimli, büyümlü ve yeni bir şey yakaladığını düşünmektedir.

## **2.6.2. Tara McPherson**

Tara McPherson, insanlığı çevreleyen kavramları araştıran merkezli Amerikalı bir çağdaş sanatçıdır. 2001 yılında Pasadena, Kaliforniya'daki Art Center College of Design'dan illüstrasyon bölümünden mezun olmuştur. Güçlü kadın arketiplerine odaklanan bu dünya dışı karakterlerin bakışlarında zorlayıcı bir gerilim bulunmaktadır. Astrofizik, Japon Sanatı, doğa, mitoloji, çizgi roman, müzik, aşk, kayıp ve eski güzel yaşam deneyimlerinden ilham almaktadır. Sanatçının portreleri, insanlığın psikolojik durumlarının dünyasına girerek insan ruhunun karmaşıklığına bir göz atmayı sağlamaktadır ("TaraMcPherson" 2023). Sanatçı kendi sanatı için Lowbrow Sanat terimini kullanmamaktadır.



**Görsel 25.** Solda: Tara McPherson, “Dancing Through The Snow”, Keten Tuval Üzerine Gümüş Yaprak Ve Yağlıboya, 50x60 cm, 2012 (<https://www.taramcpherson.com/2011-2014#15>)

**Görsel 26.** Sağda: Tara McPherson, “Supernova II”, Huş Ağacı Üzerine Yağlıboya, 48x60 cm, 2014 (<https://www.taramcpherson.com/2011-2014#1>)

Sanatçının üretim alanında konser posterleri ve reklamları, yağlı boya tablolar ve vinil oyuncaklar bulunmaktadır. Brooklyn merkezli sanatçının eserleri sevimli ve ürkütücü bir estetik çağrıştırmaktadır. Eserlerinde çocuksu bir anlayış ve Gotik görüntüleri bir araya getirmektedir. Sanatçı birçok farklı boyama tekniğini bir araya getirmektedir. Eserlerinde kullandığı pastel tonlar ön plana çıkmaktadır.



**Görsel 27.** Tara McPherson, Tasarımcı Oyuncakları, Vinil (<https://www.taramcpherson.com/art-figures>)

Sanatçı kendi orijinal sanat eserlerinden yola çıkarak sınırlı sayıda sanat figürleri (designer toys) de yaratmaktadır. Eserlerindeki karakterleri farklı malzemelerle (Vinil, ABS, PVC) üç boyutlu hale getirmektedir. Sanatçının eserlerindeki Pop Sürrealist anlayışın tasarladığı oyuncaklarda da izi sürülebilmektedir. Çocuksu ve ürkütücü hikayemsi anlatım sanatçının bu çalışmalarında da ön plana çıkmaktadır.

### 2.6.3. Dilka Bear

Dilka Bear olarak bilinen Dilyara Nassyrova, Kazak sanatçı, illüstratör ve ressamdır. Bear, Kazakistan'da Almatı Sanat Üniversitesi'nde Mimarlık okuduktan sonra Cosmopolitan Kazakistan, Gray Central Asia, Saatchi & Saatchi Kazakistan gibi şirketlerde illüstratör ve grafik tasarımcı olarak çalıştıktan sonra kendisini resme adanmıştır. İtalyan Rönesansı Bruegel ve Bosch gibi geçmişin büyük ustalarından, Marion Peck ve Ray Caesar gibi çağdaş sanatçılardan ve Grimms'in Peri Masallarından ilham almaktadır. Sanatçının kendi söylemiyle “rüya gibi” çalışmaları, genellikle Pop Sürrealist görsel sanat hareketine ait olarak kategorize edilmektedir (“Dilkabear” t.y.).



**Görsel 28.** Solda: Dilka Bear, “Yule Night,”, Ahşap üzerine Yağlıboya, 40x50 cm, 2018 (<https://www.artsy.net/artwork/dilka-bear-yule-night>) **Görsel 29.** Sağda: Dilka Bear, “Sköpun”, Tuval Üzerine Yağlıboya, 55 × 46 cm, 2019, (<https://www.artsy.net/artwork/dilka-bear-skopun>)

İtalya merkezli sanatçı Dilka Bear Dilka'nın yaratıcı, melankolik ve hülyalı işleri; çocukluk, peri masalları ve İtalyan Rönesans tablolarını anımsatmaktadır. Dilka Bear, çoğu zaman kırsal ortamlarda gerçeküstü bir doğaya sahip vahşi yaşamın arasında bulunan duygusal çocukları resmetmesi ile tanınmaktadır. Her resim, daha büyük bir hikayenin bir parçasıdır ve bir çocuğun hayal gücünün rüya gibi niteliklerini aşılarmaktadır. Sanatçının eserlerinde simbiyotik bir yaşam dengesi, hayvanlar ve insanlar arasında mevcut olan doğal etkileşimlerle gösterilmektedir (“Vermillion” 2016). Sanatçının eserlerinde genellikle bir melankoli hakimdir ve kullandığı çocuksu karakterlerin yüz ifadeleri üzüntülüdür. Anlatısal resimlerinde insan ve doğa arasındaki ilişkiye göndermelerde bulunmaktadır. Sanatçı çoğunlukla ahşap üzerine akrilik boya ile çalışmaktadır.

### 2.6.3. Ana Bagayan

Ana Bagayan, Los Angeles Kaliforniya'daki Art Center College of Design sanat okulunda illüstrasyon eğitim almış bir illüstratör ve Pop Sürrealist bir sanatçıdır. Los Angeles merkezli bir sanatçı olan Bagayan eserlerinde ET'ler, uzaylılar, ruhlar, hayaletler, galaksiler arası uzay yaratıkları, hayal edilemeyecek kadar geniş Evrenin sadece küçük bir parçası olduğumuz fikrini anlatan çalışmaları bulunmaktadır (“Bagayan” t.y.).



**Görsel 30.** Solda: Ana Bagayan, “Chloe,” Ahşap üzerine Yağlıboya, 30x30 cm, 2008 (Jordan,2010, s.35)  
**Görsel 31.** Sağda: Ana Bagayan, “There, There,” Ahşap üzerine Yağlıboya, 28x35 cm, 2006 (Jordan,2010, s.37)

Sanatçı ürkütücü güzel doğa sahneleri ve gizemli bir hikaye çizgisine sahip filmlerin geniş ekran kompozisyonlarından ve Chadwick Tyler, Tim Walker ve Eugenio Recuenco gibi fotoğrafçılardan, Ermenistan’da geçirdiği kısa süreli çocukluğundan ilham almaktadır. Eserlerinde kullandığı gerçekçi figürleri, doğal olarak aydınlatılmış ve arka planda bulunan bulanık silüetler, buğu ve sisle karışmaktadır. Sanatçının eserlerindeki karakterlerde Pop Sürrealizm dünyasında popüler olan tipik büyük gözler ön plana çıkmaktadır. Sanatçı büyük gözler kullanmasının kendisi için ne anlama geldiğini şu sözlerle ifade etmektedir; *“Bence insanlar içgüdüsel olarak büyük gözlere ve büyük kafalara ilgi duyuyorlar, aynı sebep bebek hayvanlarının sevimli olduğunu düşünüyoruz. Bunun doğal olarak bize gelmesi mantıklıdır, çünkü doğumda insanlar ve hayvanlar böyle görünür. Belki de bu görüntülerin sevimli olduğunu düşünmek materyal bir içgüdü. Gözler de mezun ve ifade edicidir, hangi ortamda bulunurlarsa yer alırlar: film, fotoğraf, resim, vb. Bu insanları çekecek ve bakışlarını tutacaktır, insan yüzündeki başka bir özellik bizi bu şekilde hissettiremez.”* (Jordan, 2010, s.36).

### 3. BÖLÜM: SANAT VE SAĞLIK

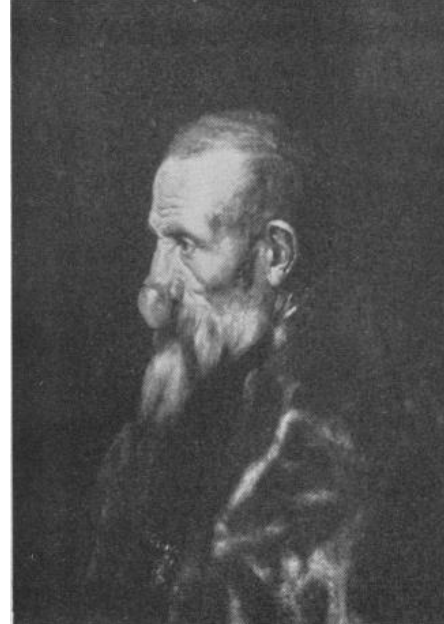
Sanatsal ifade, insanın kültürel gelişimiyle birlikte büyümüş ve uzun süredir öğretme, öğrenme, iletişim kurma ve iyileştirmede ayrılmaz bir rol oynamıştır. Sanat, insan duyularını ve empati kapasitesini kullanarak kavramları ve duyguları anlamaya ve iletmeye yardımcı olmaktadır. Son yıllarda, sanat etkinliklerinin sağlığa içsel faydalarını gün yüzüne çıkarmaktadır. Sanat, bir hastalıkla baş etme serüveninde duygusal olarak yön bulmaya, acil durum ve travma zamanlarında zor duyguları işlememize ve hatta hastalık veya yaralanmadan fiziksel olarak daha hızlı iyileşmeye yardımcı olabilmektedir. Sağlık hizmetlerinde sanatsal medya kullanımının sağlık sonuçları için kalıcı faydaları olabileceğini göstermiştir. Sanat, sağlığın sosyal belirleyicilerini etkileyebilir, çocuk gelişimini destekleyebilir, sağlığı geliştirici davranışları teşvik edebilir ve sağlık sorunlarının önlenmesine yardımcı olabilir. Ayrıca, kardiyovasküler hastalıklar ve hatta bazı kanserler dahil olmak üzere çeşitli koşulların ilerlemesini önlemeye veya yavaşlatmaya yardımcı olan stresi de azaltabilmektedir. 1947 Dünya Sağlık Örgütü Anayasası sağlığı tanımlarken; “Sağlık, yalnızca hastalık ve sakatlığın olmayışı değil, fiziksel, ruhsal ve sosyal yönden tam bir iyilik halidir” demektedir. Bunu akılda tutarak, DSÖ, sağlığın teşviki ve geliştirilmesi ve iletişim konusundaki çalışmalarında uzun zamandır sanatı kullanmıştır. Antropoloji, erken insanlık tarihinde sanat, din ve şifanın aynı sosyal alanda geliştiğini ve bugün sanat ve sağlığı DSÖ topluluğu içinde kalıcı bir program haline getirmeye yönelik çalışmaların ilerlediğini göstermiştir (“World Health Organization” t.y.)

#### 3.1. Sanatın Sağlık Tarihi

Sanat ve tıp, insan uygarlığını yönlendiren iki farklı faaliyet alanıdır. Sanat, duygular tarafından harekete geçirilen, estetik bir biçimde kendini ifade etme arzusu taşıyan yaratıcı bir zihin ürünüdür. Tıp ise, insan hastalıklarının iyileştirilip önlenmeye çalışıldığı bir hizmet alanıdır. Bir sanat eseri kendi zamanının ürünüdür. Sanat eseri, tıp alanından tamamen farklı bir kültürel toplumun ürünü olsa da tıp alanıyla anlaşılır dilden konuşabilmektedir. Binlerce yıllık olsa da belli bir dönemde üretilmiş olsa da yine de sanat eserinin etkisi zamansızdır. Gerçek bir sanat eseri, yaratıcısını alevlendiren kıvılcımı yüzyıllar boyunca bize iletebilme gücüne sahiptir. Bunun aksine tıbbi bir belge ise kısa zamanda güncelliğini kaybedebilir. On sekizinci yüzyılda her hekimin elinde bulundurması

ve okuması gereken önemli tıp kitapları günümüzde geçerliliğini kaybetmiştir. Eski bir tıp kitabı ancak tıp tarihi üzerine önemli bir incelemesi olan doktorlar tarafından ilgi görmektedir. Zamanında doğru bilinen ve doktorlara yardımcı olan teoriler daha sonra hatalı bulunmuş ve doğrusuyla değiştirilmiştir. Dahası güncel teorilerin de sonraki nesiller tarafından hatalı olarak kabul edilip değiştirilebilecektir (Sigerist, 1936, s.271). İki farklı alan her ne kadar farklı görünse de esasında temel amaçları insanlığa hizmet etmektir.

Çizimlerle, tıp kitaplarının ve bilimsel kitapların niteliğinin artırılacağı çok erken fark edilmiştir. Cerrahi pansumanları, kelimelerle net bir şekilde tarif etmek çok zordur. Aritoteles'e ait olan "Anatomi" isimli eseri resimlenmiş ancak kitapla birlikte resimlerde kaybolmuştur. Bununla birlikte diğer Yunan illüstrasyonları korunmuştur ve M.Ö. 1. yüzyıla kadar izlerini sürülebilmektedir. Bu illüstrasyonlardan bazıları Kition'lı Apollonius'un bir hipokratik cerrahi incelemesi ile ilgili yorumlarını gösteren resimlerdir. Bazıları da Floransa'da 9. yüzyıldan kalma bir el yazmasında korunan ve iki genç Rönesans sanatçısı, Joannes Santorinos ve Francesco Primaticcio tarafından kopyalanan resimlerdir. Ancak M.S. 2. yüzyılda Saranos tarafından yazılan ders kitabı ve "Ebeler için İlmihal" isimli kitap da resimsiz değildir (Sigerist, 1936, s.278).

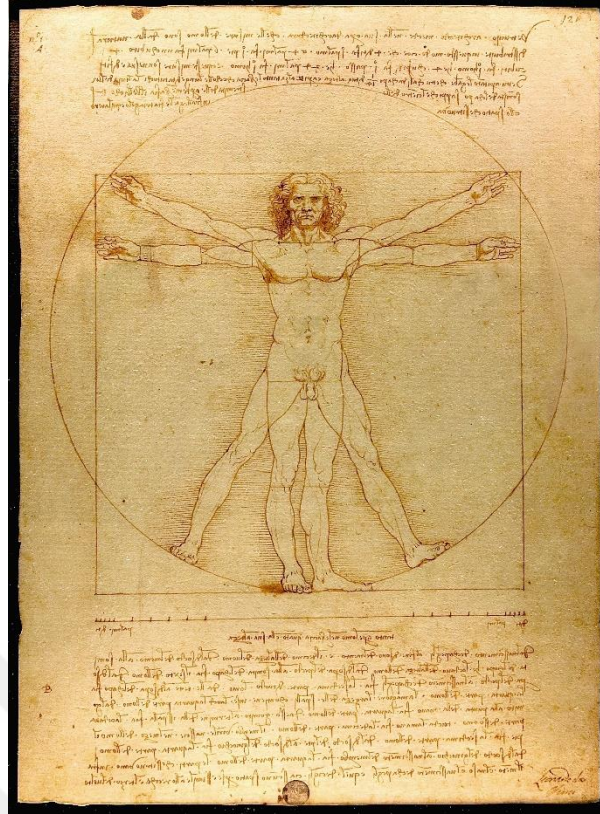


**Görsel 32.** Solda, Lucas Van Leyden, İspanyol Ferdinand. Rhinoscleroma Hastası, (Sigerist, 1936, s.276).

**Görsel 33.** Sağda, Hollanda'lı Ressam (Sigerist, 1936, s.281).

Sanatçılar hastalıklı bedenleri de resmedebilir. Örneğin bir portre ressamı kronik hastalığı olan kişileri resmedebilir. Görsel 23'te Lukas Van Leyden'in İspanyol Ferdinand portresinde, Adenoid hastalığının bir insanın görünüşünü nasıl değiştirdiği görülmektedir. Görsel 24'te de ise Hollandalı Usta bir ressama ait bir portre görülmektedir. Bu çalışma da Rinoskleroma hastalığına iyi bir örnektir. Bazı zamanlarda portrelerdeki gerçekçilik, vücudun dış hatlarını değiştirmeyen iç hastalıkları bile belli edebilir. Öyle ki Napolyon'un hekimi olan klinisyen Convisart'ın bir portreye bakarak şöyle dediği söylenmektedir: "Eğer bu resim aslına sadıksa porte sahibinin kalp hastalığından öldüğünden şüphem yok". Ve gerçekten de portre sahibi kalp hastalığından ölmüştür (Sigerist, 1936, s.279). Görüldüğü gibi portre ressamlarının yaptığı resimler bazı hastalık görüntülerini temsil eder nitelikte olmuştur. Böylelikle sanat, belgeleyici niteliğini tıp alanında da göstermiştir.

Anatomi alanı, sanatın tıp bilimine doğrudan katkı sunduğu bir alandır. Sanatçılar, insan vücudunun yapısının keşfinde aktif rol oynamışlardır. Bu alanda herkesin ilk aklına gelen bu alanda yaptığı yoğun çalışmalar dolayısıyla Leonardo Da Vinci'dir. Ancak bilinen ve bilinmeyen birçok illüstratör büyük olasılıkla tahmin ettiğimizden daha fazla sağlık alanına katkıda bulunmuştur. Rönesans gibi bir dönemin bir uzmanlık çağı olmadığını unutmamak gerekir. Antik anatominin hayvan anatomisi olduğu kabul edildikten sonra, insanın yapısı fethedilmesi gereken yeni bir araştırma alanı olarak ortaya çıkmıştır. Tıp insanı kitap bilgisine sahip olsa da önemli olan görmeyi bilmektir ve sanatçı bazen anatomistin gördüğünden daha fazlasını görmüştür. Burada yazılması gereken, toplumun insan bedenine, canlı bedene ve cesede karşı tutumunun tarihidir. Bu önemli bir görevdir çünkü dini, felsefi, estetik, bilimsel ve tıbbi görüşlerin incelenmesini gerektirmektedir. Rönesans, insan vücuduna karşı yeni bir tutum da dahil olmak üzere, insanın hemcinslerine ve genel olarak dünyaya karşı yeni bir tutumu simgelemektedir. Bu yeni tavır, bir Orta Çağ ve Rönesans nüsu karşılaştırıldığında hemen açıklığa kavuşmaktadır. Orta Çağ'da sanatçı Rönesans dönemindeki meslektaşı kadar anatomi ile ilgilenmemiştir. Orta Çağ'da da sanatçılar ayna kullanmışlar ve evlenmişlerdir fakat bu sanatçıların bedene ve anatomiye karşı tavırları farklı olmuştur (Sigerist, 1936, s.290).



**Görsel 34.** Leonardo Da Vinci, Vitruvius Adamı, 1492  
([https://tr.wikipedia.org/wiki/Medici\\_Hanedan%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Medici_Hanedan%C4%B1)).

Piyano ve operanın icadını, Leonardo Da Vinci gibi aydınları ve Aziz Petrus Bazilikası'nın inşasını finanse ederek Rönesans'a esin kaynağı olan Floransa'daki yüksek soyluların ailesi olan Medici ismi Latince "tıp" anlamına gelen kelimedenden türetilmiştir (Savitz, 2018). Rönesans'ın büyük koruyucularından biri olan Medici Ailesi sanat, mimarlık ve edebiyat hayranı olarak uzun süre ülkede faal rol almıştır. Sanatı gösteriş için değil gerçek aydın oldukları için destekleyen Mediciler, Avrupa'nın en büyük sanat koruyucuları arasında yer almıştır. Medici ailesinin neredeyse her üyesi doğuştan sanata tutkun, dönemin üstün sanatçılarına gereken ilgiyi göstermişlerdir. 1434-1737 tarihleri arasında hüküm süren bu aile Michelangelo, Donatello, Fra Angelico, Leonardo Da Vinci, Raphael ve Botticelli gibi olağandışı sanatçılar ve büyük Rönesans ustalarına maddi manevi yardım ederek sanatın oluşum aşamalarında yer bulmuşlardır ("Medici" 2008).

Sanatın bireysel refah üzerindeki terapötik etkileri yüzyıllardır bilinmektedir. Bin yıldan fazla bir süredir Avrupa'da saraylar, kaleler, belediye binaları ve katedraller dünyevi şan ve ölümden sonra anma amacıyla inşa edilmiştir. 14. yüzyıldan itibaren hastanelerin inşası,

üst sınıfların bu isteklerine bir ek olmuştur. Bu hastanelerin ilkinde Floransa şehri ev sahipliği yapmıştır. Siena’da bulunan Spedale di Santa Maria bu hastanelerin en önemlileri arasındadır. Belediye meclisi tarafından görevlendirilen Simone Martini, Domenico di Bartolo ve Lorenzo Vecchietta bu hastane için fresk ve resimler yapmıştır. Katedralde kurulan Di Santa Maria della Scala, şehirdeki çeşitli türbelere seyahat eden hacıları, terk edilmiş çocukları ve hastaları barındırmak için kullanılmıştır (Baron, 1995).



**Görsel 35.** Domenico di Bartolo, “Hasta Bakımı”, Di Santa Maria Della Scala Hastanesi, 1441, (<https://viajarconelarte.blogspot.com/2016/10/el-spedale-di-santa-maria-della-scala.html>).

17. yüzyıla gelindiğinde, hastanelerde sanat, soylular ve aristokrasi için hayırsever bir girişim haline gelmişti. Örneğin Kral II. Charles, Royal Chelsea Hastanesi'ni kurduğunda, büyük salonunu kraliyet portreleriyle doldurmuştur ve hastanenin şapelinde sanatçı Sebastiano Ricci'nin Dirilişi yer almaktadır. Sanata bu yaklaşım Britanya'nın birçok tarihi hastanesinde, özellikle Londra'daki Greenwich, Bethlem ve St Bartholomew's gibi hepsi etkileyici sanat eserlerine ev sahipliği yapan hastanelerde bulunmaktadır (“Arts For Health” 2018).



**Görsel 36.** William Hogarth, “Bethesda Havuzunda İsa”, 1736,

(<https://artuk.org/discover/artworks/christ-at-the-pool-of-bethesda-50409>).

Hastaneler ve sanat eserleri sağlık tarihinde uzun bir geçmişe sahiptir. Bir hastanede bilinen en eski sanat eserlerinden biri, William Hogarth'ın (1736) Londra'daki St Bartholomew's Hospital'da bulunan Pool of Bethesda'daki duvar resmi Mesih'tir. Halkın ilgisine yönelik olmayan bu çalışma, Bethesda'nın şifalı suları hakkındadır. O zamanlar yaygın olan hastalıkların semptomlarını betimleyen figürlerle öğretici hatta tanısaldır. Bu durum 18. yüzyılda ne kadar cesur ve radikal olursa olsun, sanatın hastanelerde konumlandırılması ve yayılması uzun bir yol kat etmiştir (Cormack, 2012). Dini ve manevi temalı eserleriyle Orta Çağ döneminden, 18. ve 19. yüzyıl sanatçılarının hayırsever çabalarına kadar, hastanelerde görsel sanatların kullanımı zaman içinde gelişmiştir (Nitkiewicz, 2016).

Bununla birlikte, 20. yüzyılın başlarında, giderek artan bir tıp anlayışı, her şeye (dekorasyon ve mimari dahil) daha klinik bir yaklaşıma yol açtı ve bu da hastanelere çok az veya hiç sanat yerleştirilmemesine neden olmuştur. Aslında sanat, “Dekorasyon... inşaattaki hatayı gizler” diyen Auguste Pierre gibi zamanın mimarları tarafından aktif olarak reddedilmiştir (“Arts For Health” 2018).

Sanatın hastane ortamında reddedilmesi, 1959'da Sheridan Russell'ın yoğun bir hastane koridorunun duvarına bazı sanat eserleri yerleřtirdiđi zamana kadar sürmüřtür. "Paintings in Hospitals" adlı yardım kuruluşuna göre, bu onların yaratılıř anı olmuřtur: "Sheridan, durumu veya konumu ne olursa olsun herkesin sanatın sađlıđa faydalarını deneyimleyebilmesi gerektiđine inanmaktadır." O zamandan beri, hastanelerde sanatın sađlık ve esenlik yararları lehine kullanılması giderek daha fazla kanıt toplamıřtır. Welsh NHS Konfederasyona göre, "Sanat, hastaların fiziksel, zihinsel ve duygusal iyileřmelerini destekleyerek, kaygıyı gidererek ve ađrı algısını azaltarak fayda sađlamaktadır ("Arts For Health" 2018).

### **3.2. Görsel Sanatların Hasta Üzerindeki Etkisi**

Sađlıkta sanat, insanları hayatlarının önemli anlarında sanatın gücüyle buluřturarak sađlık hizmeti deneyimini dönüřtürmeye adanmıř, çeřitli ve çok disiplinli bir alandır. Bu hızla büyüyen alan, edebi, gösteri, görsel sanatlar ve tasarım dahil olmak üzere sanatları, tedavi edici, eđitici ve ifade amaçları taşıyan çok çeřitli sađlık hizmetleri ve topluluk ortamlarına entegre etmektedir. Kayıtlı tarih boyunca, resimlerin, hikayelerin, dansların, müziđin ve dramının sađlık ritüellerinin merkezinde olduđuna dair kanıtlar görölmektedir. Günümüzde insancıl bakıma yeniden odaklanılması, sanatı sađlık hizmetlerine dahil etme bilgisi ve uygulamasında yeniden canlandırmaktadır. Artan sayıda klinisyen ve tıp camiasından diđer profesyoneller, hem sađlık hem de sanat profesyonelleriyle yan yana çalışmakta ve dünya çapında sanat, sađlık hizmetlerinin önemli ve ayrılmaz bir bileřeni olarak ortaya çıkmaktadır. Yapılan çalışmaları, sanatın sađlık hizmetlerine entegre edilmesinin iyileřtirici bir ortam oluřturmaya, hastaların fiziksel, zihinsel ve duygusal iyileřmesini desteklemeye, sađlık ve iyileřme bilgilerini iletmeye ve bakıcılar için stresi azaltan ve işyeri memnuniyetini artıran olumlu bir ortam geliřtirmeye yardımcı olduđunu kanıtlamaktadır (State of the Field Committee, 2009, s.1).

Sanat ve bilimin iki zıt disiplin olarak görölmesi ve aslında bu şekilde tanımlanması, bilimin en önde gelen dallarından biri olan tıpta sanat tartıřmasına meydan okumaktadır. Bununla birlikte, her zaman 'tıp sanatı' konusunda bir farkındalık ve sađlığın, çođu tıp biliminin geleneksel sınırlarının dıřında kalan çok çeřitli faktörlerden etkilendiđine dair bir

farkındalık olmuştur. Royal Society for the Promotion of Health'in politika sorumlusu Kirsty Schirmer, sağlık üzerinde çok geniş belirleyicilerin etkili olduğunu iddia etmektedir. Ona göre bilimin yapamadığı yerlerde sanat genellikle bu belirleyicileri kabul etmektedir. Ayrıca görsel sanatların, özellikle de doğa görüntülerinin sergilenmesinin, hastanede daha kısa kalma süresi, artan ağrı toleransı ve azalan kaygı dahil olmak üzere sağlık sonuçları üzerinde olumlu etkileri olabileceğine dair artan kanıtlar bulunmuştur. Sanatın sağlık hizmetlerinde potansiyel olumlu faydaları olabileceği fikri yeni değildir ve hem sanatçılar hem de sağlık uzmanları tarafından kabul edilmiştir (aktaran Lankston ve diğerleri, 2010, s.490).

2006'da Sağlık Bakanlığı Sanat ve Sağlık Çalışma Grubu (Department of Health Working Group on Arts and Health); Sanat ve Sağlık İncelemesi Çalışma Grubu (Report of the Review of Arts and Health Working Group) raporunda “sanat ve sağlığın, hastalar, hizmet kullanıcıları ve personel için daha iyi sağlık, esenlik ve daha iyi deneyim sağlanmasında büyük fırsatlar yaratmaya ve sunmaya açık bir katkısı olduğuna dair mesajların açık olduğuna inanmaktadır.” derken, sanatın hastalar, hizmet kullanıcıları ve personel için daha iyi sağlık, esenlik ve gelişmiş deneyim sağlanmasında büyük fırsatlar yaratma ve sunma konusunda açık bir katkısı olduğu sonucuna varmıştır. Raporda ayrıca sanatın sağlık, sağlık hizmeti sunumu ve sağlık hizmeti ortamlarının ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmesi gerektiği belirtilmiştir (Clayton, 2007, s.17).

2006'da yayınlanan bu raporun kanıtlarını inceleyen “Hastanelerde Görsel Sanat Vaka Çalışmaları ve Kanıtların İncelenmesi” adlı araştırmada İskoçya'nın en yeni üç hastanesinin (Victoria Hastanesi, Edinburgh Kraliyet Hastanesi, Stobhill Hastanesi,) görsel sanatı değerlendirilmiştir. Bu çalışmada hastanelerdeki görsel sanatların hastalara tıbbi faydalar sağlayabileceği saptanmıştır. Sanatın hastane ortamına sunduğu olası fayda mekanizmalarından ilkinin pozitif dikkat dağınıklığı olduğu ileri sürülmektedir. Pozitif dikkat dağınıklığı, çevresel özelliklerin olumlu duygular uyandırabileceği, dikkati ve ilgiyi çekebileceği ve dolayısıyla stresli düşünceleri azaltabileceği fikridir. İkincisi ise renklerle duyguların etkilenmesi olarak saptanmıştır. Hasta üzerindeki etkilere renk tonu, parlaklık ve doygunluğa verilen psikolojik tepkiler aracılık edebilmektedir. Düşük düzeyde uyarılma ile yüksek düzeyde zevk uyandıran renklerin bir sakinlik durumuna neden olduğu,

hoşnutsuzluğa ve yüksek düzeyde uyarılmaya neden olanların ise kaygıyı tetikleyebildiği sonucuna ulaşılmıştır. Hastaların sıklıkla manzara ve doğa sahnelerini tercih ettiklerini ifade etmeleri, bu gözlemler ve gelişen doğal ortamlara karşı olumlu duygusal tepkileri öngören evrimsel psikolojik teorilerle tutarlıdır. Hastalar, manzara ve doğa sahnelerinin mavi ve yeşillerinin yarattığı pozitif dikkat dağınıklığı ve sakinliği tercih edebilmektedirler. Bazı çağdaş sanatçılar arasında yaygın olan görüşün aksine, hastalar her zaman soyut sanatı beğenmeyebilir (Lankston ve diğerleri, 2010, s.495-498).

2017 yılında “Sağlık Hizmetlerinde Sanatın Hastalar ve Hizmet Kullanıcıları Üzerindeki Etkisi: Eleştirel Bir İnceleme” adlı makalede sağlık hizmetlerinde sanatın değeri üzerine ortaya çıkan literatürün 2011 ve 2016 yılları arasındaki bir değerlendirmesini sunulmaktadır. Bu araştırmaya göre uluslararası alanda, hemşirelik ve tıp literatüründe bildirilen araştırma çalışmalarının sayısına göre sağlık bağlamında sanatın kullanımı konusunda artan bir ilgi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sanat müdahalelerinin hastane ortamındaki hastalar üzerinde psikolojik ve fizyolojik sonuçlar üzerinde olumlu etkileri olduğuna dair kanıtlar ortaya çıkmıştır. Genel olarak, incelemedeki çalışmalar, hastalar/hizmet kullanıcıları için çeşitli sağlık bakım ortamlarında sanatın değerine ilişkin artan kanıt tabanını desteklemektedir. İnceleme bulguları, sağlıkta sanat üzerine yapılan araştırmalarda farklı seslerin ve sanat biçimlerinin dikkate alınması ve temsil edilmesinin zamanının geldiğini göstermektedir (Boyce ve diğerleri, 2018, s. 458).

Ünlü hemşire Florence Nightingale’in 1859’da yazdığı “Hemşirelik Üzerine Notlar” kitabında tıpta sanatın önemini fark eden ve bugün hala oldukça alakalı olan konuları gündeme getirmiştir. Nightingale; “Güzel nesnelerin, nesnelerin çeşitliliğinin ve özellikle de renklerin parlaklığının etkisi neredeyse hiç takdir edilmiyor... Ateşlerde, hastanın pencereden dışarıyı görememesinden ve ahşap budakların tek manzara olmasından kaynaklanan en şiddetli ıstırapı gördüm. Ateşli hastaların bir demet parlak renkli çiçek üzerindeki coşkusu asla unutmayacağım... İnsanlar bu etkinin sadece zihinde olduğunu söylüyor. Öyle bir şey değil. Vücuda da etki ediyor. Formdan, renkten ve ışıktan nasıl etkilendiğimizi bilmesek de, bunların gerçek bir fiziksel etkiye sahip olduklarını biliyoruz. Hastalara gösterilen nesnelerdeki form yelpazesi ve renkler hakiki bir iyileşme aracıdır.” (Clayton, 2007, s.2). Diyerek görsel ortamın iyileşmede önemli bir rol oynadığını

vurgulamıştır.

Yazar David Biro; “Tıp, bilimler ve beşeri bilimler arasında bir yerde bulunan alanını tanımlamakta her zaman zorluk çekmiştir. Son zamanlardaki eğilim; hastalık hakkında evrensel gerçekler arayışında tarafsızlık ve nesnellik bilimsel temellerini vurgulamak olmuştur. Bu yaklaşım, etkileyici tanıs ve terapötik faydalar sağlasa da, hastaları daha da yabancılaştırarak ve tecrit ederek hastaların acılarını sıklıkla şiddetlendirmiştir. Sanat, insan deneyiminin karmaşıklığını ve tedavinin ötesinde hasta ihtiyaçlarını vurgulayarak bu eğilimi güçlü bir şekilde düzeltmektedir. Sanat, hastalarına en güncel bilimsel bakımı sağlamaya çalışırken, tıp alanına sağlıktaki hümanist kökenlerini hatırlatmaya yardımcı olmaktadır.” ifadeleriyle sanat ve sağlığın güçlü bağlantısını vurgulamıştır (State of the Field Committee, 2009, s.24). Diğer taraftan Wilma Bulkin Siegel; “Beynimiz, elimiz ve kalbimiz nedeniyle insanız. Yalnızca insan, üçünü birleştirerek ilham ve duyguyu ifade edebilir ve böylece hem sahnede hem de perdede yazı, şiir, müzik, dans, görsel sanat ve tasarım ve tiyatro sanatında insanlık durumunun ifadesini üretebilir. Hepsi kalbin ve ruhun yaratıcı bir ifadesidir. Sanat, hem klinik olarak zihinsel sağlıkta koruyucu tedavi olarak hem de fiziksel olarak hastaları iyileştirmek için kullanılabilir.” Diyerek sanatın iyileştirici tarafını vurgulamıştır (State of the Field Committee, 2009, s.16).

Değerlendirmeler, gözlemler ve araştırma bulguları, sağlıkta sanatın hem araçsal hem de içsel faydalarının olduğunu göstermektedir. Bilimsel yaklaşım ilerlemekte ve onunla birlikte sanatın hastanelerde, bakım evlerinde, yaşlı bakım merkezlerinde, özel evlerde veya topluluk içindeki diğer yerlerde insanların yaşamlarında gerçekten bir fark yarattığına dair kanıtlar artmaktadır (State of the Field Committee, 2009, s.24).

### **3.3. Sanat Ortamlarının Hastane Uygulamaları**

21. yüzyılın sağlık ortamları, hastalara yaklaşımdaki değişimden kaynaklanan dinamik dönüşümler sürecindedir. Bütüncül bakış açısı yavaş yavaş tıp bilimine girmekte ve sonuç olarak hasta ihtiyaçlarının biyolojik, sosyal ve psikolojik boyutlarında eşit derecede önemli olduğu algılanmaktadır. Bu yeni anlayış, çağdaş hastanelerin tasarım sürecini etkilemektedir. Sağlık gereksinimleri ile hastane kullanıcılarının psikolojik ve sosyal

ihtiyaları arasındaki dengeye doęru bir dnş gzlemlenmektedir. Hastane ortamının teraptik sre zerindeki etkisi zerine yapılan arařtırmalar, sanatı tıbbi tesislerin alanına ve biimine dahil etme ynnde yeni bir trendin doęmasına neden olmuřtur. Gnmzde hastanelerin hem mimari hem de i tasarım detayları estetik aıdan daha dikkatli mzakere edilmektedir. Sanatsal objeleri, enstalasyonları ve etkinlikleri tıbbi mekanlara tařıyan giriřimler, tıbbi hizmetlerin etkinlięini artırmayı, steril hastane mimarisi imajını dnřtrmeyi ve yksek kaliteli kamusal alanı tanıtmayı amalamaktadır. Bu mdahaleler hem mikro hem de makro lekte etki yaratmakta ve eřitli faaliyet alanlarını ve sanat biimlerini ilgilendirmektedir (Awtuch ve Gebczynska-Janowicz, 2017, s.1).

Gncel arařtırmalara gre sanat, saęlıęı geliřtirmek iin yararlı olan ve hastane ortamında refahı artırmak iin gerekli olan estetik bir faktr olarak grlmektedir. Sanatla btnleřen bu ortamlar, hastalarda iyi olma duygusunu, stres ve yorgunluęu azaltmayı, umut duygusunu ve olumlu tutumu teřvik etmeyi amalamaktadır (Awtuch ve Gebczynska-Janowicz, 2017, s.2-3). Farklı saęlık ortamlarında hastaların iyi olma durumlarıyla ilgili kanıta dayalı tasarımlar iin yeni bir bakıř aısı ortaya ıkarmıřtır. Bu bakıř aısı, tedavi etkilerinin artırmak iin saęlık ortamlarının eřitli ynlerinin iyileřtirilmesini amalamaktadır. Bu ortam ve etkinliklerin iyileřtirme kapasitesinin incelenmesi, saęlık hizmetlerinde sanatsal mdahalelerin teraptik ynlerini n plana ıkarmaktadır. Birok bilimsel arařtırma, saęlık ortamlarına grsel sanat uygulamalarının dahil edilmesiyle ortaya ıkan olumlu sonuları etkili bir řekilde gstermiřtir. Sanat, gvenli ve destekleyici bir ortam yaratmakta, hastaların ve yakınlarının fiziksel saęlıęını ve refahını iyileřtirmektedir [Lankston ve dięerleri, 2010 ; Tse ve dięerleri, 2002).

Hathorn ve Nanda'ya gre saęlık ortamlarında sanat alanları yaratırken 3 nemli zellik dikkate alınmalıdır. Birincisi hastalar iin iyileřtirici bir atmosfer oluřtururken, uygulamanın yeterli bir yer kapladığının ve etkili bir sonucun kontrol yapılmalıdır. ikincisi, hastaların ihtiyaları deęerlendirilmelidir. rneęin pediatri ve palyatif iin ayrı sanat gereksinimleri bulunmaktadır. ncs ise sanat nesnelerinin ve sergi baęlamalarının seimine karar verilirken cinsiyet, yař ve kltr gibi konuların dikkate alınması gerektięidir (Hathorn ve Nanda, 2008). Ayrıca saęlık bakım ortamlarında uygun sanat ierikleri iin genel kılavuzlar geliřtirmiřtir. Bunlardan bazıları; su manzaraları (sakin su), manzaralar

(görsel derinlik veya açık ön plan, geniş gölgelikli ağaçlar, savan manzaraları, bitki örtüsü, pozitif kültürel eserler (eski, sıcak evler gibi), bitkiler (açık ön plana sahip samimi bahçeler) ve figüratif pozitif (duygusal olarak pozitif yüzler) sanattır (Ulrich ve Gilpin, 2003).

Bu araştırmalar, hastane ortamına yapılacak sanatsal müdahalelerin önemini vurgulamakta ve bu müdahalelerin nasıl olması gerektiğiyle alakalı geniş bir bilgi çerçevesi sunmaktadır. Bu tez çalışmasında çocuk hastaneleri üzerine araştırma ve uygulama yapılacağı için örnekler bu alandan seçilmiştir.

### **3.3.1. Yurt Dışı Örnekler**

Sanat çocukların hastane deneyimi için önemli bir çevresel nitelikler ve çocukların terapötik sürece ve sonuçlarına olumlu bir yaklaşım sergileme kapasitesini desteklemek için gereklidir. Zengin bir estetik bağlam, dikkat dağıtma ve eğlence kaynağı oluşturmaya izin vermektedir. Canlı renklerle yaratılan eserler tıbbi olmayan ortamı hatırlatarak çocukları alışılmış hastane ortamı algısından uzaklaştırmaktadır (Bishop, 2012). Dünya genelinde sağlık ortamlarını sanatla dönüştürme görevini üstelenmiş bir çok kurum ve kuruluş bulunmaktadır. RxART, Beyond Walls, Vitalarts ve Art in Site bunlara örnek gösterilebilir. Ayrıca üniversiteler, dernekler ve bireysel girişimlerle de sağlık ortamlarının dönüştürüldüğü görülmektedir. Sanat ortamlarının yurt dışı Hastane uygulamalarına örnek olarak bu bölümde; Edinburgh Kraliyet Çocuk ve Genç Hastanesi, Londra Çocuk Hastanesi ve St. Jude Çocuk Araştırma Hastanesi incelenmiştir.

#### **3.3.1.1. Edinburgh Kraliyet Çocuk ve Genç Hastanesi Örneği**

2021 yılında açılan Edinburgh Kraliyet Çocuk ve Genç Hastanesinin (Royal Hospital for Children & Young People) en önemli özelliği, stresi azaltmaya ve hastanın iyileşmesini desteklemeye yardımcı olabileceğini gösteren kapsamlı araştırmalara dayalı sanat ve terapötik tasarım programıyla oluşturulmuş olmasıdır. Bu hastane diğer hastanelerden on adet tiyatrosu, terapi bölümleri, açık oyun alanları, hasta başı eğlenceleri ve en önemlisi Sanat ve Terapötik Tasarım programı gibi özellikleriyle ayrılmaktadır.



**Görsel 37.** Edinburgh'daki Royal Hospital for Children & Young People Hastanesi İç Mekanı

(<https://www.ginkgoprojects.co.uk/beyondwalls>).

Ginkgo Projects, Edinburgh'daki Kraliyet Çocuk ve Gençler Hastanesi için Sanat ve Terapötik Tasarım (ATD - Art And Therapeutic Design) programı olan “Beyond Walls” a öncülük etmektedir. Beyond Walls, otuzdan fazla sanatçı, tasarımcı ve yapımcıdan oluşan bir ekiple yirmiden fazla projeden oluşmaktadır. Stres ve kaygıyı azaltmaya yardımcı olan zenginleştirilmiş bir ortamın değeri giderek daha fazla kabul görerek bu programın merkezine yerleştirilmiştir. Beyond Walls ile vurgulanmak istenen, yol gösterme, saygınlık kazandırma ve dikkat dağıtmaya odaklanan alanlar yaratarak hasta deneyiminin varış, bekleme, tedavi ve koğuş alanlarında iyileştirilmesi ve geliştirilmesidir (“Ginkgo Projects” t.y.)



**Görsel 38.** Edinburgh'daki Royal Hospital for Children & Young People Hastanesi İç Mekanı

(<https://www.ginkgoprojects.co.uk/beyondwalls>).

Bina genelinde tasarlanan bekleme alanlarının iyileştirilmesinin ana teması “Hayal Yolculuğu” olmuş ve daha çok merkezi avluya odaklanılmıştır. Mobilyalar, grafik çizimler, yazılımlar eğlenceli düşünmeye ilham vermek için tasarlanmıştır. Bu alanda bir oyun alanından ziyade “okul sonrası kulübü” fikrinden yola çıkılmıştır. Şehirdeki yeni hastane ve hastalar arasında güçlü bir bağ oluşturmak için Edinburgh tarihi yerleri ve mimari bir başlangıç noktası olarak kullanılmıştır. Bu tarihi mekanlar Emily Hogarth'ın resimlediği karakterlerle birleşerek hayal benzeri bir hale getirmiştir (“Ginkgo Projects” t.y.). Avludaki 3 boyutlu tasarımlarda Scott Anıtı (The Scott Monument) bir uzay roketine ve Edinburgh Kalesi de kuluçkaya yatan bir ejderhaya dönüşmektedir. Hayvanlar bu alanda dolaşmaktadır.



**Görsel 39.** Edinburgh'daki Royal Hospital for Children & Young People Hastanesinin Bekleme Alanları

(<https://www.ginkgoprojects.co.uk/beyondwalls>).

Hastane iç mekan tasarımlarının genelinde minimalist yaklaşım, rahatlatıcı renkler ve geometrik şekiller dikkat çekmektedir. Özellikle bekleme alanları ve hasta odaları gibi alanlarda kullanılan mavi ve yeşil gibi soğuk ve rahatlatıcı tonların hastalar üzerinde sakinleştirici etkisi üzerine yoğunlaşmıştır.



**Görsel 40.** Edinburgh Royal Hospital for Children & Young People Hastanesi Duvar İllüstrasyon Örnekleri

(<https://www.ginkgoprojects.co.uk/beyondwalls>).

Binanın en önemli özellikleri arasında bir çok sanatçının elinden çıkmış birbirinden farklı duvar grafikleri bulunmaktadır. Bu uygulamalar farklı sanatçılar tarafından yapılmış olmasına rağmen bina ile bir bütünlük hissi oluşturmaktadır. Sanatçılar diğer bölümlerle uyumlu ve karmaşık olmayan tasarımlarında pastel renkler tercih etmiştir. İllüstrasyon ve duvar grafiklerinin mekanın tamamlayıcı parçası olmasına özen gösterilmiş ve mekanla bağlantısına özen gösterilmiştir.



**Görsel 41.** Edinburgh Royal Hospital for Children & Young People Hastanesi Duvar İllüstrasyon Uygulamaları  
(<https://www.ginkgoprojects.co.uk/beyondwalls>).

Hastane içerisinde çocuk hastaların dikkatini dağıtarak onları genel hastane ortamından uzaklaştıracak ayrıntılara yer verilmiştir. Hastane içerisinde bulunan cihazlar, tekstil ürünleri, mobilyalar, cam bölmeler ve bazı aparatlar uygulama alanı olarak kullanılmıştır. Çocukların ortamda yalnız olmadıkları hissi yaratan ve çocuğun dikkatini pozitif anlamda dağıtan bir çok illüstrasyon uygulamasına yer verilmiştir. Bina içerisinde birçok alanda uygulanarak devamlılığı sağlanan bu karakter tasarımları ile hikaye oluşturularak çocukların mekana karşı bir merak duygusu uyandırılmaktadır. İllüstrasyonlar gerçekçi anlayışla değil, çocuk resimlerine benzeyen kalem ve suluboya tarzında yapılmıştır.



**Görsel 42.** Kate Ive, “Eskiden Yeniye” Edinburgh Royal Hospital for Children & Young People Hastanesi, 2019, (<https://www.ginkgoprojects.co.uk/beyondwalls>).

Binadaki duvarları sanat ortamlarına dönüştüren bir başka sanatçı ise Kate Ive’dir. “Eskiden Yeniye” adlı eseri, hastanenin her yerinde bulunan duvara monte edilmiş 19 sanat eserinden oluşan çoklu bir çalışmadır. Her sanat eseri hastanelerin kimliklerini, geçmişlerini ve miraslarını yansıtmaktadır. Kimlik, tarih, iletişim ve diyalog, teknoloji,

onarım ve büyüme, mimari ve miras gibi temaları ele almaktadır. Sanat eserlerinden yön bulmaya yardımcı olmaları, belirlenen temalar hakkında bilgilendirici olmaları ve ziyaretçilere olumlu bir oyalama ve eğlence için bir an sunarak hastane ortamını iyileştirmesi beklenmiştir (İve, 2019). Sanat eserlerinde göze çarpan durum sağlıkla ilgili konuların ilgi çekici şekilde yansıtılmış olmasıdır. Renkli ilaç hapları ile oluşturulmuş bir güzel bir desen, altın telden dokunmuş anjiyogramlar, kristal jeolojik akik dilimlerine dönüşen MRI beyin taramaları, seramikle temsil edilen beyin nöronları örnek gösterilebilir.

### 3.3.1.2. Londra Çocuk Hastanesi Örneği

Vital Arts, İngiltere’de bulunan hastanelerde sanatı görünür kılmaya çalışan bir İngiliz sanat kuruluşudur. Bu kuruluş, Londra Çocuk Hastanesi’nde sanat ortamları yaratmak ve hastaneyi olabildiğince renkli ve eğlenceli bir yere dönüştürmek için 15 farklı sanatçıyla iş birliği yapmıştır (“London Hospital” 2015). Hastane ortamlarının kolay temizlenebilir olması gerektiği gerçeğiyle sınırlanmalarına rağmen, sanatçılar hastaneleri çocuklara uygun ve daha eğlenceli hale getirmek için ahşap, seramik gibi malzemeler ayrıca halı bile kullanabilmişlerdir. Sanatçılar dekore ettikleri koğuşlara, kendi benzersiz ve güzel tasarımlarıyla yaklaşmışlardır.



**Görsel 43.** Chris Haughton, Londra Çocuk Hastanesi Duvar Illüstrasyon Uygulamaları

(<https://www.boredpanda.com/artists-mural-design-royal-london-children-hospital-vital-arts/>).

Hastanenin pediatri ve kısa konaklama ünitesi bölümü illüstratör Chris Haughton tarafından dönüştürülmüştür (Haughton, 2015). Haughton, bu alan için, canlı geometrik tarzdaki illüstrasyonlarında hayvanlar alemini hikaye haline getirilmiştir. Doktor kıyafeti

giyinmiş ve biraz eğlenmek için Jaz yapanlar ve yine küçük bir maymunu dinleyen gerçek boyutlarına yakın diğer hayvanlar hastane duvarlarını renklendirmiştir. Ayrıca Haughton, oda işaretlerinin çocuklar tarafından daha iyi anlaşılması için her odaya ve kapiya bir hayvan teması oluşturmuştur. Hayvan teması bulunan 8 farklı oda tasarlamıştır. Her oda aynı unsurlara sahip olsa da farklı bir hayvana sahiptir, örneğin aslan odasının kapısında aslan yüzü etiketi, çimlerde saklanan aslan ve yavrusunun çerçeveli bir baskısı, çerçeveli dokuma aslan halısı ve aslan portresi vardır.



**Görsel 44.** Miller Goodman, Londra Çocuk Hastanesi Duvar Illüstrasyon Uygulamaları, (<https://www.boredpanda.com/artists-mural-design-royal-london-children-hospital-vital-arts/>).

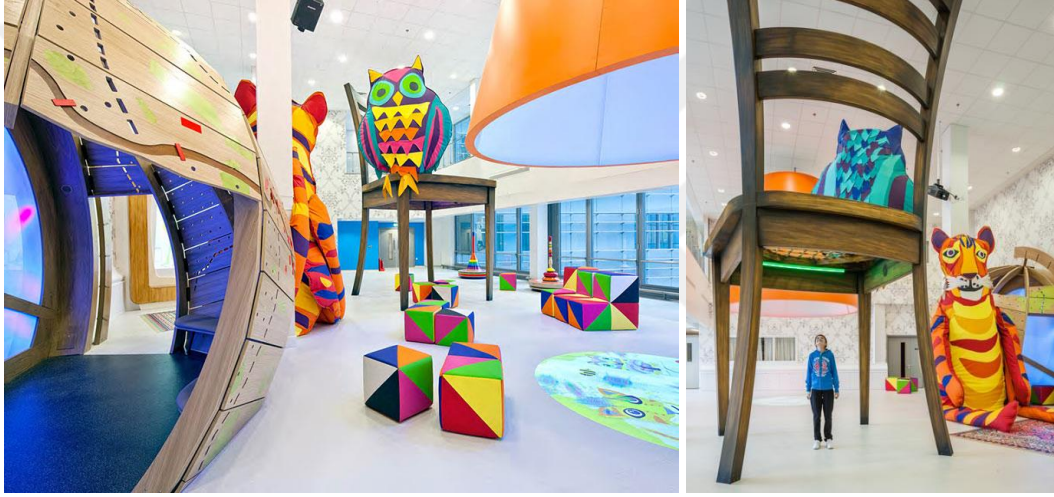
Ahşap oyuncaklar tasarlamasıyla tanınan Miller Goodman, Londra Çocuk Hastanesin Solunum Bölümü koridorlarını renkli ve geometrik anlayışla tasarlamıştır. Koridorlar ve duvarlarda ahşap, vinil ve boya malzemelerini harmanlayan sanatçı, çocuklar için adeta bir oyun duvarı yaratmıştır. Çiçek desenleri, farklı hayvanlar, portreler ve tipografik elementler ilk etapta dikkat çeken tasarım elemanları arasındadır.



**Görsel 45.** Ella Doran, Londra Çocuk Hastanesi Hastane Eşyaları Tasarımları,

<https://elladorandesign.co.uk/royallondonhospital>

Hastanenin çocuk koğuşlarını ve yatak odalarını dönüştürmek için genç hastalar, personel ve ebeveynlerle çalışan Ella Doran, kurumsal alanları renk ve oyun dolu ortamlara dönüştürerek, zor bir durumla başa çıkan genç hastalar için olumlu bir dikkat dağınıklığı sağlamıştır (“Ella Doran” 2012). Sanatçı bir hastane koğuşunda gerekli olan katı hijyen düzenlemelerine bağlı kalırken, başucu mobilyalarının yanı sıra mahremiyet perdelerini de tasarlamıştır. Hastaların yataklarından yeşillik ve doğa manzaralarına eriştiklerinde daha çabuk iyileştikleri yaygın olarak kabul edilmektedir. Yaratılan bu ortam çocukların kendi hikayelerini oluşturmalarına olanak sunmaktadır.



**Görsel 46.** Londra Çocuk Hastanesi Oyun Alanı,

(<https://www.architectsjournal.co.uk/archive/cottrell-and-vermeulen-unwraps-royal-london-hospital-playspace>)

Cottrell ve Vermeulen mimarlık şirketi ve sanatçı Morag Myerscough tarafından tasarlanan oyun alanı hastanenin sevilen alanlarından. Bu alan Alice Harikalar Diyarı hikayesindeki gibi büyük ölçekli nesnelerle doldurulmuş, canlı ve büyük boyutlu bir oturma odası oluşturulmuştur. Myerscough bu alan için: “Genç hastalar için bir kaçış yeri, eğlenceli ve renkli ama aynı zamanda tüm ailenin birlikte dinlenebileceği ilgi çekici bir yer yaratmak istedik.” ifadelerini kullanmıştır (“Vitalarts” 2013). Çocuklar için heyecan verici olan bu alanda, çocuklar kocaman bir televizyonun içine girebilmekte, tavandan sarkan devasa lambadan yansıyan interaktif oyunların keyfini çıkarabilmektedir. Çocuklar üzerinde kocaman bir baykuşun konduğu sandalyenin altında hikaye dinleyebilmekte,

yeniden yorumlanan dünya küresinin içini keşfedebilmekte, pikseli desene sahip halının üzerinde oyunlar oynayabilmektedir.



**Görsel 47.** Katharine Morling, Londra Çocuk Hastanesi Asansör Lobi alanlarındaki Seramik Çalışmaları, (<https://www.katharinemorling.com/the-royal-london-childrens-hospital-installation/>)

Sanatçı Katharine Morling asansör lobi alanlarını siyah beyaz çalıştığı seramikleriyle süslemiştir. Morling, en sevdiği anıları ve değerli oyuncakları hatırlatan eskiz defterleri oluşturmak için çocuk koğuşlarında altı hafta geçirmiştir. Morling daha sonra bu eskiz defterlerini yeni çocuk hastanesi için yaptığı komisyon için porselen heykeller geliştirmek için kullanmıştır (“Morling” 2012).

### **3.3.1.3. St. Jude Çocuk Araştırma Hastanesi Örneği**

Amerika, Memphis’te bulunan St. Jude Çocuk Araştırma Hastanesi’nin kafeterya bölümüne 2008 yılında Will Cotton'un iki orijinal eserini yerleştirilmiştir. Tesis insancıllaştırmak ve çocukların deneyimini normalleştirmek için tüm hastane personeli, hasta ve yakınları yeni kafeteryada birlikte yemek yemektedir. Herkesin bir araya toplandığı bu alanda bulunan Cotton'un tabloları, tipik hastane atmosferini bir sanat ortamına dönüştürmektedir. Sanatçının büyük ebattaki eserleri, yüksek işçilikle, gerçekçi anlayışla ve görkemli bir şekilde boyanmış şekerlemeleri tasvir etmektedir. Cotton eserleri hakkında; “Hayal edilen bir ütopyayı, sadece zevkle ilgili bir yeri tasvir etmekle ilgileniyorum” ifadelerini kullanmaktadır (“St. Jude” t.y.).



**Görsel 48.** Will Cotton, Yağlıboya, St. Jude Çocuk Araştırma Hastanesi Yemek Salonu, 2008,  
(Erişim: <https://rxart.net/projects/st-jude-childrens-research-hospital/>)

Cotton'ın tatlılardan oluşan bu sevimli manzaraları, biri güneş ışığında, diğeri kar ve sis içinde olmak üzere zencefilli evleri tasvir etmektedir. Bu evlerin yapıldığı şeker, makaron, kurabiye, pasta kreması ve pamuk şeker gibi görseller çocukların dikkatini olumlu olarak dağıtabilmektedir. Sanatçının mat tonlar kullanarak yaptığı çalışmaları çocukların içerisinde yaşamak isteyebileceği bir hayal alemine benzemektedir.



**Görsel 49.** St. Jude Çocuk Araştırma Hastanesi Yemek Salonuna asılan Rob Pruitt Eserleri  
(Erişim: <https://rxart.net/projects/rob-pruitt-at-st-jude-childrens-research-hospital/>)

Bu hastanenin kafeteryasında eserleri bulunan diğeri bir sanatçı da Rob Pruitt'dür. Sanatçısının 6 adet orijinal çalışması bu alana yerleştirilmiştir. Popüler kültürü geri dönüştürme konularında çalışan Rob Pruitt, çocukların en çok sevdiği hayvanlardan olan pandaları bu alana taşımaktadır. Panda resimleri, parıldayan ve ışığı yansıtan payet benzeri büyük parçalardan oluşan pullu tahtadan yapılmıştır. Her panda ilerlemeyi, büyümeyi ve iyileşmeyi iletmek için bambuya tırmanmakta ve yemek yemektedir. Aynı

çocukların sahip olduğu gibi farklı kişilikleri temsil eden pandalardan bazıları utangaç, bazıları işçidir olarak resmedilmiştir. Sanatçı hepsinin ortak noktası olan cesaret ve umut hikayesine gönderme yapmaktadır (“Pruitt” t.y.). Diğerlerinden farklı olarak dikkat çeken eser ise sırtında bebeğiyle bambuya tırmanan pandanın pullarla yapılmış bir tahta resimdir.

### **3.3.2. Yurt İçi Örnekler**

Sanat ortamlarının yurt içi Hastane uygulamalarına örnek olarak bu bölümde; Hacettepe Üniversitesi, Ankara Şehir Hastanesi, Gazi Üniversitesi Araştırma ve Uygulama Hastanesi incelenmiştir.

#### **3.3.2.1. Hacettepe Üniversitesi Örneği**

'23 Nisan, 23 Çocuk, 23 Sanatçı' isimli sanat odaklı bir proje 2021 ve 2022 yıllarında Hacettepe Üniversitesi İhsan Doğramacı Çocuk Hastanesi'nde gerçekleştirilmiştir. 2021 yılında bu sergi kapsamında gerçekleştirilen ilk sergide hastanede tedavisini sürdüren 23 çocuk tarafından yapılan serbest konulu resimler, 23 sanatçı tarafından sanatçıların kişisel stilleriyle yorumlanmıştır. Bu eserler, Hacettepe Üniversitesi İhsan Doğramacı Çocuk Hastanesi koleksiyonuna dahil edilmiş ve hastanede tedavisini sürdüren çocuklar için terapötik bir alan yaratmak için yerleştirilmiştir. Çocuk hastaların ve Öğretim elemanlarının çalışmaları 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nda çocuk hastaların görebilecekleri fuaye alanı ve koridorlarında sergilenmiştir (“Hacettepe” 2021).



**Görsel 50.** Solda, Hastanede tedavi gören bir çocuğun resmi

**Görsel 51.** Sağda, Elif Varol Ergen, Güneş Çocuk, 50x50 cm Dijital İllüstrasyon, 2021  
(<http://23nisan23cocuk23sanat.hacettepe.edu.tr/>)

Sergi küratörü Prof. Dr. Nadire Şule Atılgan; “Sanat, sergi ve koleksiyon ile mekanı değiştirmede amaç kısaca, çocuk zihnini hastalıktan uzaklaştırmak, doktor endişesini dağıtmak ve hastanede geçirdiği zamanı dönüştürmektir. Yüksek kaliteli kamusal alan hedefleyen bu türden bir müdahale sanat ve tasarım alanlarını kuşkusuz yakından ilgilendirir. Günümüzde, hastane ortamının terapötik süreç üzerindeki etkisine ilişkin araştırmalarla, sanatın tıbbi tesislere dahil edilmesi konusunda yeni trendler gelişmektedir. Bugün örnekleri hızla artan bizimki gibi girişimler, sanatsal objeleri ve etkinlikleri tıbbi alanlara eklerken tıbbi hizmetlerin verimliliğini artırmanın yanı sıra, hastane mimarisini de dönüştürmeyi hedefliyor. Amacımız, sanat ve sağlık arasındaki bağlantıyı kurabilmek üzere yeni atılabilecek adımları belirlemek ve sanat ve sağlığı bir arada araştırmaya ilgi uyandırmak, sanatçıları konunun tam merkezine dahil etmektir. Bu konular, yoğun ve sürekli bir ilgiyi hak ediyor...” ifadelerini kullanmıştır (“Hacettepe” 2021).

### 3.3.2.2. Ankara Şehir Hastanesi Örneği

The Walt Disney Company tarafından yürütülen küresel bir sosyal sorumluluk projesi kapsamında, hastanede tedavi gören çocukların kaygı ve korkularını azaltmak amacıyla Disney kahramanlarının bulunduğu bir duvar resmi (mural) projesi başlatılmıştır.

Tıbbi uzmanların danışmanlığında Pixar, Disney, Marvel ve Star Wars'un sevilen karakterlerinden ilhamla 5 farklı duvar resmi tasarlanmıştır. Duvar resimleri öncelikle 2019'da ABD'deki Texas Çocuk Hastanesi'nde uygulanmış ve buradan elde edilen pozitif sonuçların akabinde proje Orta Doğu, Avrupa ve Afrika'da da başlatılmıştır. 15 ülkede 18 farklı hastanenin duvarlarının renklendirilmesi planlanan proje kapsamında, Türkiye'deki ilk duvar resmi uygulaması, Ankara Şehir Hastanesi'ndeki Çocuk Hastanesinin duvarına yapılmıştır. Disney, portföyündeki efsane hikayelerden aldığı ilham ve kahramanların görselleriyle süslediği "şehir" temalı tasarımını, hastaneyi ziyaret eden çocuklar ve aileleriyle buluşturmaktadır. Projenin hedefi, çocukların muhtaç duydukları zamanlarda "Değer Katan Anlar" oluşturabilmesidir ("Disney" 2022).



**Görsel 52.** Ankara Şehir Hastanesinin Çocuk Hastanesi Bölümünde bulunan Duvar Resmi

(<https://www.emlaktasondakika.com/guncel/disney-in-duvar-tasarimi-cocuk-hastanesi-nde-moral-veriyor-184121.html>)

Disney, EMEA (Avrupa, Orta Doğu ve Afrika) Bölgesi Sosyal Sorumluluk Direktörü Sara Hanson; "Hayata geçirdiğimiz duvar resmi projesiyle, Disney'in hikaye anlatımındaki uzmanlığını kullanarak çocuk hastalıkları alanında hizmet veren sağlık personelinin, tedavi süreçlerindeki çocuklarda oluşabilecek korku ve endişeleri giderebilmelerine katkı sağlayabilecek çözümler üretip her iki taraf açısından da verimli bir hastane deneyimi oluşturabilmeyi hedefledik." ifadelerini kullanmıştır ("Disney" 2022). Hastanenin bir

duvarına uygulanan bu renkli ve devasa boyuttaki duvar resmi, çocuklara sıcak bir karşılama sağlamayı ve olumlu dikkat dağıtıcı etkisiyle de çocukları hastanenin gergin ortamından uzaklaştırmayı hedeflemektedir.

### 3.3.2.3. Gazi Üniversitesi Araştırma ve Uygulama Hastanesi Örneği

“Kemali Hoca'nın Gökyüzü Odası” projesi, Gazi Üniversitesi Araştırma ve Uygulama Hastanesi Beyin ve Sinir Cerrahi Anabilim Dalı Pediatrik Beyin ve Sinir Cerrahi Bilim Dalı'nda cerrahi operasyon bekleyen çocuk hastalar için oda dönüştürme projesi olarak yapılmıştır. Prof. Dr. M. Kemali Baykaner anısına dönüştürülen bu oda, 3-15 yaş arasındaki çocuk beyin cerrahi hastalarının kalması ve iyileşme süreçlerine katkı sağlaması için dönüştürülmüştür. Disiplinler arası bir çalışmanın ürünü olan bu proje, Gazi Üniversitesi Engelli Bireyler İçin Görsel Sanatlar Eğitimi Uygulama ve Araştırma Merkezi (GEGSEM) ve Gazi Üniversitesi Araştırma ve Uygulama Hastanesi Beyin ve Sinir Cerrahi Anabilim Dalı Pediatrik Beyin ve Sinir Cerrahi Bilim Dalı tarafından yapılandırılmıştır. Bu proje Türkiye'deki “iyileştiren hastane tasarımları” kapsamında oluşturulan ilk projelerdendir (“Gazi Hastanesi” 2017).



**Görsel 53.** Gazi Üniversitesi Hastanesi, Pediatrik Beyin ve Sinir Cerrahi Bilim Dalı Hasta Odası, (Salderay, 2018, s. 275)

Proje kapsamında Bülent Salderay tarafından bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmanın evreni, 20 Temmuz-12 Ağustos 2016 tarihleri arasında Gazi Üniversitesi Araştırma ve Uygulama Hastanesi Beyin ve Sinir Cerrahi Anabilim Dalı Pediatrik Beyin ve Sinir Cerrahi Bilim Dalı'nda bulunan hastalar ve bu serviste çalışan sağlık çalışanları tarafından oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise; aynı birimde Kemali Hoca'nın Gökyüzü Odası olarak adlandırılan odada tedavisini sürdüren hastalar ve aynı serviste çalışan sağlık çalışanları oluşturmaktadır. Bu çalışmada; (1) bir projeye başlamadan önce, ilk olarak bir hastanın sahip olduğu hastalık türü, kaygı ve korkulan saptanması gerektiği; (2) pediatrik hedef kitle yaş aralığının 0-18 yaş aralığındaki çocuklar ve gençler olması gerektiği; (3) proje ile bağlantılı tasarımların yapım sürecinde hedef kitle açısından hastaların uyumunu artıracak, rahatlatan, güven veren öğelerin kullanılması, korku, kaygı düzeyinin azaltılması, oyun oynama ve etkinlik yapılmasına fırsat tanınması hususlarına dikkat edilmesi gerektiği; (4) proje ile bağlantılı tasarımların yapım sürecinde kullanılan görsel öğelerde bilindik, sevilen karakterler, nesneler kullanılması ve eğlenceli olunması hususlarına dikkat edilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır (Salderay, 2018, s. 263).

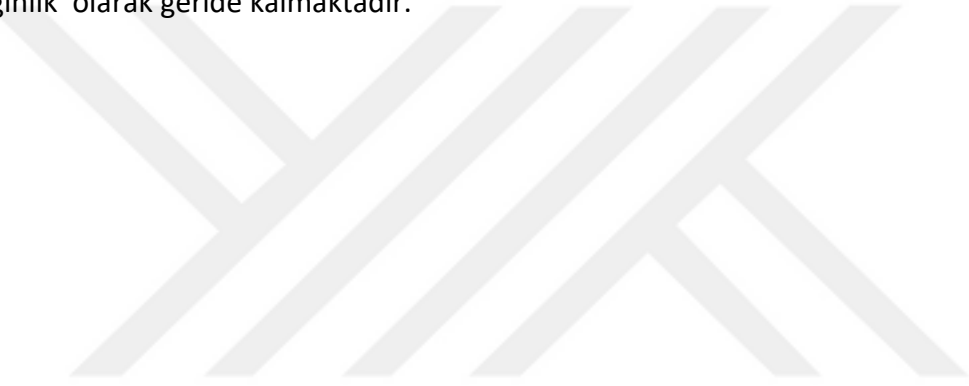


**Görsel 54.** Gazi Üniversitesi Hastanesi, Pediatrik Beyin ve Sinir Cerrahi Bilim Dalı Hasta Odası, (Salderay, 2018, s. 275)

Oda projesinde ilk olarak dikkat çeken nokta uygulama kısmında bir sanatçının isminin geçmemesidir. Oysa ki incelenen yurt dışı örneklerinde genellikle tasarımı yapan

sanatçının isminden bahsedilmektedir. Bu projenin sanatçısı anonimdir. Odanın zemin ve duvar kısımlarına uygulanan illüstrasyonlarla, çocuğun kendisini doğada hissetmesi amaçlanmıştır. Odanın zeminde çimen, yatağa doğru giden taştan bir yol ve çiçekler ve duvarın alt kısmından devam eden bitkiler ve hayvan figürleri dikkat çekmektedir. Tavandan aşağı sarkan bulutlar ve duvarda asılı bulut temalı eserlerle gökyüzü fikri desteklenmiştir.

Bu örneklerle bakıldığında, yurt dışındaki ve Türkiye'deki hastane ortamları için yapılmış sanat müdahalesi uygulamaları arasında büyük farklılıklar gözlemlenmektedir. Türkiye'deki uygulamalar yurt dışındaki uygulamalarla kıyaslandığında kalite, özgünlük ve yaygınlık olarak geride kalmaktadır.



#### 4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI VE ANALİZİ

Uygulama çalışması için özellikle çocuk hastaların stres oranının yüksek olduğu Hacettepe Üniversitesi Diş hekimliği Fakültesi Pedodonti bölümü seçilmiştir. Sağlıkta sanat faaliyetlerinin olumlu sonuçları doğrultusunda hastaneye tedavi için gelen çocuklar için hazırlanan illüstrasyonlarla çocukların hastanenin stresli ortamından sanatla etkileşim kurarak uzaklaşmaları amaçlanmıştır. Bunun için özellikle zaman, mekan ve olaydan bağımsızlaştırabilme gücü nedeniyle Pop Sürrealizm akımı uygulama için seçilmiştir.

##### 4.1. Hedef Kitle Analizi

Oğuzkan, çocuğun ergenlik dönemini de kapsayan çocukluk evresini üç kısma ayırmaktadır. Bunlar; 2-6 yaşlarını kapsayan ilk çocukluk evresi, 6-10 yaşlarını kapsayan ikinci çocukluk evresi ve 10-14 yaşlarını kapsayan son çocukluk (ergenlik çağı) evresidir (Oğuzkan, 2000, s.2). Çocukların, Psikoseksüel, Fizik ve Motor, Psikososyal, Zihinsel ve Dilsel gelişimlerini en hızlı yaşadıkları kabul edilen 2-12 veya yaşları arasında buluştukları bütün uyarıların, onların gelişimlerinde önemli bir katkısı ve etkisi bulunmaktadır (Sever, 2015).

Parsons'ın estetik gelişim evre tablosunda ise, 2-7 yaş aralığındaki çocukların sevdikleri nesnelere, 7-9 yaş aralığındaki çocukların bilinen konulara, 9-12 yaş aralığındaki çocukların ise hayvanlar ve ilginç konularla ilgilendikleri bilinmektedir (Özer,2006, s.427-428). Bu doğrultuda uygulama için seçilen hikayenin 7-11 yaş aralığına hitap edecek şekilde, hayvanları, bilinen ve ilginç konuları kapsamalarına dikkat edilmiştir.

Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Anabilim Dalında tedavi gören çocukların yaş aralığı doğumdan 14 yaşına kadardır. Uygulamanın hedef kitlesi, Pedodonti Anabilim Dalı'na herhangi bir nedenle başvurmuş 7-11 yaş aralığındaki çocuklar olarak belirlenmiştir. Uygulamanın özellikle Ankara'da yaşayan 7-11 yaş aralığındaki erkek ve kız çocuklarına uygun olarak yapılması hedeflenmiştir. Bu yaş aralığındaki çocukların genel ve popüler ilgi alanlarına göre uygulama şekillendirilmiştir.

#### 4.2. Mekanın Planı ve Kullanımı



**Görsel 55.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümü Kat Planı

(Tahliye Planından faydalanılarak yeniden çizilmiştir)

Hacettepe Üniversitesi, Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümü, fakülte binasının 6. katının tamamını kapsamaktadır. Bu alan tamamen çocukların ağız diş sağlığının korunması ve geliştirilmesi için kullanılmaktadır. Pedodonti Anabilim Dalı'na ait 3 ayrı klinikte ağız sağlığı uygulamaları yapılmaktadır. Bunlar Öğrenci Kliniği, Asistan Kliniği ve Öğretim Üyesi Kliniğidir.



Görsel 56. Pedodonti Bölümü Kat Planı Uygulama Yapılan Kısımlar

Çocuk hasta ve ebeveynleri asansörden indikten sonra ilk olarak bekleme odasına geçmekte ve buradaki kayıt ve prosedür işlemlerinden sonra tedavileri için bu alanda sıralarını beklemektedirler. Hastalar kliniklere giriş yapmak için öğrenci kliniğini kullanmaktadır. Öğrenci kliniği bazı camekan kısımlarla ayrılmıştır. Bu kısımlarda laboratuvarlar ve röntgen odası bulunmaktadır. Bu kısımlarda çocuklar yalnız değil daha çok ebeveynleri ile bulunmaktadır. Uygulamaların nerelere yerleştirileceği (**görsel 47**) farklı renkte nokta işaretleriyle belirlenmiştir. Kırmızı renk noktalar duvar uygulamalarını, mavi renkli noktalar tavan uygulamasını ve yeşil renkli noktalar ise zemin uygulamalarını göstermektedir.

#### 4.3. Mekanın Analizi

Uygulama çalışması için Hacettepe Üniversitesi Diş hekimliği Fakültesi Pedodonti bölümü seçilmiştir. Ankara'nın Altındağ semtinde, Sıhhiye kampüsünde bulunan Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi yeni binasına 2009 yılında taşınmıştır. Binanın tasarımı

modern ve geometriktir. Bina açık ve çevre düzenlemesi yapılmış bir alanda bulunmaktadır.



**Görsel 57.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Binası, Ankara  
(<http://lazerluminyum.com/tr/proje/hacettepe-dis-hekimligi-30>)

Uygulama yapılacak mekanın analizinin yapılabilmesi için alan fotoğraflanmış ve uygulama için ölçüler alınmıştır. Uygulamaların asansör içi, pedodonti bölüm girişi, hasta bekleme salonu ve öğrenci kliniğine yapılması planlanmıştır.



**Görsel 58.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Pedodonti Hasta Asansörü (Eda UZUN Kişisel Arşiv)

Çocuk Diş Hekimliği Anabilim Dalı (Pedodonti) binanın 6. katında bulunmaktadır. Bu sebeple çocuk hasta ve ebeveynler çoğunlukla pedodonti bölümüne ulaşmak için asansör kullanmaktadır. Bu asansör içerisinde çocukların ilgisini çekebilecek bir uygulama bulunmamaktadır.



**Görsel 59.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Pedodonti Bölüm Girişi (Eda UZUN Kişisel Arşiv)

Asansörden inildiğinde hastalar büyük bir alana çıkmaktadır. Pedodonti bölümünün girişinde büyük ve ferah bir alan bulunmaktadır. Hastalar bu alandan sonra bölüm girişinden hasta bekleme salonuna geçmektedir. Bu alan ve hasta bekleme salonu cam bir kapı ile ayrılmıştır. Bu alanda çocuklar için yapılmış bir uygulama bulunmamaktadır.



**Görsel 60.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Pedodonti Bölüm Hasta Bekleme Salonu (Eda UZUN Kişisel Arşiv)

Hasta bekleme salonu 14-20 hastanın bekleyebileceği büyüklükte ve yeterlidir. Alan iki adet kirişle bölünmüştür. Açık renkle boyanan bu alanda ışıklandırma problemi bulunduğundan bu alan ferah değildir. Bu bölümde çocukların çizgi film izleyebileceği bir ekran bulunmaktadır. Fakat ekran çocuk hastaların rahatça televizyon izleyebileceği sayıda, konumda ve büyüklükte değildir. Sekreterlik bu bölümde bulunmaktadır. Bu alandan öğrenci kliniğine ve çocuk oyun odasına giriş yapılabilmektedir. Asistan odası ve doktor ofisleri bölümlerine kartlı ayrı bir bölümden izin alınarak girilmektedir.



**Görsel 61.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Pedodonti Bölümü Bekleme Salonu (Eda UZUN Kişisel Arşiv)

Çocukların tedavileri için sıra beklediği bu bekleme alanı çocuklar için büyük önem arz etmektedir. Çünkü çocuklar belki de ilk defa bulundukları bu ortamda belirsiz hisler yaşayabilmektedir. Çocukların kendilerine ne olacağı konusunda endişe ederken bekledikleri bu alanda onları rahatlatacak ve onlara yabancı olmayan ve olumlu dikkat dağınıklığı yaratabilecek herhangi bir görsel ya da üç boyutlu bir heykel bulunmamaktadır. Çocukların kendilerini onlar için hazırlanmış sıcak bir ortamda hissedebilmeleri adına mekanda öge eksikliği bulunmaktadır. Çocukların beklerken sıkılmayacağı oyun odası da aktif olarak kullanılmamaktadır.



**Görsel 62.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği (Eda UZUN Kişisel Arşiv)

Bekleme salonundan öğrenci kliniğine geçilmektedir. Öğrenci kliniği geniş ve yeterince güneş ışığı aldığı için de oldukça ferah bir alandır. Pedodonti bölümünde bulunan kliniklere daha önce Yasemin Sümer ve Aslı Sümer tarafından yapılmış toplamda 7 adet illüstrasyon asılmaktadır. Eserlerin ilk taslak karakalem çalışmaları Aslı Sümer tarafından, dijital renklendirmeleri ise Yasemin Sümer tarafından yapılmıştır. Arkeoloji bölümü mezunu olan ve sanat eğitimi almayan fakat Yasemin Sümer çalışmaların aslında Hacettepe Üniversitesi Tıp Fakültesi Pediatrik Onkoloji Bilim Dalı için yapıldığını ifade etmektedir. Sümer, çocuk onkoloji hastaları için bir sosyal sorumluluk projesi kapsamında yapılan bu eserlerin çocuklar tarafından çok beğenildiğini ve böylece hastane yönetimi tarafından başka bölümler için de çoğaltıldığını ifade etmektedir. Bu dönemde kendisi de bir onkoloji hastası olan Sümer, bu illüstrasyonları yapabilmek için vektör tabanlı bir program olan Freehand'i öğrenmiş ve çalışmaları tamamlamıştır. Sümer, çalışmaları yapma amaçlarının hastanede tedavi gören ve özellikle ağrı ve fiziksel sıkıntılar yaşayan çocukların etrafına baktıklarında gördükleri sevimli ve mutlu karakterlerle dikkatlerinin dağıtabilme fikri olduğunu ifade etmiştir (Yasemin Sümer, kişisel görüşme, Kasım 2022).



**Görsel 63.** Aslı Sümer ve Yasemin Sümer, Sirk Konulu İllüstrasyon, 2009 Pedodonti Öğrenci Bölümü Kliniği (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

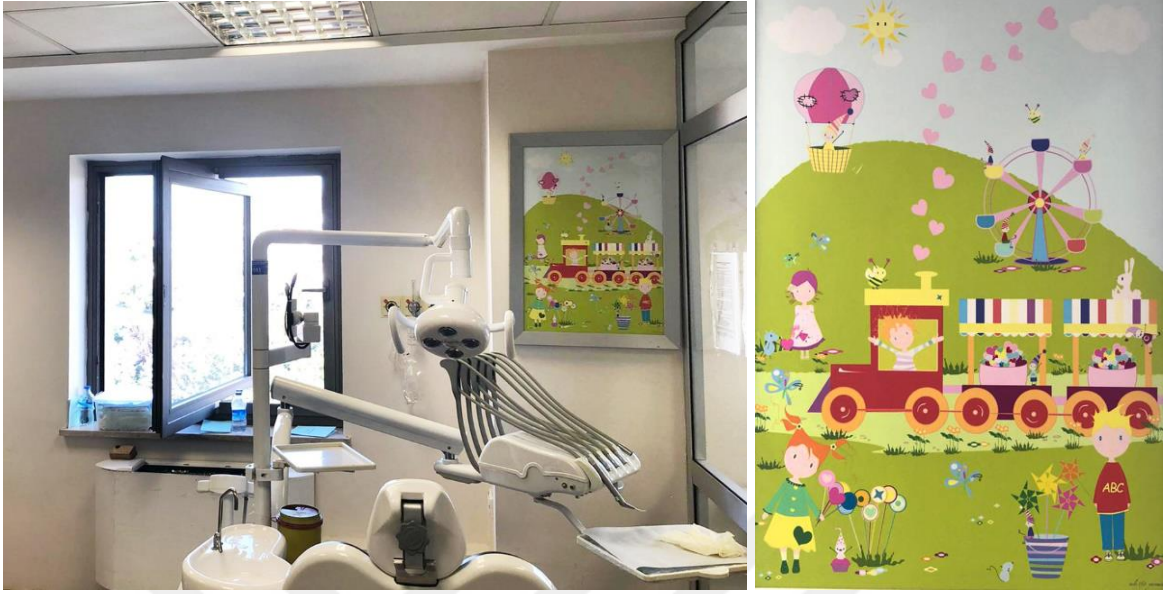
2009 yılında pedodonti bölümüne dijital baskı ile basılarak ve çerçeveli şekilde kliniklerin bazı duvarlarına asılmıştır. Vektör tabanlı bir programla hazırlanan eserlerde temiz çizgiler ve şekillerle oluşturulan vektör grafiklerle yüksek kaliteli dijital baskılara olanak tanınmıştır. Bir duvarın kaplanması için ya da küçük bir çerçeve için de baskı imkanı vermektedir. Eserlerde kalabalık kompozisyonlar ve gerçekçi olmayan bir stil kullanılmıştır.



**Görsel 64.** Aslı Sümer ve Yasemin Sümer, Hayvanlar Alemi Konulu İllüstrasyon, 2009 Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği (Eda Uzun Kişisel Arşiv).

Sirk, tren, balon, park, hayvanlar alemi, deniz kıyısı, çiftlik gibi farklı konuların ele alındığı çalışmalarda karakterler hemen hemen aynıdır. Karakterlerde küçük değişiklikler yapılmış, mekan farklılaştırılmış ve ayrıntılar çoğaltılarak zenginleştirilmiştir. Örneğin yukarıda gösterilen sirk ve hayvanlar alemi çalışmalarında bazı karakterlerin aynı kaldığı fakat

mekan ve kompozisyonların deęiřtięi gözlemlenmektedir.



**Görsel 65.** Aslı Sümer ve Yasemin Sümer, Tren Konulu İllüstrasyon, 2009 Pedodonti Bölümü Öğrenci Klinięi (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

İllüstrasyonlarda karakterler genellikle frontal ve poz verir şekilde çizilmiştir. Karakterler izleyiciyle iletişim kurmaya çalışarak mutlu bir mesaj iletmektedir. Birbirinden farklı ve canlı renkler kullanılan bu çalışmalarda çocukların ilgisini çekebilecek konular işlenmiştir. Sümer kompozisyonlarda “Cimcik” adını verdiği Elf benzeri karakterleri çokça kullandıklarını ifade etmektedir. Bu karakterler tüm çalışmalarda vardır. Genel olarak bu çalışmalar klinikte tedavi gören çocuklara olumlu etki etmesi, hastanede bulundukları süre zarfında daha mutlu olmaları için tasarlanmıştır.

#### 4.4. Uygulama İçin Yapılan İlk Eskiz Örnekleri



Görsel 66. Uygulama için yapılan ilk eskizler (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Uygulama çalışması için yapılan bu ilk eskiz çalışmalarında Mona Lisa, Küçük Prens ve Lol oyuncak bebekler gibi popüler kültür öğeleri seçilmiştir. Bu eskizlerde amaçlanan, popüler karakterleri günümüzde çocuklar tarafından çok sevilen karakterlere dönüştürmek olmuştur. Karakterlerin yerleştirildiği fonda sanatçı Van Gogh'un en sevilen resimlerinden birisi olan Yıldızlı Gece resminin farklı bir versiyonu tasarlanmış ve sanatçıya gönderme yapılmıştır.

Uygulama için kare format tercih edilmiştir. Dijital boyama olan bu eskizler için Adobe Photoshop programı kullanılmıştır. Çizim tableti olarak Wacom Cintiq tercih edilmiştir. Dijital eskizleri yaparken geleneksel boyama etkisinin verilebilmesi için özellikle yağlıboya fırçalar tercih edilmiştir.

Bu ilk eskizler uygulamada kullanılmamış ve farklı eskizlerin yapımına devam edilmiştir. Bu eskizlerin kullanılmamasının sebebi uygulamanın çıkış noktası ve amacına uygun olmamalarından kaynaklanmaktadır. Uygulama için özgün karakterlerin oluşturulması ve bu karakterlerin bir hikaye içerisinde işlenmesinin uygun olacağına karar verilmiştir. Pop Sürrealist stile uygun olarak ve daha sanatsal bir yaklaşımın tercih edilmesinin uygun olacağı düşünülmüştür. Ayrıca Pop Sürrealist yaklaşıma uygun olarak çalışmaların geleneksel yöntemlerle yapılmasına karar verilmiştir.

#### 4.5. Uygulama İçin Yapılan İkinci Eskiz Örnekleri

Uygulama çalışması için yapılan bu ikinci eskiz çalışmalarında farklı karakter tasarımı denemeleri yapılmıştır. Bu eskizlerde çocukların seveceği ve ilgisini çekeceği karakterlerin oluşturulması amaçlanmıştır.



**Görsel 67.** Eda UZUN, Orman Perisi Eskizi ve renklendirmesi (Eda Uzun Kişisel Arşiv)



**Görsel 68.** Eda UZUN, Tavşan ve Yavrusu Eskizi (Eda Uzun Kişisel Arşiv)



**Görsel 69.** Eda UZUN, Kuş Eskizi (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Uygulama için farklı boyutlar tercih edilmiştir. Eskizler öncelikle kağıda karakalem çizim tekniğiyle yapılmış, daha sonra dijitalle aktarılarak boyanmıştır. Eskizlerin renklendirilmesi için Adobe Photoshop programı ve Wacom Cintiq tablet tercih edilmiştir. Dijital boyama olan bu eskizler için Adobe Photoshop programı kullanılmıştır. Renklendirmelerde

karakalem etkisinin kaybedilmemesine önem verilmiştir. Bu sayede dijital boyama da olsa geleneksel etkinin sürdürülmesi amaçlanmıştır.



**Görsel 70.** Eda UZUN, Uygulama için ikinci karakter tasarımı eskiz çalışmaları ve renklendirmeleri (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Yapılan bu ikinci eskizler ve karakter tasarımları da uygulamada kullanılmamış ve farklı eskizlerin yapımına devam edilmiştir. Bu eskizlerin kullanılmamasının sebebi uygulamanın çıkış noktası ve amacına tam olarak uygun olmamalarından kaynaklanmaktadır. Uygulama için daha özgün, evrensel ve zengin karakterlerin oluşturulması ve bu karakterlerin bir anlatı içerisinde işlenmesinin uygun olacağına karar verilmiştir. Pop Sürrealist stile uygun olarak ve daha sanatsal bir yaklaşımın tercih edilmesinin uygun olacağı düşünülmüştür.

Farklı boyutlarda ve stillerde çerçeveler tercih edilerek uygulama boyutlarına karar verilmesi yoluna gidilmiştir. Ayrıca Pop Sürrealist yaklaşıma uygun olarak çalışmaların akrilik ve yağlıboya gibi malzemelerle yapılmasına karar verilmiştir.

#### **4.6. Hikaye Seçimi ve Son Eskizlerin Kurgulanması**

İç mekânda illüstrasyon, genellikle çocuklara yönelik mekânlar olan anaokulları, çocuk poliklinikleri ve çocuk odalarında kullanılmaktadır. Belirli bir mekana özgü olan bu illüstrasyonlar mekanın konseptini ve görünümünü önemli derecede değiştirmekte dolayısıyla bu mekanı paylaşan bireyler üzerinde önemli bir etkiye sahip olmaktadır. Mekanın işlevi, mekânla uyumluluk, illüstrasyonun hedef kitlesine uygunluğu ve stil bu açıdan çok önemlidir. Örneğin bir spor salonu için yapılan illüstrasyonun bireyi spor konusunda motive edici olması beklenir ya da çocukların kullandığı bir oyun salonunununkilerin çocuklara uygun ve renkli olması beklenmektedir. Bu sayede birey, mekan hakkında bir farkındalığa ulaşmakta ve bir pekiştirme gerçekleşmektedir. Diğer taraftan illüstrasyon, bireyi mekanın algısından ve atmosferinden soyutlamak için de kullanılmaktadır. Bu uygulamada illüstrasyonun mekandan bağımsızlaştırma özelliğinin ön plana çıkartılması amaçlanmaktadır.

20. yüzyıl sanat hareketlerinden olan ve etkinliğini uzun süre devam ettiren Sürrealizm, çocuk resimlemelerine biçimsel anlamda "saçma" ve "akıl dışı" eğilimlerini kazandırmıştır. Fakat daha eskiye bakıldığında esasen bu eğilimler pek de yabancı değildir. Alice Harikalar Diyarında, Pinokyo ve Gulliverin Seyahatleri gibi birçok çocuk edebiyatı yabancılaşma, saçma ve gerçeklik motifleriyle doludur (Kaya, 2006, s.423). Bu sebeple de çocuklar uzun zamandır bu fantastik ve akıldışı dünyanın içerisinde. Günümüzde birçok çizgi film, animasyon, oyun, ve hikaye kitabı gerçeküstü konuları ele almaktadır. Bu doğrultuda uygulama için yaratılan karakterlerin çocukların içinde bulundukları bu olağan dışı, gerçeküstü ve fantastik ortama uygun olmasına özen gösterilmiştir.



**Görsel 71.** Eda UZUN, Orman Cini Karakter Tasarımı Eskizleri (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Uygulama projesi için “Hacettepe Diyarı” konsepti seçilmiştir. Hikaye için öncelikle karakalem eskiz çalışmalarına başlanmıştır. Karakterler tasarımları yapılmış ve bu karakterler bir hikaye içerisinde kurgulanmıştır. Hikaye, Hacettepe diyarında geçmektedir. Bu diyarda ormanlar, kaleler, ovalar ve tarlalar bulunmaktadır. “Geyik Kız” ve arkadaşları bu diyarda yaşamaktadır. Geyik kızın ana karakter olduğu bu hikayede diğer karakterler hayvanlara yardım etmekte, onlarla konuşmakta, izleyiciyi çağırmakta ya da günlük hayatlarına devam etmektedir. Eserler arasındaki devamlılığın sağlanması ve tüm eserlerin bir bütün olarak algılanabilmesi için karakterlerin ve mekanın benzemesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda aynı mekanın devamında yaşayan karakterler olduğu anlayışı verilmeye çalışılmıştır.



**Görsel 72.** Eda UZUN, Hacettepe Diyarında Geyik Kız Eskizi (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Karakterlerin çocuklar tarafından sevilen, onların kolayca ilgisini çekebilen, özgün ve yaratıcı nitelikte olması önem arz etmektedir. Bu doğrultuda üretilen eskizler özgünlük, yaratıcılık, güncellik ve konu bakımından değerlendirilmiş ve bu doğrultuda bazı eskizler elenmiştir.



**Görsel 73.** Eda UZUN, Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki Eskizi (Eda Uzun Kişisel Arşiv)



**Görsel 74.** Eda UZUN, Şirine ve Orman Perisi Eskizi (Eda Uzun Kişisel Arşiv)



**Görsel 75.** Eda UZUN, Salyangoz ve Annesi Eskizi (Eda Uzun Kişisel Arşiv)



**Görsel 76.** Eda UZUN, Ormanda Banyo Eskizi, Eskiz (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Uygulama için yapılan bir çok eskizden 5 tanesi seçilmiştir. “Hacettepe Diyarında Geyik Kız”, “Van Gogh’un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki”, “Şirine ve Orman Perisi”, “Salyangoz ve Annesi”, “Ormanda Banyo” eskizleri renklendirilmiştir. Eserler Pop Sürrealist tarzda ve gerçekçi üslupla resimlenmiştir. Bu eserlerde Pop Sürrealist sanatçıların genellikle çalışmalarında kullandığı ürkütücü anlayışa yer verilmemiştir. Bunun sebebi bu eserlerin 7-11 yaş arasındaki çocuklara hitap etmesidir. Eserlerde kullanılan karakterler çocukların seveceği sevimli karakterlerden oluşmaktadır.

Ardından bu eskizler dijital ortamda düzenlenmiş ve renklendirilme denemeleri yapılmıştır. Çalışmalar hazırlanırken Wacom Cintiq tablet ve Photoshop programı kullanılmıştır.

#### 4.7. Karar Verilen Eskizlerin Renklendirilmesi



**Görsel 77.** Uygulama için ölçülendirilen ahşap plakalar (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Uygulamada boyama işlemine geçilebilmesi için öncelikle uygulamaların karar verilen çerçeve şekillerine ve ölçülerine göre kullanılacak olan zemin malzemesinin boyutlandırılması yapılmıştır. Uygulamalar için pürüzsüz ve sert bir zemine sahip olan ahşap levhalar tercih edilmiştir. Bunun sebebi, malzemenin boyama sırasında pürüzsüz ve gerçekçi bir boyamaya imkan tanınmasıdır. Geleneksel tuval zemin tercih edilmemesinin sebebi ise tuval kumaşının sahip olduğu dokuların gerçekçi stilde boyamayı zorlaştırmasıdır. Bazı sanatçılar tuvalde pürüzsüz zemin elde etmek için gesso uygulaması yapmaktadır. Fakat bu daha çok çerçevesiz ve kalın şaseli tuval çalışmalarında tercih edilen bir durumdur. Uygulamalarda çerçeve tercih edildiğinden tuval kullanılmamış bunun yerine ahşap levha tercih edilmiştir.



**Görsel 78.** Ahşap plakalar üzerine eskizlerin aktarılması (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Uygulama için ahşap levhalar uygulamanın ölçüsüne göre kesildikten sonra daha iyi bir pürüzsüzlük için 0 numara zımpara ile zımparalanmıştır. Daha sonra zemine, boyamanın sonraki aşamalarını kolaylaştırması için akrilik boya ile fon rengi uygulanmıştır.



**Görsel 79.** Ahşap plaka üzerine eskizin aktarılması ve vernik uygulaması (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Renklendirilecek olan eskizler, büyütülmüş ve çıktı alınmış fotokopileri yardımıyla ahşap levhaya transfer edilmiştir. Transfer işlemi için karbon kağıdı kullanılmıştır. Karbon kağıdı

yardımla levha üzerine aktarılan eskizin üzerine, eskizin dağılıp renkleri etkilememesi için mat akrilik vernik uygulaması yapılmıştır.



**Görsel 80.** Akrilik boya ile genel renklerin uygulanması (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Uygulanan verniğin üzerine çabuk kuruyan akrilik boya ile genel renkler uygulanmıştır. Uygulamada önce akrilik boya kullanılmasının sebebi hem çalışma sürecini hızlandırması hem de ileride üzerine gelecek renkler için bir fon görevi görmesidir. Ayrıca boyamada kullanılacak renk tonlarını kararlaştırmayı ve resmin kısa sürede yapılandırılmasını hızlandırmaktadır. Bu sayede resmin sonraki aşamalarına dair bir ön bir görüş sağlamaktadır.



**Görsel 81.** Akrilik boya üzerine yağlıboya ile ayrıntıların girilmesi (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Zeminde uygulanan genel akrilik boyanın üzerine, yağlıboya ile ayrıntılar eklenmiştir. Renklerde canlılığın sağlanabilmesi için yüksek pigmentli bir yağlıboya markası tercih edilmiştir. Yağlıboya ile çalışırken inceltici olarak kokusuz mineral solvent kullanılmıştır. Bu sayede boya kuruduktan sonra yüksek düzeyde pürüzsüzlük elde edilmiştir. Kullanılan fırçaların sentetik olması boyama sırasında yumuşak etkilerin verilmesini kolaylaştırmıştır.



**Görsel 82.** Eda UZUN, Renklendirme Son Aşama Örneği (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Uygulamada yağlıboya kullanılmasının avantajlarından biri, istenen gerçekçiliği sağlamayı kolaylaştırmasıdır. Yağlıboyanın geç kuruma özelliği, renk geçişlerinin yapımı kolaylaştırmakta bu sayede gerçekçilik artmaktadır. Ayrıca boyanın geç kuruması resim genelinde kullanılan renklerin devamlılığında bir kolaylık sağlamaktadır. Boyama işlemi bittikten sonra uygulamanın üzerine rötuş verniği uygulaması yapılmıştır. Bu işlemin amacı uygulamada geçici bir parlaklık ve koruma sağlayarak ileride yapılacak rötuşlara imkan tanımasıdır. Uygulamanın rötuş işlemleri bittiğinde son olarak yarı mat vernik uygulaması yapılmıştır. Bu sayede uygulamaların sararmadan uzun süre saklanması amaçlanmaktadır.

#### **4.8. Çerçevelerin Hazırlanması**

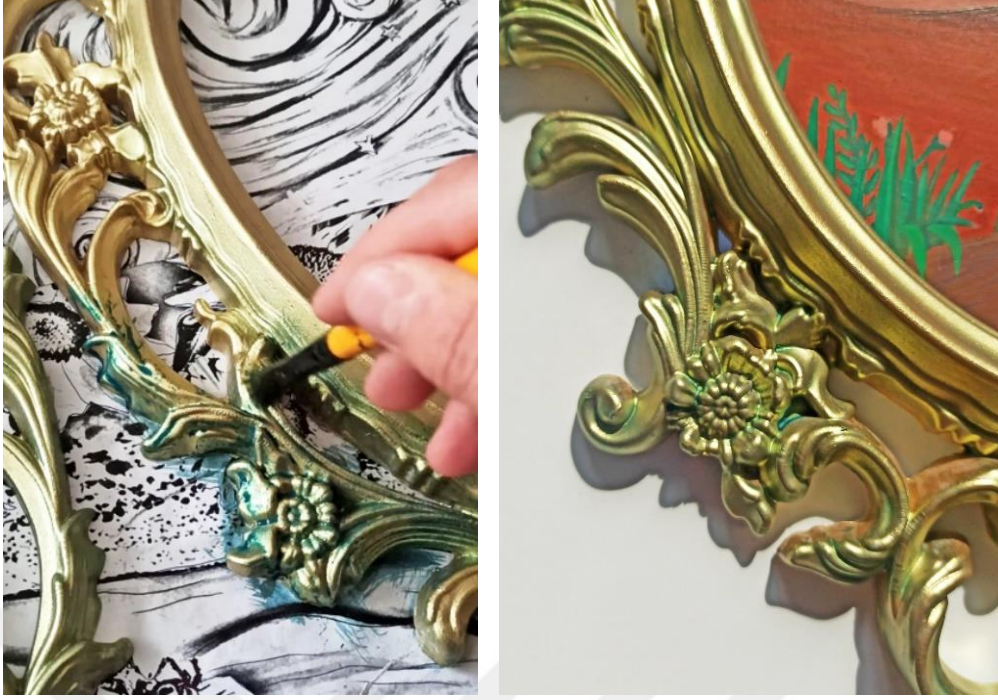
Uygulamalar için Pop Sürrealizm hareketi içerisinde eserlerin sunumunda sıkça kullanılan abartılı ve eskitme çerçevelerin kullanılması uygun görülmüştür. Bu çerçevelerin

kullanılma sebebi bu sanat hareketi içerisinde sanatçıların başvurduğu bir sunum tekniği olması ve resmin uygulamanın sanat değerini ön plana çıkartması ve estetik bir görünüm sağlamasıdır.



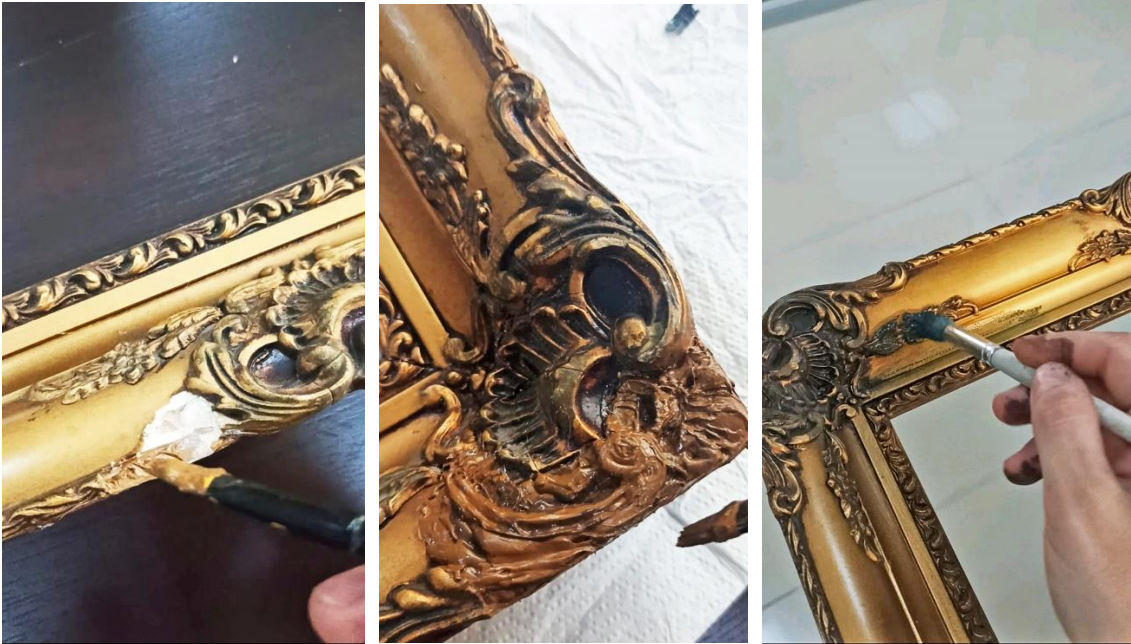
**Görsel 83.** Eda UZUN, Çerçevelerin hazırlanma aşamaları (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Uygulamada kullanılacak çerçeveler üç şekilde elde edilmiştir. Birincisi hazır doğrama çerçeve kullanılması, ikincisi eski antika çerçevelerin tamir edilmesi, üçüncüsü ise polyester çerçevelerin boyanmasıdır. Boyanmamış şekilde satılan polyester çerçeve, öncelikle akrilik altın rengi ile tamamen kaplanmıştır. Çerçeve de kullanılacak olan renk uygulamanın tonlarına göre şekillenebilir.



**Görsel 84.** Eda UZUN, Çerçevelerin eskitme aşamaları (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Altın rengin tercih edilmesinin sebebi sanatın değeri ve müzelerdeki konumuna işaret etmesidir. Daha sonra bu altın rengin üstüne, yine altın rengi ve yeşil sıvı akrilik karıştırılarak eskitme renk uygulanmıştır. Bez yardımıyla fazlası alınarak eskitme görüntüsü verilmiştir.



**Görsel 85.** Eda UZUN, Antika çerçevelerin tamir aşamaları (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Antika çerçevenin bazı yerlerinde kopmalar ve dökülmeler olmuştur. Çerçeve öncelikle arka kısmından sağlamlaştırılmıştır. Dökülen kısımların tamiri için bazı teknik yöntemler kullanılmıştır. Öncelikle kopan kabartmalar, çerçevenin özgün biçimine bağlı kalınarak sıcak silikonla yeniden oluşturulmuştur. Yeniden oluşturulan kısımlar, çerçevenin asıl rengine göre akrilik boyayla boyanmış ve bu kısımlardaki orijinal eskitme görüntü tekrardan sağlanmıştır. Son olarak çerçevenin sıcak ve çığ sarı tonu, seyreltilmiş ve yeşil tonda sıvı akrilik boyayla boyanarak giderilmiştir. Çerçevenin boyasının uzun süre dayanması için vernik uygulaması yapılmıştır.

#### **4.9. Sonuçlandırılan Uygulamaların Analizleri**

Sağlık ortamlarında çocuklara yönelik eserler, çocuğa uygunluk gibi önemli kaygılarla ortaya çıkarılmaktadır. Çocuklar gördükleri resimlerde hem kendi gerçekliğiyle buluşabilmeli hem de çizginin ve rengin yarattığı güzelliklerle mutlu olmalıdır. Çocuğun beğenisini sanatsal bir ifadeyle okşayan, onun devamlı yeni şeyler öğrenme, tanıma gereksinimlerine yanıt veren resimlerin, çocukların duyu ve düşünce eğitimine de büyük katkı sağlamaktadır. Bilhassa, sanatsal biçimle yaratılmış bir resmi, çocuğun kendi imgelemlerinde tamamlama çabaları, bilişsel ve duyuşsal içerikli birçok davranışın edinilmesi sürecini başlatmaktadır (Sever, 2015, s. 173). Bu doğrultuda ortaya çıkarılmayan eserler çocukların gelişimine zarar verebilmektedir. Bu sebeple çocuklar için yapılan eserlerin tarz, içerik ve teknik olarak doğru şekilde resmedilmesi gerekmektedir. Bu uygulamada eserlerin bu açıdan çocuklar için uygunluğu kontrol edilmiştir.

Sanatsal düşüncenin temelinde ilk sırada özgünlük ilkesi bulunmaktadır. Sanatsal duyarlılıkla işlenen eserlerde kişisel yaklaşımların izleri görülmektedir. Burada hedef; özgün çözümler ortaya koymak için, tekrarlananın ötesinde kişisel yaklaşımları kullanmaktır (Kara, 2019, s.36). Bu açıdan bakıldığında çocuklar için yapılan bu eserlerde kişisel bir dilin geliştirilmesi ön plana çıkarılmıştır.

Çocuklar için hastaneler genellikle korkutucu ve stres kaynağı olmaktadır. Özellikle Diş Hekimine giden çocukların diş tedavisi sırasında operasyon geçirecek olması, hasta ve ebeveynlerinde ayrıca hekim üzerinde bir kaygı durumuna sebep olmaktadır. Kliniklere

çocuğun dikkatini olumlu şekilde dağıtabilmesi için yapılan sanat müdahaleleri, çocuğu hastanenin soğuk ortamından uzaklaştırmada önemli rol üstlenmektedir. Pedodonti bölümüne yerleştirilen tüm bu eserlerin çocuk hastalar üzerinde olumlu dikkat dağınıklığı yaratması ve çocukların sanatla mekandan uzaklaştırılması hedeflenmiştir. Eserlerde çocuklara uygun korkutucu olmayan, sevimli karakterler resmedilmiştir. Renkler canlı ve ilgi çekici olacak şekilde kullanılmıştır.

İlk olarak “Hacettepe Diyarında Geyik Kız” adlı eser renklendirilmesi yapılmıştır. Geyik kız Hacettepe diyarını temsil eden ana karakterdir. Hacettepe diyarının olağanüstü olaylar, güzellikler ve eğlence dolu bir yer olduğunu izleyene anlatmaktadır.



**Görsel 86.** Eda UZUN, Hacettepe Diyarında Geyik Kız, Karışık Teknik, 2022 (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Eserde ön planda duran karakter, Hacettepe Üniversitesi'nin simgesi olan geyiğin özelliklerine bürünmüştür. Geyik kulakları ve boynuzları, mavi uzun saçları ve kocaman sevimli gözleri bulunmaktadır. Eserden de anlaşılacağı üzere karakterin hayvanlarla bir bağlantısı bulunmaktadır. Karakterin boynuzları birer dala dönüşmüş, çiçekler büyüyen bu

dallar salyangozlar ve kelebekler için birer yuva olmuştur. Karakter elinde bir ışığın içerisinde bulunan çiçekle doğanın gücüne işaret etmektedir. Karakterin sol tarafında bulunan kuş ve yumurtalar ormandan bir kesit sunmaktadır. Arka tarafta bulunan saray ise ormanda diğer karakterlerin yaşadığı mekanı göstermektedir. Eserde mavi ve yeşil tonları turuncu ve pembe tonları ile bir araya getirilerek bir kontrast oluşturulmuştur.



**Görsel 87.** Eda UZUN, Salyangoz ve Annesi, Karışık Teknik, 2022 (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

Salyangoz ve annesi isimli eser ikinci olarak resmedilmiştir. Bu eserde Geyik Kız'ın ormanından bir kesit gösterilmektedir. Geyik kızın arkadaşı olan, ağaç kovuğunda yaşayan ve çok uzun saçlara sahip "Sarmaşık" adlı karakter, ormanda gezinen salyangoz ve

yavrularını beslemektedir. Bir kütük üzerinde oturan karakter elinde uyumakta olan bir tırtıl yavrusunu tutmakta diğer eliyle de anne ve yavru salyangoza yemesi için bir ot uzatmaktadır. Çocuklar için önemli olan anne kavramı eserde bu şekilde pekiştirilmiştir. Eserde arka kısımda bulunan karakterlerle ormanda yalnız olmadığı hissi uyandırılmaya çalışılmıştır. Eserde tüm karakterler bir odak noktasında toplanmış, izleyicinin ilgisi ortaya kısma çekilmiştir. Eserde ormana ait kahverengi ve yeşil tonları ağırlıkta kullanılmıştır.



**Görsel 88.** Eda UZUN, Şirine ve Orman Perisi, Karışık Teknik, 2022 (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

“Şirine ve Orman Perisi” isimli bu eser üçüncü olarak resmedilmiştir. Bu eserde uçarken resmedilen orman perisi, çocukların tanıdığı popüler kültür ögesi olan “Şirine” (Smurfette) ile konuşmaktadır. Şirine Hacettepe diyarındaki mantar köyünde dolaşırken orman perisi ile karşılaşmıştır. Karakter eserdeki en büyük yeri kaplamaktadır. Bu sebeple de ön plana çıkarılmıştır. Eserde pembe, mavi ve yeşil tonları ağırlıklı olarak kullanılmıştır.



**Görsel 89.** Eda UZUN, Ormanda Banyo, Karışık Teknik, 2022 (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

“Ormanda Banyo” isimli bu eser dördüncü olarak resmedilmiştir. Bu eserde Miki Fare’ye (Mickey Mouse) popüler kültür öğesinde gönderme yapılmıştır. Miki Fare’nin ikonik kulakları, anne ve oğul olan bu balık insan karakterlere aktarılmıştır. Hacettepe diyarının bir köşesinde bulunan anne ve oğulun günlük hayatlarından bir kesit sunulmuştur. Karakterler eserin ortasına simetrik olacak şekilde yerleştirilmiştir. Mekanda kullanılan bitki örtüsü aslında denizaltına gönderme yapsa da karakterler yeryüzünde bulunmaktadır. Çocuklar için önemli olan anne figürü bu eserde de bir kez daha pekiştirilmiştir. Eserde kullanılan renkler çok çeşitlidir. Bu sayede çocuğun dikkati çekilmeye çalışılmaktadır.



**Görsel 90.** Eda UZUN, Van Gogh’un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki, Karışık Teknik, 2022 (Eda Uzun Kişisel Arşiv)

“Van Gogh’un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki” isimli bu eser son olarak resmedilmiştir. Bu eserde ana karakter günümüzde artık bir popüler kültür öğesine dönüşmüş Küçük Prens’tir. Yeniden yorumlanan Küçük Prens bir yolculuğa çıkmak üzereyken aktarılmıştır. Vahşi kuşlar onu farklı bir diyara götürmek üzere peşinden çekelemektedir. Küçük Prens’in yanında bir tilki ve ayçiçeği yaprağında ise onları izleyen “Aç Tırtıl” (The Very Hungry Caterpillar) bulunmaktadır. Eserin arka planı sanatçı Van Gogh’un Yıldızlı Gece tablosundaki arka plana gönderme yapmaktadır. Eserde turuncu ve mavi tonları ağırlıkta kullanılmıştır.

#### 4.10. Uygulamaların Pedodonti Bölümündeki Alanlara Yerleştirilmesi

Uygulamalar Pedodonti kliniğinde öncelikle asansörlere, asansör çıkışlarına, hasta bekleme alanına ve öğrenci kliniğine yerleştirilmiştir. Bu alanlardaki duvar, zemin ve tavanlara uygulamalar yapılmıştır. Eserlerin asıllarına bağlı kalındığı dijital baskıları alınarak bu alanlara uygulanmıştır.



**Görsel 91.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölüm Girişi

Öncelikle ilk uygulama pedodonti bölümüne ulaşmada kullanılan asansörde yapılmıştır. Bu uygulama ile çocukların ulaşacakları yerle alakalı daha öncesinden olumlu bir his edinmeleri amaçlanmıştır. Çocuk hasta ve ebeveynlerini 6. katta bulunan pedodonti bölümüne çıkmak için asansöre bindiklerinde onlar gibi 6. kata seyahat eden “Salyangoz ve Annesi” karakterlerini görmektedir.



**Görsel 92.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Hasta Asansörü ve Asansör Çıkışı

“Salyangoz ve Annesi” eserinde bulunan salyangoz karakterler asansör ve asansör çıkışında bulunan merdiven boşluğuna yerleştirilmiştir. Karakterler zemine ve merdivenin kenarlarındaki duvarlara yapıştırılmıştır. Burada amaç çocuğun bu karakterleri takip ederek Pedodonti Anabilim dalına ulaşmalarıdır. Bu aradaki mesafenin daha eğlenceli hale getirilmesi hedeflenmiştir.



**Görsel 93.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölüm Girişi

Pedodonti bölüm girişinin sağ kısmındaki duvara “Salyangoz ve Annesi” adlı eser yerleştirilmiştir. Buradaki amaç çocuğun asansörde daha önce karşılaştığı bu anne ve yavru salyangoz gibi ulaşmak istediği yere geldiği mesajının verilmesidir. Bölümün girişinde bulunan bu eserle birlikte gelenlere bir hikayenin başladığı mesajının verilmesi ve olumlu bir karşılama yapılması amaçlanmıştır.



**Görsel 94.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Girişi Uygulaması

Bölüm girişinden geçildikten sonra hasta bekleme alanına girilmektedir. Bu kısım oldukça büyük bir alandır. Küçük ve bölünmüş duvarların olduğu bu alan büyük boyutlu uygulamaların yerleştirilmesi için uygun değildir. Yani bekleme alanında girildiğinde çocukların dikkatini çekebilecek ve onları içeriye girmeye motive edebilecek büyüklükte uygulama yapılabilecek bir duvar bulunmamaktadır.



**Görsel 95.** Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Anabilim Dalı Öğrenci Kliniği Girişinde Bekleyen Çocuklar ve Ebeveynleri

Öğrenci kliniği girişinin sol kısmındaki duvara “Şirine ve Orman Perisi” adlı eser yerleştirilmiştir. Kliniğin girişinde bulunan bu eserle birlikte bu kapıdan geçmesi gereken çocuk hastaların dikkatinin çekmesi amaçlanmıştır. “Şirine ve Orman Perisi” adlı eserdeki orman perisi ayrıca öğrenci kliniğinin kapısına da uygulanmıştır. Burada kapının üzerindeki orman perisinin karşısındakini kapıdan içeriye girmeye davet etmesi amaçlanmıştır. Ayrıca çocuklara içeride de kendilerini yabancı hissetmeyecekleri uygulamaların var olduğu mesajı verilmeye çalışılmıştır.



**Görsel 96.** Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Uygulamaların Genel Görünüşü

Hasta bekleme salonundan öğrenci kliniğine geçilmektedir. Bu alan bir çok farklı camekan bölmeden oluşan büyük ve kompleks bir alandır. Bu kısımda yedi hastanın aynı anda tedavi edilebildiği beşli ünite ve iki camekanlı ünite bulunmaktadır. Kliniğe “Hacettepe Diyarında Geyik Kız”, “Van Gogh’un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki”, “Şirine ve Orman Perisi”, “Ormanda Banyo” ve “Salyangoz ve Annesi” adlı eserler yerleştirilmiştir.



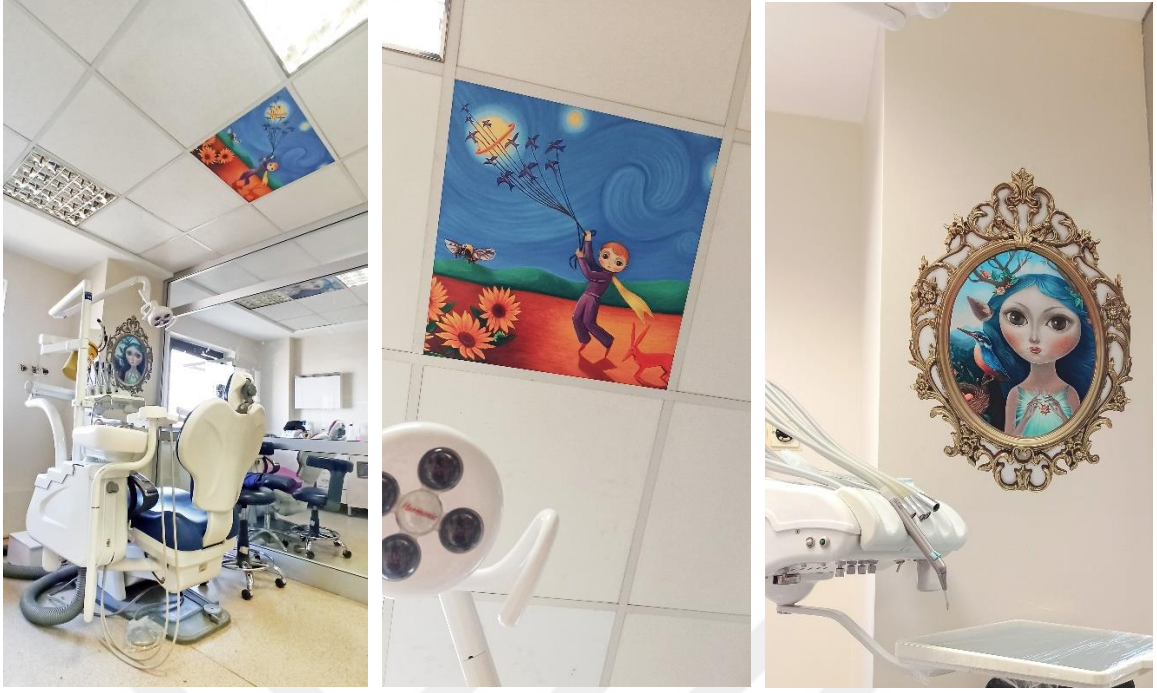
**Görsel 97.** Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Uygulamaların Kesit Görünüşleri

Öğrenci kliniğinin duvar kısmında bulunan üçlü ünitenin karşısındaki duvarda sağ tarafa “Hacettepe Diyarında Geyik Kız”, sol tarafa ise “Van Gogh’un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki” yerleştirilmiştir. Eserler duvarda çocukların tedavi sırasında görebilecekleri yüksekliğe yerleştirilmiştir. Ayrıca bu üçlü ünitenin tavan kısmında bulunan karolara, “Şirine ve Orman Perisi”, “Ormanda Banyo” ve “Salyangoz ve Annesi” adlı eserler yerleştirilmiştir. Her eserler tam olarak ünitelerde tedavi sırasında uzanan ve yukarıya bakan çocukların görebilecekleri karolara yerleştirilmiştir. Bu sayede tedavi sırasında çocuğun dikkatinin olumlu şekilde dağıtılması planlanmıştır.



**Görsel 98.** Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Sol Pencere Tarafı Uygulamaların Kesit Görünüşleri

Öğrenci kliniğinin sol pencere tarafına “Ormanda Banyo” adlı eser yerleştirilmiştir. Bu eser diş tedavisi ünitesinin tam karşısında çocuk hastanın görebileceği bir konumdadır. Klinikte sol tarafta bulunan camekan ünitenin tavanına “Şirine ve Orman Perisi” adlı uygulama yerleştirilmiştir.



**Görsel 99.** Pedodonti Bölümü Öğrenci Kliniği Pencere Tarafı Sağ Uygulamaların Kesit Görünüşleri

Öğrenci kliniğinin sol pencere tarafının tavan kısmına “Van Gogh’un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki” adlı eserde bulunan “Küçük Prens” karakteri yerleştirilmiştir. Sol pencere tarafının sağ tarafına ise “Hacettepe Diyarında Geyik Kız” eserindeki “Geyik Kız” karakteri yerleştirilmiştir. Bu uygulama diş tedavisi ünitesinin tam karşısında çocuğun tedavi muayene sırasında görebileceği bir konumdadır. Klinikte sağ tarafta bulunan camekan ünitenin tavanına “Hacettepe Diyarında Geyik Kız” adlı uygulama yerleştirilmiştir.

#### **4.11. Uygulama Kapsamında Yapılan Diğer Tasarımlar**

Uygulama kapsamında Pedodonti bölümünde muayene ya da tedavisi gerçekleşen çocuklara verilmek üzere bazı basılı materyaller tasarlanmıştır. Bunların arasında cesaret belgesi, kart, etiket ve defter tasarımları bulunmaktadır. Bu tasarımlarda kullanılan görseller ve karakterler uygulama çalışmalarından alınmıştır.



**Görsel 100.** Farklı Cesaret Belgesi Tasarımları

Pedodonti bölümünde gerçekleşen uygulamanın bir parçası olarak tasarlanan cesaret belgeleri ile çocukların tedaviye cesaretlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu sayede diş hekimlerinin işlerinin kolaylaşması ayrıca çocukların daha sonra diş hekimliğine gelmesi için motivasyon kaynağı oluşturması hedeflenmiştir. Diş hekimleri tarafından çocuklara tedaviden sonra verilecek olan bu belgeler, mekana yerleştirilen uygulamaların görsel bir devamı niteliğindedir. Buradaki amaç mekana yerleştirilen uygulamalar ile cesaret belgeleri arasında bir bütünlük oluşturmaktır.



**Görsel 101.** Kart Tasarımları

Uygulamalar beş farklı karta dönüştürülmüştür. Buradaki amaç Pedodonti bölümünde tedavi gören ve mekandaki uygulamaları seven çocukların istekleri doğrultusunda sevdikleri illüstrasyonu eve götürebilmesine olanak tanımadır. Bu sayede çocuğun sanatsal farkındalığının arttırılması ve daha sonra bu kartı gördüğünde diş hekimliği ile ilgili olumlu hatıraların pekiştirilmesi amaçlanmıştır.



**Görsel 102.** Defter Tasarımları

Uygulamalar farklı tarzlarda defter tasarımlarına dönüştürülmüştür. Buradaki amaç

Pedodonti bölümünde tedavisi bitmiş çocuklara uygulamanın devamı niteliğinde bir çizim defteri sunmaktır. Çizgisiz olan bu defterlere çocukların kendi çizimlerini yapabilmeleri için olanak sunulması amaçlanmıştır.



**Görsel 103.** Etiket Tasarımları

Uygulamalardaki karakterler farklı renklerde etiketlere dönüştürülmüştür. Buradaki amaç Pedodonti bölümünde tedavisi bitmiş çocukların klinikte gördükleri karakterleri istedikleri yerlere yapıştırabilmelerine olanak sağlamaktır.



**Görsel 104.** Basılı Materyal Seti

Pedodonti bölümünde uygulamalarla bağlantılı olarak bu materyal setinde çocukların seveceği türde defter, etiket, kart ve cesaret belgesi tasarımları yapılmıştır. Bu materyallerin çocuklara set halinde verilmesi amaçlanmıştır.



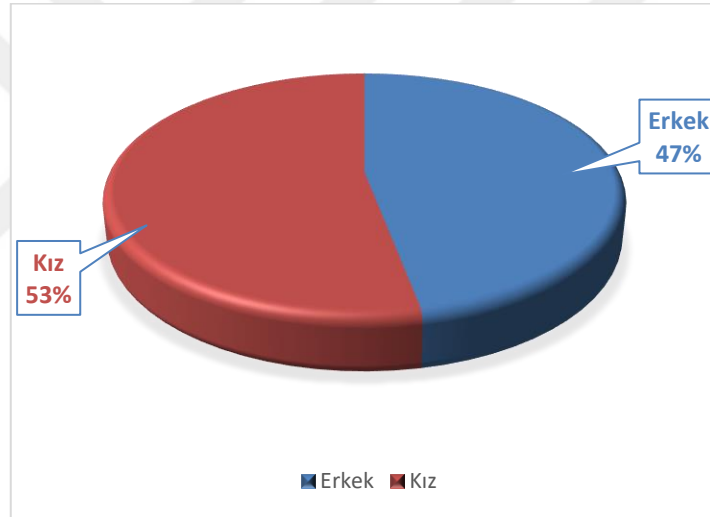
**Görsel 105.** Etiketler ve Kullanım Örnekleri

Uygulamalardan bir tanesi olan “Salyangoz ve Annesi” adlı illüstrasyondaki salyangoz karakterler etiket tasarımlarına dönüştürülmüştür. Bu etiket salyangozların Pedodonti bölümünde bulunan çocuklara dağıtılması ve belirlenen yerlere yapıştırılması

hedeflenmiştir.

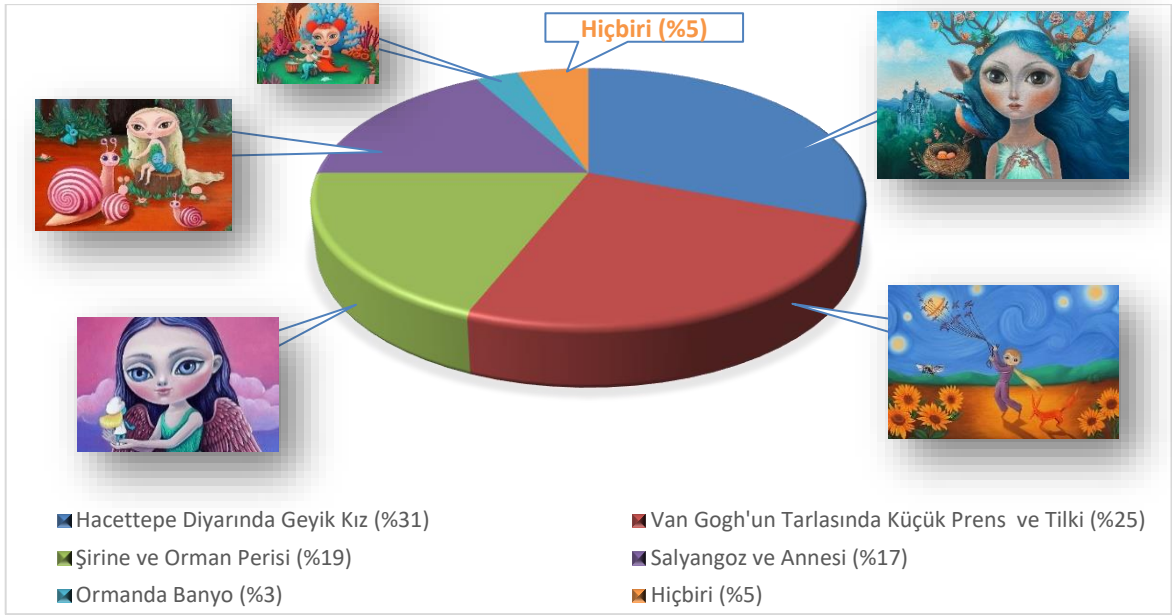
#### 4.12. Uygulamanın Değerlendirilmesi

Uygulamanın değerlendirme aşaması için Hacettepe Üniversitesi Diş Hekimliği Fakültesi Pedodonti Anabilim Dalı'nda 3-7 Nisan 2023 tarihleri arasında kliniğe herhangi bir nedenle başvuran, Ankara'da ikamet eden 7-11 yaş aralığındaki erkek ve kız çocukların görüşlerinin değerlendirilebilmesi için görüşme ve gözlem yapılmıştır. Çocuklar ve ebeveynleri hafta içi saat 08.30'da Pedodonti kliniğindeki bekleme alanında gelerek beklemeye başlamıştır. Bu bekleme alanının genellikle yoğun olduğu gözlemlenmiştir. Bu sebeple çocuklar hariç alandaki insanların maske taktıkları görülmüştür. Çocuklar ebeveynleri ile birlikte bu alanda muayene sırasının gelmesini beklemektedir. Öğrenci kliniğinde muayene sırası gelen çocuk, hekim tarafından içeriye çağırılmıştır.



**Tablo 2 . Cinsiyet Oranları**

Değerlendirme için veri toplama aşamasında 43 çocukla görüşülmüş ve uygulamalar hakkında fikirleri sorulmuştur. Görüşmeye katılan 7-11 yaş arası, 43 çocuk katılımcının % 53'ü kız, %47'si erkektir. Çocuklarla yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler aşağıda incelenmiştir.



**Tablo 3.** Uygulamaların Tüm Cinsiyete Göre Beğenilme Oranları

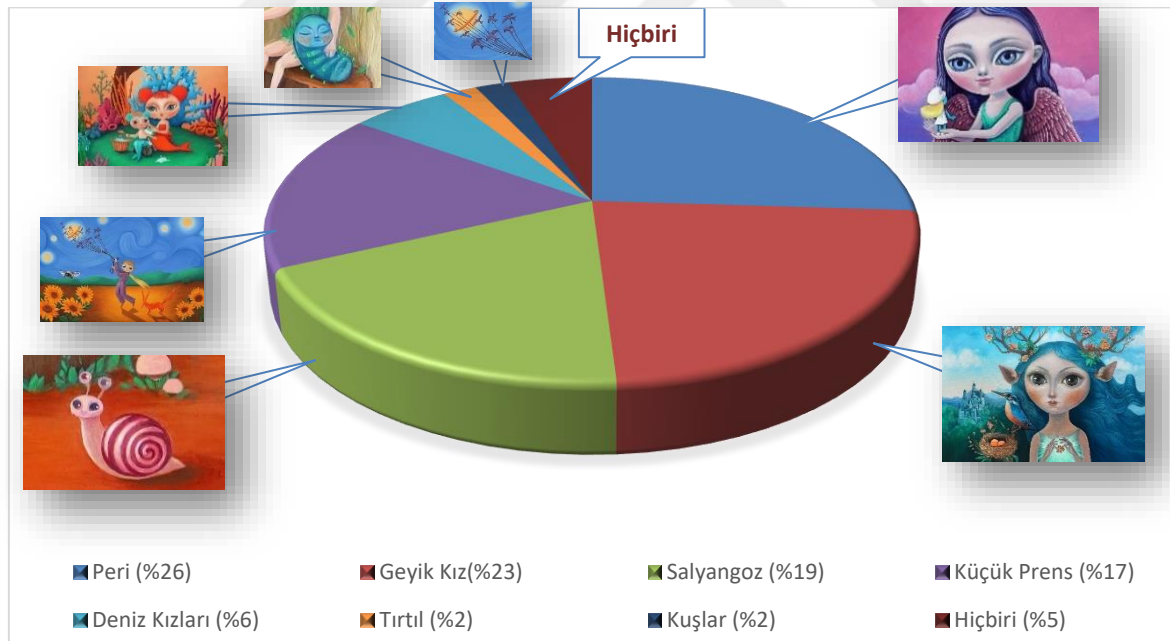
Çocuklara, uygulamaların dikkatlerini çekip çekmediği sorusu sorulmuştur. Bu soruya verilen cevaba göre, uygulamaların katılımcıların %95'inin dikkatini çektiği %5'inin dikkatini çekmediği ortaya çıkmıştır. Katılımcılara en çok hangi uygulamayı beğendiği sorulmuştur. Katılımcıların yanıtlarına göre en çok beğenilen uygulama, %31 oranla "Hacettepe Diyarında Geyik Kız" olmuştur. Beğenilme oranlarına göre; %25 oranla "Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki", ardından %19 oranla "Şirine ve Orman Perisi" ve %17 oranla "Salyangoz ve Annesi" uygulamalar sıralanmıştır. En az beğenilen uygulama ise %3 oranla "Ormanda Banyo" olmuştur. %5 oranla çocuk uygulamaları beğenmemiştir.

Çocuklardan beğendiği uygulamayı anlatması istenince çocuklar %68 oranda anlatmak istememiştir. %27 oranda çocuk ise olumlu ifadeler kullanmışlardır. Çocuklar "Hacettepe Diyarında Geyik Kız" adlı uygulama için "masal gibi bir resim olmuş", "Şatosunda yaşayan bir prensesi anlatıyor bence", "Bir hikayenin parçası gibi" "Aynadan bakan güzel bir kız. Sanki beni izliyor", "Gülümseyen bir masal karakteri. Bana kendimi iyi hissettirdi" gibi ifadeler kullanmışlardır. Bu ifadelerden uygulamanın çocuklara bir masalı hatırlattığı ve onlarda olumlu etki yarattığı anlaşılmaktadır.

"Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki" uygulaması için çocuklar; "Kitabını okumuştum", "Küçük Prens uzaya doğru çıkıyor ve orda maceralar yaşayacak", "Kuşları

uçuruyor ve onlarla birlikte uçacak” , “Küçük Prens’i severim çünkü gezegenlere gitmişti” ve “Oradaki çocuk galiba uçmak istiyor” gibi ifadeler kullanmışlardır. Bu ifadelerden, uygulamanın çocuklara bir macerayı ve uçmayı anlattığı ve onlarda olumlu etki yarattığı anlaşılmaktadır.

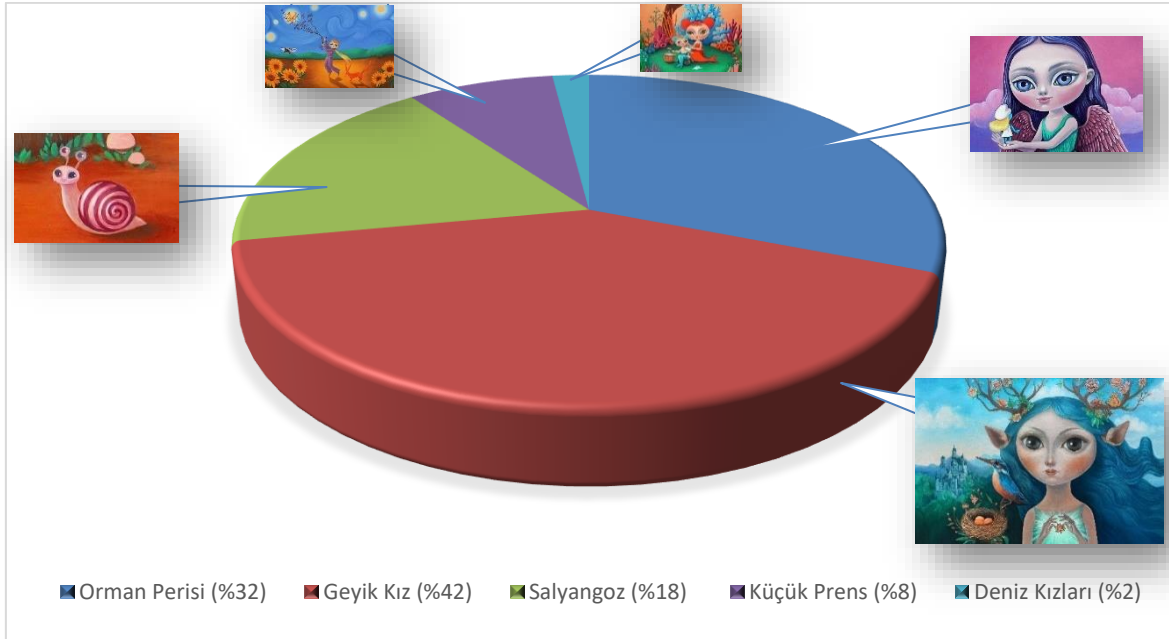
“Şirine ve Orman Perisi” adlı uygulama için çocuklar; “Çok güzel bir karakter olduğu için onu çok sevdim”, “Elinde Şirine var, keşke Şirine’yi bana verse”, “Kanatlarıyla uçan bir kız ve istediği her yere gidebilir”, “Ormanda yaşayan kanatlı bir prenses”, gibi benzer ifadeler kullanmışlardır. Çocuklar “Salyangoz ve Annesi” adlı uygulama için ; “Kucağında bir tırtıl uyutuyor”, “Ormanda bir kız salyangozlara bakıyor”, ve “Uzun saçlı bir kız salyangozlara bir hikaye anlatıyor” gibi olumlu ifadeler kullanmışlardır. Çocukların çok fazla ilgisini çekmeyen “Ormanda Banyo” adlı uygulama için “Banyomuzu tek başımıza yapmalıyız” ifadesini kullanmıştır. Tüm bu ifadelerden, bu uygulamanın çocuklarda olumlu etki yarattığı anlaşılmaktadır.



**Tablo 4.** Karakterlerin Tüm Cinsiyetlere Göre Beğenilme Oranları

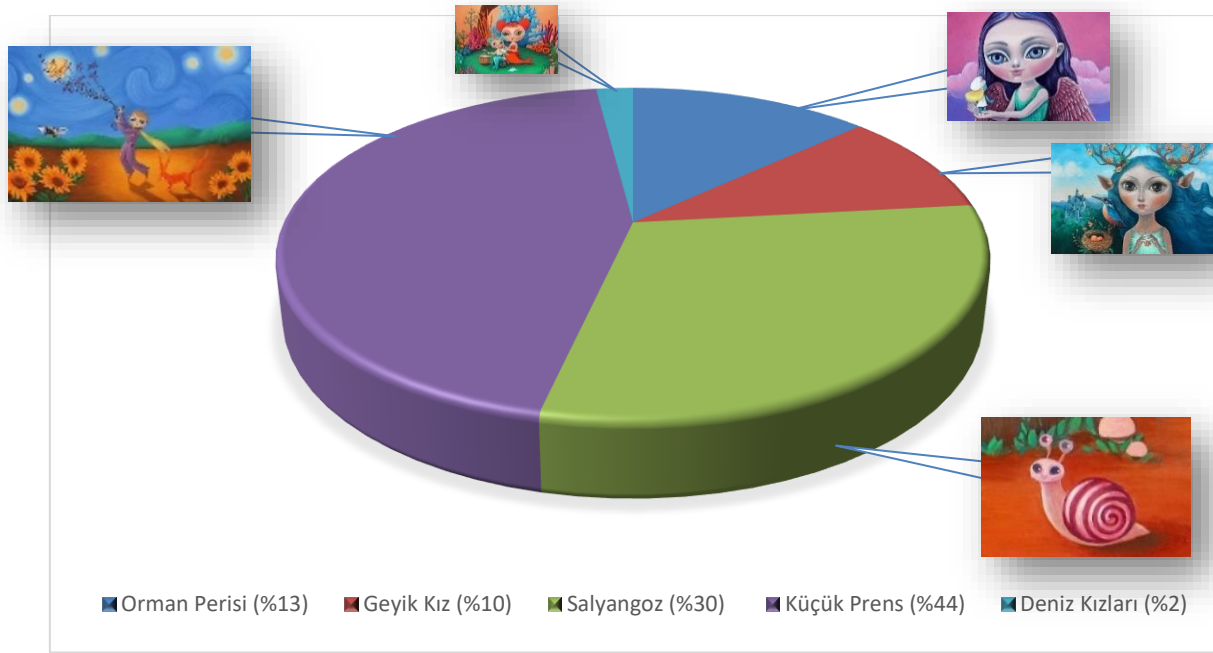
Çocuklara, en çok hangi karakteri beğendikleri sorulmuştur. Bu soruya verilen cevaba göre; “Şirine ve Orman Perisi” uygulamasındaki “Peri” karakteri %26 oranla en çok beğenilen karakter olmuştur. Karakterlerin beğenilme oranları şöyledir; “Hacettepe Diyarında Geyik Kız” uygulamasındaki “Geyik Kız” karakteri %23, “Salyangoz ve Annesi”

uygulamasındaki “Salyangoz” karakterleri %19, “Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki” uygulamasındaki “Küçük Prens” karakteri %17, “Ormanda Banyo” uygulamasındaki “Deniz Kızları” %6, “Salyangoz ve Annesi” uygulamasındaki “Tırtıl” karakterleri %2, “Van Gogh'un Tarlasında Küçük Prens ve Tilki” uygulamasındaki “Kuşlar” %2 oranında beğenilmiştir.



**Tablo 4 . Karakterlerin Kız Cinsiyetine Göre Beğenilme Oranları**

Beğenilen karakterler kız ve erkek çocuklarına göre farklılık göstermiştir. Kız çocuklarının en çok beğendiği karakter %42 oranla “Geyik Kız” olmuştur. Ardından %32 oranla “Orman perisi” karakteri, %18 oranla “Salyangoz” karakteri, %8 oranla “Küçük prens” karakteri, %2 oranla “Ormanda Banyo” karakterleri olmuştur.



**Tablo 5.** Karakterlerin Erkek Cinsiyetine Göre Beğenilme Oranları

Erkek çocukların en çok beğendiği karakter %44 oranla “Küçük Prens” olmuştur. Ardından %30 oranla “Salyangoz” karakteri, %13 oranla “Orman Perisi” karakteri, “Geyik Kız” karakteri %10 ve “Ormanda Banyo” karakterleri %3 oranında beğenilmiştir.

Çocuklara bu karakterleri niçin sevdikleri sorulmuştur. Çocuklardan beğendiği karakteri neden beğendiğini anlatması istenince çocuklar %78 oranda “Bilmiyorum” ifadesi kullanmıştır. %17 oranda çocuklar karakteri neden beğendiklerine dair olumlu ifadeler kullanmışlardır. Çocuklar “Peri karakterini neden beğendiklerini belirtmek için; “Kanatları ve saçları çok güzel”, “Çünkü prenses gibi”, “Hikayenin içine girmek ve o periyi görmek istediğim için”, “Melek olduğu ve uçabildiği için”, “Diğerlerinden güzel olduğu için” ve “Masalsı ve güzel olduğu için” gibi ifadeler kullanmışlardır.

Çocuklara, “Geyik Kız” karakterini niçin sevdikleri sorulduğunda çoğunlukla “Güzel olduğu için” cevabı verilmiştir. Ayrıca çocuklar; “Özgür olduğu için”, “Mavi rengini çok sevdiğim için”, “Samimi ve güzel güldüğü için” gibi cevaplar da vermişlerdir. Çocuklara, “Küçük Prens” karakterini niçin sevdikleri sorulduğunda çoğunlukla “Kitabını okuduğum için” cevabı verilmiştir. Ayrıca çocuklar; “Hoşuma gittiği için”, “En çekici o olduğu için”, “Erkek olduğu için”, “Güneşi tutabildiği için” ve “Çok cesur olduğu için” gibi ifadeler kullanmışlardır. Çocuklara, “Salyangoz” karakterini niçin sevdikleri sorulduğunda çocuklar;

“Çünkü çok tatlı olmuş”, “Salyangozları çok sevdiğim için”, “Çocuklar için yapılmış olduğu için” ve “Çok güzel olduğu için” ifadelerini kullanmışlardır.

Çocuklara, resimlerin altın çerçevelerini beğenip beğenmedikleri sorulmuştur. Bu soruya verilen cevaba göre, çerçeveler çocukların %95’i tarafından beğenmiştir. Çocuklar çerçeveler için “Çok gerçekçi duruyor”, “Gerçek sandım”, “Detayları çok güzel” ve “Güzel görünüyor” ifadelerini sıkça kullanmışlardır. Çocuklar genel olarak çerçevelerin çok güzel olduğunu, şeklini çok beğendiklerini, çerçeveleri gerçek sandıklarını ve içinde bulunan uygulamaları güzelleştirdiklerini ifade etmişlerdir.

Çocuklara, Pedodonti bölümüne tekrar gelmek isteyip istemedikleri sorulmuştur. Çocuklar %83 oranla bölüme tekrar gelmek istediklerini ifade etmiştir. Çocuklardan %5’i “Burası bir hastane olmasaydı gelirdim”, “Dişçi olmasaydı gelirdim” ve “Ortam güzel ama dişim yapılacağı için gelmek istemezdim” gibi cevaplar vermişlerdir. Çocuklardan %7’si Pedodonti bölümüne tekrar gelmek istemediğini “Hayır gelmek istemem”, “Hayır çünkü dişim yapılacak” ve “Hayır çünkü hastaneyi sevmiyorum” gibi ifadeler kullanarak anlatmıştır.

Çocuklara uygulamalarda başka karakterler olmasını isteyip istemediği sorulmuştur. %62 oranda çocuk, başka karakterlerin de olmasını istemiştir. %33 oranda çocuk, uygulamalarda farklı karakterlere gerek olmadığını ifade etmiştir. Çocuklar uygulamalarda çoğunlukla Mickey Mouse, Tom ve Jerry, Maşa ve Kocaayı, Kırmızı Başlıklı Kız, Rafadan Tayfa, Elsa ve Anna, Pamuk Prenses, Kül Kedisi, Şimsek McQueen, Uyuyan Güzel, Şirinler, Hulk, Batman, Superman, Kafadar Ayılar, Kral Şakir, Rapunzel, Pokemon ve Disney kahramanları gibi çizgi film karakterlerinin olmasını istediklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca aslan, tavşan, uğur böceği, geyik, farklı kuşlar, kedi ve köpek gibi farklı türde hayvanların, futbolcuların, Lol Bebek ve Barbie Bebek, dinazor, robot gibi bazı oyuncakların, farklı masal perisi ve kanatlı karakterlerin de uygulamalarda olmasını istemişlerdir.

Çocukların beğendiği karakterler cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Çizgi film, sinema ya da oyunculardaki kız karakterler daha çok kız çocukları tarafından beğenilmektedir. Diğer taraftan erkek çocukların yine en çok erkek karakterleri seçmiştir. Fakat Mickey

Mouse, Tom ve Jerry, Kafadar Ayılar, Pokemon gibi hayvanların olduğu ya da hayvana benzeyen karakterlerin olduğu çizgi filmler ve doğadaki hayvanlar her iki cinsiyetteki çocuklar tarafından beğenilmektedir. Buradan anlaşılabileceği üzerine ileride yapılacak uygulamalarda hayvan karakterlerin tercih edilmesi, uygulamaların her iki cinsiyet tarafından beğenilme oranını arttırması öngörülmektedir.

Çocuklara uygulamalar hakkında başka herhangi bir önerileri olup olmadığı sorulmuştur. Çocukların %72'si herhangi bir önerisinin olmadığını ifade etmiştir. Çocukların %23'ü uygulamalar hakkında bazı önerilerde bulunmuştur. Çocuklar çoğunlukla uygulamaların özellikle bekleme salonunda ve daha sonra klinikte yetersiz kaldığını ve daha çok uygulamanın olması gerektiğini ifade etmişlerdir. Çocuklardan farklı öneriler de gelmiştir. Pedodonti bölümünü, içinden nehir akan ve bolca hayvanın olduğu bir ormana dönüştürülebileceği ve çocukların kendilerinin de Pedodonti bölümünde bir sergi açabileceği önerisi en ilginç olanlarıdır. Çocuklardan hasta bekleme alanında teknolojik oyunların ve çizgi filmlerin olması gerektiği ve bu sayede sıkılmayacakları önerisi de gelmiştir. Ayrıca daha çok erkek karakterlerin olduğu uygulamaların arttırılması ve hasta bekleme salonunda beklerken rahatlatıcı şarkıların çalınabileceği önerisi de çocuklardan gelmiştir.

Çocuklara fark etmedikleri uygulamalar olup olmadığı sorulmuştur. Çocuklar %72 oranla hasta bekleme salonunun sol tarafında bulunan "Salyangoz ve Annesi" uygulamasını görmediklerini ifade etmişlerdir. Çocukların %23'ü uygulamayı fark etmiştir.

Hasta bekleme alanında bazı çocuklar mekana yerleştirilen uygulamalarla ilgilenmekten bazılarının telefonda oyun oynadığı, etrafı seyrettiği, oturduğu ya da etrafta gezindiği görülmüştür. Erkek çocuklar genellikle telefonla oyun oynamaktayken, kız çocuklarının daha çok etrafıyla sosyal iletişim içerisinde olduğu gözlemlenmiştir. Kliniğe giriş yapan çocuklar, genellikle uygulamaları doğal karşılayarak şaşırma gibi aşırı tepkiler vermemişlerdir. Muayene sırasında bazı çocukların diğerlerine göre daha kaygılı olduğu gözlemlenmiştir. Stresli olduğu fark edilen çocuklar diğerlerine göre mekana yerleştirilen uygulamalarla daha az ilgilenmiştir. Stres altındaki çocuklar, daha çok ellerine ya da hekime bakmışlar ve uygulamaları daha az fark etmişlerdir. Fakat bu çocuklar bile tavan

uygulamalarını kısa bir süre seyretmiş ve daha sonra hekime odaklanmıştır.

Hekimlerden bazılarının, kliniğe giriş yapan çocuklara uygulamaları göstererek çocukların dikkatini dağıttığı ve bu sayede tedaviye başlamalarını kolaylaştırdıkları görülmüştür. Muayene sonrası hekimlerden cesaret belgesi, defter, kartpostal ve etiketten oluşan setin çocuklara verilmesi istenmiştir. Çocuklar verilen hediyeler için genellikle sevinmiş ve kliniğe yapılan uygulamaların devamı olduğunu fark etmişlerdir. Hediyelere daha çok küçük yaş grubundaki çocuklar daha çok olumlu tepki vermişlerdir. Çocuklar daha sonra hediyeleri dışarıda bekleyen ebeveynlerine göstermişlerdir.

#### **4.13. Uygulamada Karşılaşılan Zorluklar ve Öneriler**

Bu uygulama çalışmasında karşılaşılan zorluklardan biri bütçe ve zaman yetersizliğidir. Uygulama çalışmasının daha iyi sonuçlandırılabilmesi için daha bütüncül ve ayrıntılı bir uygulama planı yapılması gereklidir. Pedodonti Anabilim Dalı'nın çok büyük bir alana yayılmış olması ve tez kapsamında bu kadar büyük bir mekana yeterli sayıda eser üretilmemiştir. Uygulama kapsamında eserlerin yerleştirildiği alanlar; asansörler, bölüm girişi, hasta bekleme alanı ve öğrenci kliniğidir. Uygulamanın kliniğin tüm alanını kapsayacak şekilde genişletilmesi ve konu edinilen hikayelerin daha iyi anlaşılması ve kapsayıcı olması için illüstrasyon sayısının artırılması önemlidir. Bina girişinden başlayarak çocuğun pedodonti kliniğindeki hasta koltuğuna oturmasına kadar ki tüm alanlarda uygulamanın devam ettirilmesi önerilmektedir. Böylece çocuk kendisi için yaratılmış eserleri daha erken görerek olumlu hissetmeye de daha erken başlayabilir ve tüm alanlarda bir görsel tutarlılık oluşturulur. Bunun sağlanması için bir sponsor bulunması ya da bu çalışmanın bir proje kapsamında maddi olarak desteklenerek geliştirilmesi, uygulama alanının doğru şekilde dönüştürülmesine olanak sağlayacaktır.

Bir diğer zorluk ise Pedodonti Anabilim Dalı'nın bu uygulamaların asılması için elverişli olmamasıdır. Mekanda büyük boyutta uygulama asılabilecek çok sayıda duvar bulunmamaktadır. Ayrıca duvarlarda bulunan yönlendirme tabelaları, priz ve ekipmanlar uygulama alanını daha da kısıtlamaktadır. Bu sebeple uygulamaların boyutları küçülmesiyle etkisi de azalmaktadır. Bu sebeple tasarımda daha bütüncül bir yaklaşımla tüm bu yönlendirme tabelaları, asılan bilgilendirme tabloları da uygulama ile birlikte

senkronize yapılması önerilmektedir. Ayrıca kliniğin de iç mimari ve grafik tasarım öğelerinin (Duvar, mobilya vb.) de eserlerle ilişkili ve bütüncül olacak şekilde yenilenmesi önerilmektedir. Eserlerin asıldığı duvar zemin renklerinin eserlere özgü boyanması, üç boyutlu yardımcı elemanların eklenmesi gibi çözümlerle hem eserlerin görünürlüğünü hem de etkisini arttıracaktır.

Uygulamaların kliniğe yerleştirilmesi sırasında bazı problemlerle karşılaşılmıştır. Karşılaşılan en büyük problem, asılacak olan eserlerin çalınma tehlikesi olmuştur. Anabilim Dalı Başkanı ve ikinci danışmanım Prof. Dr. Meryem Uzamış Tekçiçek tarafından, hasta bekleme salonunda ve asansör ve merdiven alanlarına asılacak olan eserlerin, Pedodonti Anabilim Dalı'na başvuran kişiler tarafından rahatlıkla çalınabileceği ya da zarar verilebileceği ve bunun önüne geçilemeyeceği bilgisi verilmiştir. Ayrıca kliniklerde kullanılan bazı kimyasalların eserlere zarar vermesi ya da eserlerde bulunan sentetik boya ve verniklerin ortamda bulunan insanları etkileyebileceği riskine karşı orijinal eserlerin asılması uygun görülmemiştir. Bu nedenle uygulamaların asıllarının yerine dijital baskılarının bölüme uygulanmasına karar verilmiştir.

Dijital baskı uygulanması noktasında da bazı zorluklarla karşılaşılmıştır. Dijital baskıların sökülme ve solma ihtimallerine karşı bazı önemlerin alınması bu aşamada önemlidir.. Zemine yapılan uygulamanın solması ihtimaline karşı koruyucu uygulamaların yapılması önerilmektedir. Çocukların ulaşabileceği yerlerde olan dijital baskıların (kapı, duvar vc.) sökülme ihtimaline karşı yine saydam koruyucu uygulamaların yapılması önerilmektedir.

Hazırlanan illüstrasyonların, mekanın boyutlarına göre basılması aşamasında çözünürlük problemleri ile karşılaşılmıştır. Daha küçük boyutlarda çalışılan eserlerin büyük olarak basılması zorlaşmıştır. Uygulamaların fotoğraflanması için daha yüksek çözünürlüklü fotoğraf makinesi kullanılması gerekmiştir. Bu aşamada ahşap plakalardaki çalışmalar için yüksek çözünürlüklü tarayıcıların kullanılması önerilmektedir. Fakat büyük boyuttaki tablo çalışmalar için bu çözüm geçerli değildir. Sonuç olarak eğer uygulamalar için geleneksel yöntemler tercih ediliyorsa çalışmaların daha büyük boyutlarda çalışılması önerilmektedir.

Uygulamada karşılaşılan diğer bir problem ise klinikte 0-14 yaş aralığında çocukların tedavi

edilmesi sebebiyle yaş aralığının büyüklüğüdür. Yapılmış olan uygulamaların hedef kitlesi 7-11 yaş aralığındaki erkek ve kız çocuklarıdır. Fakat Pedodonti bölümünün tümünde 0-14 yaş aralığında çocuklar tedavi edilmektedir. 0-14 yaş aralığındaki çocuklara hitap edecek bir uygulamanın yapılması mümkün olmadığından, uygulamaların hitap ettiği yaş aralıklarının çocuğun sanatsal gelişim evrelerine göre ayrılması gerekmektedir. Uygulamanın yapıldığı Pedodonti kliniği çok geniş ve açık bir alandır ve farklı yaş aralıkları için farklı klinik bölümleri bulunmamaktadır. Bu sebeple de farklı yaş aralıkları için ayrı muayenehaneler planlanarak ve uygulamaların bu alanlar için oluşturulması ve sayısının artırılması önerilmektedir.

Benzer bir durum uygulamaların kız ve erkek çocuklarına hitap etmesi noktasında da yaşanmıştır. Her bir uygulama, hem kız hem de erkek çocuğa hitap etmeyebilmektedir. Bu sebeple de çocuklar, kendilerine hitap eden uygulamanın yerleştirildiği bir klinikte tedavi olması mümkün değildir. Dolayısıyla bir diş ünitesinde tedavi olan çocuk sadece bir uygulamayı görebilmektedir. Bu durumun önlenmesi için aynı uygulama içine hem erkek hem kız çocuğun beğeneceği iki karakterin yerleştirilmesi önerilmektedir. Bu sayede çocukların hepsi kendilerine hitap eden bir karakteri görebilecektir. Ayrıca kız ve erkek çocukların uygulamalarda en çok beğendiği karakterler ve kendi önerilerine bakılacak olursa, cinsiyete yönelik çalışmaların planlanarak yapılması önerilmektedir. Eğer böyle bir imkan yoksa uygulamalarda her iki cinsiyetin de ortak beğenisi olan hayvan karakterlerin kullanılması önerilmektedir. İleride yapılacak uygulamalarda hayvan karakterlerin tercih edilmesi, uygulamaların her iki cinsiyet tarafından beğenilme oranını arttıracaktır.

Mekanda bazı uygulamaların kör noktalarda kaldığı saptanmıştır. Örneğin, hasta bekleme salonunun sol tarafında bulunan “Salyangoz ve Annesi” uygulaması, çocuklar tarafından fark edilmemiştir. Asansörden inen ve hastan bekleme salonuna direkt geçen çocuklar büyük oranda buradaki uygulamayı görmemiştir. Bu sebeple uygulamalar için hastaların kliniğe geçerken yakın geçtikleri ve göz teması kurdukları yerlerin kullanılması önerilmektedir.

Uygulamalarda kullanılan çerçevelerle sanatın müzelerdeki değerli konumuna ve Pop Sürrealizm’in güncel sergileme biçimine gönderme yapılmıştır. Ayrıca altın çerçeve ile

çocukların ilgisinin çekilmesi ve onlarda sanat eserlerinin değerli oldukları düşüncesinin yerleştirilmesi amacı güdülmüş ve sonuç olarak da çocuklar tarafından beğenilmiştir. Fakat bu sergileme biçimi hastanenin duvarları ve mekânsal yapısıyla fazla uyum göstermemiştir. Pop Sürrealizm'e ait biçimsel anlayış olan bu altın çerçeveler yerine ileride yapılacak uygulamalar için mekanla uyum gösteren daha farklı çözümler önerilmektedir.



## SONUÇ

Sanat ve sađlık iliřkisi ok farklı aılardan incelenmekte olan bir arařtırma alanıdır. Sanatın sađlık ortamlarına yerleřtirilmesinin hastayı olumlu ynde etkilediđi ile ilgili arařtırmalar bulunmaktadır. Fakat bu arařtırma alanının yeni olması sebebiyle konu ile ilgili alıřmaların sayısı fazla deđildir. Bu sebeple yapılan bu alıřma, sađlık ve sanat iliřkisi arařtırma alanına katkı sunması aısından nemlidir.

Sanat eserlerinin farklı amalar iin hastane ortamlarına adapte edilmesi ise gnmzde olduka yeni bir durumdur. Sanatın hastane ortamlarını dnřtrmesiyle ilgili rneklere tm dnyada rastlansa da diř hastanelerinde bu rnekleler daha az grlmektedir. Var olan rnekleler ise daha ok mekan tasarımıyla ilgili i mimari tasarımlardır. Bu tasarımlar mekan iin renk, mobilya, zemin kaplamaları ve aydınlatma gibi malzemelerle oluřturulmaktadır. Fakat sanat eserinin bir ortama dahil edilmesi tm bunlardan olduka farklı bir sreci kapsamaktadır. Sanatı ya da tasarımcı tarafından uygulama mekanı iin zel olarak retilen eserler zgnlđ ile bu i mimari uygulamalardan ayrılmaktadır.

Bu alıřmada illstrasyon, sanat, sađlık ve ocuk iliřkisi zerine arařtırmalara yer verilmiř, Pop Srrealizm'in kkeni ve bu sanat hareketi hakkında ayrıntılı bir tarihsel arařtırma sunulmuřtur. Bu arařtırmalar dođrultusunda Hacettepe niversitesi Diř Hekimliđi Fakltesi Pedodonti Blm iin Pop Srrealist tarzda uygulama alıřmaları yapılmıřtır.

Pop Srrealizm, gnmz sanat ve tasarım dnyasını nemli derecede etkilemiř yeni bir sanat hareketidir. Resim, illstrasyon, heykel ve oyuncak gibi bir ok uygulama alanında kendisini gstermektedir. Popler đeleri sahiplenene ve genellikle gerekst bir eđilime sahip olan bu yeni akımla sanatılar farklı anlatım olanakları kazanmıřtır. ođunlukla geleneksel ve dijital yntemler kullanılan ve bir anlatının hakim olduđu resim ve illstrasyon alanlarında figratif bir eđilim gze arpmaktadır. Bu sanat hareketinde, anlatısal ve gereki eđilim ne ıkarken, izleyici eserlerde kendisini bir hikayenin ierisinde hissetmektedir. Bu zelliđi ile izleyiciyi bulunduđu mekandan uzaklařtırma zelliđine sahiptir. Bu sebeple yapılan uygulamalarda hareketin bu hikayesel zelliđi n plana ıkarılmıřtır.

Bu çalışma kapsamında Pedodonti bölümü için yapılan illüstrasyonların yurt içinde yapılan diğerlerinden ayıran bir özellik ise, uygulamalarda alıntı karakterlerin kullanılmamış olmasıdır. Yapılan araştırmalar doğrultusunda yurt içindeki hastanelerde yapılan uygulamaların genellikle belirli çizgi film ya da popüler karakterlerin direkt olarak uygulaması olduğu görülmektedir. Bu da bazı telif hakkı problemlerini ortaya çıkarmaktadır. Yapılan bu uygulama çalışması bu taraftan bakıldığında özgünlüğü ile diğerlerinden ayrılmakta ve telif problemlerini ortadan kaldırmaktadır.

Pop Sürrealist tarzda yapılan bu uygulamalarla özellikle 7-11 yaş aralığındaki çocukların olumlu dikkat dağınıklığı kaynaklarının oluşturulması ile olumlu yönde etkilenmeleri amaçlanmıştır. Uygulamaların sanatsal anlamda tatmin edici olması, hedef kitlenin sanatsal doyumu ve görsel kültürünün de geliştirilmesi hedeflenmiştir. Ayrıca uygulama içeriğinin ve tarzının hedef kitlesine uygun olmasına dikkat edilmiştir. Uygulama için bir hikaye seçilmiş bu hikaye 5 farklı eserde çalışılmıştır. Uygulamada bir hikaye oluşturması ve bu hikaye doğrultusunda oluşturulan illüstrasyonların tüm mekanda devamlılığının sağlanması amaçlanmıştır.

Bu çalışma kapsamında Pedodonti bölümünde yapılan uygulamaların 7-11 yaş aralığındaki kız ve erkek çocuklar tarafından nasıl karşıladığı ile ilgili bir araştırma yapılmış ve bazı sonuçlara ulaşılmıştır. Bölümde yapılan uygulamalar, çocukların %95'inin ilgisini çekmiştir. Genel olarak çocuklar tarafından en çok beğenilen uygulama "Hacettepe Diyarında Geyik Kız" en az beğenilen uygulama ise "Ormanda Banyo" olmuştur. Çocuklardan beğendiği uygulamayı anlatması istenince çocuklar %68 oranda anlatmak istememiştir. %27 oranda çocuk ise olumlu ifadeler kullanmışlardır. Çocuklardan beğendiği karakteri neden beğendiğini anlatması istenince çocuklar %78 oranda bilmediğini ifade etmiştir. %17 oranda çocuk karakterleri neden beğendiklerine dair olumlu ifadeler kullanmışlardır. Uygulamalardaki beğenilen karakterlerin erkek ve kız çocuklarına göre farklılaştığı görülmüştür. Kız çocukları en çok "Geyik Kız" karakterini, erkek çocukları ise en çok "Küçük Prens" karakterini beğenmiştir. Ayrıca hayvan ve hayvana benzeyen karakterlerin her iki cinsiyet tarafından da beğenildiği sonucuna ulaşılmıştır. Çocuklara Pedodonti bölümüne tekrar gelmek isteyip istemediği sorulduğunda çocuklar %83 oranda bölüme tekrar

gelmek istediklerini ifade etmiştir. Çocuklara uygulamalarda başka karakterler olmasını isteyip istemediği sorulunca, çocuklardan %62'si başka karakterlerin de olmasını istemiş, fantastik öğeler ve tanınmış karakterlerin çocukların ilgisini çektiği sonucuna ulaşılmıştır. Çocuklara uygulamalar hakkında başka herhangi bir önerileri olup olmadığı sorulduğunda, çocukların %72'si herhangi bir önerisinin olmadığını ifade etmiştir. Diğer çocuklar ise uygulamalar hakkında farklı önerilerde bulunmuşlardır. Ve son olarak Pedodonti bölümündeki bazı uygulamaların çocuklar tarafından fark edilmediği sonucuna ulaşılmıştır.

Çocuklar pedodonti bölümünde yapılan uygulamalara büyük oranda olumlu tepki vermiş ve uygulamalar çocuklar tarafından beğenilmiştir. Hekimlerin çocuklara uygulamaları göstererek olumlu dikkat dağınıklığı oluşturmalarına yardımcı olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca özellikle küçük yaşta çocukların, hekimlerin onlara verdikleri hediye setlerine olumlu tepki verdikleri gözlemlenmiştir.

Pedodonti bölümünde yapılan bu uygulama ve sonraki aşamada yapılan araştırma ile çocukların bu tarz uygulamalar hakkındaki görüşleri ve beğenileri hakkında veriler elde edilmiştir. Bu sayede bundan sonraki uygulamalarda çocuklar için nasıl çalışmalar yapılacağına dair bilgilere ulaşılmıştır. Bu çalışma, sanatın sağlık ortamlarındaki etkisinin hissedilmeye başlandığı son dönemlerde, bu alanda yeni çalışmalar yapmak isteyen sanatçı ve tasarımcılar için kaynak olacak bilgi ve birikim sağlamaktadır. Bu açıdan literatüre katkı sağlamaktadır. Bundan sonra bu alanda yapılacak olan benzer akademik çalışmalarda bu sonuçlardan faydalanılması önerilmektedir. Ayrıca sanatın sağlık ortamına adapte edilebilmesi örneği açısından sağlık kurum ve kuruluşları tarafından kullanılması ve dikkate alınması gereken bir çalışma olduğu düşünülmektedir.

## KAYNAKLAR

- Alan Sümer, Banu. (2019). Modern ve Postmodern Sanat Anlayışlarına Sanatçının Yeri Bağlamında Bir Bakış. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 18 (2) , s. 351-373.
- Alemdar, K., Erdoğan, İ. (2005). *Popüler Kültür ve İletişim*. İzmir: Erk Yayınları.
- Allmer, Patricia. (2019) *Critical Lives René Magritte*. London: Reaktion Books.
- Altıntaş, Umut. (2020). Değiş Tokuş: Sanat ve Grafik Tasarım Arasında Kalan Düşünsel Notlar. Erişim: 10.06.2020 <https://manifold.press/degis-tokus-sanat-ve-grafik-tasarim-arasinda-kalan-dusunsel-notlar>
- Altınıyıldız Artun, Nur. (2013). Sürrealizm Her Yerde. *Skopbülten*, Erişim: 14.03.2021 <https://www.e-skop.com/skopbulten/surrealizm-her-yerde/1432>
- Ambrose, G., Harris, P. (2017). *Grafik Tasarımın Temelleri*. (M. E. Uslu, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, Gavin. ve Harris, Paul. (2019). *Grafik Tasarımda Tasarım Fikri*. (A. G. Taşçıoğlu, M. Taşçıoğlu, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Anderson, Kirsten. (2004). *Pop Surrealism: The Rise of Underground Art*. California: Ignitio Publishing,
- Anderson, (2007). Erişim: 18.12.2021 <http://myartspace-blog.blogspot.com/2007/10/art-space-opinions-kirsten-anderson-on.html>
- Antmen, Ahu. (2014). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel yayıncılık.
- Artun, Ali. (2014). Sanatin Özerkliği Üzerine. *Skopbülten*, Erişim adresi: <http://www.aliartun.com/yazilar/sanatin-ozerkligi-uzerine/>
- Arts For Health. (2018). Erişim: 12.08.2022 <https://cardiffandvale.art/2018/08/28/the-history-of-the-arts-health-and-wellbeing/>
- Ashby, LeRoy. (2012). *With Amusement for All: A History of American Popular Culture Since 1830*. Kentucky: The University Press of Kentucky.
- Alexandrian, Sarane. (1997). *Surrealist Art*. New York: Thames and Hudson.
- Awtuch, A., Gebczynska-Janowicz, A. (2017). Art and Healthcare - Healing Potential of Artistic Interventions in Medical Settings. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 245. 042037. 10.1088/1757-899X/245/4/042037.
- Baron, Jeremy. Hugh. (1996). Art in Hospitals. *Journal of the Royal Society of Medicine*, 89(9),

482–483. <https://doi.org/10.1177/014107689608900902>

Başkent, Gözde. (2010). *Güncel Sanat Ortamında Resim-İllüstrasyon Etkileşimleri*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi) Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı. İstanbul.

Baynes, Ken. (1981). *Toplumda Sanat*. (Y. Atılğan, Çev.). İstanbul: Karacan Yayınları.

Becer, Emre. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.

Benjamin, Walter. (2017). *Pasajlar*. (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bennett, Tony. (1980). *Popular Culture: A Teaching Object*. Screen Education 34

Bilge, İlhan. (2011). Sanatçı mısınız? Tasarımcı mısınız? *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 5, s. 45-51.

Bishop, Kate. (2012). The Role of Art in a Paediatric Healthcare Environment from Children's and Young People's Perspectives. *Procedia. Social and Behavioral Sciences*, 38. S. 81–88. 10.1016/j.sbspro.2012.03.327.

Boyce, M., Bungay, H., Munn-Giddings C., ve diğerleri. (2018). The impact of the arts in healthcare on patients and service users: A critical review. *Health Soc Care Community*. Jul;26(4) s. 458-473. doi: 10.1111/hsc.12502. Epub 2017 Sep 20. PMID: 28940775.

Breton. (2013). Erişim: 02.04.2021. <https://www.e-skop.com/skopbulten/tezler-andr%C3%A9-breton-ve-surrealist-resim-iliskisi/1207>

Bürger, Peter. (2003). *Avangard Kuramda Avangardlar ve Bürger'in Avangard Kuramı*. (E. Özbek, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.

Cayton, Harry. (2007). *Report Of The Review Of Arts And Health Working Group*. London: Department of Health for England.

Cengiz, Erdal. (2010). Popüler Kültür ve Sanat. *Folklor/Edebiyat*, 16 (64) , 7-14 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/fe/issue/26027/274116>

Çevik, İpek Fatma. (2018). Mekanik Yeniden Üretim Sonucu Kaybolan Sanat Yapıtının Aurasını Teknolojik Yenilikler Yolu ile Yeniden Bulmak. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5 (1) , s.114-126 . DOI: 10.17336/igusbd.331612

Chu, Yueying. (2018). Analysis of the Application of Illustration Art in Graphic Design. 10.2991/icpel-18.2018.126.

Circus, Dorothy. (2010) *Pop Surrealism What a Wonderfool World*, Italy: Drago.

Cordeiro, Mike. (2001). The History of Graphic Design, Erişim Adresi: [https://www.academia.edu/7565534/History\\_of\\_Graphic\\_Design\\_The\\_History\\_of\\_Graph](https://www.academia.edu/7565534/History_of_Graphic_Design_The_History_of_Graph)

- Cormack. (2012). Eriřim: 14.10.2022 <https://architectureau.com/articles/contemporary-art-in-healing-environments/>
- Culture. (1982). Eriřim: 20.03.2021. [https://culturalrights.net/descargas/drets\\_culturals401.pdf](https://culturalrights.net/descargas/drets_culturals401.pdf)
- Curtis, S., Gesler, W., Fabia, K., ve diğerkleri (2007). Therapeutic Landscapes in Hospital Design: A Qualitative Assessment by Staff and Service Users of the Design of a New Mental Health Inpatient Unit. *Environment and Planning C: Government and Policy*, 25(4), s. 591–610. <https://doi.org/10.1068/c1312r>
- Danto, Arthur. (2014). *Sanatın Sonundan Sonra*. (Z. Dermirsü, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Davidson, Tom. (2013). Form Follows Function, New Graphic Design Eriřim: 15.02.2022 <https://alejandroquinteros.files.wordpress.com/2013/08/new-graphic-design.pdf>
- D'errico, Camilla. (2016). *Pop Painting: Inspiration and Techniques from the Pop Surrealism Art*. New York: Watson-Guption.
- Deveci Danış, Ekin. (2007). *İlköğretim İkinci Kademe Görsel Sanatlar Eğitimi Estetik Beğenin Geliştirilmesinde Materyal Kullanımının Yeri, Önemi ve Uygulanması*. (Yayımlanmış Yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Konya.
- Dilkabear. (t.y.). Eriřim: 09.03.2023 [https://en.wikipedia.org/wiki/Dilka\\_Bear](https://en.wikipedia.org/wiki/Dilka_Bear)
- Disney. (2022). Eriřim: 07.08.2022: <https://www.saglikaktuel.com/haber/disneyin-duvar-tasarimi-cocuk-hastanesinde-moral-veriyor-81141.htm>
- Ekiz, Durmuş. (2003). *Eğitimde Araştırma Yöntem ve Metotlarına Giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ekiz, Durmuş. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayınları.
- Ella Doran, (2012). Eriřim: 16.08.2022 <https://elladorandesign.co.uk/#/royallondonhospital/>
- Ersen, Leyla. (2010). Türkiye’de 1990 Sonrası Güncel Sanat Ve Kültürel Kimlik Kavramı. *Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 1(6). s. 47-53.
- Farago, France. (2017). *Sanat*. (Ö. Doğan, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Farthing, Stephen. (2014). *Sanatın Tüm Öyküsü*. (G. Aldoğan, F. C. Çulcu, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Fernandez, Ivan. (2017). *How Art Can Change Your Life: Life Lessons from Artists Past and Present*. Indiana: BalboaPressAU.
- Fiell, C., Fiell, P. (2013). *Graphic Design For The 21st Century: 100 Of The World's Best Graphic Designers*, Köln: Taschen.
- Fischer, Ernst. (1995). *Sanatın Gerekliliği*, (C. Çapan, Çev.). İstanbul: Payel Yayınları.

- Fleming J., Honour H. (2016). *Dünya Sanat Tarihi*. (H. Abacı, Çev.). İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Fotorealizm. (t.y.). Erişim: 02.04.2021. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Fotorealizm>
- Friedman, Ken. (2000). *Creating Design Knowledge: From Research Into Practice*. Loughborough University. Erişim: 25.02.2021 <https://hdl.handle.net/2134/1360>.
- Frith, Simon. (1991). The Good, the Bad, and the Indifferent: Defending Popular Culture from the Populists, *The Johns Hopkins University Press*, Vol. 21, No. 4 pp. 101-115
- Gans, Herbert J. (2012). *Popüler Kültür ve Yüksek Kültür*. (E. Onaran İncirlioğlu, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gazi Hastanesi, (2017). Erişim: 17.08.2022 <https://hastane.gazi.edu.tr/tr/duyurular/kemali-hocanin-gokyuzu-odasi-gazi-universitesi-hastanesinde-acildi-26>
- Gesler, W., Bell, M., Curtis, S., ve diğerleri (2004). Therapy by design: Evaluating the UK hospital building program. *Health & Place*. 10. 117-28. 10.1016/S1353-8292(03)00052-2.
- Ginkgo Projects. (t.y.) Erişim: 16.08.2022 <https://www.ginkgoprojects.co.uk/beyondwalls>
- Givens, Joseph R. (2013). Lowbrow Art : The Unlikely Defender Of Art History's Tradition, Louisiana State University, LSU Digital Commons, Masters Theses. [https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool\\_theses/654](https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool_theses/654)
- Graw, Isabelle (2009). Erişim: 02.11.2020 <https://www.e-skop.com/skopbulten/cagdas-estetik-cagdas-sanat-nedir/2718>
- Graves. (2014). Erişim:03.03.2023 <https://mabgraves.blogspot.com/>
- Grzymkowski, Eric (2016). *Sanat 101*. İstanbul: Say Yayınları.
- Gombrich, Ernst H. (1997). *Sanatın Öyküsü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Göz, K. Gülen. (2011). *Kentsel Tasarım Bilim Dalı Tasarım Disiplinlerinin Sınırlarının Belirsizleşmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Erciyes Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı. Kayseri.
- Hacettepe. (2021). Erişim: 18.08.2022: [https://etkinlikler.hacettepe.edu.tr/tr/23\\_nisan\\_23\\_cocuk\\_23\\_sanatci-500](https://etkinlikler.hacettepe.edu.tr/tr/23_nisan_23_cocuk_23_sanatci-500)
- Hall, Susan. (1990). *Using Picture Storybooks To Teach Literary Devices*. New York: Oryx.
- Harvey. (2005). Erişim: 02.04.2021 <https://www.laweekly.com/pictures-from-the-unibrow-revolution/>
- Hauffe, Thomas. (1998). *Design: A Concise History*, London: Laurence King.
- Hathorn, K., Nanda, U. (2008). *A Guide to Evidence-based Art*, The Center for Health Design. Erişim: 20.09.2022

[https://www.healthdesign.org/system/files/Hathorn\\_Nanda\\_Mar08.pdf](https://www.healthdesign.org/system/files/Hathorn_Nanda_Mar08.pdf)

Heartney, Eleanor. (2008) *Sanat ve Bugün*. İstanbul: Akbank Yayınları.

Hebdige, Dick. (2002). *Subculture: The Meaning Of Style*. London: Routledge.

Hebdige, Dick. (2004). *Altkültür, Tarzın Anlamı*. (S. Nişancı, Çev.). İstanbul: Babil Yayınları.

Heller, Steven. (2004). *Design Literacy: Understanding Graphic Design*. New York: Allworth Press.

Heller, Steven. (2010). *POP: How Graphic Design Shapes Popular Culture*, New York: Allworth Press.

Heskett, John. (2002). *Tasarım*. (E. Uzun, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.

Hodge, Susie. (2019). *Sanatın Kısa Öyküsü*. (D. Öztok, Çev.). İstanbul: Hep Kitap.

Hodge, Susie. (2016). *Gerçekten Bilmeniz Gereken Elli Sanat Fikri*. İstanbul: Domingo.

Haughton, Chris. (2015). Royal London Hospital, <https://blog.chrishoughton.com/royal-london-hospital/>

İlhan, Ayşe Çakır. (2007). Yaratıcı Drama İle Örtüşen Çağdaş Sanat Akımları. *Yaratıcı Drama Dergisi*, Cilt 1, (3-4), s. 139-157.

İnal, İnel. (2016). Tasarım ve Sanat Pratiklerinin, Tarihsel Süreç Üzerinden, Toplumla İlişilenmeleri. *Eğitim Bilim Toplum Dergisi*, cilt 13 sayı 52 , s. 43-69.

İnankur, Zeynep. (1997). *19. Yüzyıl Avrupasında Heykel Ve Resim Sanatı*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

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

İve, Kate. (2019). Royal Hospital for Children Artwork <https://www.kateive.co.uk/portfolio-item/hospital/>

Illustration. (t.y.) Erişim: 10.03.2022 <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-2000-2010>

Iyendo Jnr, T., Uwajeh, P. (2015). Visual art and arts therapy for healing in hospital environments. Academics World International Conference.

Jackson, Sherri L. (2008) *Research Methods and Statistics: A Critical Thinking Approach*. Wadsworth Cengage Learning.

Jenks, Chris. (2007). *Altkültür: Toplumsalın parçalanışı*. (N. Demirkol Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Jordan, Matt. D. (2005). *Weirdo Deluxe: The Wild World of Pop Surrealism & Lowbrow Art*. San Francisco: Chronicle Books.

Jordan, Matt. D. (2010). *Weirdo Noir: Gothic and Dark Lowbrow Art*. San Francisco: Chronicle

Books.

- Kara, Cem. (2019). Çocuk Kitapları İçin Karakter Tasarımından Kitap Tasarımına Deneysel Bir İllüstrasyon Uygulaması. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, (42) , s. 33-50 . DOI: 10.32547/ataunigsed.524314.
- Kaya, İsmail. (2006). Çocuk kitabı resimlerinde estetik boyut. 2. *Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*, 11. Uluslararası Çocuk Ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, Ankara. s. 421-425. Erişim adresi: <http://kitaplar.ankara.edu.tr/dosyalar/pdf/840.pdf>
- Kaya, İsmail. (2014). Çocuk Kitabında Görsel Katmanlar ve Çizerlerimiz. *Türk Dili Dil ve Edebiyat Dergisi Çocuk ve İlk Gençlik Edebiyatı Özel Sayısı*, 7/756, s. 186-192.
- Keser, Nimet. (2009). *Sanat Sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kılıç, Ali. (2021). Çocuk Kitabı İllüstrasyonları ve Dijital Kolaj İllüstrasyon Tekniği Üzerine Bir Değerlendirme. *Journal of Arts*, 4(2), s. 79-85, DOI: 10.31566/ arts.4.2.03
- Kızılçelik, S., Erjem, Y. (1994). *Açıklamalı Sosyoloji Terimler Sözlüğü*, Ankara: Yüksel Matbaası.
- Krausse, Anna C. (2005). *Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü*. İstanbul: Literatür.
- Kordic. (2016). Erişim: 15.02.2022 <https://www.widewalls.ch/magazine/lowbrow-art-pop-surrealism>
- Koşar, Deniz C. (2012). *Sahiplenmenin Dayanılmaz Hafifliği ve Duchamp, Sanatın Günceli Güncelin Sanatı*, s. 196-213, Ütopya Yayınları, Ankara. (kitap bölümü)
- Köksal. (t.y.) Erişim: 16.09.2021 [http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/felsefe\\_ao/kultursosyolojiseviekult.calismalar.pdf](http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/felsefe_ao/kultursosyolojiseviekult.calismalar.pdf)
- Kuspit, Donald. (2018). *Sanatın Sonu*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Kuş, Elif. (2003). *Nicel-Nitel Araştırma Teknikleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Lankston, L., Cusack, P., Fremantle, C. Ve diğerleri. (2010). Visual art in hospitals: Case studies and review of the evidence. *Journal of the Royal Society of Medicine*. 103. S. 490-499. 10.1258/jrsm.2010.100256.
- Lesso, Rosie. (2020). Photorealism: Understanding The Technical Mastery of Mundanity, The Collector. Erişim: 20.04.2022 <https://www.thecollector.com/photorealism/>
- London Hospital. (2015). Erişim: 16.08.2022 <https://www.boredpanda.com/artists-mural-design-royal-london-children-hospital-vital-arts/>
- Lowbrow. (t.y.) Erişim: 18.12.2021 <https://www.merriam-webster.com/dictionary/lowbrow>
- Lowey, I., Prince, S. (2014). *The Graphic Art of the Underground: A Countercultural History*, London: Bloomsbury Visual Arts.

- Mab Graves. (t.y.). Eriřim: 03.03.2023 <http://mabgraves.com/#>
- Mab. (2018). Eriřim: 03.03.2023 <https://www.juxtapoz.com/news/painting/the-digital-wheel-mab-graves-shares-insight-on-balancing-social-media-and-creating-art/>
- Male, Alan. (2007). *Illustration, A Theoretical & Contextual Perspective*, Switzerland: AVA Publishing.
- Margolin, Victor. (1998). Design for a Sustainable World. *Design Issues*, Vol.14,No.2, Pp.83-92.
- Marshall, C., Rossman, G. B. (2014). *Designing Qualitative Research*. New York: Sage.
- Mass Culture. (t.y.). Eriřim: 28.03.2021. <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100138730>
- Marshall, Gordon. (2005). *Sosyoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Medici. (2008). Eriřim: 14.10.2022. <http://lebriz.com/pages/lld.aspx?lang=TR&sectionID=8&articleID=312&bhcp=1>
- Meggs, P. B., Purvis, A. W. (2012). *Meggs' History of Graphic Design*, New York: John Wiley & Sons.
- Menke, Christoph. (2015). *Sanatın Gücü*. (Z. K. Koç, Çev.). Ankara: Hece Yayınları.
- Morling. (2012). Eriřim: 16.08.2022 <https://www.katharinemorling.com/the-royal-london-childrens-hospital-installation/>
- Mukerji C., Schudson M. (1986). Popular Culture, *Annual Review of Sociology*, 12, s. 47-66.
- Muller, Joseph E. (1972). *Modern Sanat*. (M. Toprak, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Mutlu, Erol. (2004). Popüler Kültürü Eleřtirmek. *Doğu-Batı Düşünce Dergisi*, 16, s. 11-42.
- Nanda, U., Chanaud, C., Nelson, M., ve diğlerleri. (2012). Impact Of Visual Art On Patient Behavior In The Emergency Department Waiting Room. *The Journal of emergency medicine*, 43(1), s. 172–181. <https://doi.org/10.1016/j.jemermed.2011.06.138>
- Narrative. (t.y.) Eriřim: 18.02.2022 <https://en.wikipedia.org/wiki/Narrative>
- Nerdrum, Odd. (2010). *Kitsch Üzerine*. (A. F. Korur, Çev.). İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Nitkiewicz, Ruth. (2016). Art in Hospitals. <https://www.kingsfund.org.uk/blog/2016/04/art-hospitals>.
- Odom, Nancy G. (1981). *The Photograph and Photo-Realism in Painting*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Eastern Illinois University, Art Programme, 2946. <https://thekeep.eiu.edu/theses/2946>
- Oğuzkan, Ferhan. (2000). *Çocuk Edebiyatı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Osborne, Peter. (2013) *Anywhere Or Not At All: Philosophy of Contemporary Art*, Londra: Verso.

- Ötgün, Cebrail . (2008). Sanat Yapıtına Yaklaşım Biçimleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1/2, s. 159-178.
- Özer, Ayhan. (2006) Çocuk kitaplarındaki resimlerin “Çocuğa Göre”liğı. 2. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu’nda sunulan bildiri, Ankara Üniversitesi, Ankara. Erişim adresi: <http://kitaplar.ankara.edu.tr/dosyalar/pdf/840.pdf>
- Pati, D., Nanda, U. (2011). Influence of Positive Distractions on Children in Two Clinic Waiting Areas. *HERD. Health Environments Research & Design Journal*, 4(3), s. 124–140. <https://doi.org/10.1177/193758671100400310>
- Papanek, Victor. (1985). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York: Thames and Hudson Ltd.
- Passeron, Rene (2000). *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Pooke, G., Whitham, G. (2018). *Sanatı Anlamak*. (G. Tufan, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Pop Art. (t.y.). Erişim: 10.06.2021. <http://michiganintheworld.history.lsa.umich.edu/popart1963/exhibits/show/context/pop-new-realism>
- Popular. (t.y.). Erişim: 25.03.2021. <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/popular>
- Popüler. (t.y.). Erişim: 24.03.2021. <https://sozluk.gov.tr/>
- Pruitt. (t.y.) Erişim: 18.08.2022: <https://rxart.net/projects/rob-pruitt-at-st-jude-childrens-research-hospital/>
- Read, Herbert. (1973). *Sanat ve Endüstri*. (N. Beyazıt, Çev.). İstanbul: İTÜ Matbaası.
- Read, H. (2014). *Sanatın Anlamı*. (N. Asgari, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Rose, Margaret. (2016). *Parodi: Antik, Modern, ve Postmodern*. (C. Dikme, Çev.) Ankara: Hece Yayınları.
- Royal Hospital. (t.y.) Erişim: 15.08.2022 <https://hlmarchitects.com/projects/rhcyp/>
- Rubin, William S. (1968). Dada, Surrealism, And Their Heritage, The Museum of Modern Art: Distributed by New York Graphic Society, Greenwich [www.moma.org/calendar/exhibitions/1884](http://www.moma.org/calendar/exhibitions/1884)
- Salderay, Bülent. (2018). Hastane Ortamında İyileştirme Sürecine Katkı Sağlayan Disiplinler Arası Bir Tasarım: Kemal Hoca’nın Gökyüzü Odası Projesi. *The Journal of International Lingual Social and Educational Sciences*, 4 (2), s. 263-276. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jilses/issue/41927/390837>

- Sale, J. E., Lohfeld, L. H., Brazil, K. (2002). Revisiting The Quantitative Qualitative Debate: Implications For Mixed-Methods Research. *Quality and Quantity*, 36(1), s. 43-53.
- Savitz, Maşa. (2018). The Healing Power Of Art From Ancient Times To Now <https://canvas.nma.art/2020/05/08/the-healing-power-of-art-from-ancient-times-to-now/>
- Sigerist, Henry. (1936). The Historical Aspect Of Art And Medicine. Bulletin Of The Institute Of The History Of Medicine, 4(4), s. 271–297. <http://www.jstor.org/stable/44438346>
- Sever, Sedat. (2015). *Çocuk ve Edebiyat*. İzmir: Tudem.
- Sooke, Alastair. (2015). *Pop Art A Colourful History*. London: Penguin Random House UK.
- Stallabrass, Julian. (2016). *Sanat A.Ş. Çağdaş Sanat ve Bienaller*. (E. Soğancılar, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Scott, John. (2014) *A Dictionary of Sociology*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Shanes, Eric. (2009). *Pop Art*. New York: Parstone Internationals.
- Shiner, Larry. (2018). *Sanatın İcadı*. (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- St. Jude, (t.y.) Erişim: 17.08.2022: <https://rxart.net/projects/st-jude-childrens-research-hospital/>
- State of the Field Committee. (2009). State of the field report: Arts in healthcare 2009. Washington, DC: Society for the Arts in Healthcare.
- Storey, John. (2006) *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Athens: University of Georgia Press.
- Storey, John. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. London: Routledge.
- Şimek, T., Yakar, M. (2016). *Çocuk ve Edebiyat*, Tacettin Şimşek (Ed.). Okul Öncesinde Çocuk Edebiyatı ve Medya El Kitabı, s.9-59. Ankara: Grafiker Yayınları.
- TaraMcPherson. (2023). Erişim: 03.03.2023 <https://www.taramcpherson.com/bio>
- Tolstoy, Lev Nikolayeviç. (2017). *Sanat Nedir?* İstanbul: İlgı Kültür Sanat Yayınları.
- Tunalı, İsmail. (2002). *Tasarım Felsefesine Giriş*. İstanbul: Yem Yayınları.
- Tursunmurotovich, Sarvar. (2020). Importance of Illustrations For Perception Of Content Of The Book, *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, Vol. 8 No. 4, s.98-101, ISSN 2056-5852.
- Tse MM., Ng JK., Chung JW. ve diğerleri. (2002). The effect of visual stimuli on pain threshold and tolerance. *Journal of Clinical Nursing*, Jul;11(4), s. 462-469. DOI: 10.1046/j.1365-2702.2002.00608.x. PMID: 12100642.
- Twemlow, Alice. (2011). *Grafik Tasarım Ne İçindir?* İstanbul: Yem Yayınları.

- Ulrich, R.S., Gilpin, L. (2003). "Healing arts: Nutrition for the soul." Putting patients first: Designing and practicing patient-centered care, s. 117-146.
- Ünsal, Erdal. (2018). Sanat ve Hayat Bağlamında, Sanat/Zanaat Söylemi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20 (1) , s.109-124.
- Varol Ergen, Elif. (2015). Yeni ve Bağımsız Bir Sanat Deneyimi Olarak Pop Sürrealizm (Pop Surrealism; As A New And Independent Art Experience). *Art-Sanat Dergisi*, 0 (3), s. 173-180. Retrieved From <https://Dergipark.Org.Tr/Tr/Pub/luarts/Issue/8771/109660>
- Vermillion, Miu. (2016). Dilka Bear's and Rain's Solo Exhibitions at Haven Gallery, Erişim: 03.03.2023 <https://beautifulbizarre.net/2016/09/17/dilka-bear-and-rain-haven-gallery/>
- Veseley, Dalibor. (2014). Sürrealizm, Mit ve Modernite. *Skop Dergi*, Erişim: 15.02.2022 <https://www.e-skop.com/skopdergi/surrealizm-mit-ve-modernite/1937>
- Vitalarts. (2013). Erişim: 16.08.2022 <http://www.vitalarts.org.uk/commissions/cottrell-and-vermeulen-and-morag-myerscough/>
- Walter, Benjamin. (2002). Pasajlar. (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ward, Glenn. (2014). *Postmodernizmi Anlamak*. (T. Göbekçin, Çev.). İstanbul: Optimist Yayınları.
- Weirdo, (t.y.). Erişim: 10.08.2021. [https://en.wikipedia.org/wiki/Weirdo\\_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Weirdo_(comics))
- Weitz, Morris. (1956). The Role Of Theory In Aesthetics. *The Journal Of Aesthetics And Art Criticism*, 15/1, s. 27–35.
- Whitbread, David. (2001). *The Design Manual*. Avustralia: UNSW Press.
- Whyte, Murray. (2009). Taking The Pop Out Of Surrealism, Toronto Star (Canada), 03190781, 09 Mayıs 2009 (gazete yazısı)
- Wigan, Mark. (2009). *The Visual Dictionary of Illustration*. Switzerland: AVA Publishing.
- Williams, R. (1983). *Keywords : A Vocabulary Of Culture And Society*. New York :Oxford University Press.
- Williams. (t.y.) Erişim: 18.12.2021 <https://web.archive.org/web/20080509085309/http://beinart.org/info/essays/robert-williams.php>
- World Health Organization. (t.y.). Erişim: 11.08.2022 <https://www.who.int/initiatives/arts-and-health>
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, Mehmet. (2013). *Modernizmden Postmodernizme Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Yılmaz, Mehmet. (2015). *Sanatın Felsefesi, Felsefenin Sanatı*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Yılmaz. (t.y.). 'Yüksek Kültür' Ne 'Alçak Kültür' Ne? Erişim:  
<https://mehmetyilmazmehmet.com/metinler-texts/yukse-kultur-ne-alcak-kultur-ne-mehmet-yilmaz/>

Zeegen, Lawrence. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Switzerland: AVA Publishing.

Zimmer. (1998). Erişim:18.12.2021 (<https://www.nytimes.com/1998/08/02/nyregion/art-recipe-for-a-good-time-surrealism-and-pop-culture.html>)



**EK-1: UYGULAMA ÇALIŞMASI İÇİN HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ DİŞ HEKİMLİĞİ FAKÜLTESİ  
PEDODONTİ ANABİLİM DALI İZNI**



**T.C.  
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Dış Hekimliği Fakültesi Dekanlığı  
Klinik Bilimler Bölüm Başkanlığı  
Pedodonti Anabilim Dalı Başkanlığı**

Tarih: 26/01/2023 16:45  
Sayı: E-14230883-900-00002656904



00002656904

Sayı : E-14230883-900-00002656904  
Konu : Tez Projesi Uygulaması Hk

26.01.2023

**DİŞ HEKİMLİĞİ FAKÜLTESİ DEKANLIĞINA**

Üniversitemiz Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü Sanatta Yeterlik Öğrencisi Eda UZUN'un Anabilim Dalımızda tezi için 26.01.2023 tarihinde uygulama yapmasına izin verilmiştir. Anabilim Dalında çalışma yaptığına dair yazı konusunda bilgilerinize saygılarımla arz ederim.

Prof. Dr. Meryem UZAMIŞ TEKÇİÇEK  
Anabilim Dalı Başkanı

**Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Belge Doğrulama Kodu: 73A42EB0-0412-4C70-A526-810D826781EF

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/hu-ebys>

Adres: H.Ü.Dış Hekimliği Fakültesi Pedodonti Anabilim Dalı Sıhhiye/ANKARA

Bilgi için: Aysel DELİKAYA

E-posta: [www.dentistry.hacettepe.edu.tr](http://www.dentistry.hacettepe.edu.tr) Elektronik Ağ: [www.hacettepe.edu.tr](http://www.hacettepe.edu.tr)

Bilgisayar İşletmeni

Telefon: 0 312 305 22 80 Faks: 0 312 310 44 40

Telefon:

Kep:



**EK-2: UYGULAMA ÇALIŞMASI İÇİN HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ DİŞ HEKİMLİĞİ FAKÜLTESİ**  
**DEKANLIĞI İZNİ**



T.C.  
**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ**  
**Dış Hekimliği Fakültesi Dekanlığı**



Sayı : E-71220872-900-00002665700  
Konu : Eda UZUN Tez Uygulama Çalışması

31.01.2023

**GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ DEKANLIĞINA**

İlgi : Fakültemiz Pedodonti Anabilim Dalı Başkanlığının 26/01/2023 tarihli ve E-2656904 sayılı yazısı.

Fakülteniz Grafik Bölümü Sanatta Yeterlilik Öğrencisi Eda UZUN Fakültemiz Pedodonti Anabilim Dalında tezi ile ilgili olarak 26.01.2023 tarihinde çalışma yapmıştır. Çalışmaya yönelik fotoğraflar ekte sunulmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini saygılarımla arz ederim.

Prof. Dr. Tülin TANER  
Dekan

EK:7 Adet Fotoğraf

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: F21CF300-A0F5-4A44-9FF6-751CA8F04F59  
Adres: Hacettepe Üniversitesi Dış Hekimliği Fakültesi Dekanlığı 06100  
Sıhhiye-ANKARA  
E-posta: dentistry@hacettepe.edu.tr İnternet Adresi: www.dis.hacettepe.edu.tr  
Elektronik Ağ: www.hacettepe.edu.tr  
Telefon: (0 312) 305 22 10-22 50 Faks: (0 312) 310 44 40  
Kep:

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/hu-cbys>

Bilgi için: Gülseren ERDOĞAN

Bilgisayar İşletmeni

Telefon:



### EK-3: HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ ETİK KOMİSYON İZİNİ



T.C.  
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Rektörlük

Tarih: 31/03/2023 17:31  
Sayı: E-35853172-100-00002775403



00002775403

Sayı : E-35853172-100-00002775403  
Konu : Eda UZUN Hk. (Etik Komisyon İzni)

31.03.2023

#### GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 20.03.2023 tarihli ve E-44513094-100-00002750211 sayılı yazınız.

Enstitünüz Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Programı öğrencisi **Eda UZUN**'un **Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN** danışmanlığında yürüttüğü "**Görsel Tasarımda Pop Sürrealizm Etkisi ve Pedodonti Kliniği İçin Örnek Uygulamalar**" başlıklı tez çalışması, Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **28 Mart 2023** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Sibel AKSU YILDIRIM  
Rektör Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: B00515D8-9180-4C83-B4EE-642949E4F109

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/hu-ebys>

Adres: Hacettepe Üniversitesi Rektörlük 06100 Sıhhiye-Ankara  
E-posta: [yazimd@hacettepe.edu.tr](mailto:yazimd@hacettepe.edu.tr) İnternet Adresi: [www.hacettepe.edu.tr](http://www.hacettepe.edu.tr) Elektronik  
Ağ: [www.hacettepe.edu.tr](http://www.hacettepe.edu.tr)  
Telefon: 0 (312) 305 3001-3002 Faks: 0 (312) 311 9992  
Kep: [hacettepeuniversitesi@hs01.kep.tr](mailto:hacettepeuniversitesi@hs01.kep.tr)

Bilgi için: Duygu Didem İLERİ

Bilgisayar İşletmeni

Telefon: .



## ETİK BEYANI

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

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

06/06/2023

Eda UZUN

## Sanatta Yeterlik Tez Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Görsel Tasarımda Pop Sürrealizm Etkisi ve Pedodonti Kliniği İçin Örnek Uygulamalar

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

| Raporlama Tarihi | Sayfa Sayısı | Karakter Sayısı | Savunma Tarihi | Benzerlik Oranı (%) | Gönderim Numarası |
|------------------|--------------|-----------------|----------------|---------------------|-------------------|
| 06.06.2023       | 180          | 38606           | 05.06.2023     | %11                 | 2110235448        |

Uygulanan filtreler:

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

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (06/06/2023)

Eda UZUN

Öğrenci No.:N16151465

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik / Grafik Anasanat Dalı

Program (işaretleyiniz):

| Yüksek Lisans | Sanatta Yeterlik | Doktora | Bütünleşik Doktora |
|---------------|------------------|---------|--------------------|
|               | X                |         |                    |

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

(Prof. Dr. Nadire Şule Atılgan)

## Proficiency in Art Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : Pop Surrealism Effect In Visual Design And Example Applications For Pedodontics Clinic

The whole thesis report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

| Date Submitted | Page Count | Character Count | Date of Thesis Defence | Similarity Index (%) | Submission ID |
|----------------|------------|-----------------|------------------------|----------------------|---------------|
| 06.06.2023     | 180        | 38606           | 05.06.2023             | %11                  | 2110235448    |

Filtering options applied are:

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

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (06/06/2023)

Eda UZUN

Student No.: N16151465

Department: Graphic Design

Program/Degree (please mark):

| Master's | Proficiency in Art | PhD | Joint Phd |
|----------|--------------------|-----|-----------|
|          | X                  |     |           |

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

(Prof. Nadire Şule ATILGAN)

## YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

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

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

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)

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

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

06/06/2023

Eda UZUN

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

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

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

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

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

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