

**ORTAÖĞRETİM
GÜZEL SANATLAR LİSESİ**

İMGESSEL RESİM

11

Ders Kitabı



Yazarlar
Asuman DAŞDEMİR
Hayrettin ŞEN

DEVLET KİTAPLARI
İKİNCİ BASKI
....., 2019

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI	6609
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ.....	937

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Kitabın metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

Editör
Öğr.Gör. M.Murat ALPAY

Dil Uzmanı
Mesut ÖZDEMİR

Program Geliştirme Uzmanı
Ali KAYA

Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı
Ahmet ALIŞ
Aydemir KELEŞ

Rehberlik ve Psikolojik Danışma Uzmanı
Özlem TEKİN

Görsel Tasarım Uzmanı
Hayrettin ŞEN

Grafik Tasarım Uzmanı
Hafsa FİDAN

ISBN 978-975-11-4584-0

Millî Eğitim Bakanlığı, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 25.06.2018 gün ve 12254648 sayılı yazısı ile eğitim aracı olarak kabul edilmiş, Destek Hizmetleri Genel Müdürlüğünün 28.05.2019 gün ve 10443977 sayılı yazısı ile ikinci defa 2.795 adet basılmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerâhamdan İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalar sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

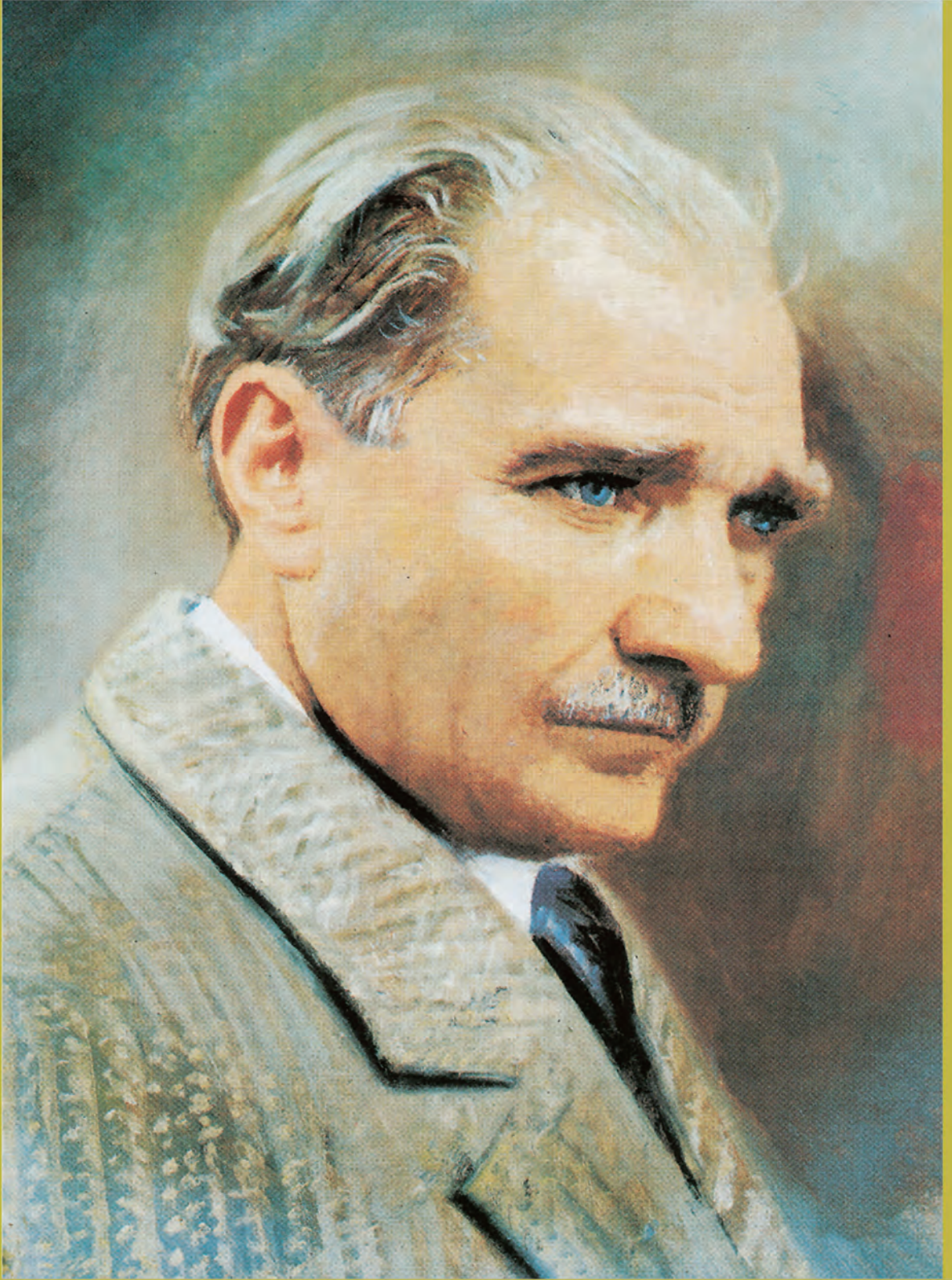
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK



1. SERBEST İMGESSEL TASARIMLAR.....	12
1.1. İmgesel Tasarımlarda Perspektif Kuralları	12
1.2. Zihinde Kurgulanan Düzenlemeleri Renk İlişkilerini Kullanarak Görselleştirme ..	21
1.2.1. Tasarımda Renk ve Renk Kullanım Yöntemi	24
1.3. Zihinde Kurgulanan Nesne-Figür-Mekân İlişkilerini Tasarım Öge ve İlkelerini	
Kullanarak Görselleştirme	27
1.3.1. Resimde Mekân Kullanımı	27
1.3.2. İmgesel Nesne-Figür-Mekân Çizimi	28
1.4. Çok Figürlü İmgesel Tasarımlar	34
1.4.1. İnsan Figürü Çizimi	34
1.4.2. İmgesel Figür Çizimi	36
1.5. Açık ve Kapalı Mekânlarda Çok Figürlü İmgesel Tasarımlar	40
1.6. Zihinde Canlandırılan Hareketli İnsan Figürlerini Görselleştirme	48
1.6.1. Modelsiz Figür Çizimi	50
1.7. Zihinde Canlandırılan Hareketli Hayvan Figürlerini Görselleştirme	55
1.8. Zihinde Canlandırılan Hareketli Nesneleri Görselleştirme.....	63
1.8.1. Bozuk Simetri ile Hareket Hissi Uyandırma.....	64
1.8.2. Çoklu Görüntüler ile Hareket Hissi Uyandırma	65
1.8.3. Bulanıklık ile Hareket Hissi Uyandırma.....	66
1.8.4. Vektörel (Doğru) Çizgi Ekleme ile Hareket Hissi Uyandırma.....	66
1.8.5. Esneklik ile Hareket Hissi Uyandırma.....	67
1.9. Zihinde Canlandırılan Figürlerin Anatomik Özelliklerini Optik Görüntüye Uygun	
Olarak Görselleştirme.....	70
KENDİMİZİ DEĞERLENDİRELİM	76
ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU	78



2. İMGESSEL TASARIM UYGULAMALARI	80
2.1. Edebiyat Ürünleri ile İlgili İmgesel Tasarımlar	80
2.1.1. Edebiyat ve Resim	80
2.1.2. Edebî Ürünün İmgesel Tasarımı.....	83
2.1.3. Türk Edebî Eserlerine Konu Olan Fantastik Tasvirler.....	89
2.2. Ulusal Değerler ve Kahramanlarla İlgili İmgesel Tasarımlar	93
2.3. Rüyalar ve Hayallerle İlgili İmgesel Tasarımlar	107
2.3.1. Cansız Bir Nesneyi Canlı Bir Varlıkla Birleştirme	109
2.3.2. İki veya Daha Fazla Canlı Varlığı Birleştirme.....	110
2.3.3. Manzara ile Canlı Bir Varlığı Birleştirme	110
2.3.4. Manzara ile Teknolojiyi Birleştirme	111
2.3.5. Bir Nesneyi Teknoloji veya Mekanikle Birleştirme	111
2.3.6. Herhangi Bir Nesneyi Gerçek Hayatta Olandan Daha Büyük veya Küçük Yapma..	112
2.3.7. Bir Ögeyi Ait Olduğu Yerden Çıkarma	113
2.3.8. Otomatizmi Deneme	114
2.4. Sportif Etkinliklerle İlgili İmgesel Tasarımlar	118
2.5. Sanat Etkinlikleri Konusunda İmgesel Tasarımlar	126
2.6. Gelenek, Görenek ve Eğlencelerle İlgili İmgesel Tasarımlar	134
2.7. Manevi Değerlerimiz ile İlgili İmgesel Tasarımlar	142
KENDİMİZİ DEĞERLENDİRELİM	153
AKRAN DEĞERLENDİRME FORMU	154
ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU	155
 SÖZLÜK	156
KAYNAKÇA	159
CEVAP ANAHTARI	166

KİTABIN TANITIMI



Ünite numarasını gösterir.

Ünite adını gösterir.

Karekod okuyucu ile taratarak resim, video, animasyon, soru ve çözümleri vb. ilave kaynaklara ulaşabileceğiniz barkod. Detaylı bilgi için <http://kitap.eba.gov.tr/> karekod



Bunları Biliyor musunuz?
Konuda yer alan bilgilere ek olarak farklı, çarpıcı kültürel ve sanatsal bilgileri içerir.



Ders İçi Etkinlik
Ders esnasında öğrencilerin öğretmen rehberliğinde öğrendikleri bilgileri pekiştirmek amacıyla bireysel veya grup halinde yapacakları uygulamaları içerir.

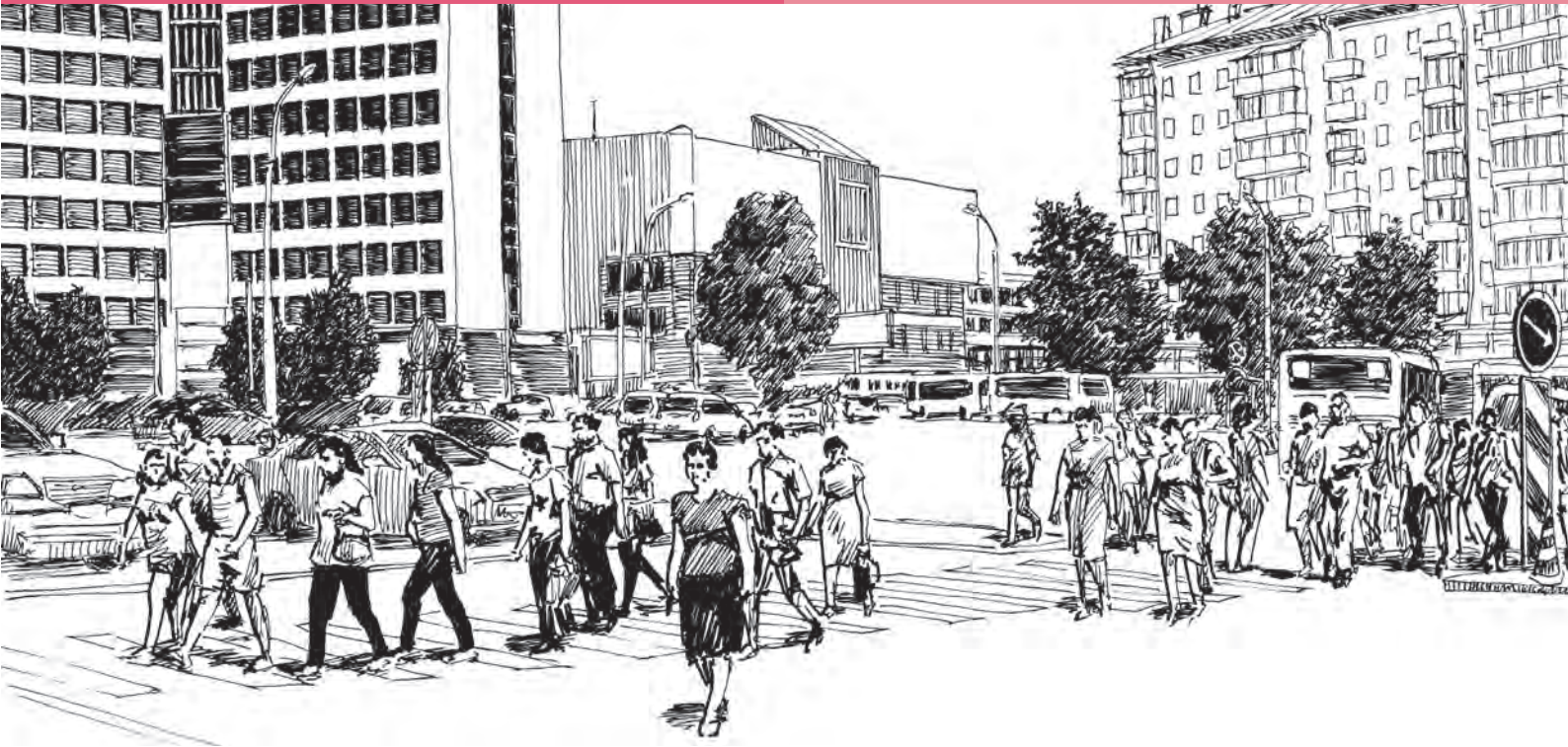


Ben Kimim?
Konu içeriğine uygun eser üretmiş sanatçıların biyografilerinin yer aldığı bölümü içerir.



1. ÜNİTE

SERBEST İMGESEL TASARIMLAR



Bu Ünite Neler Öğrenilecek?

- İmgesel tasarımlarda perspektif kurallarını uygulama
- Kurgulanan nesne-figür-mekân ilişkilerinin düzenlemelerini, renk ilişkilerini, tasarım öge ve ilkelerini kullanarak görselleştirme
- Açık ve kapalı mekânlarda hareketli, çok figürlü; insan, hayvan ve nesnelerin tasarımlarını yapma
- Figürlerin anatomik özelliklerini optik görüntüye uygun olarak görselleştirme

Ünite Bölümleri

- 1.1. İmgesel Tasarımlarda Perspektif Kuralları
- 1.2. Zihinde Kurgulanan Düzenlemeleri Renk İlişkilerini Kullanarak Görselleştirme
- 1.3. Zihinde Kurgulanan Nesne-Figür-Mekân İlişkilerini Tasarım Öge ve İlkelerini Kullanarak Görselleştirme
- 1.4. Çok Figürlü İmgesel Tasarımlar
- 1.5. Açık ve Kapalı Mekânlarda Çok Figürlü Tasarımlar
- 1.6. Zihinde Canlandırılan Hareketli İnsan Figürlerini Görselleştirme
- 1.7. Zihinde Canlandırılan Hareketli Hayvan Figürlerini Görselleştirme
- 1.8. Zihinde Canlandırılan Hareketli Nesneleri Görselleştirme
- 1.9. Zihinde Canlandırılan Figürlerin Anatomik Özelliklerini Optik Görüntüye Uygun Olarak Görselleştirme

1. SERBEST İMGESEL TASARIMLAR

1.1. İmgesel Tasarımlarda Perspektif Kuralları

"Ben imgelemimi yazmak için bir sanatçı kadar yeterliyim. İmgelem bilgiden daha önemlidir. Bilgi sınırlıdır. İmgelem dünyayı kuşatır."

Albert Einstein (Albirt Aynştayn)

KONUYA BAŞLARKEN

- Çevrenize bakıp gözlerinizi kapattığınızda zihninizde oluşan görüntüyü arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Gözleriniz kapalıyken zihninizde oluşan görüntüye ne tür eklemeler yapabilirsiniz?

İmge, gerçekliğin tıpatıp kopyası değil, gerçekliğin zihni süreçlerle yeniden kurulmuş biçimidir. İmge, duyu organlarını uyaran nesneler ve olaylar ortadan kalktığında alınan duyumların zihinde oluşan izleri olarak da düşünülebilir.

Bir imgenin oluşumunda görme duyusunun rolü büyüktür. Gözlerle dış dünyadan alınan veriler, zeka ve sezgi gücüyle bilinç tarafından bir seçime uğrar. Bunun sonuncunda beyinde bir görüntü oluşur. Nesneye bakılan süre içinde beyin, nesneden gelen tüm yansımaları kaydeder. Göz kapandığında bile nesne zihinde var olmaya devam eder. Bu, nesneye ait bellek imgesidir.

Resim sanatında imgeyi ilk olarak mağara duvarlarına yapılan resimlerde görmek mümkündür. Altamira (Altamira) (İspanya) ve Lascaux (Lasko) (Fransa) mağaralarının duvarlarında günümüzden yaklaşık otuz bin yıl önce yaşayan insanların yaptığı resimlere rastlanmıştır. Bu resimler soyut düşüncelerin resme yansıtıldığı ilk eserlerdir. O dönemde duvarlara bazı fantastik resimlerdeki insan-hayvan karışımı figürlerin dışında sadece av hayvanları resmediliyordu (Görsel 1.1).

Belli bir perspektifin olmadığı sahnelerde önemli olan unsur, figürlerin durağan olmayışıdır. Daha da önemlisi resimlerdeki av hayvanlarının hareket hâlinde olmalarıdır. Bacakların duruşu, beden çizgileri ya da başın dönük biçimi bize bunu gösterir. Öyle ki en erken resimlerde bile bu hareket duygusu son derece açıktır (Tanyol, 2000).

Resimler, sosyal yaşantının gelişmesinde ve ilerlemesinde önemli bir yere sahiptir. Bilim insanlarının, resimlerin yapılış amacıyla ilgili araştırmaları sonucunda oluşan ortak görüş, resmin dinî ritüellere ve ayinlere bağlı olarak ortaya çıktığı yönündedir. Bununla birlikte konuyla ilgili araştırmalar hâlâ devam etmektedir.

Görüldüğü üzere resimlerde renkler adeta bir armoni oluşturmaktadır (Görsel 1. 2). Resimlerde kullanılan tüm bu boyalar, mineral maddelerden ve bitkilerden elde edilmektedir.



Görsel 1.1: Paleolitik (Eski Taş) Çağ'a ait duvar resimleri, Lascaux Mağarası, Fransa



Görsel 1.2: Paleolitik (Eski Taş) Çağ'a ait duvar resimleri, Lascaux Mağarası, Fransa



Görsele 1.3: "Yatak Odası", 1888, Vincent Van Gogh, 57,3 x 74 cm, tuval üzerine yağlıboya, Orsay Müzesi, Paris, Fransa

Nesnenin zihinde oluşan bu görüntüsü, nesnenin kendisinden daha az belirgindir. Bunu Van Gogh (Van Goh, 1853-1890) şu cümle ile dile getirir: "Kafamın içinde bir belirip bir kaybolan kesinleşmemiş birtakım resimler dolanıyor." Dikkat yoğunlaştırılırsa bellekteki imgenin daha açık ve ayrıntılı olması sağlanabilir (Görsele 1.3). Yani imge zihinde korunabilir. Eğer imge zihinden uzaklaştırılırsa kaybolmaya başlar. Aradan geçen süre ne kadar uzun olursa imgenin zihindeki görüntüsü de bir o kadar belirsizleşir (Işıldak, 2008).

Bir imgeyi algılamak ya da değerlendirmek imgeyi görme biçimine bağlıdır.

İmge, kişinin kendi görme biçimiyle yaratılır. Biz de yaratılan imgeye kendi görme biçimimizle bakarız. Perspektife uygun şekilde yaratılan imgelerde, her şey bakan kişinin görüş açısına göre düzenlenir. Bu durum bakan kişide dünyanın merkezi olduğu hissini uyandırır.

Fotoğraf makinesinin bulunması, böyle bir merkezin olması hissini ortadan kaldırmıştır. Fotoğrafla birlikte iki boyuta indirgenen görüntü, izlenimciler ve kübistler tarafından da benimsenmiştir.

Ressam Nurullah Berk, Kübizm'i yaşamının sonuna kadar ana sanat anlayışı olarak sürdürmüştür. Resimlerinin tümünde çizgisellik ve iki boyutluluk dikkati çekmektedir. Geometrik düzenin egemen olduğu resimler yapmıştır. Kadın imgesi sanatçının her döneminde görülen bir olgudur (Görsele 1.4).

1950'lerin sonunda Berk, Türk resminde bir Doğu-Batı birleşiminin gerekliliğini savunmuştur. Kübizm ile Doğu sanatının renk ve biçim anlayışını birleştirmeyi amaçlamıştır. Minyatürlerdeki renk uyumundan ve hat sanatındaki arabesken etkilenmiştir.



Görsele 1.4: "Gergef İşleyen Kadın", 1974, Nurullah Berk, 40 x 31 cm, tuval üzerine yağlıboya, Resim ve Heykel Müzesi, İstanbul

Perspektif; çevrede görülen üç boyutlu mekân, cisim ve figürlerin, iki boyutlu bir düzlem üzerinde, çeşitli çizgisel anlatım yolları ile ifade edilmesini sağlayan kurallar bütünüdür. Cisimler uzaklaştıkça cisimlerin görünüşleri gerçek görünüşlerinden farklılaşarak küçülür. Aynı zamanda bakış açısına, ışığa ve uzaklığa bağlı olarak cisimlerin renkleri de değişir.

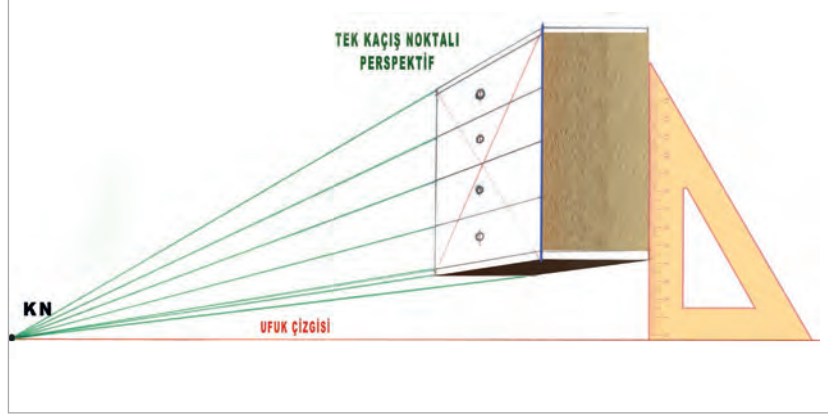
1.1.1. Perspektif Çeşitleri

İmgesel çizimlerde kullanabileceğimiz başlıca perspektif türü, merkezi perspektiftir. Merkezi perspektif; bir kaçış noktası, iki kaçış noktası ve üç kaçış noktası perspektif olmak üzere üç ana başlıkta incelenir.

A) Tek Kaçış Noktalı Perspektif ve Çizim Aşamaları

Birbirine paralel olan ve ufuk noktasına dik olarak giden doğrular tek kaçış noktasında birleşir (Görsel 1.5: A)

- Ufuk çizgisi; resim kâğıdında perspektifte göz hizası olarak belirlenen yere, uzun kenara paralel olarak çizilir.
- Ufuk çizgisi üzerinde bir kaçış noktası (KN) belirlenir ve çizilecek objenin, bu çizginin neresinde olacağına karar verilir.



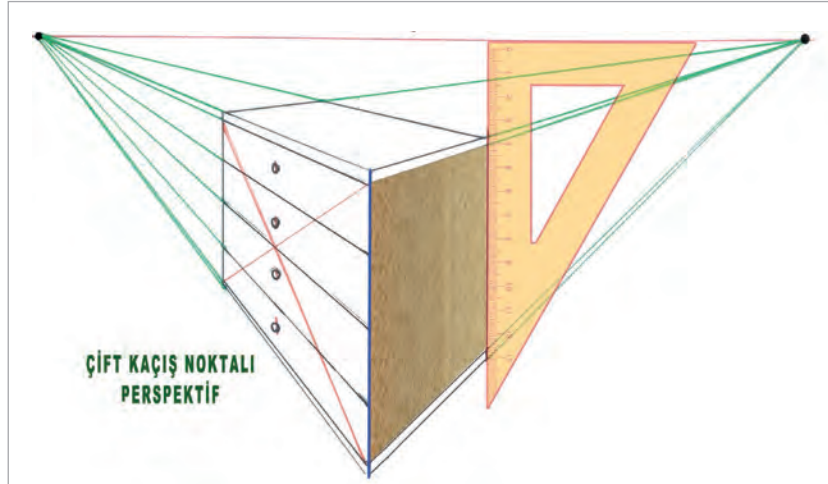
Görsel 1.5: A. Bir objenin tek kaçış noktalı perspektif çizimi

- Objenin alt ve üst kenarları ufuk çizgisine paralel olarak çizilir (Ufuk çizgisine dik olan kenarların 90° olmasına dikkat edilmelidir).
- Çizilen objenin köşe noktalarından kaçış noktası yönüne kaçan doğrular, kaçış noktasında birleştirilir. Kaçış noktası yönünde kaçan doğruların üzerinde, objenin formuna göre dar veya geniş kenarını belirtecek şekilde çizilir (Bitiş yüksekliğinin ufuk çizgisine olan açısının 90° olmasına dikkat edilmelidir).
- Kaçış noktası yönünde olan objeye ait detaylar için kaçış noktası yönündeki köşe yüksekliği referans alınır. Köşe yüksekliği üzerinde işaretlemeler yapılır ve kaçış noktasına giden doğrular çizilir.

B) Çift Kaçış Noktalı Perspektif ve Çizim Aşamaları

İki tane kaçış noktası (KN) alınarak çizilen perspektif resim çeşididir. Buna açısallı perspektif de denir (Görsel 1.5: B).

- Ufuk çizgisi; resim kâğıdında perspektifte göz hizası olarak belirlenen yere, uzun kenara paralel olarak çizilir.
- Ufuk çizgisi üzerinde iki kaçış noktası (KN) belirlenir ve çizilecek objenin, bu çizginin neresinde olacağına karar verilir.
- Köşe çizgisi, objenin yüksekliğine göre belirlenerek ufuk çizgisine 90° açıyla çizilir.



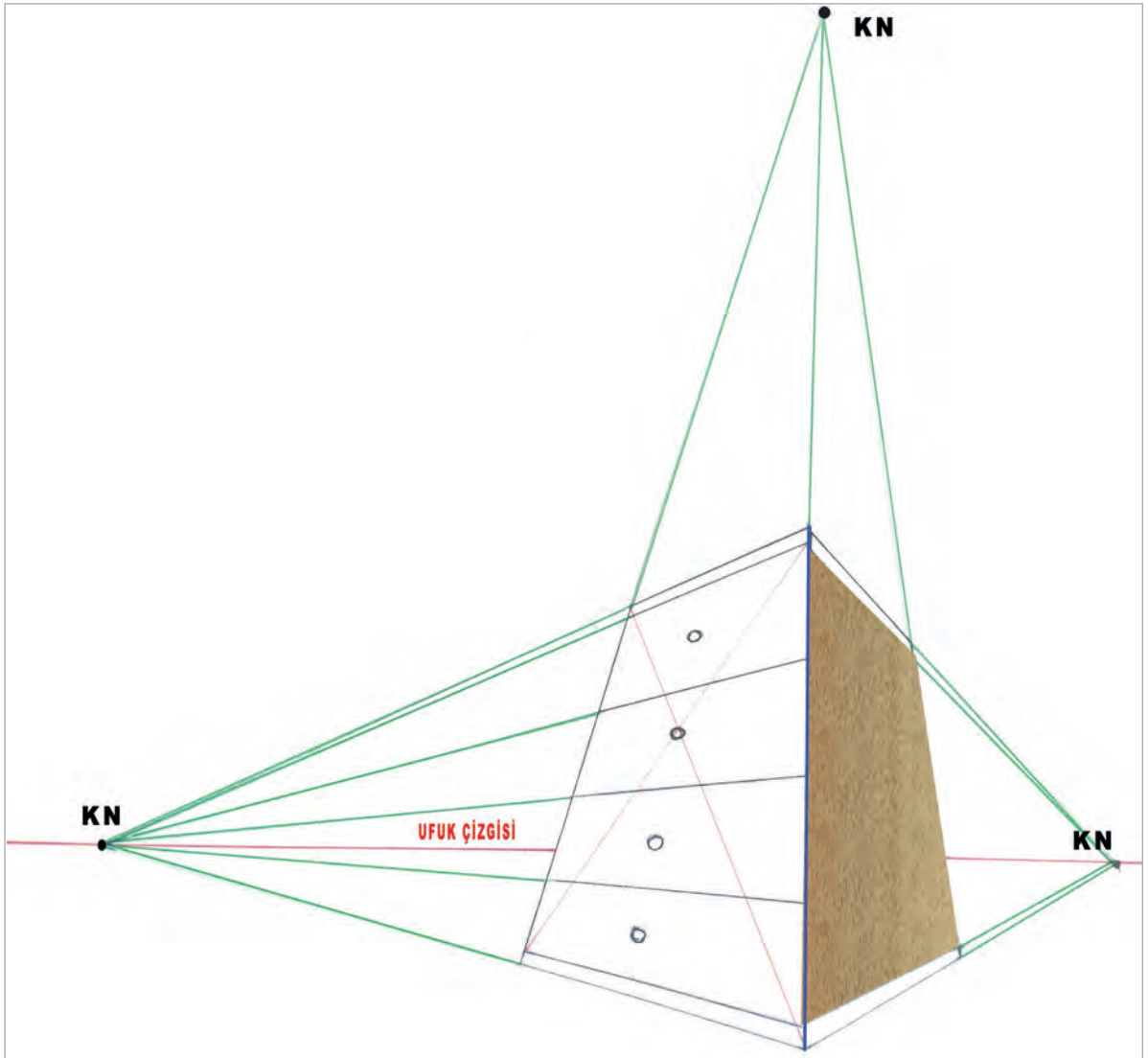
Görsel 1.5: B. Bir objenin çift kaçış noktalı perspektif çizimi

- Sağ ve sol kenarlardaki bitiş çizgilerini belirlemek için köşe çizgisinin alt ve üst uçlarından her iki (KN) kaçış noktasına kaçan doğruları birleştirilir. Sağ ve sol kenarın bitiş çizgileri, ufuk çizgisine 90° olacak şekilde çizilir.
- Köşe yükseklik çizgisi, kaçış noktaları yönündeki sağ ve sol kenarın referans çizgisidir. Simetrik olarak aynı hizada olan sağ ve sol kenardaki kaçış çizgileri, bu köşeden aktararak çizilir.

C) Üç Kaçış Noktalı Perspektif ve Çizim Aşamaları

Çizim yatay doğrultuda iki kesişme noktasına ilave olarak dikey doğrultuda da üçüncü bir kesişme noktası içeriyorsa buna üç kaçış noktalı perspektif denir (Görsel 1. 5: C).

- Ufuk çizgisi; resim kâğıdında perspektifte göz hizası olarak belirlenen yere, uzun kenara paralel olarak çizilir.
- Ufuk çizgisi üzerinde iki kaçış noktası (KN) belirlenir. Üçüncü kaçış noktası, objeye bakış açısına göre objenin tepe noktasında, uygun bir yüksekliğe işaretlenir.
- Çizilecek objenin göz hizasının (ufuk çizgisinin) neresinde olacağına karar verilir.
- Köşe çizgisi objenin yüksekliğine göre belirlenerek tepe noktasındaki üçüncü kaçış noktası yönünde çizilir.
- Köşe çizgisinin alt ve üst ucundan, ufuk çizgisi üzerinde, sağ ve sol kaçış noktası yönüne kaçan doğrular birleştirilir.
- Objenin sağındaki ve solundaki bitiş çizgileri, tepe noktasındaki üçüncü kaçış noktası yönünde çizilir.
- Çift kaçış noktalı perspektif kurallarında olduğu gibi köşe yükseklik çizgisi, kaçış noktaları yönündeki sağ ve sol kenarların referans çizgisidir. Simetrik anlamda aynı hizada olan sağ ve sol kenardaki kaçış çizgileri bu köşeden aktararak çizilir.



Görsel 1.5: C. Bir objenin üç kaçış noktalı perspektif çizimi

BİLGİ NOTU

Üç kaçış noktalı perspektif kuralları, iki kaçış noktalı perspektif kurallarıyla benzerlik gösterir. Aradaki fark, tepe noktasında üçüncü bir kaçış noktası olması ve referans köşe çizgileriyle sağ-sol bitiş çizgilerinin bu tepe noktasına göre belirlenmesidir. Ayrıca köşe çizgisinin ufuk çizgisini 90° kesmesi kuralı üç kaçış noktalı perspektifte zorunlu değildir.

1. DERS İÇİ ETKİNLİK

Kültürel doku ve tarihî yapılar, millî ve manevi değerlerdendir. Yaşanılan şehirlerde tarihî yapılara zarar verilmemeli ve bu yapılar korunmalıdır. Millî kültürü, manevi değerleri gelecek nesillere aktarabilmek vatanseverliğin ve yurttaşlık görevinin gereğidir.

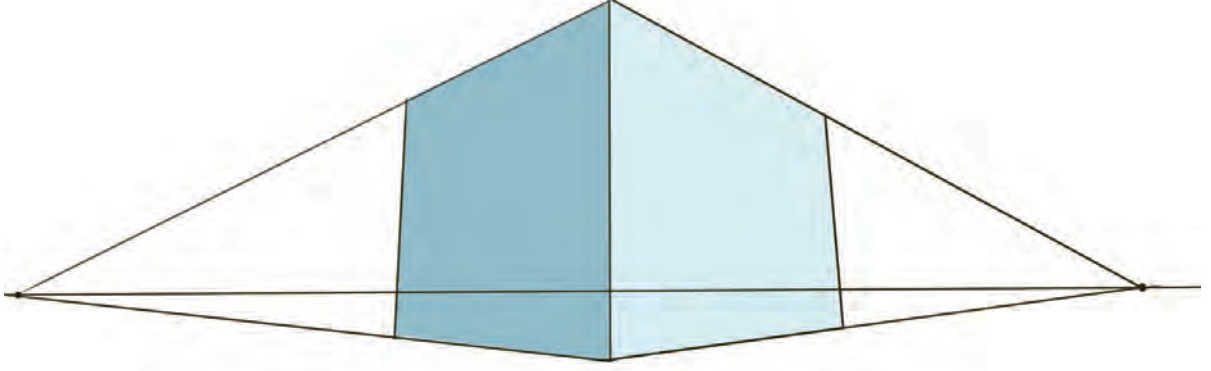


Görsel 1.6: “İzmit Av Köşkü”, Besim Özdemir, fotoğraf



Görsel 1.7: İzmit Av Köşkü'nün perspektife göre çizimi ve renklendirilmesi

Perspektif kurallarına göre resmi ve fotoğrafı verilen tarihî yapıyı (İzmit Av Köşkü) inceleyiniz (Görsel 1. 6, 1.7).



Görsel 1.8: İzmit Av Köşkü'nün perspektife göre çizimi

Aşağıdaki soruları görsel 1.6 ve 1.7'yi dikkate alarak görsel 1.8 üzerinden cevaplandırınız.

1. Çizim üzerinde ufuk çizgisini gösteriniz.
2. Çizimdeki bu yapı kaç kaçış noktasına sahiptir?
3. Görsele bakan kişi nerede bulunuyor olabilir?
4. Görsele bakan kişinin boyu, bu yapı üzerinde nereye isabet eder?
5. Bu yapının ortalama yüksekliği fotoğrafı çeken kişinin kaç katı olabilir?

1. DERS DIŞI ETKİNLİK



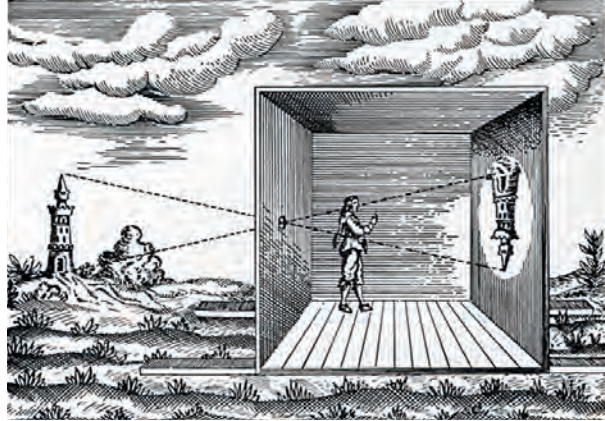
Görsel 1.9: Tek kaçış noktalı iç mekân perspektif çözümlemesi

- Görsel 1.9'u inceleyiniz.
- Siz de iç veya dış mekânda tek kaçış noktalı perspektif çeşidine uygun herhangi bir mekânın en az bir fotoğrafını çekiniz.
- Çektiğiniz bu fotoğrafı bilgisayara aktarınız.
- Bir çıktı alarak veya ekran üzerinde perspektif kavramlarını renkli olarak belirtiniz.
- Fotoğraftaki mekân üzerinde ufuk çizgisini, kaçış noktalarını, binanın yüksekliğini ve bu yüksekliğe göre ufuk noktasında kesişen doğruları gösteriniz.
- Yaptığınız çalışmayı sınıf ortamında arkadaşlarınızla paylaşınız.

Kullanılabilecek Malzemeler: Fotoğraf makinesi veya fotoğraf çekme özelliğine sahip herhangi bir araç, renkli kalemler ve cetvel.

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

Resim sanatında perspektif ilk olarak Rönesans'ta fotoğraf makinesinin ilk örneği olan camera obscura [(Lat. karartılmış oda) kamera obskura] yani fotoğrafçılık ile geliştirilmiştir (Görsel 1. 10). Ancak kökeni Eski Mısır, Yunan, Roma, Erken Hristiyan ve Bizans dönemlerine değin uzanır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997).



Görsel 1.10: Fotoğraf makinesinin ilk örneği olan camera obscura

BİLGİ NOTU

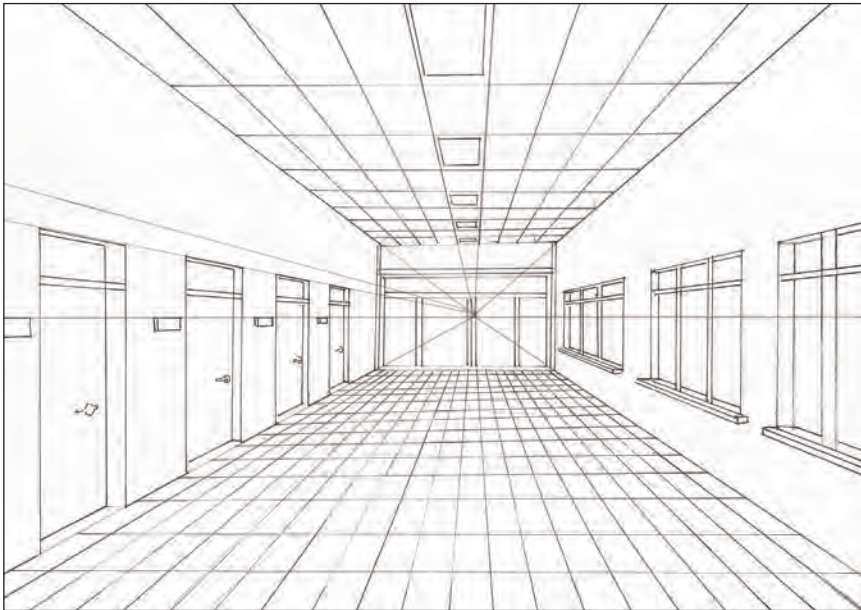
İmgesel olarak çıkarma: Verilen görsel üzerinde herhangi bir figür veya objenin çizilmemesine denir.

İmgesel olarak ekleme: Verilen görsel üzerinde herhangi bir figür veya objenin resmedilmesine denir.

2. DERS İÇİ ETKİNLİK

Sayfa 17'de 1. ders dışı etkinlikte hazırlamış olduğunuz (Görsel 1.9) perspektif çizimindeki görseli, imgesel olarak çeşitli ekleme ve çıkarmalar yaparak (pencere, kapı vb.) çiziniz ve renklendiriniz (Görsel 1.11).

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.



Görsel 1.11: Tek kaçış noktalı iç mekân perspektif çizimi

BEN KİMİM?

Şevket Dağ (1876-1944)

Sanatçı, 1876'da İstanbul'da doğmuştur. İlköğrenimini Hacı Ferhat Okulunda, orta öğrenimini ise öğretmen okulunda tamamlayan sanatçı Osman Hamdi Bey'in kurduğu Sanayi-i Nefise Mektebine girmiştir ve buradan birincilikle mezun olmuştur (Görsel 1.12).

Daha sonra Mahmudiye Rüştüyesine resim öğretmeni olarak atanan sanatçı, bu görevini çeşitli kurumlarda 23 yıl sürdürmüştür. Bu kurumlarda Türk resim sanatının ünlü ressamlarından Fikret Mualla (1903-1967) ve Malik Aksel'e (1901-1987) hocalık yapmıştır.

1909 yılında kurulan "Osmanlı Ressamlar Cemiyeti" kurucuları arasında yer alan sanatçı, 1919 yılında Hikmet Onat (1882-1977) ve İbrahim Çallı'yla (1882-1960) beraber "Türk Ressamlar Cemiyeti"ni kurmuştur.

Türk resminde iç mekân çalışmalarının öncülerinden olan sanatçı pek çok cami görüntüsü tasvir etmiştir. Sanatçı özellikle Ayasofya resimleriyle ön plana çıkmıştır. Ayasofya'yı çeşitli açılardan ele alan sanatçı, ışık ve gölgenin mekânda oluşturduğu karışıklığı ustaca kullanmıştır (Görsel 1. 13).

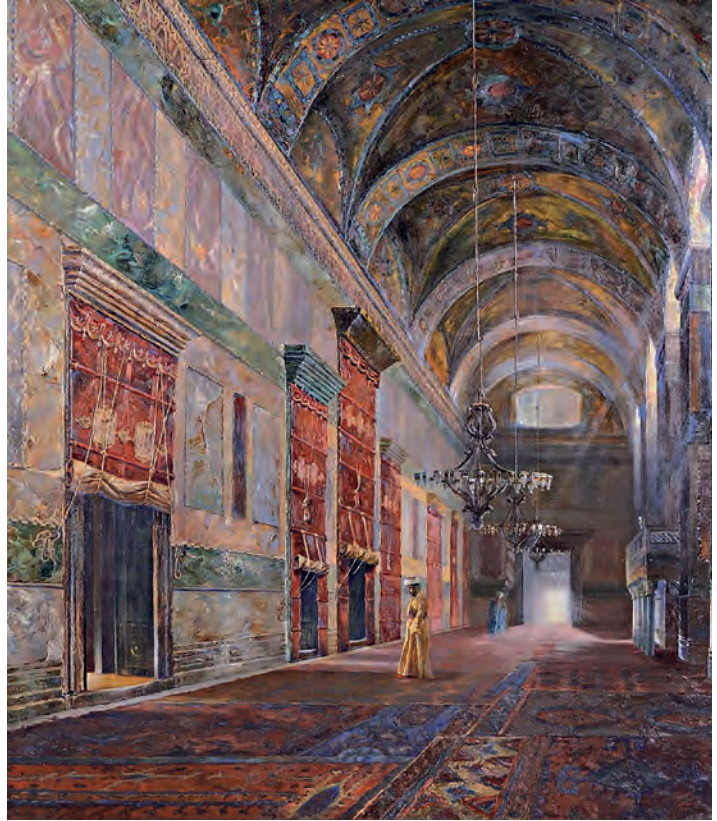
Dağ, 1916 yılında başlayan ve her sene açılan "Galatasaray Sergileri" ve 1939'da açılan "Devlet Resim ve Heykel Sergisi"ne iç mekân çalışmalarıyla katılmıştır. Sanatçı, Cumhuriyet sonrası Türk resminde yaşanan modernleşme hareketlerini önceleri eleştirmiş fakat zamanla bu alanda çalışmalar yapan Empresyonist (İzlenimci) sanatçılar, Feyhaman Duran (1886-1970), Hikmet Onat, İbrahim Çallı ve Sami Yetik (1878-1945) ile birlikte çalışarak modern çizgide eserler de üretmiştir.

Şevket Dağ'ın çalışmaları uluslararası alanda da ilgi görmüş; Paris, Münih ve Atina'da katıldığı sergilerde bazı eserleriyle ödüller almıştır.

Sanat yaşamının olgunluk döneminde Atatürk'ün de beğenisini kazanan sanatçı 1944 yılında İstanbul'da hayata veda etmiştir.



Görsel 1.12: Şevket Dağ

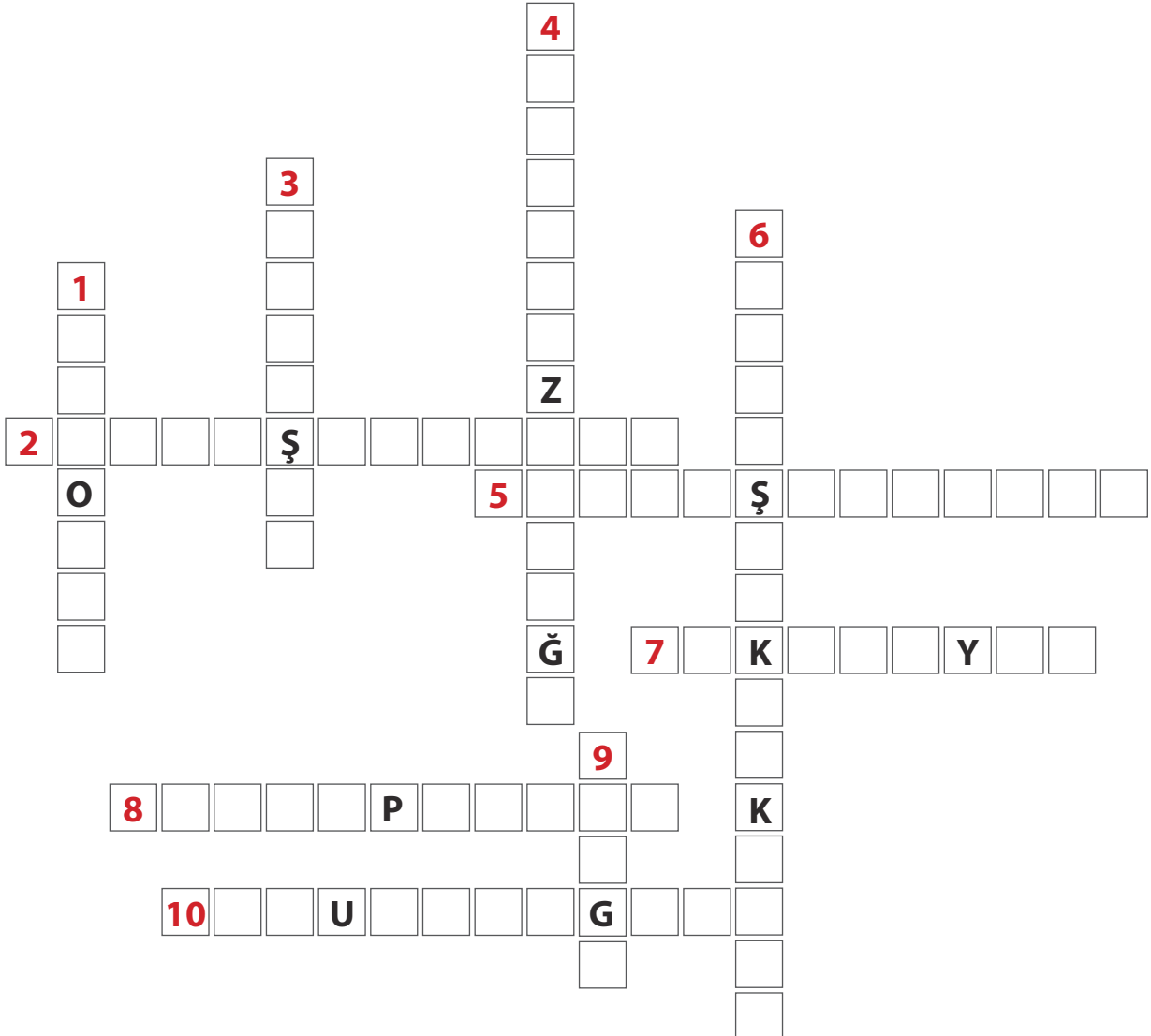


Görsel 1.13: "Ayasofya", 1939, Şevket Dağ, 175 x 155 cm, tuval üzerine yağlıboya, Özel Koleksiyon, İstanbul

ÖĞRENDİKLERİMİZİ HATIRLAYALIM

Aşağıdaki perspektif kavramlarını bulmacaya yerleştiriniz.

1. En, boy ve derinlik algılarının var olduğu ortam.
2. Perspektifi çizilecek nesneye bakmak için durulan sabit nokta.
3. Bir nesnenin düzlem üzerine düşürülen görüntüsü.
4. Bakış noktasının perspektifi çizilecek nesneye olan uzaklığı.
5. Bakış noktasından uzaklaşarak sonsuza doğru giden ve ilerde kapanarak birleşiyormuş gibi görünen doğruların ortak kesişme noktası.
6. Yerden göz hizasına kadar olan yüksekliğe bakış.
7. Evrenin düzlemsel yansımalarının geometrik modeli.
8. Nesnelerin görünümünü üç boyutlu iken düz bir yüzeyde iki boyuta indirgeyerek göstermeye yarayan iz düşüm tekniği.
9. Duyu organlarını uyaran nesneler ve olaylar ortadan kalktığında alınan duyumların zihinde oluşan izleri.
10. Gök ile yer düzleminin birleştiği çizgi; nesneye bakan kişinin gözlerinden geçtiği farz edilen yatay düzlemin, düşey olan resim düzlemini kestiği yatay ara kesit çizgisi.



1.2. Zihinde Kurgulanan Düzenlemeleri Renk İlişkilerini Kullanarak Görselleştirme

KONUYA BAŞLARKEN

MOR

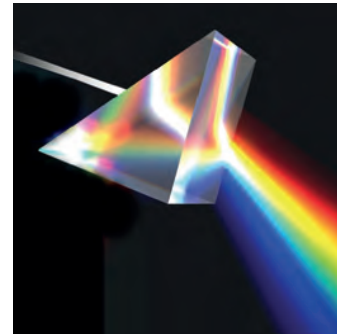
Yeşilden, mordan, pembeden,
Yosundan, yapraktan, yoncadan,
Bahar inceden inceden,
Paris baharı bu, bulanık
Serde ressamlık var azıcık.
Bütün gün mor üstüne çalışmışım,
Boğazıma kadar mora gömülmüşüm.
Kulağımda bir akordeon sesi, mosmor.
Çok uzaklarda bir yüz morarıyor.
Canımın acısı, dizimin sızısı, mor
Kırk yıllık emektar baş ağrılarım mor
Seine Nehri bal rengi, Eiffel Kulesi mor.
Kanlıca sırtlarında akşam oluyor.
Mor deyip geçme, belalı renk musibet,
Yeryüzünde ne kadar insan varsa, bir o kadar mor.
Menekşenin moru, mavzerin moru,
Suya dökülmüş mazotun moru,
Neftin moru, ziftin moru, asfaltın moru,
Sıfırın altında yumulmuş çocuk ellerinin moru,
Ela gözlere konmuş murdar sineklerin moru,
Karadutun moru, karamumun moru, kuzgunun moru.
Telgraf tellerinde petekkıranlar,
Buğday tarlasında devedikenlerinin moru,
Yeryüzünde ne kadar insan varsa bir o kadar mor.
İnsanların hesabı kimden sorulur bilmem
Ama morların hesabı benden sorulur, benden...

Bedri Rahmi Eyüboğlu
(1911-1975)

- Siz bir şair olsaydınız hangi duygunuzu, hangi renkle ifade ederdiniz?

Renk, ışık dalgalarının objeler tarafından emilme ve yansıma durumuna göre görsele etki eden bir tasarım elemanıdır.

Bilimsel anlamda renkle ilgili çalışmalar, 1666'da Isaac Newton [Ay-zık Nivdın (1643-1727)] tarafından oluşturulan renk çemberiyle başlar. Isaac Newton, ışık ışınlarını prizmadan geçirerek renk tayfını bulmuştur (Görsel 1.14).



Görsel 1.14: Prizmadan geçen ışığın renk tayfı

Işık ana renkleri ve pigment ana renkleri arasında farklar vardır. Işık ana renkleri kırmızı, yeşil ve maviden oluşur. Pigment ana renkleri ise kırmızı, sarı ve maviden oluşur (Görsel 1.15, 1.16, 1.17, 1.18). Işık ana renklerinin üst üste binmesiyle beyaz renk elde edilir. Pigment ana renklerinin tümünün karışımıyla ise çamur grisi bir renk elde edilir. Renk pigmentleri, bitkisel yağlar ve madensel yağların yoğunlaştırılmasıyla elde edilir. Renkler, gözün algılaması ve ışığın etkisiyle farklı tonlar gösterebilir. İnsanlar, yüzeyin ve nesnelerin rengini, yansıyan ışığın rengine göre belirler ve algılar. Bu nedenle renk, ışığın ayrılmaz bir parçası ve özelliğidir.

Renk; fizik biliminin bir dalı olmakla birlikte insanı uyandırdığı sonsuz etkilerden ve içerdiği anlamlardan dolayı görsel sanatların en önemli biçimsel öğesidir.

Tarih boyunca görsel sanatlarda ve mimarlıkta bir anlatım aracı olarak kullanılan renk, resim sanatının vazgeçilmez bir unsurudur. Ortaya konan eserlerde ressamın kaygısı çoğu kez renk olmuştur.

Renk kullanımındaki teknikler özellikle İzlenimcilik'te bilimsel bulgulara dayanır.



Görsel 1.15: Renk skalası



Görsel 1.16: Mavi ton çubuğu



Görsel 1.17: Kırmızı ton çubuğu



Görsel 1.18: Sarı ton çubuğu

Tasarım, olmayan bir şeyi düşünme yetisinin bir sonucudur bir şeyin biçimini zihinde canlandırmaktır. Zihinde yapılan bu işlemin, zihindeki oluşumu ve dış dünyaya yansıması olmak üzere iki ana evresi vardır. İlk evrede çevreden alınan görselin görüntüsü zihinde oluşurken ikinci evrede zihinde oluşan imge somutlaştırılır.

Endüstriyel tasarım, endüstride üretilen tüketiciye yönelik ürünlerin işlevsellik, hedef kitlenin beğenisine ve kullanıcının ihtiyaçlarına uygunluk gibi ölçütleri gözeterek fikren geliştirilmesi; estetik ve üretime uygun yeni bir ürün olarak projelendirilmesidir.

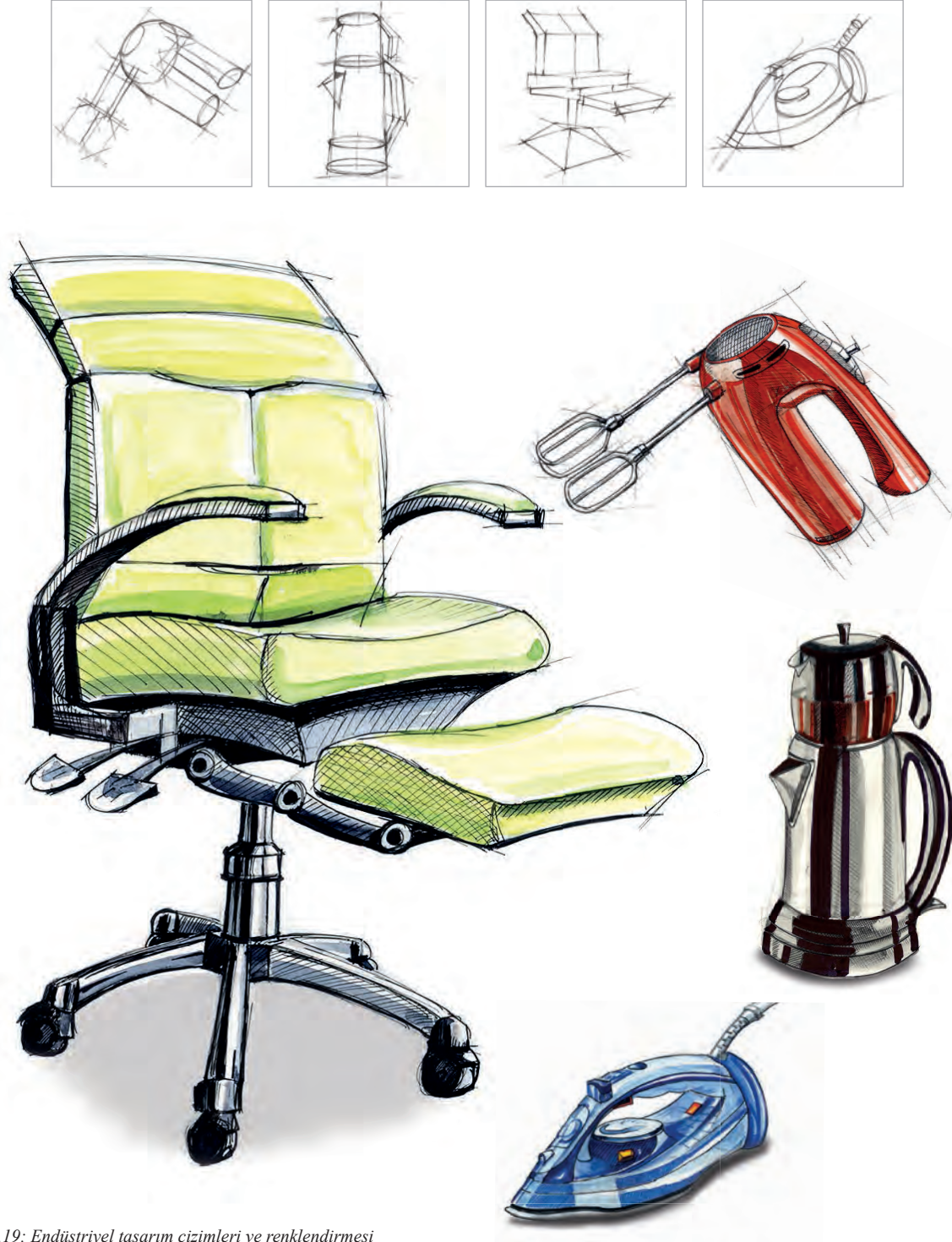
18. yüzyılda İngiltere'de ortaya çıkan Sanayi Devrimi'yle makineye dayalı üretime geçilmiştir. Üretim şeklinin değişmesi, miktarının fazlaşması ve üretimde rekabetin de artmasıyla endüstri ürünlerinde tasarıma ihtiyaç duyulmuştur.

Sinemaların tanıtım afişleri, giysilerimizin desenleri, hesap makinemiz, klavyemiz, sandalyemiz, ceketimiz, arabamız, trafik levhaları, saatimiz, seyrettiğimiz televizyonların logoları, oyuncaklar, maskotlar, ajandamızın sayfa düzeni, gözlüğümüz, çantamız ve daha niceleri endüstriyel tasarıma birer örnektir. Farkında olmasak da hayatımıza her yönden güzellik katan, yaşamımızı kolaylaştıran tasarımlar sadece görünümleriyle bu işlevi gerçekleştirmezler. Daha doğrusu görünümleri yaşamımıza sadece estetik bir katkı değil; fonksiyonellik, kullanım kolaylığı, ergonomi (fiziksel çevrenin insana uyumlaştırılması süreci) gibi unsurları da taşır (Yılmaz, 2003).

BİLGİ NOTU

Tasarım yapılırken endüstriyel ürünün kullanımı esnasında ortaya çıkabilecek mekanik tehlikelerle (ezilme, kesilme, vb.) elektrik ve radyasyon kaynaklı tehlikeler göz önünde bulundurulmalıdır. Bununla birlikte malzeme ve cisimlerin sebep olabileceği tehlikeler (yanıcı, parlayıcı, patlayıcı maddeler; basınç, zehir, toz, duman vb.), sıcaklık, gürültü ve titreşim faktörleri de tasarımcı tarafından dikkate alınmalıdır. Bu tehlikeler iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uygun olarak bertaraf edilmeli, riskler kabul edilebilir seviyeye indirilmelidir.

Her endüstriyel tasarım, temelinde geometrik bir form barındırır. Hayal edilen her imgesel objeyi, önce geometrik bir form olarak düşünüp sonra detaylandırarak sonuca varmak gerekir (Görsel 1.19).



Görsel 1.19: Endüstriyel tasarım çizimleri ve renklendirmesi

1.2.1. Tasarımda Renk ve Renk Kullanım Yöntemi

Renk, tasarımın önemli öğelerinden biridir. Yüzeyler, renk farklılıkları ile daha iyi algılanır. Tasarımda, renkler birbirlerine uygun olarak (armoni) uygulanmalı ve renklerin fiziksel niteliklerinden dolayı birbirlerini nasıl etkiledikleri bilinmelidir.

Sıcak, koyu ve parlak renklerden oluşmuş yüzeyler olduklarından yakında; soğuk, açık ve mat renklerden oluşmuş yüzeyler ise olduklarından daha uzakta algılanırlar.

Her rengin, renk ve ton değeri vardır. Renklerin ton değerleri, resme derinlik etkisi vermede kullanılır. Resimde derinlik etkisini oluşturabilmek için aşamalar hâlinde çalışmak gerekir.

Ayrıca rengin algılanmasında, malzemenin dokusu (pürüzlü yüzey, girinti-çıkıntı, parlak-mat olması) da etkili olmaktadır. Aynı renk ve değerdeki iki yüzey, farklı doku karakterine sahip olduklarında, farklı renkte görünecek ve yüzeylerde ton farkı oluşacaktır. Gerek rengin gerekse dokunun görsel etkinliğinin azaltılmasında veya artırılmasında ışık kaynağının (ışığın yoğunluğu, rengi, doğrultusu, gölge vb.) etkisi de göz önünde bulundurulmalıdır.

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

Bauhaus (Baahavs)

Sanayi Devrimi'yle ortaya çıkan endüstri ve teknolojiye gelişmeler sonrasında, estetik olarak şekillenmeye ihtiyaç duyulmuştur. Bauhaus, Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra sanatsal, teknik ve üretimsel bölümlerin birlikteliğini oluşturmak için 1919 yılında Almanya'da kurulan ve sanat eğitime yeni bir anlayış getiren okuldur. Bauhaus anlayışı, uygulamalı sanatlar ile güzel sanatlar arasındaki engeli ortadan kaldırarak her iki uğraş alanının karşılıklı etkileşmesine uygun bir ortam hazırlamıştır. Bauhaus'da amaç, hiçbir zaman zanaatkar yetiştirmek olmamıştır. Uygulanan eğitim ve öğretimin esası, kişisel becerileri geliştirecek atölye sistemi üzerine oluşturulmuştur. Atölyeler araştırma laboratuvarları gibi kullanılmıştır. Bauhaus'ta endüstrinin gereksinimlerini karşılamak için ilk defa tasarımlar hazırlanmış; tekstil, cam, metal, baskı ve seramik atölyelerinde prototipler yapılmış; fabrikalarda üretimler gerçekleştirilmiştir. Toplum, ilk kez sanatçılar tarafından hayata geçirilen bu tasarımları günlük yaşamda kullanma fırsatını bulmuştur (Görsel 1. 20, 1. 21).



Görsel 1.20: Weimar'daki Bauhaus sergisi için poster, 1923, Joost Schmidt



Görsel 1.21: Bauhaus Arşivi, 2015, Berlin, Almanya

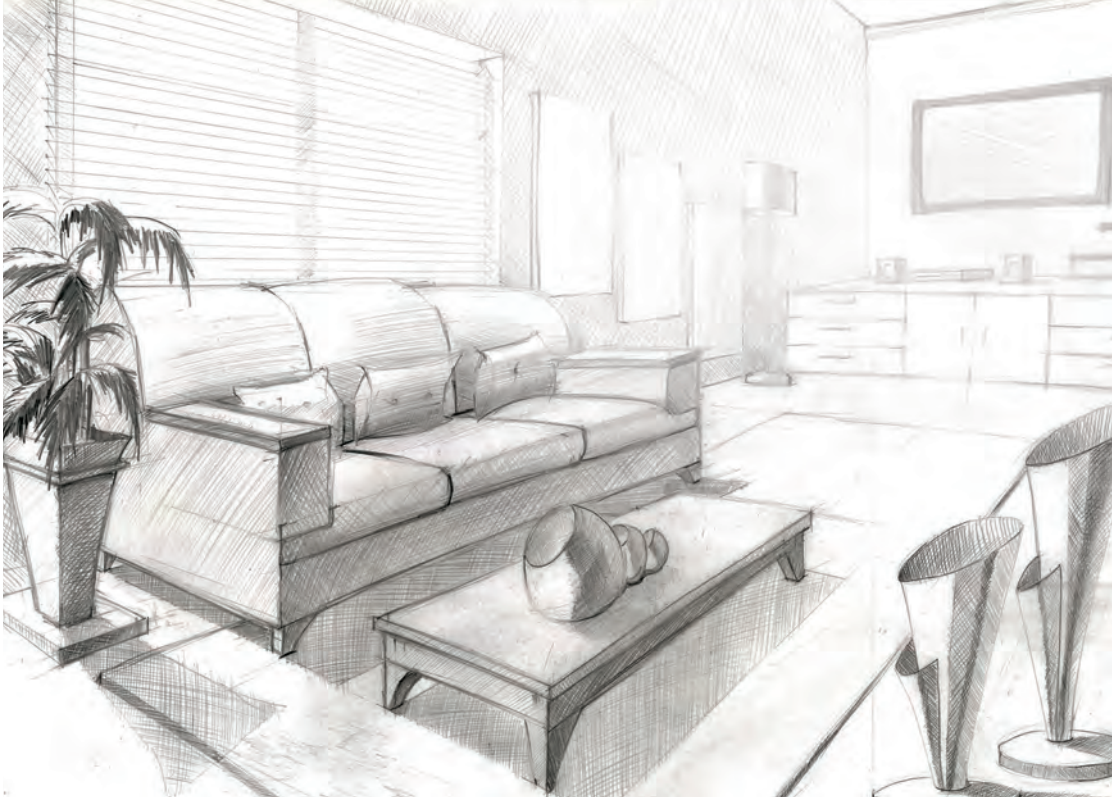
3. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Bir çekiç, bir el lambası ve bir de merdiven hayal ediniz.
- Bu üç nesneyi herhangi bir mekâna, istediğiniz objeleri de ekleyerek yerleştiriniz. Ardından ışığın geldiği yönü de dikkate alarak bu objelerin renk ilişkilerini görselleştiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya, pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler, altlık.

İNCELEME

Aşağıda verilen görsel 1.22 ve 1.23'ü tasarım, perspektif ve renk ilişkileri açısından inceleyiniz.



Görsel 1.22: Oturma odası, karakalem tekniği



Görsel 1.23: Oturma odası, karışık teknik renklendirme

4. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Bir masa hayal ediniz.
- Bu masayı perspektif kurallarına dikkat ederek istediğiniz bir mekâna yerleştirip masanın üzerinde bulunması gerektiğini düşündüğünüz objelerle birlikte çiziniz.
- Çizdiğiniz resmi ışık yönüne göre renk ilişkilerini dikkate alarak renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

2. DERS DIŞI ETKİNLİK

Mobilya tasarım kataloglarını inceleyiniz. İncelediğiniz bu kataloglardan yola çıkarak iç mekân mobilya tasarımları çiziniz ve tasarımlarınızı renklendiriniz. Esinlendiğiniz tasarıma sadık kalarak kendinize özgü bir çizim ve renklendirme yapınız.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

ÖĞRENDİKLERİMİZİ HATIRLAYALIM

Aşağıdaki ifadeleri okuyunuz. Boşluklara ilgili rakamları yazınız.

Sıra No	İFADELER	RENK KAVRAMLARI	No
1	Başta güneş kaynaklı olan beyaz ışığın özel bir prizmadan geçirilerek renklerine ayrılmasıdır.	Kontrast	
2	İki rengin karışımından oluşan ışık derecelendirme çubuğudur.	Kroma	
3	Cisimleri görmeyi ve renkleri ayırt etmeyi sağlayan fiziksel enerjidir.	Tayf	
4	Renkler arasındaki ahengin ve uyumun karşılığıdır.	Skala	
5	Karşıt sözcüğünü ifade eder.	Işık	
6	Rengin parlaklık derecesidir.	Armoni	

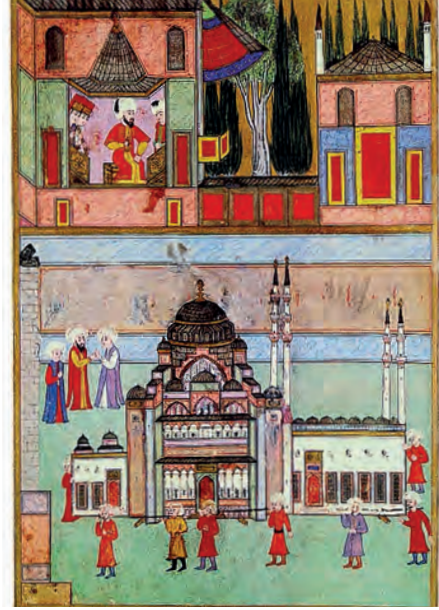
1.3. Zihinde Kurgulanan Nesne-Figür-Mekân İlişkilerini Tasarım Öge ve İlkelerini Kullanarak Görselleştirme

KONUYA BAŞLARKEN

- Görsel 1.24'te bulunan Osman Hamdi Bey'e ait "Camii Kapısında" adlı resmi ve görsel 1.25'te bulunan Nakkaş Osman'a ait "Süleymaniye" adlı minyatür örneğini inceleyiniz.
- Minyatürlerde nesne-figür-mekân kullanımında, perspektif kurallarından ve ışık-gölge ilişkisinden yararlanılmadığına dikkat ediniz.
- Perspektif kurallarının ve ışık-gölge ilişkisinin kullanıldığı bir resim ile minyatürlerdeki nesne-figür-mekân kullanımı arasındaki farkı arkadaşlarınızla değerlendiriniz.



Görsel 1.24: "Camii Kapısında", 1891, Osman Hamdi Bey, ?, tuval üzerine yağlı boya, ABD



Görsel 1.25: "Süleymaniye", 1583-1588, minyatür, Nakkaş Osman, 33,5x23,5 cm, karışık teknik renklendirme, Topkapı Sarayı, İstanbul

Resimde mekân denince akla, iki boyutlu yüzeyde (kâğıt, duvar, tuval vb.) üçüncü boyutu yaratma süreci gelir. İki boyutlu yüzey üzerindeki resim veya tasarım, kullanılan doğru teknikle gerçeği gibi olmasa da üç boyutlu olarak algılanır. Bunun sonucunda mekân algısı gerçekleşmiş olur. İki boyutlu tasarım yüzeyi üzerinde yaratılan üç boyutlu mekân yanılsaması; derinlik, boyut, perspektif, renk ve ton gibi tasarım öğelerinin bilinçli kullanımıyla elde edilir.

1.3.1. Resimde Mekân Kullanımı

İster grafik ister mimari tasarım olsun yüzey üzerinde yapılan çizimde mekân, kullanılan tasarım öğelerinin düzenlenişiyle ilgilidir.

İki boyutlu ve üç boyutlu biçimlendirmede mekânın kullanımı arasındaki başlıca fark, üç boyutlu biçimlendirmede çalışmalarını algılayabilmek için mekânın çevresinde hareket etme gerekliliğinin olmasıdır. Mimaride mekânı, yapıların arasından geçerek; heykelde ise genelde çalışmanın çevresinde dönerek algılanır. İki boyutlu biçimlendirmede (grafik tasarımda) ise mekân, bir yanılsama yaratmak amacıyla kullanılır. Bu nedenle tasarım yüzeyinde mekânın bir tasarım ögesi olması gündelik yaşamda mekânın algılanış biçimiyle de ilgilidir. İki boyutlu düzlem üzerinde mekân algısı, nesne kurgusuna boyut ve derinlik katılmasıyla elde edilmiş olur. Böylece iki boyutlu yüzey üzerinde derinlik yanılsaması sayesinde üç boyutlu mekân yanılsaması yaratılmış olur. Üç boyutlu mekân illüzyonlarını yaratmak için en önemli araçlar; üst üste bindirme, büyüklüğü ve konumu değiştirme, çizgisel perspektifi, renk ve ton değerini kullanmadan oluşmaktadır (Timur, 2016).

Çizimi yapılan bir mekânın içine nesne ve figürlerin doğru olarak yerleştirilmesi, perspektif kurallarının ve rengin tonlamayla birlikte doğru kullanılması, resmin üç boyutlu olarak algılanmasını sağlar.

1.3.2. İmgesel Nesne-Figür-Mekân Çizimi

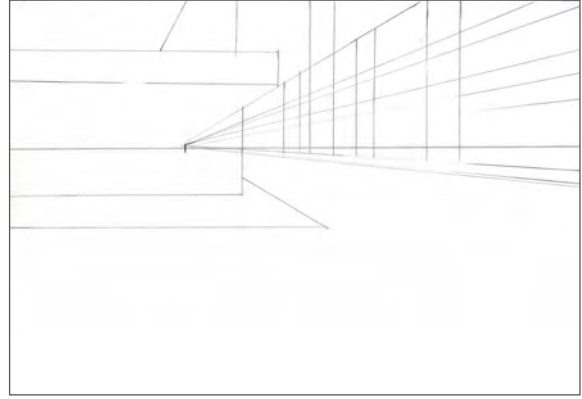
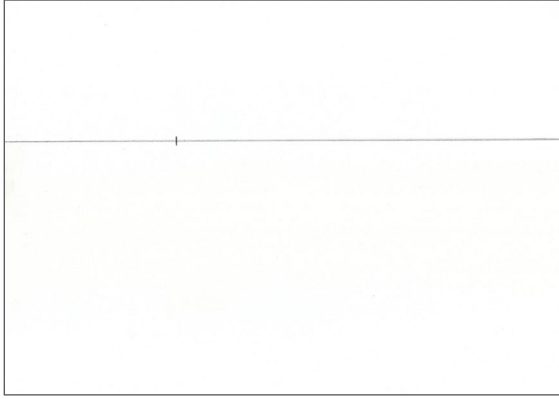
Tasarım, yaşamı ve hayal gücünü içeren yaratıcı bir süreçtir. Bir başka deyişle tasarım, görsel tecrübelerden faydalanarak hayalden yapılan çizimlerin yeniden düzenlenip bir kompozisyon oluşturulması sürecidir. Hayal gücünü ve çizimleri bir araya getirmek, tasarımcıların yeni tasarımlarını görselleştirmesine yardımcı olur. Bu nedenle tasarımın etkililiği; hayal gücüne, çizime ve görsel tecrübeye bağlıdır.

Hafızadan çizim yapmak, güçlü bir hafıza kaynağı ve anlık çizim yaratıcılığı gerektirir. Daha fazla ayrıntıyı hatırlamak, daha iyi çizim yapmayı sağlar.

İnsan gözü, tıpkı bir fotoğraf makinesinin objektifi gibidir ve her şeyi görür. Ancak fotoğraf makinesinden farklı olarak insan gözünün yaratıcı bir özelliği vardır. İnsan, gördüklerini filtreleme yaparak hafızaya yerleştirir. Böylece imgesel çizimler için hafızaya birçok görüntü kaydedilmiş olur.

5. DERS İÇİ ETKİNLİK

Aşağıdaki görsellere göre tek kaçış noktalı perspektif kurallarına uygun bir dış mekân-figür-nesne çalışmasını görmektesiniz. Aşamaların sıralanmasını ve tek kaçış noktalı perspektif kurallarını dikkate alarak siz de benzer bir çalışma yapınız.



1. Öncelikle çizimi yapılacak iki boyutlu yüzey üzerinde ufuk çizgisini ve ufuk noktasını belirleyiniz.
2. Belirlenen ufuk çizgisine ve ufuk noktasına göre kaçan doğrular çizin. Kaldırım ve bina çizgilerini belirleyiniz.



3. Mekâna yerleştirilecek figürleri, mekânın oranlarını ve ufuk çizgisini dikkate alarak çizin.



4. Mekândaki nesneleri çizerken figürlerin ve binaların oranlarına dikkat ediniz.



Görsel 1.26: Nesne-figür-mekân çizimi

5. Görseldeki detayları tamamlayarak çalışmayı bitiriniz (Görsel 1. 26).

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

Giotto di Bondone (Cotto di Bondone), belirli bir olayın zaman ve mekân bütünlüğü içinde resmedilmesinde öncü bir ressamdır. Giotto, fresk sanatına getirdiği gerçekçi anlayışla birlikte figürleri donuk, cansız ve simgesel konumlarından çıkarıp onlara hayat vermiştir (Görsel 1. 27).

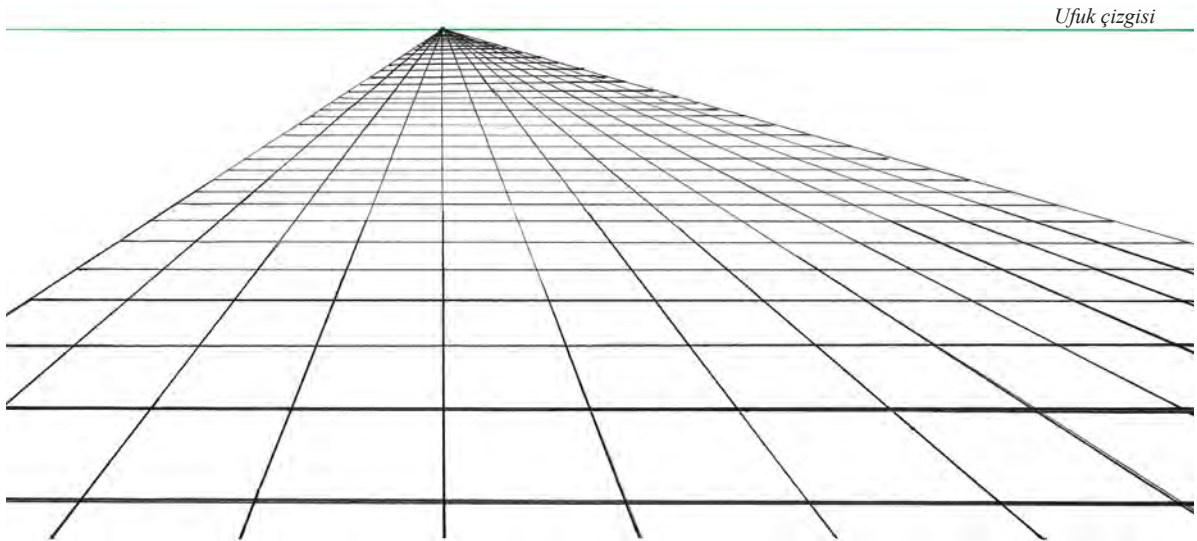


Görsel 1.27: "Azizler ve Allegorik Figürlerle Meryem ve Çocuk", 1315-20, Giotto di Bondone, zemin üzerine tempera ve altın yaprak, New York/Amerika

6. DERS İÇİ ETKİNLİK

Görsel 1.28'deki düzlemi inceleyerek perspektif türünü çözümleyiniz. Bu düzlem üzerinde, perspektif kurallarına uygun olarak bir dış mekân oluşturunuz. Bir çöp kutusunun ve figürlerin bulunduğu eskiz yapınız. Yapılan bu eskizi resim kâğıdınızda tasarım öge ve ilkelerini de dikkate alarak resmediniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya, pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler, altlık.



Görsel 1.28: Mekân düzlemi

İNCELEME

Osman Hamdi Bey'e (1842-1910) ait "Silah Taciri" adlı eseri inceleyiniz ve aşağıdaki soruları bu esere göre cevaplandırınız (Görsel 1. 29).



Görsel 1.29: "Silah Taciri", 1908, Osman Hamdi Bey, 185x140 cm, tuval üzerine yağlıboya, Resim ve Heykel Müzesi, Ankara

1. Resimde kaç figür görüyorsunuz?
2. Resimdeki mekân sizce neresi olabilir?
3. Resimde hangi nesneleri görüyorsunuz?
4. Sizce resim hangi dönemi yansıtıyor?
5. Resimdeki renk ilişkileri sizce nasıldır?

7. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Bir mekân, bir nesne ve bir de özellikleri belirtilen bir figür (kadın- erkek, yaşlı- genç, kilolu- zayıf vb.) söyleyiniz.
- Söylenen mekânları, nesneleri ve figürleri ayrı ayrı küçük kâğıtlara yazınız. Yazılar gözükmeyecek şekilde kâğıtları katlayınız. (Söylenenler sınıftaki öğrenci sayısı kadar çoğaltılarak yazılabilir.)
- Mekânların, nesnelerin ve figürlerin yazılı olduğu katlanmış kâğıtları, her biri ayrı olacak şekilde kutu vb. bir kaba koyunuz.
- Herbiriniz, her kutudan birer tane olacak şekilde üç kâğıt çekiniz.
- Çektiğiniz kâğıtlardan çıkan nesneyi, figürü ve mekânı imgesel olarak bir araya getiren bir kompozisyon kurgulayınız. Kurgunuzu resmedip renklendiriniz.
- Kurguladığınız bu resme farklı nesne ve figür eklemeleri de yapabilirsiniz.

Kullanılacak Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler, altlık ve kura için kullanılacak boş kutu, kavanoz veya poşet.

ÖĞRENDİKLERİMİZİ HATIRLAYALIM

Aşağıda karışık olarak verilmiş olan görsel tasarım öğeleri ile görsel tasarım ilkelerini ilgili kutucuklara yerleştiriniz.

Nokta	Ritim	Oran	Bütünlük
Çizgi	Zıtlık	Espas	Şekil
Hareket	Ton	Denge	Valör
Renk	Doku	Çeşitlilik	Armoni
GÖRSEL TASARIM ÖGELERİ		GÖRSEL TASARIM İLKELERİ	

BEN KİMİM?

Maurits Cornelis Escher (1898-1972)

Maurits Cornelis Escher [Morits Kornilayz Eşir (1898-1972)] Hollandalı ressam ve grafik sanatçısıdır (Görsel 1.30). Gerçekçi üslûbuna karşın, farklı boyutları vurgulaması; kaya, bulut ve bitkilere olan tutkusu, yapıtlarına düşsel bir atmosfer kazandırmıştır.

1936'da İtalya'dan İspanya'ya uzanan kıyı boyunca yaptığı inceleme gezisinde, Elhamra Sarayı'nı ve Büyük Cami'nin çinilerini incelemiş; bu çinilerdeki geometrik biçimlerin, dış çizginin iki farklı bağlama işlevi taşımasıyla yinelenerek sonsuza dek çoğaltılmasındaki ustalıktan etkilenmiştir. Çiniler üzerine incelemelerinden yola çıkarak stilize ettiği kuş, balık, vb. hayvan figürleriyle simetrik düzenlemeler gerçekleştirmiştir.

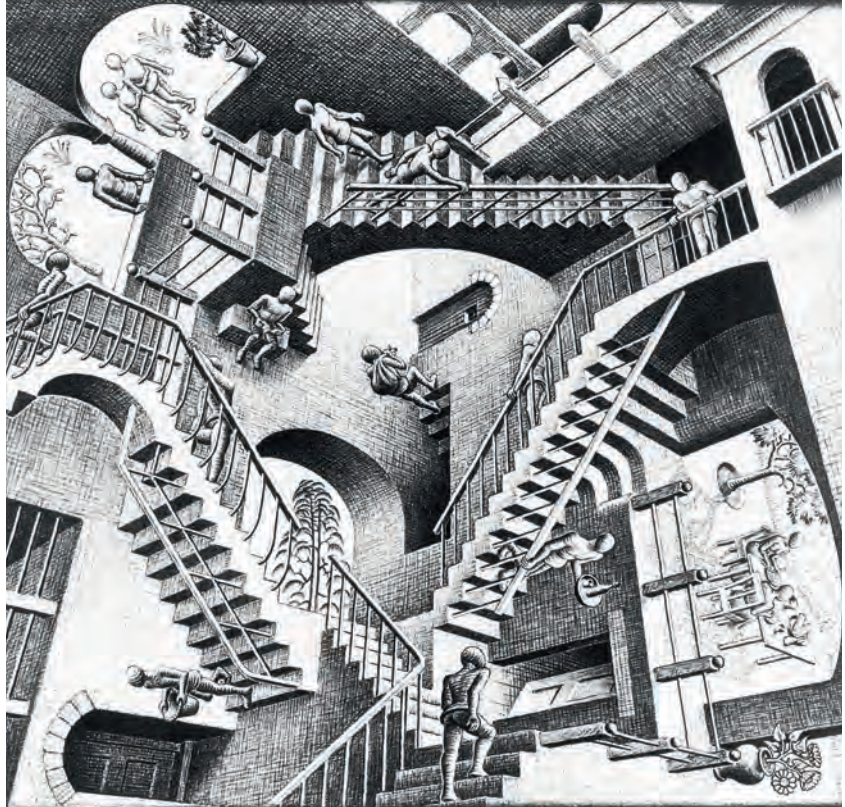
1937'den sonra yapıtlarında, anlatım aracı olarak figür kullanımına önem vermiştir. 1944'ten sonra, gerçekçi figür ve mekânlarla olanaksız strüktürler (yapılar) oluşturmuş, aynı kaçış noktasına sahip farklı perspektiflerle gerçekliğin göreliliğini ifade etmeye çalışmıştır. Soyut matematiksel ilkeleri görselleştirdiği yapıtlarıyla bilim adamlarının ilgisini çekmiştir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997).

Escher, ortaya koyduğu tasarımlarında figür zemin ilişkisini iki boyuttan üç boyuta taşımak suretiyle adeta yüzeyden çıkıp taşan figür ve mekânlar yaratmıştır. Öte yandan eserlerinde tekrarlanan şekiller bir türlü sona ermeyen bir devamlılık algısı yaratmıştır. Bu yolla her bir çiziminde etkileyici ve hayranlık uyandırıcı birçok unsur göze çarpmaktadır (Görsel 1.31).

Yapıtlarında, göz yanıltıcı perspektifle mekânsal yapıya şaşırtıcı bir üç boyutluluk kazandırmıştır (Timur, 2016).



Görsel 1.30: Escher



Görsel 1.31: "Göreceli", 1953, Escher, 29.7 x 28.8 cm, Litografi, Modern Sanat Müzesi (MOMA), ABD

1.4. Çok Figürlü İmgesel Tasarımlar

KONUYA BAŞLARKEN

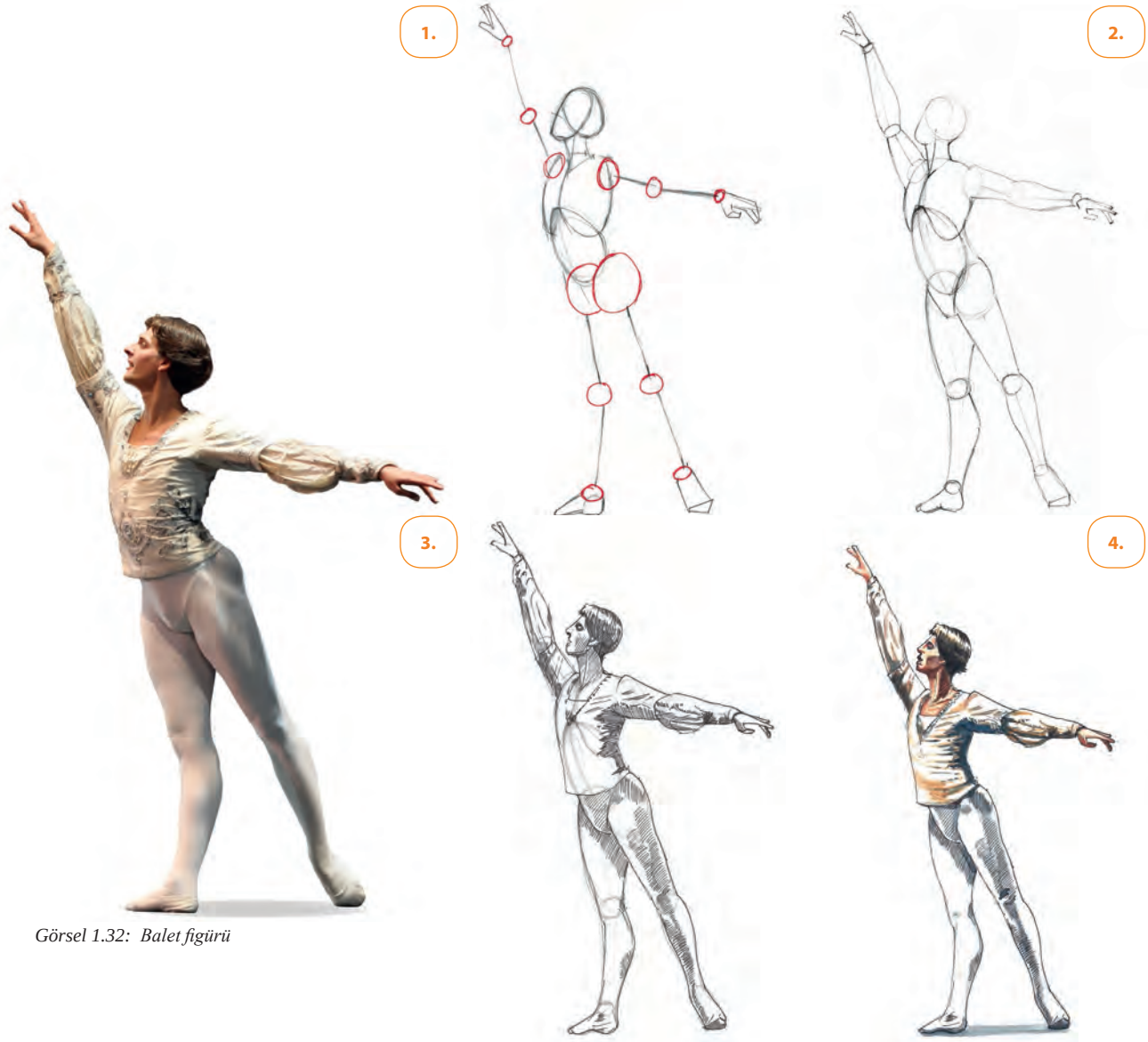
- Figür çizimlerinizde genellikle nelere dikkat edersiniz?
- Ölçü olarak kullandığınız herhangi bir yöntem veya araç var mıdır?

1.4.1. İnsan Figürü Çizimi

İnsan figürü çizimi, iyi bir gözlem yapmayı gerektirir. Bu, gözü eğitmek ve görmeyi öğrenmek için çok önemlidir. Gözlem, hayal edileni görselleştirmenin ön hazırlığının oluşturulmasında önemli bir rol oynar.

Figür çizimi için anatomi ve perspektifi iyi bilmek gerekir. Resmin çizilmesine başlamadan önce eskiz çizilir. Resmin kompozisyonu eskizde kurgulandıktan sonra kâğıt üzerinde çizimine geçilir. Herhangi bir objenin veya natürmortun çiziminde olduğu gibi insan figürünün çiziminde de genel form kurulduktan sonra küçük parçalar oluşturulur (Görsel 1.32, 1.33).

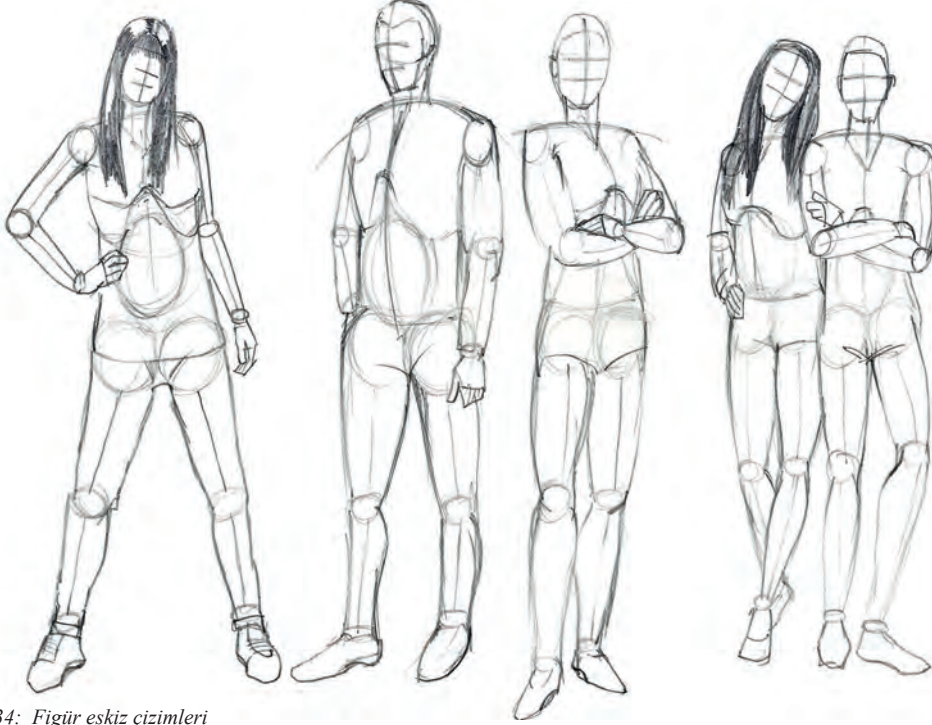
Nesneleri görüldüğü gibi algılamak yerine fotoğraflık bir yolla çizmeye çalışmak bizi hataya düşürmektedir. Ayrıca yeterli el göz eşgüdümü sağlanamaması da yapılan teknik hatalardan biridir. Yazmayı öğrenmek gibi, çizmeyi öğrenmek de teknik ve kültürel bir başarıdır, biyolojik değildir. Çizim çalışmasında öncelikle kompozisyon ve oran sorunlarının çözülmesi gerekmektedir (Artut, 2013).



Görsel 1.32: Balet figürü

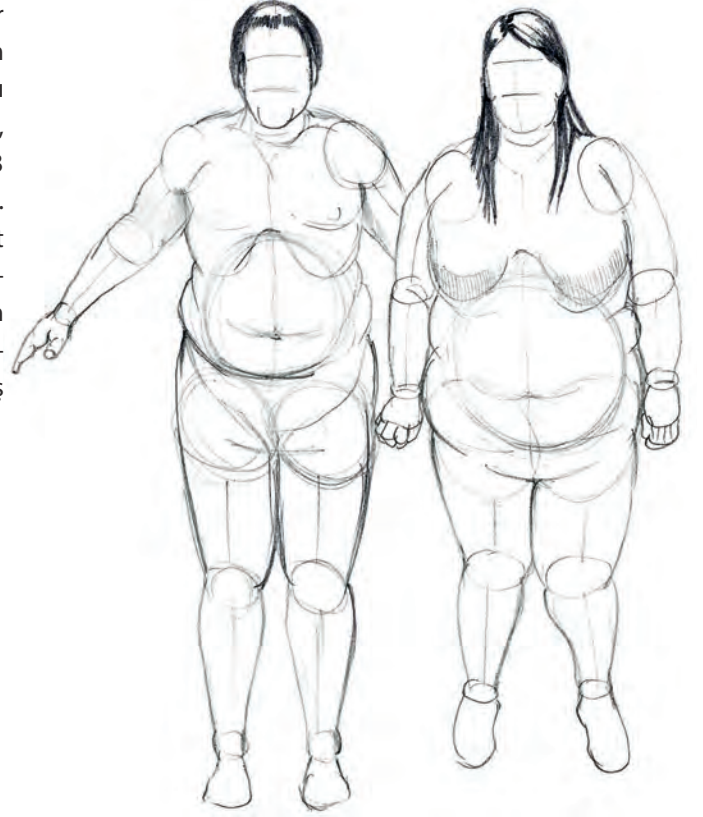
Görsel 1.33: Balet figürü aşamalı çizim, (1-2-3-4)

İnsan bedeni birbiri ile bağılı olan formların bütünüdür. Bedenin bir bölümünün hareketi, bedendeki diğer uzuvların durumunu da değiştirir. Figür çizimi tamamlandıktan sonra figürün bölümleri karşılıklı olarak kontrol edilir. Işık ve gölge, figürün çiziminden sonra belirtilir. Anatomik figürü öğrenirken her bir bölümün birbiriyle bağlantısına dikkat edilir. Resme başlamadan önce canlı insan modelinin duruşu analiz edilir ve resme bundan sonra başlanır (Görsel 1.35).



Görsel 1.34: Figür eskiz çizimleri

İnsan figürü çiziminde ölçü olarak bir birim belirlenir ve figürün tüm ölçüleri bu birime göre yapılır. Bu birim genellikle çizilen figürün kafasıdır. Kafanın vücuda oranı insan figüründe yaşa göre değişkenlik gösterir. Örneğin, yetişkin bir bireyin kafasının vücutuna oranı 1/7 iken 3 yaşındaki bir çocuğun kafasının vücutuna oranı 1/5'tir. Bu oranı çizime doğru bir şekilde aktarabilmek için eşit aralıklara bölünmüş bir ölçü biriminden yararlanılır. Kanon adı verilen bu ölçü birimi, insan vücudunun oran ve boyutlarını saptamaya yardımcı olur. Kanonun kullanımıyla insan figürü oran-orantıya uygun olarak çizilmiş olur (Görsel 1.34, 1.35, 1.36).



Görsel 1.36: Figür eskiz çizimleri



Görsel 1.35: Figür eskiz çizimleri

Çizimin; **birinci** aşamasında kâğıt üzerinde tasvirin yerini ve ölçüsünü bulmak, yüzey üzerinde kafanın göğüse göre durumunu, yatay vaziyette ayakları ve onların birbiriyle alakasını netleştirmek gerekir.

İkinci aşamasında amaç, tasvirin hacmini belirlemek ve perspektif kurallarına göre formu oluşturmaktır.

Üçüncü aşamasında canlı modelin iskeletini, anatomik yapısını çok iyi analiz etmek gerekir. Bu safhada resimde beden durumunu bel kemiğinin eğimi ile bulunur.

Dördüncü aşamasında harekette aynı bölümlerin kemik-kas birleşmesine dikkat etmek gerekir.

Resmin son aşamasında esas amaç, formun tonlarla işlenmesi ve genelleştirilmesidir (Yüzbaşıyev, 2010).

1.4.2. İmgesel Figür Çizimi

Hızlı eskiz figür çizimi çalışmaları yapılırken ayrıntılı ölçü-oran çizgileri kullanmaya gerek yoktur. Gözle yapılan genel bir ölçeklendirme yeterlidir. Mühim olan çizimdeki figürlerin temel iskelet hareketlerinin doğru ifade edilmesi ve anatomik yapının oranlarının doğru çizilmesidir. Hızlı eskizlerle figür çizimi bellekte saklı kalır. Bellekteki bu çizimler, hayal edilen figür ve olayların imgesel çiziminde referans olur.

İmgesel olarak yapılacak figür çizimi, gözlem hafızasına dayanır. Bu da daha önceden canlı modelden çizilmiş resmin hafızada kalan şekliyle ilişkilidir. İmgesel resmin başarısı tekrarlanan gözlemlere, azim ve sabırla defalarca eskizi yapılan figür çizimlerine bağlıdır (Görsel 1.37, 1.38).



Görsel 1.37: Figür çizimleri



Görsel 1.38: Figür çizimleri



Görsel 1.39: Figür çizimleri



Görsel 1.40: Figür çizimleri

Not: İnsan ve hayvan figürlerinin hareketli çizimlerine altıncı ve yedinci konuda ayrıntılı olarak yer verilecektir.

BİLGİ NOTU

İmgesel resim dersi ve imgesel olarak yapılacak tüm çizimler için bir model dosyası oluşturmak, yardımcı bir kaynak olacaktır. Model dosyası, çizimi yapılacak figürlerin farklı hareketlerinin görsellerinden oluşan bir dosyadır. Figürlerin yanı sıra mekânla ilgili görsel ve açıklamalar da bu dosyada yer alabilir. Model dosyası; görsellerin, fotoğrafların, eskiz çizimlerinin, figür ve mekânla ilgili açıklamaların bulunduğu bir dosyadır (Görsel 1.39, 1.40).

8. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Bir kitap fuarına gittiğinizi düşününüz.
- Kitap fuarında ne tür etkinliklerin yapıldığını, konuyla ilgili daha önceki izlenimlerinizi, yaşantılarınızı ve araştırmalarınızı da göz önünde bulundurarak arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Kitap fuarında bulunan figürleri içeren imgesel bir çizim yapınız ve çiziminizi renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya, pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

İNCELEME

Görsel 1.41 ve 1.42'yi inceleyiniz. İç mekândaki görsellerde çoklu figür örnekleri bulunmaktadır. Figürlerin duruşları ve cinsiyetleri farklılık göstermektedir. Ayrıca, mekânda bulunan objelerle figürler bir bütünlük arz etmektedir. Mekândaki perspektifle derinlik oluşturulmuş ve geniş bir alan izlenimi yaratılmıştır. Yapacağınız uygulamalarda ve figürlerin mekâna uygun olarak yerleştirilmesinde bu unsurları dikkate almanız resminizin daha etkili olmasını sağlayacaktır.



Görsel 1.41: "Kapalı Çarşı", İstanbul



Görsel 1.42: "Kapalı Çarşı", eskiz çizimi

9. DERS İÇİ ETKİNLİK

- 5-6 kişiden oluşan bir arkadaş grubu oluşturarak sınıfta uygun olan genişçe bir yere çıkınız. Üzerinde fikir birliğine vardığınız bir konu belirleyiniz. Seçtiğiniz konunun insanların toplu bulunduğu mekânlardan birinde geçmesine özen gösteriniz (durak, alışveriş merkezi, sergi galerisi, banka gibi).
- Belirlediğiniz konuya ve mekâna uygun davranışları sınıfta dramatize ediniz. Dramatize esnasında herhangi bir duruşta donarak iki dakika kadar bekleyiniz. Sınıftaki diğer arkadaşlarınızın hızlı çizim tekniği ile duruşunuzun eskizlerini resim kâğıtlarına çizmelerini isteyiniz. Ardından bu çizime uygun olan mekânı imgesel olarak çizime ekleyiniz.
- Donmuş figürlerden, çekilmiş fotoğraflardan ya da çizilen hızlı eskizlerden yararlanarak figürleri başkalaştırıp (ortama uygun kıyafetleriyle, farklı yaş ve tarzlarıyla) ortama uygun objeler de ekleyerek çiziminizi tamamlayınız ve renklendiriniz.

Kullanılacak Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

3. DERS DIŞI ETKİNLİK

Dostoevsky'ye (Dostoyevski) ait "İnsancıklar" romanından alınan aşağıdaki betimleme paragrafının imgesel kurgusunu resmedip renklendiriniz.

"Naberejnaya (Nebercinia) Caddesi boyunca insan kalabalıkları, garip ve moralsiz gözüken yüzlerle acele acele yürüyorlardı. Bitkin köylüler vardı. Ayağında terlikleri olan küçük ve ucu hafifçe kalkık burunlu yaşlı kavgacı kadınlar, kel kafalı esnaf, at arabası sürücüleri, her tür dilenci, genç çocuklar, acılanmış yağda yıkanmış gibi gözüken zayıf, sıksa yüz hatları olan çizgili önlük giymiş bir anahtarıcı çırağı... Her köprü üzerinde nemli zencefil ekmeği ya da bayat, solmuş elma satan yaşlı kadınlar vardı ve bu kadınların her biri sattıkları şeyler kadar nemli ve pis gözüktüyordu. Kısaca Fontanka (Fontenka), yürürken insanı hüzünlendiren bir yerdi. Çünkü burada insanın ayaklarının altında ıslak granit, iki yanında ise yüksek, izbe binalar vardı. Evet, bu akşam orada her şey karanlık ve kasvetli idi."

Kullanılacak Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya, pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

ÖĞRENDİKLERİMİZİ HATIRLAYALIM

Aşağıdaki tabloda imgesel figür tasarımlarıyla ilgili bulduğunuz kavramları işaretleyerek boşluklara yazınız.

P	A	O	L	E	V	R	Y	O	K	I	Ş	I	B	U
E	K	M	R	D	U	K	İ	M	E	Y	U	C	E	D
R	U	B	C	A	Z	K	A	V	N	I	R	M	Z	U
S	V	İ	G	N	N	E	A	N	S	H	F	O	R	M
P	İ	R	H	A	L	U	B	N	O	A	K	D	L	Ü
E	H	İ	K	T	F	R	İ	E	O	I	T	E	Ç	V
K	O	M	P	O	S	İ	Z	Y	O	N	A	L	T	I
T	R	E	Ö	M	K	G	G	Z	R	G	Ö	L	G	E
İ	E	S	K	İ	Z	B	T	Ü	K	L	M	A	R	T
F	Z	M	P	S	R	A	D	U	R	U	Ş	L	S	B

Perspektif _____

1.5. Açık ve Kapalı Mekânlarda Çok Figürlü İmgesel Tasarımlar

KONUYA BAŞLARKEN

- Günlük yaşantınızda bulunduğunuz mekânları, açık veya kapalı olmaları yönünden değerlendirerek sınıftaki arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Çevrenizdeki kalabalık mekânları söyleyiniz.
- Siz kalabalık mekânların en çok hangilerinde bulunmayı tercih ediyorsunuz?
- Bulunduğunuz bir mekânda gözlediğinizi ve birileri tarafından fotoğraflarınızın çekildiğini öğrendiğinizde ne düşündünüz ve nasıl bir tepki gösterirdiniz?

Resim sanatı, tarihsel süreç içerisinde oluşmuştur. Resim; nesne, figür, mekân ve ışık gibi öğelerden oluşur. Bu öğelerin en eski olanları, ilk defa mağara duvarlarında görülen insan ve hayvan figürü kullanımlarıdır. Perspektifin keşfedilmesiyle ışıktan sonra mekân ögesi de resim sanatına dâhil edilmiştir. Figür ve mekân ilişkisinin sağlanması için ışıktan yararlanılmıştır.

Işık, figür ve mekân öğelerinin birbirleriyle ilişkilendirilerek bir arada görünümü, resim sanatında yeni bir anlayışın başlangıcı olarak görülmektedir. Oluşan bu durum, resim sanatına zengin olanaklar kazandırmış ve sanatçıların ilgi odağı olmuştur. Bu yaklaşımla kurgusal ve gerçek konular ele alınmış, resmedilmiştir (Çakar, 2014).

Özellikle Rönesans Dönemi resimlerine bakıldığında ışığın nesne-figür-mekân öğelerinde ne denli başarılı kullanıldığı görmek mümkündür. Yine aynı döneme ait çok figürlü resimlerin çoğu kapalı mekânlardadır. Figürlerin, canlı modelden çizimlerinin yanı sıra fotoğraf makinesinin icat edilmesiyle fotoğraflardan yararlanarak da figür çizimleri yapılmıştır.

İmgesel olarak figürleri iç veya dış mekân içine yerleştirmek için perspektifin doğru kullanımı son derece önemlidir. Çift kaçış noktalı perspektife göre figürlerden uzaklaştıkça figürlerin boyları yer düzleminden kaçış noktalarına doğru kısalır (Görsel 1.43).



Görsel 1.43: Çift kaçış noktalı perspektife göre çoklu figür çizimi



Görsel 1.44: Tek kaçış noktalı perspektife göre çoklu figür çizimi

Çok figürlü çizim yaparken bakış açısına ve göz hizasına dikkat edilmelidir. Tek kaçış noktalı perspektife göre figürlerden uzaklaştıkça figürlerin boyları yer düzleminden ufuk çizgisi yönüne doğru kısalır (Görsel 1. 44). Bakış açısı, en önde duran figüre göre aşağıda kalıyorsa veya oturan kişi, ayakta olan kişilerin desenini çiziyorsa uzaklaşan figürlerin ufuk çizgisi yönünde aşağıdan ve yukarıdan eşit bir şekilde kısaltılarak çizilmesi gerekir. Bu tarz bir çizimde çift kaçış noktalı perspektif kuralları uygulanır.

İmgesel çizimler için insan zihninin görsel havuzunun geniş ve zengin olması gerekir. Çizerin çevresindeki her şeye bakmasının yanı sıra çevresindekileri görmesi, okuması ve birikimine eklemesi önemlidir. Böylece istediği zaman, istediği figürü veya figürleri, istediği mekânla, istediği objelerle yaratıcı bir şekilde bir araya getirerek rahatlıkla çizebilir. Elbette sanatın her dalında olduğu gibi resimde de yaratıcılık çok önemlidir. Örneğin, "makas" kelimesiyle aklımıza gelen ilk şey "kâğıt kestiğimiz araç" olmamalıdır. Sanatla ilgilenen kişide, bir kavramın daha zengin ve farklı anlamları da olmalıdır. Örneğin sanatçı "makas" kelimesini duyduğunda; tırnak makası, bağ makası, tren makası, parmaklarla yanağa yapılan makas gibi kelimenin farklı anlamlarını da düşünebilmelidir.

1. ÜNİTE

Mekânla birlikte çizilen figürleri doğru oran ve orantıyla çizebilmek ancak iyi bir gözlem sonucunda elde edilebilmektedir. İyi bir gözlem ve ardından yeterli kadar eskiz çizimleri yapmak, deseni kuvvetlendirmektedir. Ancak unutulmamalıdır ki resim bilgisi matematikle ortak konular içermektedir. Çizilen her şeyin geometrik bir formu olduğunun farkında olunmalıdır. Uzun süre model veya nesne yardımı ile çalışmak çizim kabiliyetini ve alışkanlıklarını artırmaktadır. Ayrıca modelden imgesel temelde resimler çizilmesi, çizerin yaratıcılık kabiliyetinin gelişmesini sağlamaktadır. Yaratıcılık kabiliyeti özellikle imgesel resmin başarısını artırmaktadır. Bunun için mekânları, figürleri çok iyi gözlemlemek ve sürekli farklı duruşları olan figürlerin çizimlerini yapmak çok önemlidir (Görsel 1. 45).



Görsel 1.45: Açık ve kapalı mekânlarda çoklu figür egzersiz çizimleri

Çok figürlü imgesel tasarımlar yaparken aşağıdaki hususlara dikkat edilmelidir (Görsel 1. 46)

- A) Figürlerin mekâna uygun olarak perspektif kuralları dâhilinde orantılı bir şekilde yerleştirilmesi önemlidir.
- B) Resimde vurgulanmak istenen yeri, seyircinin görmesini sağlamak önemlidir.
- C) Açık, koyu ve ara tonların kullanımıyla çizimin daha çarpıcı gösterilmesi önemlidir.
- Ç) Kişinin kendine ait tarzını sunması, çalışmasını dokusal özelliğiyle ortaya koyması önemlidir.
- D) Çoklu figür çizimlerinde figürlerin birbirinden bağımsız olmasının yanı sıra aynı ortamı paylaşmasının doğurduğu etkileşimi çizimde göstermek de önemlidir. Örneğin; bir kafede oturan gençler birbirleriyle sohbet ederken diğer masada orta yaşta birinin gazete okuması, başka bir masada ise yaşlı iki kişinin tavlâ oynaması düşünülebilir.



Görsel 1.46: İç mekân çoklu figür çizimi

10. DERS İÇİ ETKİNLİK

- İç ve dış mekâna dair örnekler veriniz. Verilen örnekleri tahtaya yazınız. Örnek verilen mekânlar içinde bulunan insanların eylemsel anlamda neler yapabileceğini söyleyiniz.
- Verilen mekân örneklerinden çizim için ortak bir mekân belirleyiniz.
- Farklı duruşlara sahip en az yedi figürü bu mekânın içine yerleştirerek çiziminizi yapınız ve renklendiriniz (Görsel 1. 47, 1. 48).

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.



Görsel 1.47: Dış mekân çoklu figür çizim örneği



Görsel 1.48: Dış mekân çoklu figür çizim renklendirme örneği

İNCELEME

Osman Hamdi Bey'in 1880 yılına ait "Gezentide Kadınlar" adlı aşağıdaki tablosunun figürlerini mekânsal kurgusuna göre inceleyiniz (Görsel 1. 49).



Görsel 1.49: "Gezentide Kadınlar", 1887, Osman Hamdi Bey, 84 x 132 cm, tuval üzerine yağlıboya, İstanbul

11. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Tek bir figür çiziminden yola çıkarak aynı figürü farklı hareketler vererek çoğaltınız.
- Figürün en az dört hareketini çizerek figürü istediğiniz bir mekâna yerleştiriniz. Çizimi herhangi bir mekân içerisinde yaşanmış kısa bir süreç gibi betimleyiniz.
- Mekânın içinde bulunan figürler kalabalıkmış gibi bir izlenim verse de siz bunu, tek bir şahsın çoğaltılması gibi gösteriniz.
- Ayrıca çiziminizdeki mekâna en az bir hayvan figürü de yerleştiriniz.
- Çiziminizi tamamladıktan sonra resminizi uygun bir boya tekniği ile renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

BEN KİMİM?

Osman Hamdi Bey (1842-1910)

1842 yılında İstanbul'da doğmuş, 1860'ta hukuk öğrenimi için Paris'e gitmiştir. Hukuk öğreniminin yanı sıra o dönemin ünlü ressamlarının atölyelerinde çıraklık yaparak iyi bir resim eğitimi almıştır (Görsel 1. 50).

1869 yılında Bağdat Yabancı İşler Müdürlüğüne atanmış, 1871'de İstanbul'a geri dönünce sarayda çalışmaya başlamıştır. 1881'de Müze-i Hümayun'a (İmparatorluk Müzesi) atanmış ve bu görevle Türk müzeciliğinin parlak dönemleri başlamıştır. 1883 yılında Güzel Sanatlar Akademisi Sanayi-i Nefise Mekteb-i Âlisini ve İstanbul Arkeoloji Müzesini kurmuş, buraların müdürlüklerini üstlenmiştir. 1884'te o güne kadar hiç gündeme gelmemiş olan ve çokça kayıp verilmiş olunan bir zaafî, antik eserlerin yurt dışına çıkarılmasını yasaklayan Asr-ı Atika Nizamnamesi'ni çıkartıp yürürlüğe sokmuştur.

Osman Hamdi Bey; Nemrut Dağı'nda, Lagina ve Sayda'da arkeolojik kazılar gerçekleştirmiştir. Sayda'da yaptığı kazılarda, arkeoloji dünyasının başyapıtlarından sayılan, aralarında İskender Lahiti'nin de bulunduğu birtakım antik eserler çıkarmıştır. Burada bulunan eserler bugün Osman Hamdi Bey'in bulmuş olduğu birçok eser gibi kendisinin temellerini attığı İstanbul Arkeoloji Müzesinde sergilenmektedir.



Görsel 1.50: Osman Hamdi Bey

ÖĞRENDİKLERİMİZİ HATIRLAYALIM

Eserlerinde açık ve kapalı mekân resimleri yapan yerli ve yabancı sanatçıların ve eserlerinin isimlerini aşağıdaki tabloya yazınız.

AÇIK MEKÂNDA ÇOK FİGÜRLÜ RESİM		KAPALI MEKÂNDA ÇOK FİGÜRLÜ RESİM	
Ressam Adı	Eser Adı	Ressam Adı	Eser Adı

1.6. Zihinde Canlandırılan Hareketli İnsan Figürlerini Görselleştirme

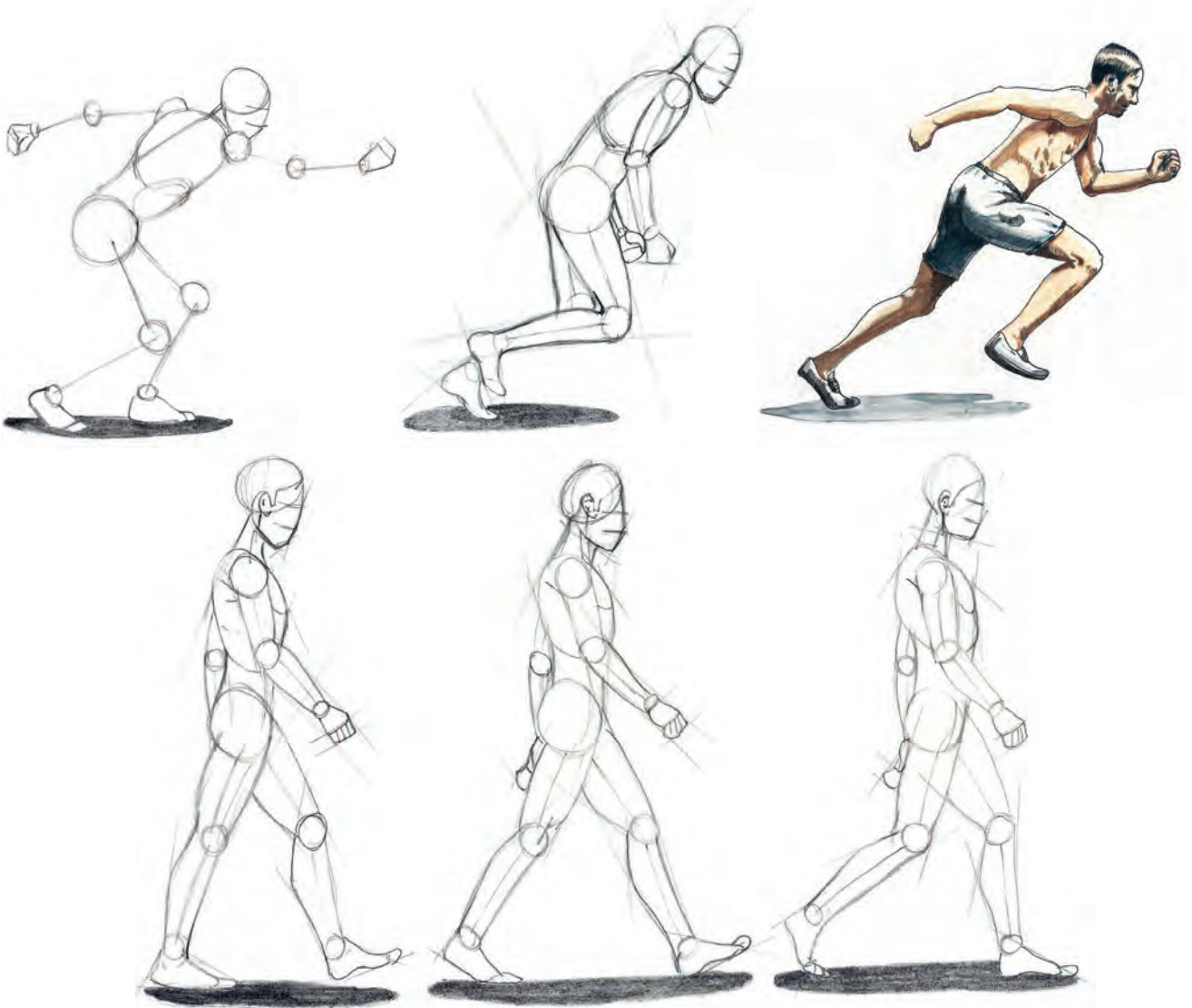
KONU YA BAŞLARKEN

“Çizgi yapısı iyi kullanılmamış bir resim; temeli olmayan bir ev, iskeletsiz bir bedendir.” sözüyle anlatılmak isteneni yorumlayınız.

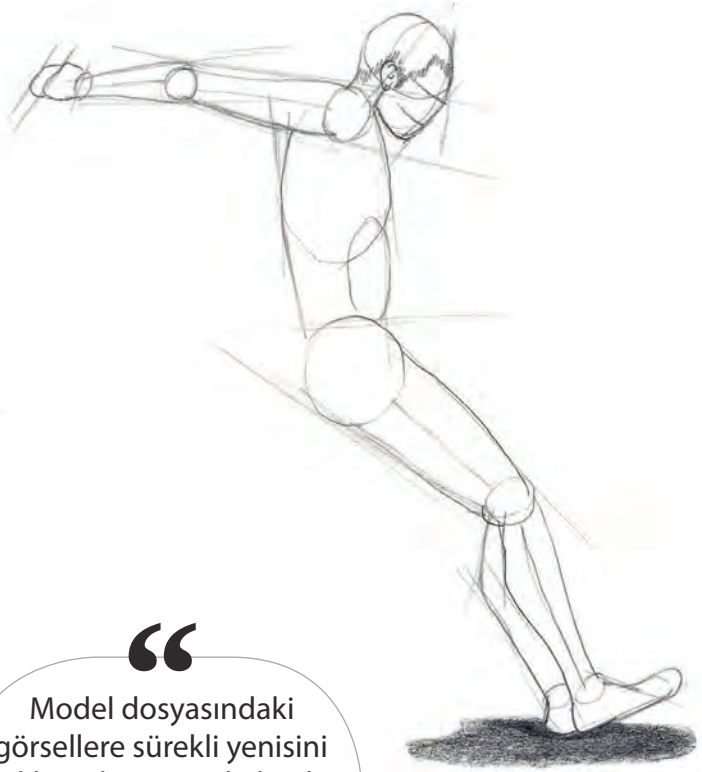
Hareketli insan figürünü görselleştirme, bir modele bakmadan tamamen zihinden hayali olarak betimlemeye dayanır. İmgelerin (bellekteki görsellerin) birbirleriyle bağlantısını kurma yetisine imgelem (muhayyile) denir. İnsan figürlerini bir mekân içinde uygun olarak düzenlemek, kompozisyonu kurgulamak da imgelem olarak ifade edilebilir. İnsan gözlemlediklerini ve gördüklerini hayal dünyasında kurguladığında yaratıcı süreç başlar ve imgesel tasarımlar elde edilir.

Sanatçılar, Rönesans Dönemi’nden 19. yüzyıla kadar, saatlerce poz veren canlı modeller kullanmaktaydı. Fotoğraf sanatının gelişmesiyle modern sanatın temelleri atılmış olmasına rağmen sanatçılar bu dönemde de model kullanmaya devam etmişlerdir.

Başarılı sanatçılar aynı konuyu defalarca çizmişlerdir. Bir sanatçı ne kadar çok gözlem yapıp çizerse modelsiz çizim yeteneği o kadar gelişmiş olur. Bu anlamda imgesel çizimlerde kullanılmak üzere hazırlanmış olan model dosyasından yararlanmak faydalı olacaktır. Model dosyasındaki görsellere sürekli yenisini eklemek, imgesel olarak yapılan çizimlerin kalitesini artırmaya yardımcı olacaktır (Görsel 1. 51, 1.52).



Görsel 1.51: Hareketli figür eskizleri



“

Model dosyasındaki görsellere sürekli yenisini eklemek, imgesel olarak yapılan çizimlerin kalitesini artırmaya yardımcı olacaktır.



Görsel 1.52: Hareketli figür eskizleri

1.6.1. Modelsiz Figür Çizimi

Model dosyası; çeşitli insan duruşlarının, kıyafetlerinin ve farklı mekânların resimlerde model olarak kullanılabilmesi için görsellerden oluşturulan bir dosyadır. Model dosyası, elde hazırlanan veya bilgisayarda oluşturulan bir dosya olabilir. Modelsiz figür çizimlerinde model dosyası önemli bir referanstır. Model dosyası; fotoğraf, dergi, gazete, modelle ilgili yazılı metinler, notlar, hareketli figür çizimi ve renklendirmeleri vb. şeylerden oluşabilir (Görsel 1.53, 1.54, 1.55).

Bellekten çizim, cep telefonunun tuşlarına bakmadan mesaj yazmak gibidir. Bilinçli olarak harflerin nerede olduğunu düşünmek, şaşırma olasılığını azaltır. Çok fazla pratik yapmakla alakalı olan bu durum, bellekten çizim için de geçerlidir.

Eskiz hızının ve hareket hafızasının artırılması için bir çizerin her zaman yanında bir eskiz defteri ve resim kalemi bulundurması gerekir. İnsanların kalabalık bir ortamda gözlemlenmesi amacıyla uygun bir yerde bulunmak ve görüntüleri tıpkı bir fotoğraf makinası gibi hafızaya yerleştirmek önemlidir. Zihinden modelsiz olarak hareketli figürler oluşturmak için çok fazla uygulama ve tekrar çizim yapmak gerekir.



Görsel 1.53: Hareketli insan figür çizimleri



Görsel 1.54: Hareketli figür çizimleri



Görsel 1.55: Hareketli insan figür çizimleri

12. DERS İÇİ ETKİNLİK

Bu etkinlik iki aşamadan oluşmaktadır. İlk aşama, eskiz defterinize kısa süreli (en fazla beş dakika süren) çizimler yapmayı kapsamaktadır. İkinci aşama ise, ilk aşamadaki kısa süreli figür çizimleriyle betimlemede verilen karakterlerin resim kâğıdında bir araya getirilmesini kapsamaktadır.

- **İlk aşamada** model dosyasındaki görsellere göz atıp dosyayı kapatınız.
- Eskiz defterinize kısa süreli çizimler yapınız. Her birinin yarım dakika sürdüğü hayalden figür çizimlerinizi üç aşamada yapmayı deneyiniz.
- Öncelikle figür çiziminizi elinizin herhangi bir hareketi olmadan, gözünüzle yapınız.
- Ardından araştırma çizgilerinizle figürünüzü kâğıda yerleştiriniz. Figürlerin duruşu zihninizde tasarladığınız gibi değilse bile araştırma çizgileriyle çiziminizi yapmaya devam ediniz.
- Son olarak figürünüzün hareketini veriniz. Kendi vücudunuzda olduğu gibi bütün bir hareketi hissediniz.
- Mutlaka bir şey çiziniz. İster aklınızdaki bir şey olsun ister olmasın. Sonra bunu tekrar deneyiniz. Kısa bir süre sonra farklı duruşları hatırlamış olacaksınız. Pozların birbirleriyle ilişkili olması da zorunlu değil. Duruşların anlık çizimlerinde kendi kas hareketlerinizi hatırlayınız.

Şimdi aşağıdaki betimlemeyi okuyarak çalışmanızın **ikinci aşamasına** geçebilirsiniz.

“Giton (Gitın), dolgun yüzlü, yanakları şişkin, dik bakışlı, kendine güvenir, omuzları geniş, göbekli, bakışı sağlam, yürüyüşü sert biridir. Konuşurken de kendine pek güvenir fakat karşısındakini hemen hiç dinlemez. Ona sözlerini tekrar ettirir. Mendili kocamandır, burnunu gürültüyle siler, bağırarak hapşırır. Gündüz uyur, derin derin, herkesin içinde de olsa horlayarak uyur. Yemekte, arabada herkesten çok yer kaplar. Gezintilerde hep ortadadır, o durunca durulur, yürüyünce yürünür. Ona uyar herkes, isterse konuşanın sözünü keser. Fakat onun sözü kesilmez, o istediği kadar söyler ve söylediği kadar dinlenir. Herkes onun düşüncesindedir. Verdiği haberler doğrudur. Oturunca koltuğa gömülür. Bacak bacak üstüne atar, kaşlarını çatar, şapkasını birden arkaya atarsa bu iddialı, kendini beğenmiş, küstah bir alın ortaya çıkarıyor demektir. Öfkelidir, sabırsızdır, iddiacıdır, şakacıdır, küstahtır, inatçıdır, gevşektir ve ahlak konusunda zayıftır. Kahkahalarla güler, politikacıdır, gizli işleri vardır, kendini zeki ve değerli sanır. Zengindir. (*“La Bruyör, “Karakterler” kitabından alıntıdır.*)

Çalışmanızın ikinci aşamasında, yukarıda yer alan betimlemedeki karakteri, eskiz defterinize çizdiğiniz figürlerle bir mekân içinde anlamlı olarak bir araya getirerek bir kompozisyon oluşturunuz. Çiziminizi tamamladıktan sonra renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

4. DERS DIŞI ETKİNLİK



Görsel 1.56: "Okuldan Sonra", 1841, Ferdinand Georg Waldmüller; 75 x 62 cm, tuval üzerine yağlı boya, Alte Nationalgalerie, Almanya

Ferdinand Georg Waldmüller'in [Ferdinand Corç Voldmüllır (1793-1865)] 1841 yılına ait "Okul Çıkışı" adlı tablosunda 150 yıl öncesinin çocukları okuldan çıkmaktadır (Görsel 1. 56).

Siz de okuldaki arkadaşlarınızı ve öğretmenlerinizi birlikte resmediniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

13. DERS İÇİ ETKİNLİK



Görsel 1.57: Hareketli insan figür çizimleri

Görsel 1.57'yi inceleyiniz. Siz de çocukluğunuzda arkadaşlarınızla oynadığınız sokak oyunlarını resmediniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

1.7. Zihinde Canlandırılan Hareketli Hayvan Figürlerini Görselleştirme

KONUYA BAŞLARKEN

- Belgesellerde avının peşinden koşan bir hayvanın vücut hareketlerini gözünüzde canlandırarak sınıftaki arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Sokaktaki veya hayvanat bahçesindeki hayvanların duruşlarını ve hareketlerini gözlemleyiniz.

Zihinden hayvan figürü çizilirken çizilen hayvanla ilgili görüntünün ne olduğuna dair bazı sorular sorulur. Sorulara verilen cevaplardan zihindeki hayvanın anatomisi oluşturulur. Çizim yaparken bilgiler ne kadar detaylı olursa o kadar avantaj elde edilir.

Aşağıdaki sorulara verilen cevaplar, hayvanın özelliklerinin zihinde belirmesine ve çizime yardımcı olacaktır.

Hayvanın kaç tane bacağı vardır?

Hayvanın gözlerinin kulaklarına olan oranı nedir?

Hayvanın kuyruğunun bacak uzunluğuna oranı nedir?

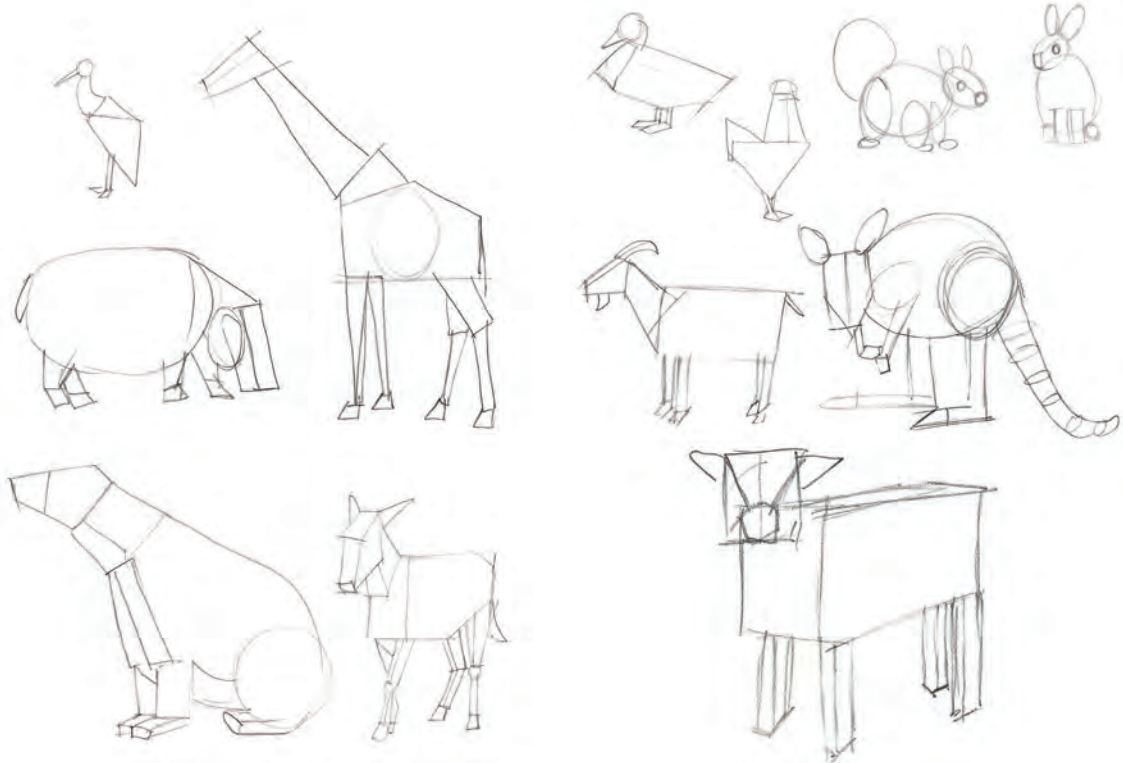
Hayvanın bacaklarının gövdesine oranı nedir?

Hayvan ne renktir?

Hayvan diğer hayvanlara oranla küçük müdür, büyük müdür?

14. DERS İÇİ ETKİNLİK

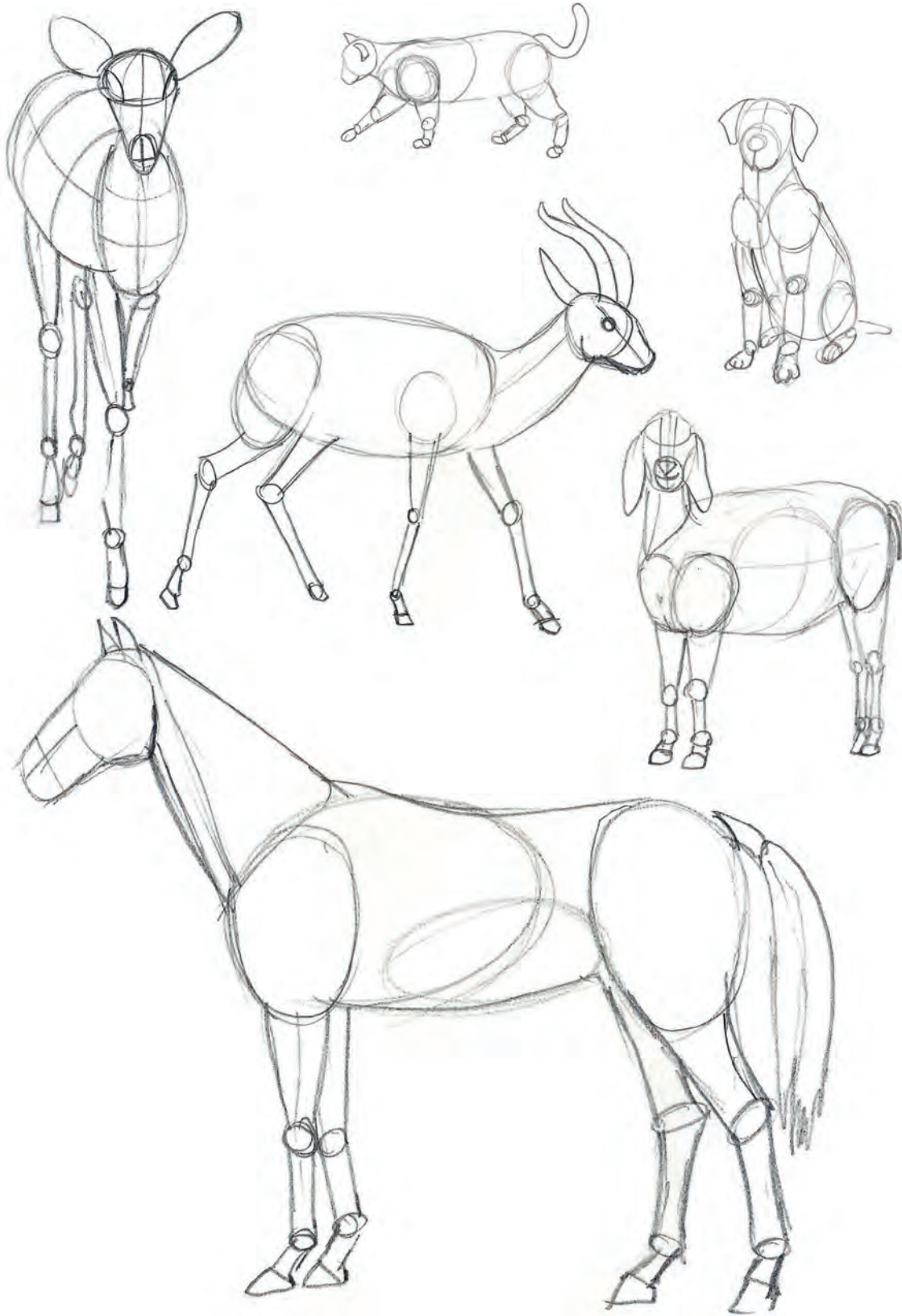
Uygulanan beş aşamalı çizim yöntemiyle imgesel olarak hareketli hayvan figürlerini çizmek mümkündür. Bu aşamalar aşağıda sırasıyla verilmiştir. Aşağıdaki malzemelerle birlikte uygulama çalışması yapınız.



Görsel 1.58: Hayvan figürlerinin geometrik çizimleri

1. Aşama

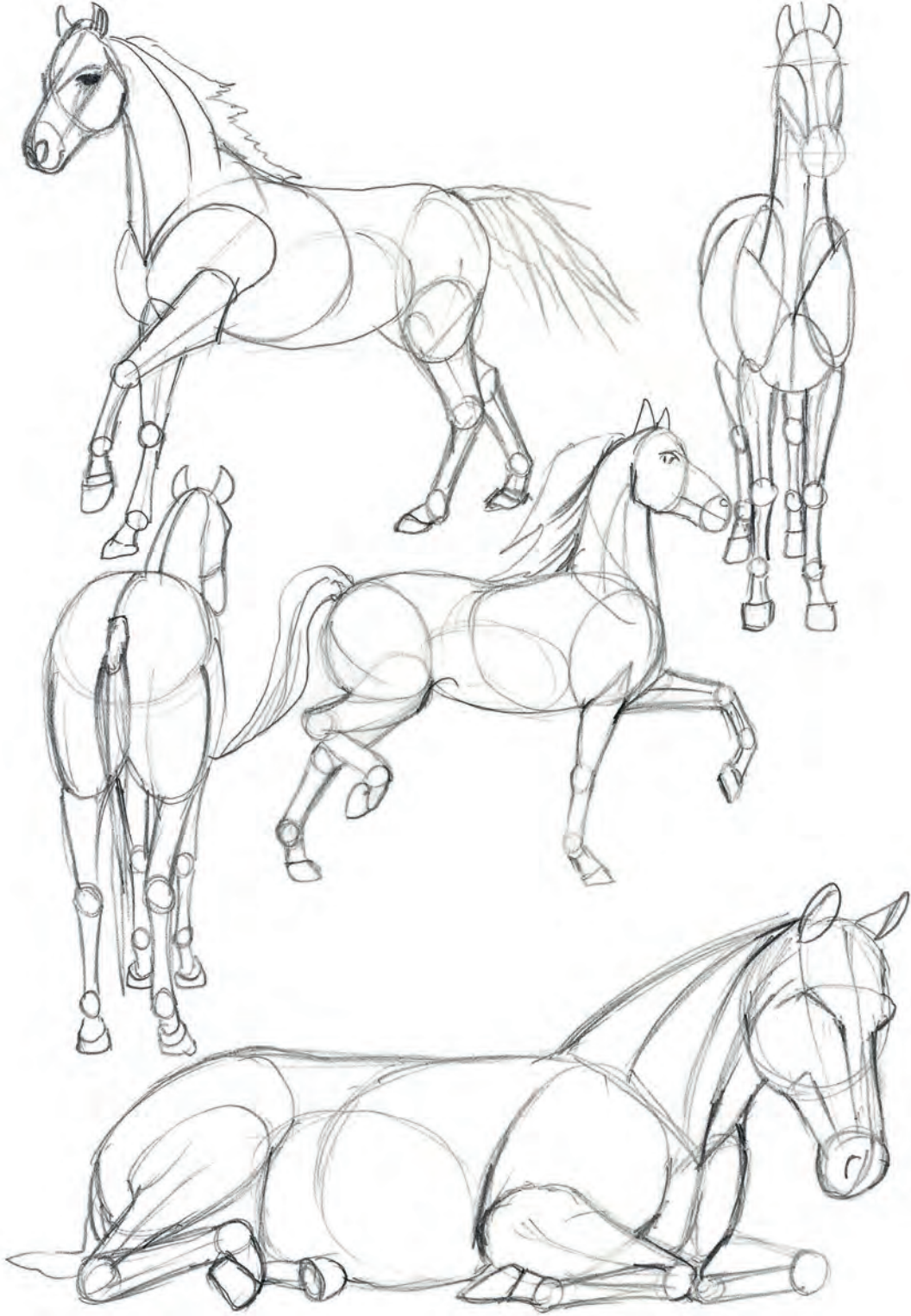
Yuvarlak, küp ve silindirik gibi basit geometrik şekilleri çizmek; resim çizmenin temelini oluşturur. Hayvan figürü çiziminin temelini de bu geometrik şekiller oluşturmaktadır. Bununla birlikte perspektif kurallarını bilmek ve doğru kullanmak da çok önemlidir. Bu aşamada çizimini yapmak istediğiniz hayvanların basit geometrik şeklini zihninizde canlandırarak istediğiniz kadar çizebilirsiniz (Görsel 1. 58).



Görsel 1.59: Eklem ve anatomik özellikleri belirtilmiş hayvan figürü çizimleri

2. Aşama

Basit geometrik şekilleri kullanarak meydana getirdiğiniz hayvan figürlerini, hayvanların eklem ve anatomik özelliklerini göz önünde bulundurarak detaylandırınız. İnsanlardaki eklemlerin hayvanlarda da bulunduğunu ve onlara hareket kabiliyeti kazandırdığını unutmayınız (Görsel 1. 59).



Görsel 1.60: Hayvan figürünün farklı açılardan duruş çizimleri

3. Aşama

Hangi hayvanı çizeceğinize karar veriniz. Çizime, belleğe kaydetmek istediğiniz hayvanın referans görüntüsüyle başlayınız. Örneğin; zihinden bir at yapmak isterseniz canlı bir at görmeye veya gerçekçi bir model bulmaya ihtiyacınız olabilir. Alternatif olarak atın farklı perspektiflerini içeren bir fotoğraf da kullanabilirsiniz. Bunun için referans dosyanızdaki hayvan figürlerinin görsellerinden yararlanabilirsiniz. Görselleri dikkatli bir şekilde inceleyiniz ve daha önce çizdiğiniz tüm basit geometrik formlarla bir hayvan vücudunu nasıl çizebileceğinizi düşününüz. Çizeceğiniz hayvanın tüm detaylarını dikkatlice inceleyerek öğreniniz. Gözlerinizle ölçüp oranlarını kavramaya çalışınız. (Görsel 1. 60).



Görsel 1.61: Hayvan figürlerinin detay çizimleri

4. Aşama

Bu aşama, model dosyanıza örnek olarak koymanız ve daha sonraki çizimlerinizde size yardımcı olması yönünden önemlidir. Hayvan vücudunun bütün bölümlerini basitleştirilmiş geometrik şekillerle gösteren ve açıklamaları olan bir model sayfası oluşturunuz. Tüm gözlem ve ölçülerinizle ilgili notları, önemli olduğunı düşündüğünüz ayrıntıları bu sayfaya yazabilirsiniz. Yaptığınız bu işlemlerden sonra hayvanın karakteristik olan herhangi bir duruşunu, hareketinin eskizini ve anatomik detaylarını açıklayınız (Görsel 1. 61).



Görsel 1.62: Hayvan figürü çiziminin renklendirilmesi

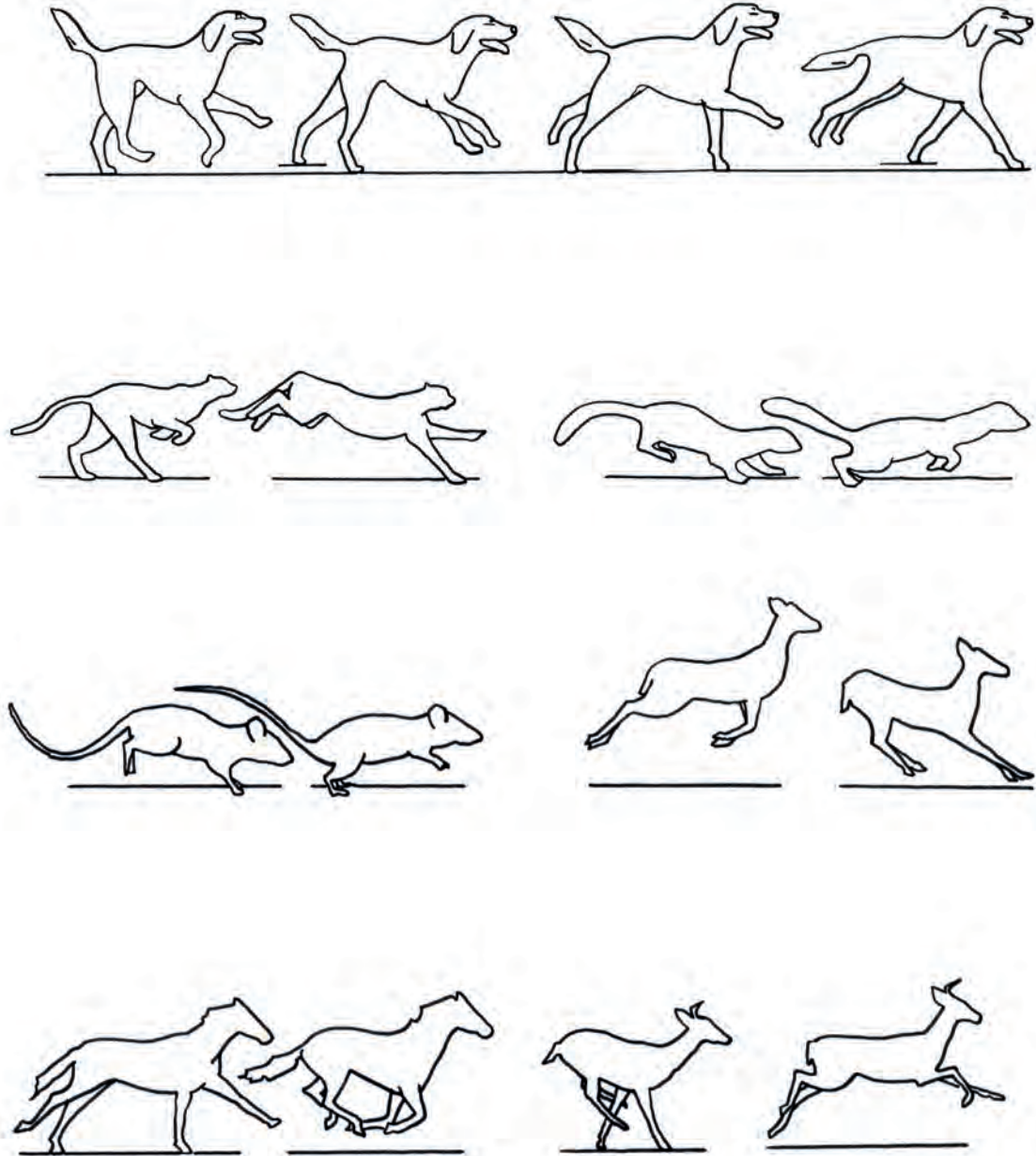
5. Aşama

Model sayfasındaki bilgileri kullanarak hareketli bir hayvan çizmeyi deneyiniz. Çiziminiz bittiğinde hatalarınızı düzelterek renklendiriniz. Daha önce hayvanla ilgili kendinize sorduğunuz ve yanıt alamadığınız herhangi bir soru olup olmadığını bir kez daha kontrol ediniz. Önceki aşamaları zaman zaman tekrarlayınız. Tekrar tekrar çizmeye devam ediniz. Yavaş yavaş aynı zamanda istikrarlı bir şekilde çizim yapılması önemlidir. Bellekten resim çizebilmek, her gün en az bir defa resim çizmekle mümkün olacaktır (Görsel 1. 62).

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, altlık.

İNCELEME

Aşağıdaki hayvan çizimlerinin koşma hareketlerindeki benzerlikleri inceleyiniz. Bununla birlikte bazı hayvanların yürüme ve koşma esnasındaki bacak hareketlerinde farklılıklar olabileceğini de göz önünde bulundurunuz (Görsel 1. 63).



Görsel 1.63: Hayvan figürlerinin koşma hareketleri

15. DERS İÇİ ETKİNLİK



Görsel 1.64: "Yanıkale Muharebesi", 1664, Hasan Rıza, 310x190 cm, tuval üzerine yağlı boya, Askeri Müze Koleksiyonu, İstanbul

Hasan Rıza'ya (1857-1913) ait olan görsel 1.64'te aşağıdaki detayları bulabilir misiniz?



Bu resimden bir detay da siz alınız. Aldığınız bu detaya aynı ya da farklı en az üç hayvan figürü ekleyiniz. Son olarak detayı farklı bir mekânda resmedip renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

5. DERS DIŞI ETKİNLİK

Kuşlar, Çakallar ve Diğerleri adlı belgesel metnini okuyunuz. Zihninizde canlandırdığınız mekândaki hayvanları kurgusal düzene uygun olarak resmedip renklendiriniz.

KUŞLAR, ÇAKALLAR VE DİĞERLERİ

Yılın en şiddetli fırtınalarından biri. Akyatan yaban hayatı geliştirme sahası, sert rüzgârdan payını alıyor. Martılar hava durumuna pek aldırıyor. Oysa diğer hayvanların hiçbiri görünürde yok. Akyatan kumsalı, denizden gelen bu güçlü rüzgâra yabancı değil. Rüzgâr sahildeki kumu yıllarca iç bölgelere taşıdı. Akyatan'ın değişim öyküsü 1972 yılında başladı. Kumullar ağaçlandırıldı ve yaklaşık on yıl içinde Akyatan ormanı oluştu. İnsan eli ile gelişen bu orman, bölgenin yaban hayatını daha da geliştirdi. Birçok yaban hayvanı için neslini devam ettirebileceği yeni bir yaşam alanı yarattı.

Küçük sumrular, Akyatan'ın yaz misafirlerinden. Şimdilik avlanmakla meşguller. Havada asılı kalarak avının yerini belirliyor ve yüzeyden on metre yükseklikten suya dalabiliyor. Küçük sumruların ağırlığı yalnızca elli-altmış gram. Küçük bedenleri rüzgârın hızından bağımsız olarak sığ sulara hızla dalabilecek özelliklere sahip. Aslında her zaman toplu olarak avlanmıyorlar ama balığın bol olduğu yerde yoğunlaşmaları doğal. Yalnızca küçük balıklar ile değil, çeşitli böcekler ve kabuklularla da besleniyorlar.

Çakallar çoğunlukla gün batarken ortaya çıkar. Gece saatlerinde Akyatan'ın hemen her yerinde onların sesini duymak mümkün. Çakallar genellikle sürü olarak dolaşır. Ama bu çakal şimdilik tek başına yiyecek aramaya çıkmış. Lagünün sığ suları sayesinde gölün ortalarına kadar yürüyebiliyor.

Özellikle yaz aylarında su kaynaklarının ziyaretçisi bol olur. Akyatan'da yerleşik bir tür olan Arap bülbülü şu anda yıkanmakla meşgul. Çalı bülbülü kışı geçirdiği Afrika'dan Akyatan'a mayıs ayında geliyor. Üveyik de Afrika'dan gelen göçmenlerden. Karabaşlı kiraz kuşu da bir yaz göçmeni. Buraya kilometrelerce uzaktan kış aylarını geçirdiği Hindistan'dan geliyor. Maskeli örümcek kuşu ise sonbaharda Afrika ve Arap Yarımadası'na doğru yola çıkacak. Turaçlarsa yürüyerek yiyecek arıyor. Türkiye'nin birçok yerinde soyları tükendikleri için Akyatan'daki varlıkları önemli. Erkekleri dişilere göre daha renkli ve gösterişli. Burada kuşların cazibesine kapılanlar çok. Küçük kuşları avlamaya meraklı kuyruksüren Afrika kökenli bir tür. Firavun faresi olarak da bilinir. Yürürken kuyruğunu yerde sürüyerek iz bıraktığı için kuyruksüren adını almış. Genellikle gündüz ama bazen geceleri de hareketli. Çoğunlukla sabah ve akşam saatlerinde yiyecek arıyor. Bu kuyruksüren ise şimdilik yalnızca susuzluğunu gideriyor. Ormanın içinde bu su birikintisinden çok da uzak olmayan mesafede çok daha büyük su birikintileri var. Hayalet yengeçler Akyatan kumsalında en sık rastlanan türlerden biri. Ege ve Akdeniz Bölgesi'nin inci kumlu sahillerinde kumsalın denize yakın bölgelerinde yaşıyorlar. Sabahları kumsalda dalgaların ıslattığı yerlerde delikler açarak yuva yapıyor ya da eski yuvaları onarıyorlar. Geceleri nerdeyse üç yüz metre yol kat edebildikleri için aynı yuvaya dönmüyorlar. Yuvalar aynı zamanda tehlike anında kaçabilecekleri birer sığınak. Yetişkin bir hayalet yengecin gövde genişliği yaklaşık beş santimetre. Erkekler dişilere göre daha büyük. Yaşam süreleri ise ortalama üç yıl. Gündüz saatinde genellikle yuva girişini kapatıyor ve gün batımına dek burada kalıyorlar. Kış aylarını ise tümüyle bu yuvalarda kış uykusunda geçiriyorlar.

Akyatan'daki yüzlerce farklı yaşam kusursuz bir şekilde birbirine bağlı. Yaşam döngüsünü tamamlayanlar için ise Akyatan'a veda zamanı.

TRT Belgeseli (Komisyon tarafından düzenlenmiştir.)

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

1. 8. Zihinde Canlandırılan Hareketli Nesneleri Görselleştirme

KONUYA BAŞLARKEN

“Bir şeyin neye benzediğini veya ne olduğunu değil, ne yaptığını çizmelisin. Duruşun kesin kenarları yoktur. Duruş, uzay boşluğunda bir harekettir.” Kimon Nicolaides’in (Kimın Nikoleyds) bu sözüyle ne anlatmak istediğini açıklayınız.



Görsel 1.65: Hareket hissini görselleştirme örneği

Gerçek hayatta gözlemlenen şeylerin basit geometrik şekillerden (küreler, kutular ve koniler) meydana geldiği yadsınamaz bir gerçektir. Zihindeki basit şekillere dökmek ve hayaldeki imgelerin ışığını doğru kullanmak, görülen şeyleri üç boyutlu olarak görselleştirmeye yardımcı olacaktır.

Zihinden nesneler oluşturmak için çok fazla uygulama gerekmektedir. Bellekten çizimlerin temelinde geometrik formlar yatmaktadır. Çizim konusunda ne kadar çok deneyim yaşanırsa çizilecekleri yeniden yaratma ve yeni formlar katma olasılığı da bir o kadar artmaktadır. Çizimlerde orantı yakalanabilirse görsel referans olmadan çizim konusunda daha fazla beceri kazanılabilir. Aslında en doğru çizim, gözleme dayalı olan çizimdir.

Gölge konusunda ise ışık kaynağının nerede olduğunu bilmek yeterlidir. Işığın ve gölgenin doğasının ve nasıl işlediğinin bilinmesi, gölgenin şeklin üzerine nasıl uygulanacağı hakkında yol gösterici olacaktır. Bu durum hareketli nesneler için de geçerlidir. Nesnelerin hareket hâlinde olması durumunda ışık ve gölgesinde bir takım değişkenlikler söz konusudur (Görsel 1. 65).

Çizim kabiliyetini daha ileri götürmek için gerçek yaşamdaki görüntüleri model almak önemlidir. Sadece bellekteki görüntüler tüm ayrıntıları çizebilmek için yeterli değildir. Bu nedenle belleği desteklemek için çevredeki görüntülerden referans toplamak, çizimlere katkı sağlamak anlamında faydalı olacaktır. Bu durumda yapılması gereken en iyi şey; gözlemlerinizle fotoğraflar çekip fotoğrafları zihninize yüklemek, nesnelerin herhangi bir anını kaydedip hareketlerini hatırlamaktır. Her şeyde olduğu gibi çizimde de daha fazla pratikle çok daha iyi sonuçlar elde edilebilir.

Resimlerdeki figürlere ve nesnelere hareket özelliği kazandırabilmenin beş yolu vardır:

1.8.1. Bozuk Simetri ile Hareket Hissi Uyandırma

Bozuk simetri, resme bakan kişinin dikkatini resme odaklar. Çünkü simetrideki zıtlıklar ilginin devam etmesini sağlar. Bu yüzden kuramcılar, simetrinin bozulmasını tavsiye etmektedir. Bozulmuş simetride resme bakan kişinin algısı tetiklenmektedir. Resimdeki bozuk simetri, genellikle dinamik denge veya dengesizlik olarak adlandırılır.

Zihinden yapılan çizimlerde bozuk bir denge kurarak nesnelere hareket hissi vermek mümkündür. Yatay zemine farklı açılarda çizilen bir nesne veya figür düşüyor izlenimi oluşturabilir. Bozuk simetri ile hareket hissi verilmiş bir çizimi renklendirirken özel bir tekniğe gerek yoktur. Çünkü çizim yalın hâliyle de hareket hissi uyandırır (Görsel 1. 66).



Görsel 1.66: Bozuk simetri ile hareket hissi uyandıran örnek resim

16. DERS İÇİ ETKİNLİK

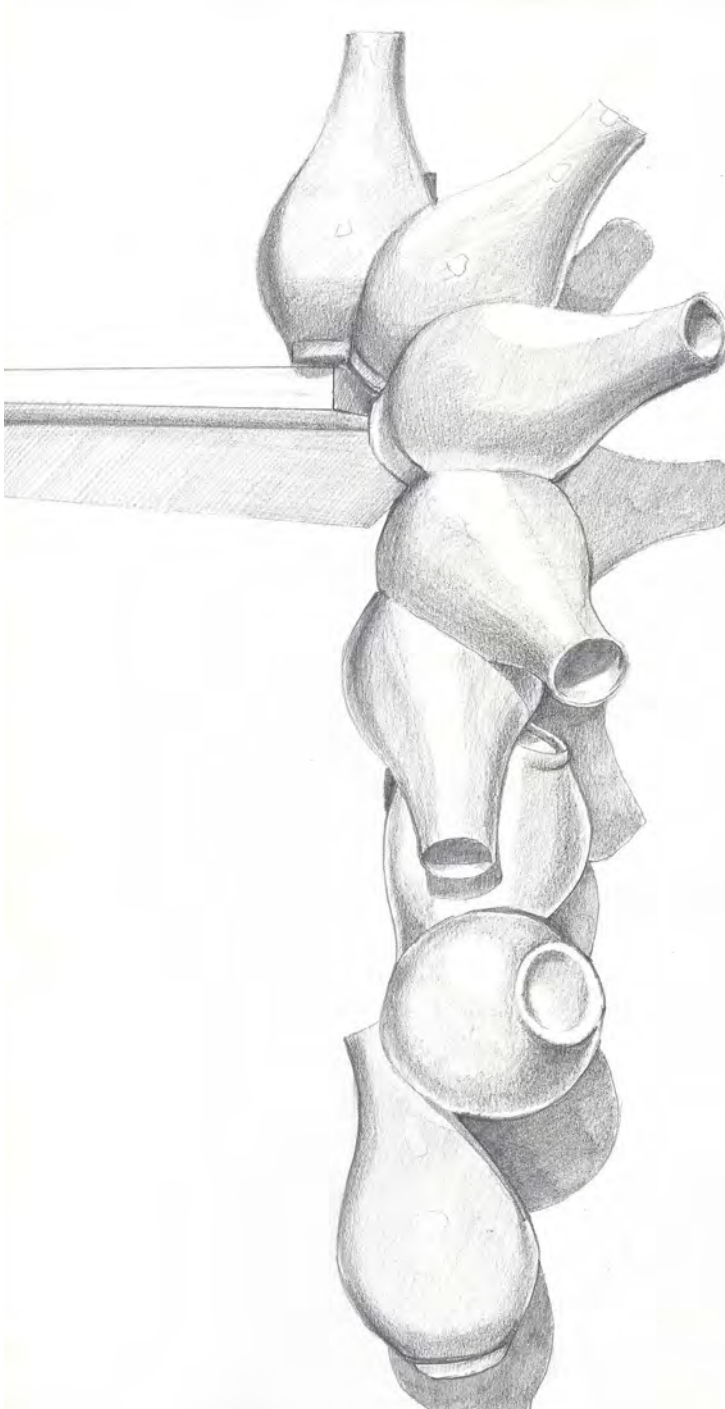
- Sınıfınızda bulunan herhangi bir nesne belirleyiniz.
- Belirlediğiniz bu nesneyi farklı nesnelerle bir arada kullanarak bozuk simetriye uygun şekilde çizin ve renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

1.8.2. Çoklu Görüntüler ile Hareket Hissi Uyandırma

Bir hareketin durağan resimle aktarımında sunulan resim, amaçlanan hareketi yansıtmıyorsa aynı resmin farklı zamanlardaki iki veya daha fazla resmi, amaçlanan hareketi aktarabilir. Yani tek bir resim yerine kullanılan birden fazla resim, hareket hissi verebilir. Bu teknikte resmin çözünürlüğünden ve anlaşılabilirliğinden ödün verilmemektedir. Bir dizi hareketin resimsel anlatımında, farklı zamanlardaki gözlemlerin bir araya getirilmesiyle oluşan resimlerden faydalanılabilir (Kabakçı & İzmirli, 2009).

İmgesel olarak bir nesneye ya da figüre hareket hissi vermek için üst üste veya arka arkaya çoklu görüntülerin çizilmesiyle oluşturulur. Harekete arkadan öne doğru hissi verebilmek için uygulanacak bir başka yöntemse görüntünün geri planda daha sık, ön planda daha seyrek çizilmesidir. Yani çizimde üst üste bindirme yapılabilir (Görsel 1. 67). Çoklu görüntü çizimini renklendirmede, arkadan öne doğru bir etki oluşturmak için fludan daha net olan bir tonlama yapılabilir.

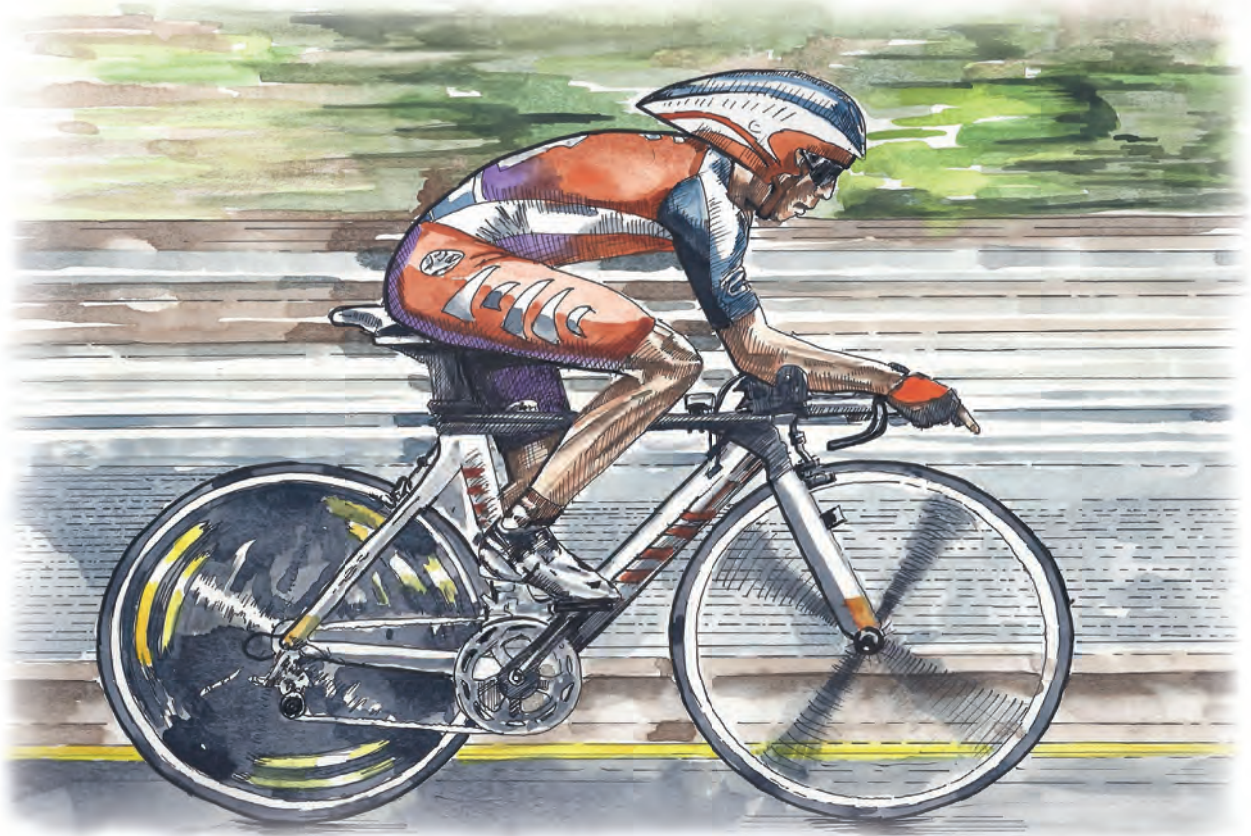


Görsel 1.67: Çoklu görüntüler ile hareket hissi uyandıran örnek resim

1.8.3. Bulanıklık ile Hareket Hissi Uyandırma

İmgesel olarak bir nesneye veya figüre hareket hissi vermek için çizilen nesnenin içinde bulunduğu mekânı bulanıklaştırmaktır. Renklendirmede bu etki, kullanılan boyanın tekniğine uygun bir şekilde bulanıklık hissi verilerek yapılır (Görsel 1. 68).

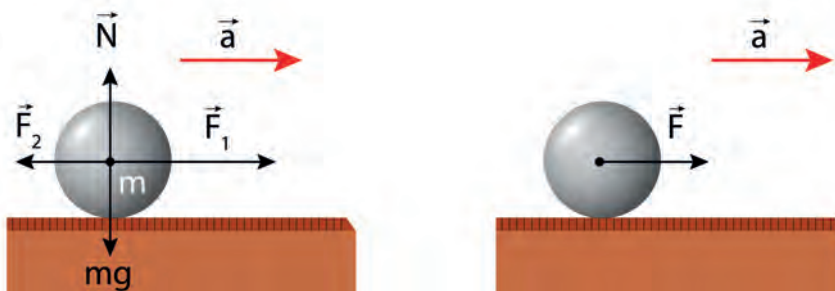
Bunun yanında bulanıklık eklenen resimde iki tür problemle karşılaşılabilir. İlk problem, resme eklenen bulanıklığın resmin netliğini bozmasıdır. Diğer ise bulanıklığın hareketin yönünü göstermedeki başarısızlığıdır. Durağan ve dengeli bir resme eklenen bulanıklık ile hareket tam olarak yakalanamayabilir. Ancak resimdeki nesnenin dengesizliğine eklenen bulanıklık, hareket hissini destekleyecek ve böylelikle hareket hissedilebilecektir (Kabakçı & İzmirli, 2009).



Görsel 1.68: Bulanıklık ile hareket hissi uyandıran örnek resim

1.8.4. Vektörel (Doğru) Çizgi Ekleme ile Hareket Hissi Uyandırma

Hareket çizgileri, dinamik olayları resmetmede etkili bir araçtır. Bu teknik bilim ve popüler kültürde yaygındır. Özellikle bilimsel deneyleri ders kitaplarında ya da diğer basılı materyallere aktarım için çizgiler veya oklar tercih edilir. Örneğin, bir deney tüpü içeriğinin hangi sıra ile oluşturulduğu ve nereden nereye aktarıldığı vektörel çizgiler yardımıyla hareket hissi kazandırılarak resmedilebilir. Vektörel çizgiler, resimlere hareket hissi kazandırmanın yanı sıra resimdeki nesnelerin hızını ve yönünü tasvir etmek içinde kullanılabilir. Bunların yanında anlaşılabilirlik ve yön problemlerinin çözümünde de vektörel çizgiler kullanılabilir. Bu teknikte temelde tek bir durağan nesne kullanılır (Görsel 1. 69).



Görsel 1.69: Vektörel (doğru) çizgi ekleme ile hareket hissi uyandıran örnek resim

Diğer tekniklerde olduğu gibi nesnenin esnekliği ve bulanıklığıyla oynanmamakta veya farklı zamanlardaki durumu belirtmede kullanılan çoklu görüntüler kullanılmamaktadır. Bu sebeple bu teknikte nesnenin anlaşılabilirliği yüksektir. Durağan nesneye eklenen vektörel çizgiler, nesnenin netliğini ve anlaşılabilirliğini bozmadan ona hareket hissi kazandırabilir. Durağan nesnelere eklenen vektörel çizim olan ok ile hareket hissi verildiğinde nesnenin hareket yönü de net bir şekilde ortaya konulabilir. Örneğin, gösteri yapan uçakların gerisinde bıraktığı iz; izleyicilerin uçakların geliş yönlerini görmelerini sağlar. Resimde yer alan vektörel çizgilere ek olarak nesneye esneklik verilmesi hareketin yönünü netleştirmede yardımcı olabilir (Görsel 1. 70).

Bu ölçütlere göre durağan resimlere hareket kazandırmanın en etkili yolu vektörel çizgi eklemektir (Kabakçı & İzmirli, 2009).



Görsel 1.70: Vektörel (doğru) çizgi eklemeye hareket hissi uyandıran örnek resim

1.8.5. Esneklik ile Hareket Hissi Uyandırma

Esneklik ile hareket hissi uyandırma tekniği, nesnenin hareket yönüne doğru baskı uygulanarak esnetilmesine dayanır.

Bu teknik, 20. yüzyıl boyunca ve günümüzde de sıkça tercih edilen hareket hissi veren durağan resim tekniklerindendir. Özellikle çizgi film, karikatür ve posterlerde de kullanılabilir. Bu teknik canlı nesnelerin yanı sıra cansız nesnelere de hareket hissi vermede başarılıdır. Örneğin, rüzgârlı bir havada yürüyen bir insanın saçlarının uçuşması, kafasının rüzgâr yönünde esneklik kazanması ve rüzgâra direnmesi, resme bakanın ortamdaki rüzgârı algılamasını sağlayacaktır (Kabakçı & İzmirli, 2009).

Bu yöntemle hareket hissi sağlamak, renklendirmeden daha çok çizime bağlıdır (Görsel 1. 71).



Görsel 1.71: Esneklik ile hareket hissi uyandıran örnek çizim

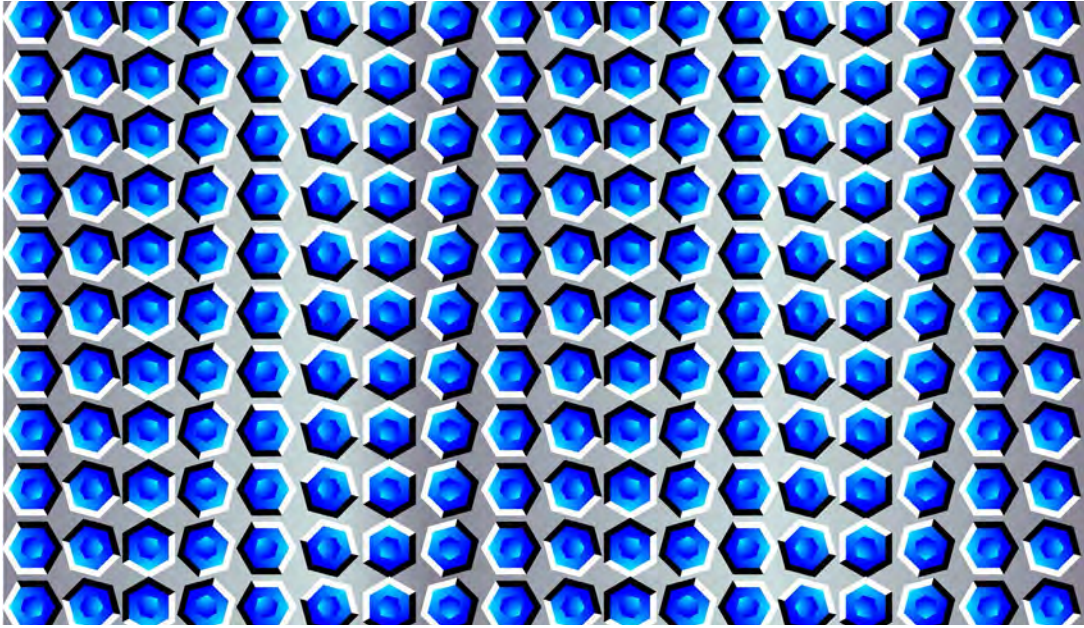
17. DERS İÇİ ETKİNLİK

Bisiklete binen insanlar, çalışan bir mikser, rüzgârdan sallanan ağaç dalları veya dönen bir rüzgâr gülü gibi çevrenizde hareket eden nesnelerin neler olduğunu düşününüz. Bunlardan herhangi birini seçerek konuda geçen hareket hissi uyandırma yöntemlerini uygun bir şekilde resmediniz.

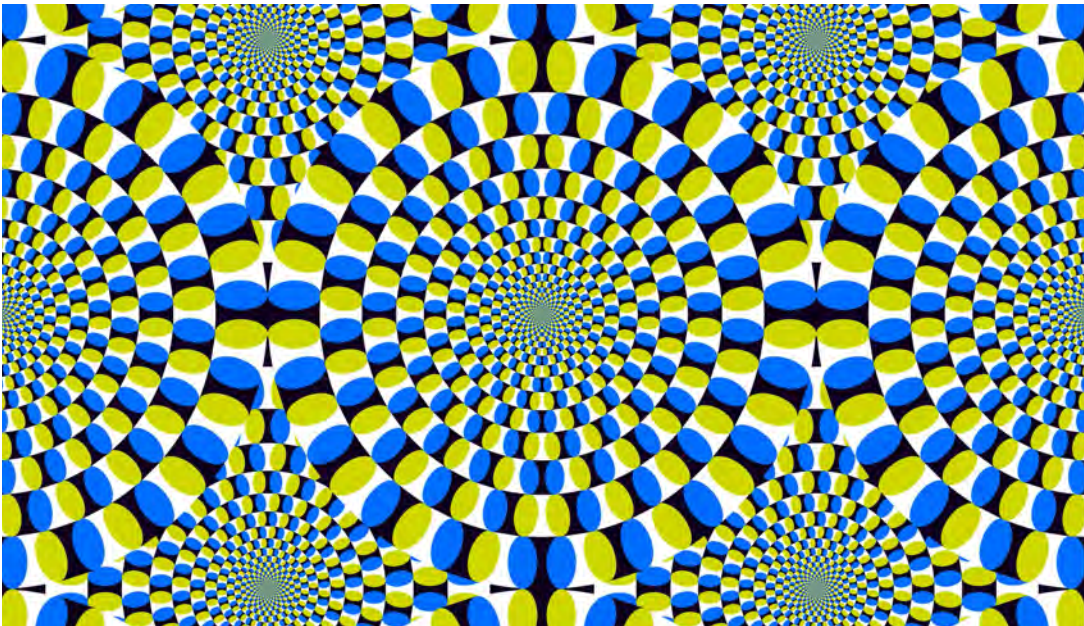
Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

İNCELEME

Görsel 1.72 ve 1.73'te şeklin hareket hâlinde olmasının sebebi sizce ne olabilir?



Görsel 1.72: Geometrik illüzyon



Görsel 1.73: Geometrik illüzyon

İNCELEME

Görsel 1.74'te Van Gogh'a (Ven Goh) ait "Yıldızlı Gece" tablosunda ressamın hareketi nasıl yansıttığını inceleyiniz.



Görsel 1.74: "Yıldızlı Gece", 1889, Van Gogh, 73,7 x 92,1 cm, tuval üzerine yağlıboya, Modern Sanat Müzesi (MOMA), ABD

BEN KİMİM?

Vincent Willem Van Gogh [(1853-1890) Vinsint Villım Ven Goh]

30 Mart 1853'te Hollanda'da bir köyde doğmuştur.

Vincent'in çocukluğu on iki yaşına kadar köyünde, tabiatla baş başa geçmiştir. 16 yaşında, önce Brüksel'de üç yıl sonra da Paris'te bir sanat galerisinde satış memuru olarak çalışmıştır.

Kardeşi Theo (Tiyo) ile de bu yıllarda mektuplaşmaya başlamıştır. Galeri yöneticileri ile yaşadığı anlaşmazlıklar sonucu 1876'da İngiltere'ye dönmüş ve burada düşük bir ücretle özel bir okulda öğretmenlik yapmıştır. 1877'de Amsterdam Üniversitesinin din adamı yetiştirme seminerine katılmış; ancak başarılı olamamış sonrasında baba evine geri dönmüştür.

Ardından 1878'de Belçika'da madenlerin olduğu bir köyde gönüllü papaz olmuştur. Buradaki hayatı, sefalet ve yoksulluk içinde geçmesine rağmen belkide en mutlu zamanları olmuştur. Kendisini, madencilerin yoksul hayatlarına adanmıştır. Resim yapma tutkusu da kaderinin dönüm noktası olan bu yerde başlamıştır. Kardeşi Theo'dan resim malzemelerini temin ederek madencilerin eskizlerini yapmaya başlamıştır.

Resim eğitimi almak isteyen Vincent, buradan ayrıldıktan sonra Brüksel'de anatomi ve perspektif dersleri almıştır. Fakat bir süre sonra hastalanıp ailesinin yanına geri dönmüştür.

Babası 1886 Ocak'ında ölünce Paris'e kardeşi Theo'nun yanına gitmiştir. Kardeşinin yardımıyla Paris'te, Pissarro [Pesaro (1830-1903)] , Degas [Diges (1834-1917)] , Toulouse-Lautrec [Tulüz-Latrek (1864-1901)] ve Gauguin [Gagen (1848-1903)] gibi ünlü ressamlarla tanışmıştır. İnsanlarla olan ilişkisinde hep hayal kırıklığına uğrayan Van Gogh, içindeki coşkun insan sevgisini ve merhametini kelimelerle değil boyalarla anlatmıştır.

Paris'te canlı renkleri, sinirli ve kıvrak çizgileriyle iki yüzü aşkın tablo yapmıştır. 20 Şubat 1888'de Güney Fransa'nın Arles (Ars) kasabasında sarı bir binaya yerleşmiş ve en ünlü resimlerini burada yapmıştır ("Kıyıda Kayıklar", "Günebakan", "Geceleyin Kahve Manzarası").

37 yaşında ölen Van Gogh'un sanatı, çağdaş resim anlayışının yaratılmasında başlıca rolü oynamıştır. Van Gogh'un iç dünyasını anlattığı, Theo'ya yazdığı mektuplarından birindeki şu sözleri, sanat anlayışını açık seçik ortaya koymaktadır: "Ben; gözlerimin önünde olanı olduğu gibi vermekten çok, boyayı kendime göre bir amaçla, anlatmak istediğimi daha bir kuvvetle dile getirmek için kullanıyorum."



1.9. Zihinde Canlandırılan Figürlerin Anatomik Özelliklerini Optik Görüntüye Uygun Olarak Görselleştirme

KONUYA BAŞLARKEN

- “Optik görüntü” ve “yanılsama” kavramları hakkında bildiklerinizi söyleyiniz.
- Günlük yaşamınızda karşılaşılabileceğiniz görsel yanılsamaların neler olabileceği hakkındaki düşüncelerinizi sınıftaki arkadaşlarınızla paylaşınız.
- İnsan vücudunda perspektif kurallarının nasıl uygulanabileceği konusundaki düşüncelerinizi sınıftaki arkadaşlarınızla paylaşınız.

Önceki konularda imgesel figür çizimlerine ve insanın anatomik özelliklerine yer verilmişti. Bu bölümde insanın anatomik özelliklerine göre çizilen imgesel figürlerin optik görüntüye uygun olarak nasıl görselleştirileceğine yer verilecektir.

İNCELEME

Görsel 1.75, 1.76 ve 1.77’de Rubens’e ait desenlerdeki figürlerin anatomik özelliklerinin optik görüntüye nasıl yansıtıldığını inceleyiniz.



Görsel 1.75: Desen örneği, P. Paul Rubens

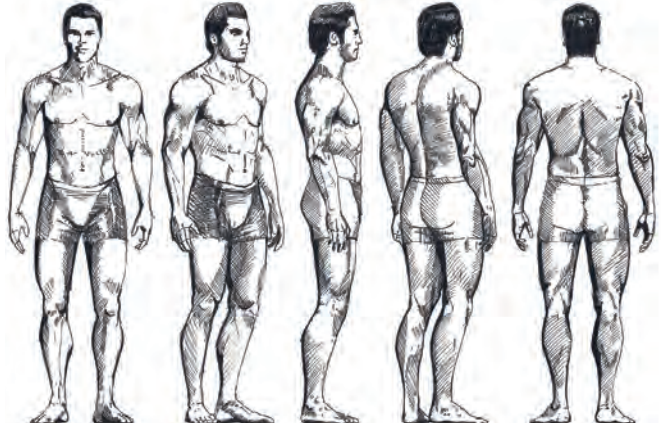


Görsel 1.76: Desen örneği, P. Paul Rubens

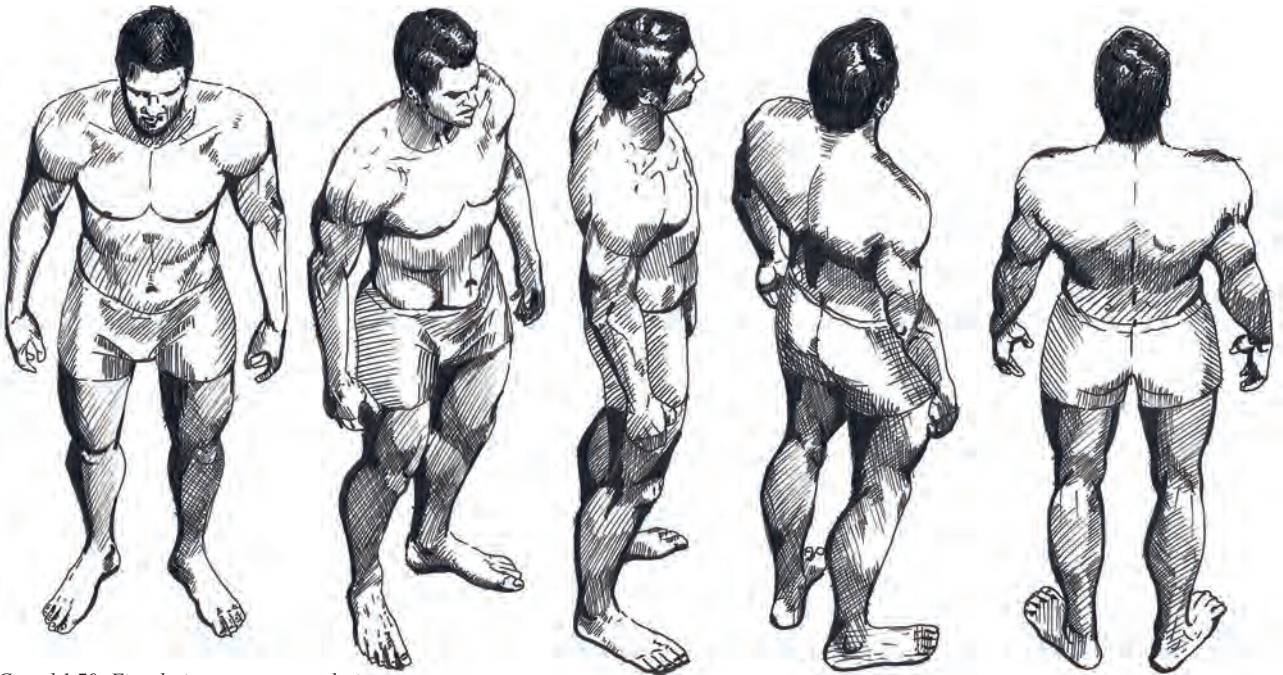


Görsel 1.77: Desen örneği, P. Paul Rubens

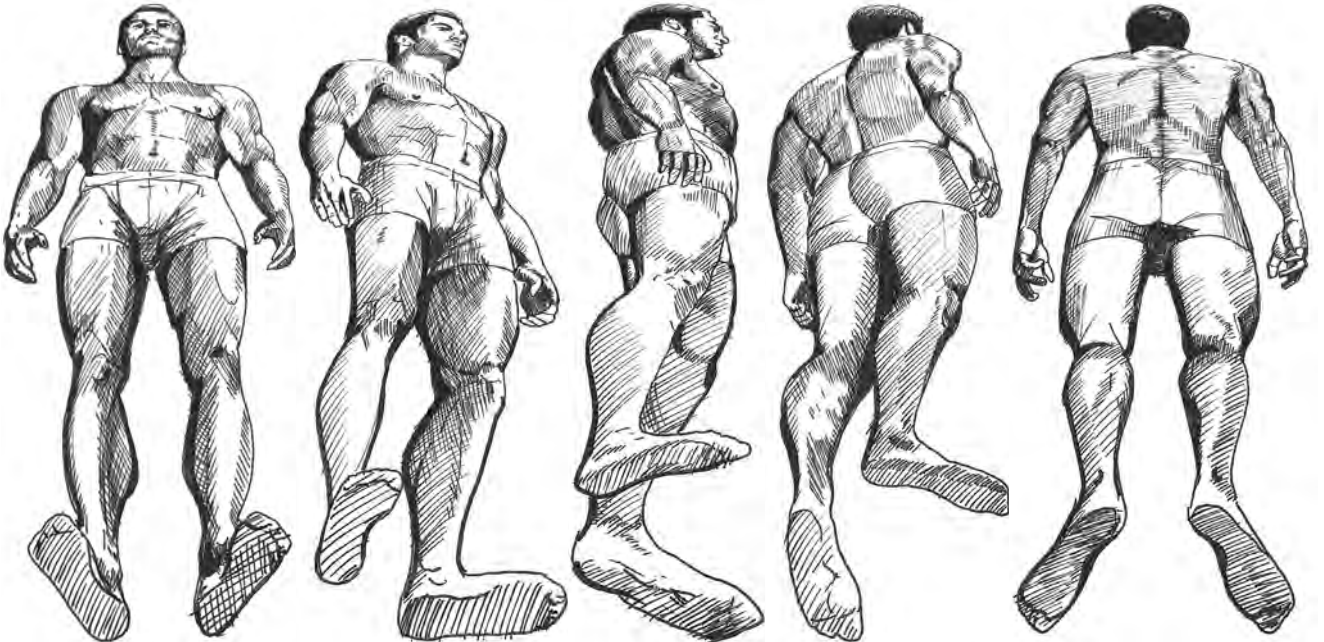
Optik görüntü, “görme ile ilgili olan” anlamına gel- se de çizimdeki optik görüntü daha zengin bir anlama sahiptir. Herhangi bir görüntüyü iki boyutlu yüzeye aktarırken birtakım tekniklerle gerçeğe yakın yani üç boyutlu algısı oluşturmak mümkündür (Görsel 1.78). Perspektif bu tekniklerden birisidir. Figür çizimi üzerin- deki optik görüntü ancak perspektif kurallarının doğru uygulanmasıyla oluşturulabilir (Görsel 1.79, 1.80).



Görsel 1.78: Figürlerin farklı görüşleri



Görsel 1.79: Figürlerin üstten görüşleri



Görsel 1.80: Figürlerin alttan görüşleri



Görsel 1.81: Figürlerin farklı açılardan görünüşleri

Optik görüntüyü resme aktarırken çizilecek figür, bir fotoğraf makinesinin objektifinin önündeymiş gibi düşünülmelidir. Bu durumda göze ya da objektife yakın olan figürün herhangi bir bölümü, olduğundan daha büyük çizilir. Figürün geriye kalan bölümü ise olduğundan daha küçük çizilir. Resimde oluşan orantı değişimlerinin sebebi de gerçekte ışığın verdiği yanılmanın çizimle gösterilmesidir. Sonuç olarak figür, optik görüntüye göre çizilirken perspektif kurallarının doğru uygulanması önemlidir (Görsel 1. 81, 1. 82).

Figür çizimleri üzerinde uygulanan perspektif, en az figürün oran orantısı kadar önemlidir. Figürün doğru olarak algılanabilmesi için bulunduğu açıdan perspektif kurallarına uygun olarak çizilmesi gerekir. İnsan anatomisinin belirli ölçüleri optik görüntü söz konusu olduğunda değişiklik gösterebilir. Örneğin; yatar vaziyetteki bir figüre başının olduğu yerden bakılıyorsa başı vücudunun en büyük parçası, bacakları kısa, ayakları ise küçük olacaktır. Eğer yatan bir figürün ayaklarından başına doğru bakılıyorsa; ayakları vücuduna oranla büyük, başı ise küçük olarak çizilecektir. Optik görüntüye uygun çizimlerin renklendirilmesinde vücudun ön planda bulunan parçalarında daha canlı renkler kullanılırken görüntüde uzak kalan yerlerinde ise az belirgin renkler kullanılır.



Görsel 1.82: Figürlerin farklı açılardan görünüşleri



Görsel 1.83: Optik görüntüye uygun örnek resim

Zihinde canlandırılan figürlerin çiziminde, güçlü bir görsel hafıza birikimine ihtiyaç vardır. Bu da bakılan her şeyi detaylı olarak görebilmeyi gerektirir. Çizimde geometrik formlara perspektif kurallarını uygulamak, optik görüntüyü elde etmede yardımcı bir araçtır. Bu bakımdan figür anatomisine uygun geometrik formu belirlemek ve perspektif vermek, çizimin optik görüntüye uygun olmasını sağlayacaktır (Görsel 1. 83).

BİLGİ NOTU

Başkalaştırma; figürün yaşı, karakteristik özellikleri, kıyafeti vb. özelliklerinin değiştirilmesi anlamına gelmektedir.

6. DERS DIŞI ETKİNLİK

Çevrenizdeki figürlerden yararlanarak figürlerin optik görüntüsüne uygun fotoğraflar çekiniz. Fotoğrafını çekeceğiniz kişiden izin istemeyi unutmayınız. Çektiğiniz fotoğraflarda insan figürlerinin yanı sıra hayvan figürlerine de yer veriniz. Çektiğiniz fotoğrafların çıktılarını veya bilgisayar ortamına aktarılan görüntülerini model dosyasına yerleştiriniz. Bu görseller, imgesel figürlerin optik görüntüye uygun olarak çiziminde gerekli olacaktır.

18. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Ders dışı etkinlikte çektiğiniz fotoğraflardan bir tanesinin siyah beyaz bir çıktısını alınız.
- Çıktısını aldığınız bu fotoğraf üzerinde optik görüntü oluşturan (yanılsamaya sebep olan) figüre ait bölüm veya bölümleri belirleyiniz.
- Bu figürü, model olarak kullanarak istediğiniz bir mekâna uygun bir yerleştirmeye 35x50 cm ölçülerindeki bir kâğıda çiziniz ve renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler, altlık ve cetvel.

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

Cücelerin ve çocuk figürlerinin anatomileri, normal kabul edilen figürlerin anatomik özelliklerinden çok farklıdır. Çocukların ve cücelerin kafa ölçüleri, vücut ölçülerine göre daha büyüktür. Dolayısıyla optik görüntü verilmesi amaçlanan figür çizimlerinde perspektif doğru bir şekilde kullanılmazsa resimlerdeki figürler, bir çocuk ya da cüce gibi görünebilir (Görsel 1.84, 1.85).



Görsel 1.84: Çocuk figürü



Görsel 1.85: Cüce figürleri

19. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Sınıftaki gönüllü bir öğrenciden diğer öğrencilerin görebileceği bir yere çıkmasını isteyiniz.
- Gönüllü öğrenciden optik görüntüye uygun, beş dakikalık, üç farklı duruş sergilemesini isteyiniz.
- Gönüllü öğrencinin bu duruşlarını hızlı çizim yöntemiyle eskiz kâğıdına çiziniz.
- Süre tamamlandıktan sonra herhangi bir çizimi seçiniz. Yine eskiz kâğıdına figürün başkalaştırılmış bir eskizini daha çiziniz.
- Başkalaştırılan figürü, siyah beyaz gazete kâğıdına büyüterek çiziniz. Çizime farklı numaralardaki kalemlemlerle tonlamalar yapınız. Gerekli yerlerde mürekkepli işaretleyiciler kullanınız.
- Çizim tamamlandıktan sonra figürü kesiniz ve oluklu mukavva üzerine yapıştırınız. Figürün etrafına uygun mekân çizimi yaparak siyah toz pastel boya ile tonlamasını gerçekleştiriniz.
- Gerekli görülen yerlerde mukavvanın üst bölümündeki kâğıtların bir bölümünü kaldırarak çizime doku etkisi veriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: Eskiz defteri, siyah beyaz gazete sayfaları, çeşitli numaralarda kalemler, yumuşak silgi, siyah toz pastel boya, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler, oluklu mukavva ve yapıştırıcı.

İNCELEME

Görsel 1.86'da Neşet Günal'a ait resmi inceleyiniz. Figürlerin ellerinin ve ayaklarının büyük oluşuna dikkat ediniz.



Görsel 1.86: "Figür", 1965, Neşet Günal, 40x50 cm, kâğıt üzerine pastel, Çağdaş Sanatlar Müzesi, Eskişehir

BEN KİMİM?

Neşet GÜNAL (1923-2002)

Figüratif Türk resminin duayeni Neşet Günal, 1923'te Nevşehir'de doğmuştur. Küçük yaşlarda fotoğrafları model alarak çizdiği desenlerle resim sanatına ilgisini fark eden öğretmeni Kemal Zerrin'in desteğiyle Güzel Sanatlar Akademisi'ne kaydolmuş ve yine Zerrin'in desteğiyle devlet bursu almıştır. 1939 yılında başlayan ve yaklaşık yedi yıl süren Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'ndeki eğitimi süresince sanatçı, Nurullah Berk, Sabri Berkel ve Léopold Lévy'nin (Liopold Lavi) atölyelerinde çalışmıştır. Bu atölyelerde tanıştığı Nuri İyem, Turgut Zaim ve Avni Arbaş'tan etkilenmiş ve toplumsal gerçekçi üslubunu oluşturmaya başlamıştır.

Sanatçı 1946 yılında Akademi'den birincilikle mezun olmuş ve aynı yıl İtalya bursunu kazanmıştır. Fakat bürokratik birtakım engeller nedeniyle ancak iki yıl sonra Paris'e gönderilmiştir. Sağlam deseni ve güçlü anlatımıyla hocası Léopold Lévy'nin gözde öğrencilerinden birisi olmuştur. Henüz yirmi üç yaşındayken iki eseri ile 1946 yılında Unesco'nun Paris'te düzenlediği Modern Sanat konulu sergisine katılan Türk sanatçıları arasında yerini almıştır. 1948 yılında Paris'teki sanat eğitimine başlayan Günal'ın resimlerinde Fernand Léger (Fernan Leji)'in etkisi görülmektedir.

1954 yılında Türkiye'ye geri dönen Günal, Akademi'ye asistan olarak atanmıştır. Burada uzun yıllar çalıştıktan sonra 1970 yılında profesör olmuştur. 1963'te ikinci kez Paris'e giden sanatçı, burada vitray ve goblen eğitimi almıştır. 1969 yılında 30. Devlet Resim Heykel Sergisi'nde "Kör Hasan'ın Oğlu" adlı çalışmasıyla resim dalında birincilik kazanan sanatçı, yurt içi ve yurt dışında pek çok karma sergiye katılmıştır.

Sağlam desen yapısıyla doğup büyüdüğü Orta Anadolu'nun yaşamını, doğasını, çorak topraklarını ve yoksul ama çalışkan insanlarını anlatan sanatçı; tekniği ve yorumuyla Türk resmine yeni bir bakış açısı kazandırmıştır.

Usta Türk ressamı, 26 Kasım 2002'de hayatını kaybetmiştir.



KENDİMİZİ DEĞERLENDİRELİM

A. Aşağıdaki açık uçlu soruların cevaplarını boş bırakılan yerlere yazınız.

1. Perspektif kurallarını imgesel tasarımlarda kullanmanın faydaları nelerdir? Yazınız.

.....

.....

2. Nesne-figür-mekân ilişkisine dayalı imgesel bir çizimin gerçekleştirilme aşamalarını yazınız.

.....

.....

3. Hareketli insan figürü çizimlerinin gelişmesine katkı sağlayan etkenlerden üç tanesini yazınız.

.....

.....

4. İmgesel tasarımlarda uzaklık ve yakınlık algısı renklerle nasıl sağlanır? Yazınız.

.....

.....

5. İki boyutlu biçimlendirme ile üç boyutlu biçimlendirmedeki mekân kullanımı arasındaki başlıca fark nedir? Yazınız.

.....

.....

6. İmgesel olarak figürleri bir mekân içine yerleştirmek için nelere dikkat edilmelidir? En az üç tanesini yazınız.

.....

.....

7. Resimdeki figürlere ve nesnelere hareket özelliği kazandırabilme yolları nelerdir?

.....

.....

8. Optik görüntüyü resimde uygularken dikkat edilmesi gereken özellikler nelerdir?

.....

.....

B. Aşağıdaki çoktan seçmeli soruları okuyunuz ve doğru seçeneği işaretleyiniz.

9. Escher çizimlerinde belirlediği kadrarla sonsuzluk ve devam hissi vererek merak uyandırmaktadır.

Buna göre Escher,

I. Yanılsama

II. Asimetrik

III. Mekân

IV. Çifte anlam

unsurlarından hangisini ya da hangilerini bir arada kullanmıştır?

A) Yalnız II

B) I ve II

C) I, II ve IV

D) I ve III

E) I, II, III ve IV

10. Bellekten çizim, tasarımcıların ürettiği harika bir disiplindir. Tasarım, yaşantıyı ve hayal gücünü içeren yaratıcı bir süreçtir. Hayalden yapılan çizimler, farklı yaşanmışlıkların ve görsel tecrübelerin yeniden düzenlenerek kompozisyon oluşturulmasıdır ki bu bir tasarımdır.

Hayal gücünü ve çizimleri bir araya getirmek tasarımcılara hangi konuda yardımcı olur?

- A) Anlık çizimde
- B) Filtreleme ve ayıklamada
- C) Yeni tasarımlar görselleştirmede
- D) Seçici görmede
- E) Hatırlamanın hızında

11. I. Işık ana renklerinin üst üste binmesiyle beyaz renk elde edilir.

II. Pigment ana renklerinin tümünün karışımıyla ise çamur grisi bir renk elde edilir.

III. Renk pigmentleri, bitkisel yağlar ve madensel yağların yoğunlaştırılmasıyla elde edilir.

Işık ana renkleri ve pigment ana renkleri arasındaki farklarla ilgili yukarıdaki öncüllerden hangisi ya da hangileri söylenebilir?

- A) Yalnız I
- B) Yalnız II
- C) I ve II
- D) I ve III
- E) I, II ve III

12. Aşağıdakilerden hangisi çok figürlü resimlerde olması gereken özelliklerdendir?

- A) Boya kalitesinin iyi olması gerekir.
- B) Resimde vurgulanmak istenen yeri seyircinin görmesini sağlamak gerekir.
- C) Kullanılan kâğıt ebadının 25 cm x 25 cm olması gerekir.
- D) Resimde çizilecek figür sayısının dördü geçmemesi gerekir.
- E) Çizilen resim kapalı mekânda olmalıdır.

13. İmgesel çizimlerde kullanabileceğimiz başlıca perspektif türü merkezi perspektiftir. Merkezi perspektif; bir kaçış noktalı, iki kaçış noktalı ve üç kaçış noktalı perspektif olmak üzere üç ana başlıkta incelenir.

Aşağıdakilerden hangisi bu üç ana perspektif çeşidinin farklı özelliklerindendir?

- A) Önce ufuk çizgisi çizilir.
- B) Ufuk çizgisi üzerinde iki kaçış noktası belirlenir.
- C) Çizilecek objenin göz hizasının neresinde olacağına karar verilir.
- D) Çizilen objenin köşe noktalarından kaçış noktası yönüne kaçan doğrular kaçış noktasına birleştirilir.
- E) Köşe yükseklik çizgisi, kaçış noktaları yönündeki sağ ve sol kenarın referans çizgisidir.

14. I. Hayvanın kaç tane bacağı vardır?

II. Hayvanın bacaklarının gövdesine oranı nedir?

III. Hayvan diğer hayvanlara oranla küçük mü yoksa büyük müdür?

IV. Hayvan ne renktir?

Yukarıdaki sorulardan hangisi ya da hangileri hayvanın özelliklerinin zihinde belirmesine ve çizimine yardımcı olmaktadır?

- A) Yalnız I
- B) Yalnız II
- C) I, II ve III
- D) II, III ve IV
- E) I, II, III ve IV

ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

Adı ve Soyadı :

Sınıfı :

Numarası :

YÖNERGE : Bu form, kendinizi değerlendirmeniz amacıyla hazırlanmıştır. “Serbest İmgesel Tasarımlar” ünitesindeki çalışmalarınızı en doğru şekilde yansıtan seçeneğe (✓) işareti koyunuz.

Sıra No	DEĞERLENDİRİLECEK TUTUM VE DAVRANIŞLAR	DERECELER			
		İyi	Orta	Kabul Edilebilir	Zayıf
		4	3	2	1
1	Perspektif tanımını yapar ve perspektif çeşitlerini sayarım.				
2	Optik görüntü ile perspektif ilişkisini açıklarım.				
3	Tasarımlarımı görselleştirirken renk ilişkilerini doğru şekilde kullanırım.				
4	Renk-ışık ilişkisini açıklarım.				
5	Tasarladığım nesne-figür-mekân ilişkilerini görselleştirirken tasarım öge ve ilkelerine uyarım.				
6	İki boyutlu ve üç boyutlu biçimlendirmede mekânın kullanımı arasındaki başlıca farkı söylerim.				
7	Resimlerdeki figürlere ve nesnelere nasıl hareket özelliği kazandırabileceğini söylerim.				
8	Çizim kurallarına uyarak çok figürlü imgesel tasarımlar yaparım.				
9	İşık, mekân, figür öğelerini doğru ilişkilendirerek ve perspektifi doğru kullanarak açık ve kapalı mekânlarda çok figürlü tasarımlar yaparım.				
10	Çoklu figür çizimlerinde, figürlerin aynı ortamı paylaşmasının doğurduğu etkileşime dikkat ederim.				
11	İmgesel tasarımlar yaparken perspektif kurallarına uygun çizim yaparım.				
12	Tasarladığım hareketli insan figürlerini görselleştiririm.				
13	Dikkat etmesi gereken anatomik özellikleri göz önünde bulundurarak tasarladığım hareketli hayvan figürlerini görselleştiririm.				
14	Zihnimde canlandırdığım hareket eden nesneleri uygun yöntemi kullanarak görselleştiririm.				
15	Tasarladığım figürlerin anatomik özelliklerini optik görüntüye uygun olarak görselleştiririm.				

Çalışmalarım Sırasında En İyi Yaptığım Şeyler ve Diğer Yorumlarım:

.....

.....

.....

Öz, akran ve grup değerlendirme formlarının sonuçları öznel olduğundan öğrencilere bu değerlendirmelerin sonuçlarına göre not verilmemelidir. Uygulama formu, öğrencinin gelişimini takip etmek için arşivde saklanabilir.



2. ÜNİTE

İMGESEL TASARIM UYGULAMALARI



Bu Ünite de Neler Öğrenilecek?

- Edebiyat ürünlerinden yararlanılarak yapılan imgesel tasarımların yanı sıra ulusal değerler ve kahramanlarla ilgili tasarımlar yapma
- Rüyalar, hayaller, sportif etkinlikler, sanat etkinlikleri, gelenekler, görenekler ve manevi değerlerle ilgili imgesel tasarımlar yapma

Ünite Bölümleri

2. 1. Edebiyat Ürünleri ile İlgili İmgesel Tasarımlar
2. 2. Ulusal Değerler ve Kahramanlarla İlgili İmgesel Tasarımlar
2. 3. Rüyalar ve Hayallerle İlgili İmgesel Tasarımlar
2. 4. Sportif Etkinliklerle İlgili İmgesel Tasarımlar
2. 5. Sanat Etkinlikleri Konusunda İmgesel Tasarımlar
2. 6. Gelenek, Görenek ve Eğlencelerle İlgili İmgesel Tasarımlar
2. 7. Manevi Değerlerimiz ile İlgili İmgesel Tasarımlar

2. İMGESEL TASARIM UYGULAMALARI

2. 1. Edebiyat Ürünleri ile İlgili İmgesel Tasarımlar

KONUYA BAŞLARKEN

- Edebiyat ürünlerinin neler olduğu söyleyiniz.
- En fazla tercih ettiğiniz ve okuduğunuz edebî ürünleri söyleyiniz.
- Edebiyat ve sanat arasında nasıl bir bağlantı olduğunu düşünüyorsunuz? Arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Şu ana kadar okuduğunuz görsel yönden zengin kitapları arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Resim çizme yeteneğinizi keşfetme sürecinde, sizi görsel yönden etkileyen hikâye kitapları varsa hangileri olduğunu söyleyiniz.
- Konusunu resmetmek istediğiniz edebî eserleri arkadaşlarınızla paylaşınız.

2.1.1. Edebiyat ve Resim

Sanat, hayal gücünün dışı vurumudur. Sanat kendi içerisinde dallara ayrılır ve bu sanat dalları birbirleriyle bağlantılıdır. Bir sanat dalının diğer bir sanat dalından bağımsız olması düşünülemez. Bu ilişki sanat dallarının birbirlerinden beslenmelerine olanak tanır. Rönesans sanatçılarından bazıları çok yönlü özelliklere sahip olduğundan birden çok sanat dalıyla ilgilenmekteydi. Örneğin; Leonardo da Vinci (Lionarda dö Vinzi) düşünür, mimar, mucit, matematikçi, anatomist olmasının yanı sıra müzisyen, heykeltıraş, yazar ve ressamdı. Yine aynı şekilde Bedri Rahmi Eyüpoğlu da ressamlığının yanı sıra şair ve yazardı.

Edebiyat ve resim; olayları, kişileri, yaşantıları, imgeleri kendi ifade araçları ile yorumlayan iki sanat dalıdır (Görsel 2.1). Güzel sanatlar içerisinde değerlendirilen edebiyat ve resim ilk bakışta birbirlerinden çok farklı sanat dalları gibi görünmektedir. Böyle görünmesi biraz da her iki sanat dalının ifade araçlarının farklı olmasından kaynaklanmaktadır. Edebiyat ifade aracı olarak dili, resim ise çizgiyi ve rengi kullanır. Bu temel farklılığa rağmen edebiyat ve resim arasında sanıldan daha güçlü ve çok boyutlu bir ilişki vardır. Edebiyat ve resmi uygun şekilde birleştiren unsurlardan biri de kitapları resimlemektir.

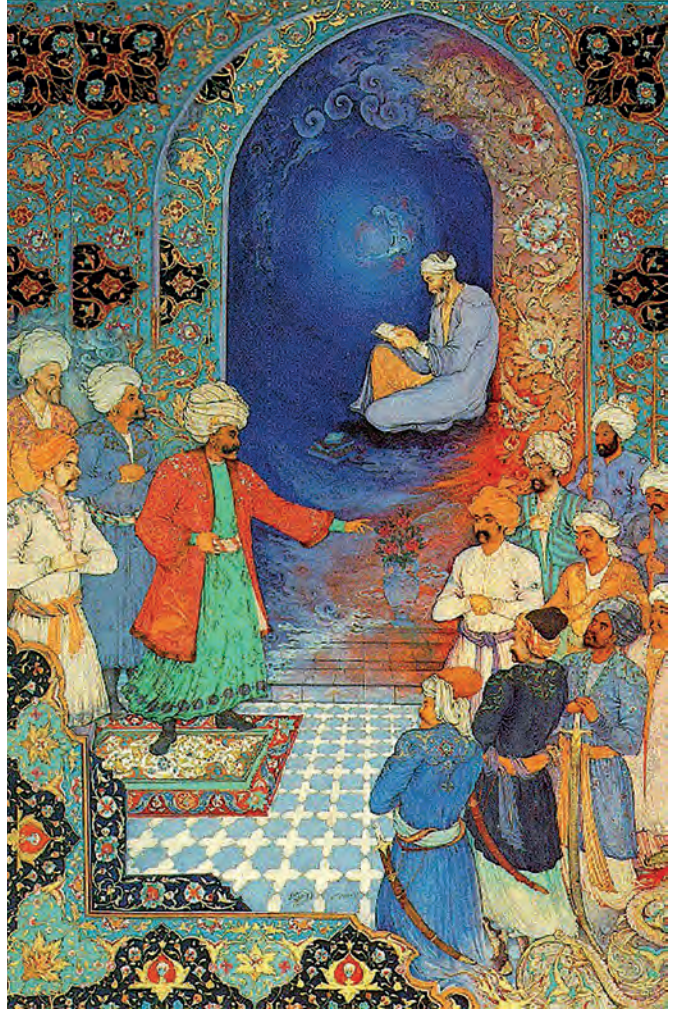


Görsel 2.1: İllüstrasyon örneği

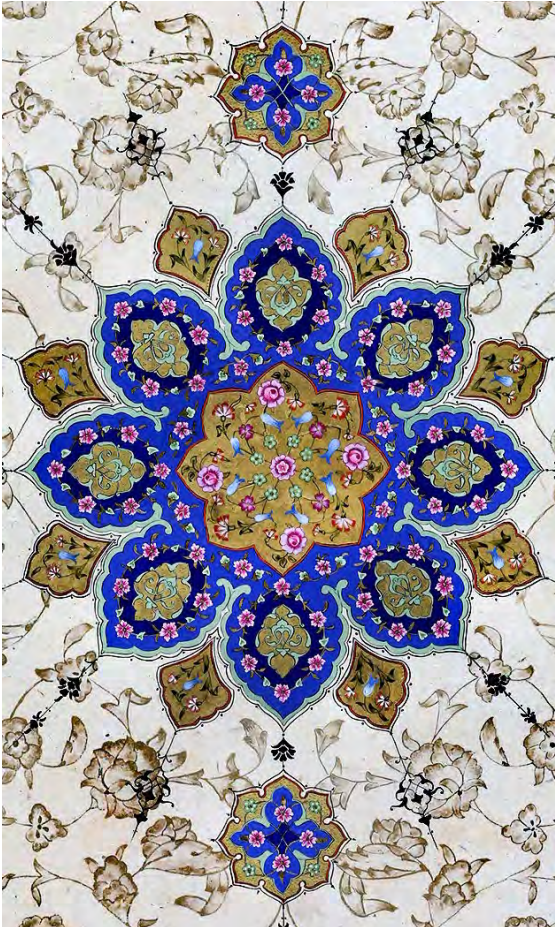
Kitap resimlemenin geçmişi Çin, Orta Asya ve Mısır'da MÖ 2. yüzyılda ilk kez uygulanan minyatürlü el yazmalarına kadar dayanır. Daha sonra Roma, Avrupa, Selçuklu ve Osmanlıda yüzyıllar boyunca bu geleneğe devam edilir. Minyatür sanatına genel olarak kitap resimleme sanatı da denilebilir.

Osmanlıda tarihî olaylar yazılı olarak kayda geçirilirken bir yandan da resimleniyordu. Geleneksel Türk sanatının en önemli türlerinden biri olan minyatür sanatında; imparatorluğun savaşları, fetihleri, seferleri, padişahların tahta çıkışları, elçi kabulleri, bayramlar ve sünnet törenleri gibi konular ele alınıyordu. Minyatürler devletin bu dönemini yansıtan resmî, bilimsel ve tarihi belge niteliği taşıymaktaydı (Görsel 2.2).

Minyatür; Osmanlı el yazmaları türlerinden olan edebî eserlere, albümlere, tarihî ve ilmî kitaplara uygulanmıştır. Yapılan bu minyatürlerin çevresi çoğu kez "tezhip" denen bezemelerle süslenmiştir. Bir süsleme aracı olan tezhibin karakteristik rengi laciverttir. Belgelerin daha estetik olmasını sağlamak için eserlerde, altınla süslenen tezhip ve hat sanatı da kullanılmaktadır (Görsel 2.3, 2.4).



Görsel 2.2: Minyatür örneği



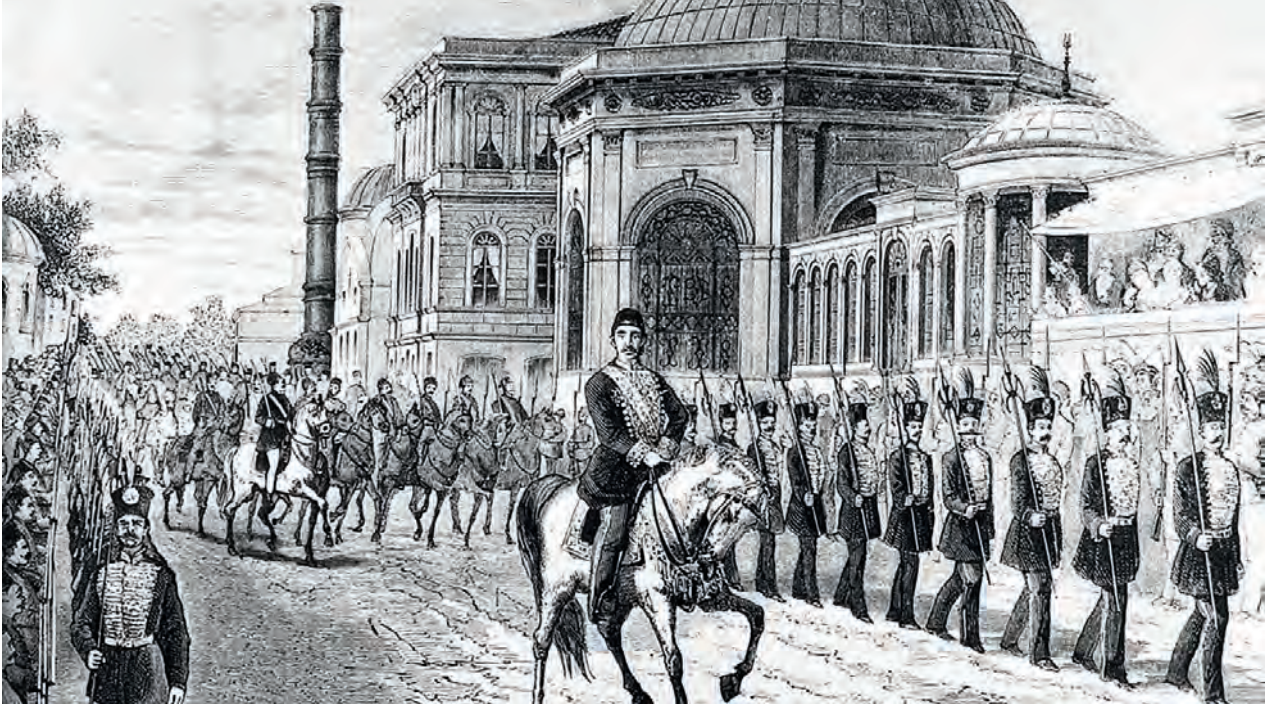
Görsel 2.3: Tezhip örneği



Görsel 2.4: Hat örneği

2. ÜNİTE

Avrupa'da kitap resimlemesi, ilk olarak özgün baskı tekniklerinin kullanılmasına dayanır. Bu tekniklerden en çok kullanılanı gravürdür. Gravür, aynı zamanda kitap basımında ve resimlendirmede de kullanılan bir yöntemdir. Metal, taş ve tahta üzerine oyma tekniğini kullanarak yapılan ve kâğıda aktarılan bu teknik oldukça yaygındır. Gravürün diğer tekniklerden farklı ve en belirgin özelliği çoğaltılabilir olmasıdır (Görsel 2.5, 2.6).



Görsel 2.5: Gravür örneği



Görsel 2.6: Gravür örneği

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

Düşünceleri başkalarına aktarmak amacıyla kullanılan yazının temeli, resim sanatına dayanmaktadır. İlk olarak Eski Mısır Medeniyetinde görülen hiyeroglif yazı şekli resimlerden oluşmaktadır (Görsel 2.7).



Görsel 2.7: Eski Mısır medeniyetine ait hiyeroglif yazısı

Çocuklara okuma alışkanlığı kazandırmada önemli bir yere sahip olan çocuk kitaplarında görsellerin fazla kullanılması, metni daha zengin hâle getirmektedir. Kitaplar, çocuğu eğitmekle kalmayıp onun yaşamını da yönlendirir. Bu nedenle çocuk kitaplarındaki resimler (illüstrasyonlar), çocuğun eğitiminde ve gelişiminde önemli bir paya sahiptir.

BİLGİ NOTU

Başlık, slogan veya metin gibi sözel unsurları görsel olarak betimleyen ya da yorumlayan, açıklayan, somutlaştıran, süsleyen bütün unsurlara genel olarak **illüstrasyon** adı verilir.

2.1.2. Edebî Ürünün İmgesel Tasarımı

Edebiyat ve resim arasındaki en önemli ortak nokta her iki sanat dalının amacının da kişide estetik haz uyandırmak olmasıdır. Bu amaç, edebiyat ve resmi birbirine yaklaştırmaktadır.

Herhangi bir edebiyat ürününden yararlanarak imgesel tasarım yapmanın temelinde hayal gücü yatmaktadır. Bunun için çok sayıda kitap okumak büyük önem taşımaktadır. Tıpkı bir kitap kapağı tasarlar gibi herhangi bir edebiyat ürününü görselleştirmek için de bütün bir eseri tek bir karede ifade etmek gerekir. Bunun için eserde ifade edilen dönemin kültür unsurlarını göz önünde bulundurmak önemlidir. Eserde ifade edilenlerin yerinin, kıyafetlerinin, mekânının ve yaşantısının hangi döneme ait olduğunun detaylı bir şekilde araştırılması gerekir.

Üzerinde çalışılacak metnin içeriği hakkında bilgi ve görüş sahibi olunmalı, metindeki mesaj ve duygu resim diline doğru bir şekilde aktarılmalıdır. Her çalışmada olduğu gibi bu çalışmada da ciddi bir araştırma gerekmektedir.

2. ÜNİTE

Edebî bir metnin imgesel bir tasarımını yaparken hikâyenin ana karakterinin belirleyici özelliği gösterilmelidir.

- Başta ana karakter olmak üzere, masalda geçen karakterlerin kişilik özelliklerinin edebî açıdan nasıl tasvir edildiğinin tüm ayrıntılarıyla bilinmesi gerekir (Görsel 2.8).
- Eskizlerden itibaren metindeki kişisel özelliklerine dayanarak karakterlerin anatomik yapısının, vücut oranlarının belirlenmesi, çeşitli hareket ve açılardan tasarlanması gerekir (Mardi, 2006).



Görsel 2.8: İllüstrasyon örneği

- Perspektif bilgisi önemlidir. Farklı eskizler üretilmelidir. Kabataslak eskizlerle başlanıp daha sonra nihai kompozisyona karar verilmelidir (Görsel 2.9).



Görsel 2.9: İllüstrasyon örneği



Görsel 2.10: İllüstrasyon örneği

Eskizler, karakterlerin sahne içindeki yeri ve hareketini doğru ifade etmelidir.

- Tek bir figür yerine birden fazla figür kullanılmalıdır. Diğer unsurlarla da çalışma desteklenebilir (Görsel 2.10).
- Gerçek dışı bir şeyler yaratılabilir. Hayal gücü yardımıyla çizime bakan kişiler beklenmedik bir şeyle şaşırtılarak ilgi çekilebilir (Görsel 2.11).



Görsel 2.11: İllüstrasyon örneği

Her ne çizilirse çizilsin, hikâyeyi veya mesajı anlatmaya yardımcı olan bir ipucu mutlaka kullanılmalıdır.

- Bir mesaj verilmelidir. Bu mesajı hissettirmek için hikâye tasvir edilmeli, izleyici durumu hayal etmeye davet edilmelidir (Görsel 2.12).
- Ana kahraman merkeze konulmalıdır. Kullanılan kahraman istenildiği kadar belirgin veya gizli olabilir. Tüm duygular, olaylar ve temalar diğer alanlara eklenebilir (Görsel 2.13).



Görsel 2.12: İllüstrasyon örneği



Görsel 2.13: İllüstrasyon örneği



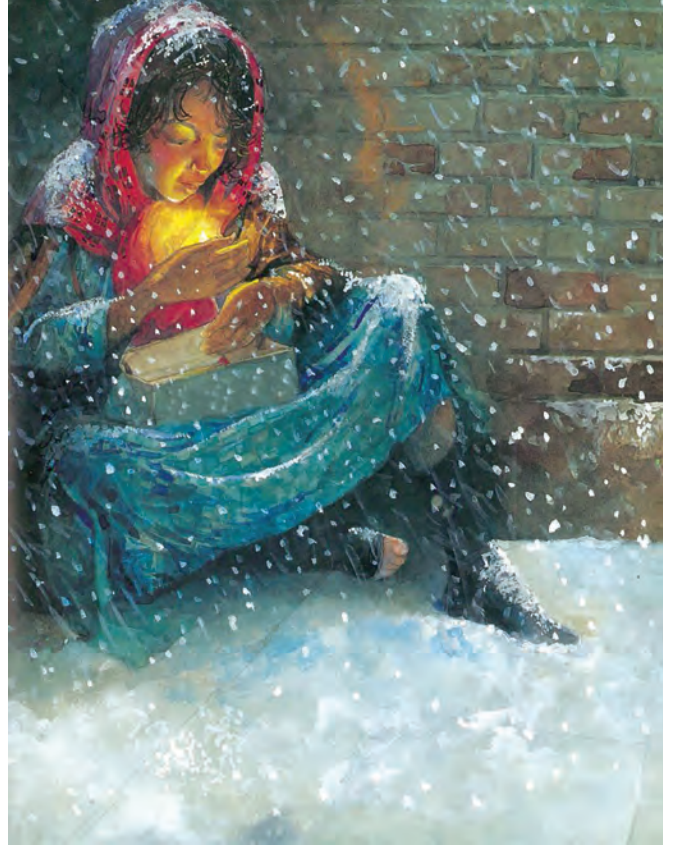
Görsel 2.14: İllüstrasyon örneği

- Denge doğru kullanılmalıdır. Denge çok önemli bir kompozisyon aracıdır. Öğeler, kompozisyon düzenini bozmayacak şekilde dağıtılmalıdır.
- Mesafe doğru belirlenmelidir. Perspektif doğru bir şekilde kullanılmalıdır. Figürler küçük ve renk netliği azaltılarak yakın mesafedeki figürler ise daha büyük ve canlı renklerle çizilmelidir. (Görsel 2.14).
- Görüntünün belli unsurlarını vurgulamak için ışık ve gölge kullanılabilir. Kullanılan ışık ve gölgeler, gözün odak noktasının merkez figüre çekilmesini sağlar (Görsel 2.15).



Görsel 2.15: İllüstrasyon örneği

- Anlatımın her yönü mantıklı olmalıdır. Karakterler bulundukları mekâna aitmiş gibi hissedilmelidir. Örneğin, karın nereden geldiğini görselleştirirken bu durum, karakterlerin yüz ifadeleri ve beden dili aracılığıyla anlatılabilir (Görsel 2.16).
- Hikâyenin renklendirilmesinde anlatmaya çalıştığınız öykünün hangi bölümünü resmettiğiniz önemlidir. Renkler, ilgili bölümün içeriğine uygun olarak seçilmelidir. Örneğin, öyküdeki çevresel koşullara veya olayların günün hangi saatinde geçtiğine dikkat edilmelidir (Görsel 2.17).
- Genel olarak resmin içindeki her unsur, her ayrıntı çok önemlidir ve anlatımı güçlendirmeye yarar. Kontrast, renk, ton, doku ve ritmin doğru bir şekilde kullanılmasına özen gösterilmelidir.



Görsel 2.16: İllüstrasyon örneği



Görsel 2.17: İllüstrasyon örneği

2.1.3. Türk Edebî Eserlerine Konu Olan Fantastik Tasvirler

Günümüzde mitoloji denince akla ilk gelenler; Poseidon, Hera, Zeus gibi Yunan mitolojisi karakterleridir. Oysa bizim kültürümüze ait pek çok mitoloji karakteri de bulunmaktadır. Bunlardan; Ulgenbay, Ayisit ve Kubay'ın adları bile duyulmamıştır. Asena, Oğuz Kaan, Alper Tunga, Tepegöz ve Otugen; isimleri ise en fazla bilinenleridir.

Kültüre özgü mitolojik karakterleri yeniden canlandırmanın en iyi yolu, onları göze hitap eden şekillerde ortaya koymaktır. Sözlü olarak aktarılan efsaneler veya mitolojik karakterler, bir süre sonra unutulabilir. Ancak bir heykel, fresk ya da resim şeklinde herhangi bir sanat eserine dönüştürülerek ortaya konulduklarında asla unutulmazlar.

Sfenks ve griffonlar mitolojiyi anlatan en iyi fantastik tasvirlerdir.



Görsel 2.18: Sfenks örneği



Görsel 2.19: Griffon illüstrasyon örneği

Sfenks; kafası koç, kuş veya insan, gövdesi ise uzanan bir aslan şeklini alan heykeldir. Sfenkslerin fiziksel özellikleri değişiklik gösterir. Ancak genellikle iki veya daha fazla hayvanı birleştirir. Bazı sfenkslerde ise insana ait bölümleri görmek mümkündür (Görsel 2.18).

Antik Mısır'da ortaya çıkan efsanevi canlı olan sfenks, Eski Yunan'da ve Mezopotamya'da var olmuş, daha sonra Batı dünyası tarafından saygı görmüş ve bugüne kadar Doğu kültürlerinde varlığını sürdürmüştür.

Griffon; Türk mitolojisinde geçen aslan gövdeli, kanatlı ve kartal başlı düşsel varlıktır. En çok bilineni, kuş ve aslan birleşimi şeklinde olanlarıdır (Görsel 2.19, 2.20).



Görsel 2.20: Griffon illüstrasyon örneği

1. DERS İÇİ ETKİNLİK

- <http://www.eba.gov.tr/> adresindeki sesli kitap örneklerinden birini dinleyiniz.
- Sınıftaki arkadaşlarınızla sesli kitaptaki karakterlerin ve mekânların neler olduğunu konuşunuz. Değerlendirmelerinizi tahtaya yazınız.
- Anlatılan hikâyeden yola çıkarak hafızanızda oluşan görüntüyü resmediniz ve resmi renklendiriniz.
- Tamamlanan çalışmalarınızı bir yerde toplayınız. Dinlenen hikâyenin farklı şekillerde nasıl resmedildiğini değerlendiriniz.

Kullanılabilir Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

1. DERS DIŞI ETKİNLİK

- Türk edebiyat ürünlerinden şiir, öykü, masal, fabl, fıkra, atasözü, deyim, anı gibi eserlerden örnekler araştırınız.
- Hangi edebiyat ürünündeki varlıkların veya tasvirlerin sizi etkilediğini düşününüz.
- Etkilendiğiniz varlığın tasvirini kendinize göre farklı bir olay kurgusunda ve mekân içinde çizin ve çiziminizi renklendiriniz.

Kullanılabilir Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

2. DERS İÇİ ETKİNLİK

Dünya edebiyatının en ünlü romancılarından biri olan Fransız yazar Gustave Flaubert'in [Gustav Flaubert (1821-1880)] Madame Bovary (Madam Boviri) adlı eserinden aşağıdaki alıntıyı okuyarak zihninizde canlanan karakteri uygun bir mekâna yerleştirip imgesel tasarımını yaparak renklendiriniz.

"...Köşede, kapının ardında kalmıştı, ancak görülebiliyordu, on beş yaşlarında bir köy çocuğuydu, boyu hepimizin boyundan uzundu. Alnındaki saçlar, bir köy ilâhicisinin saçları gibi dümdüz kesilmişti, akıllı uslu, pek sıkılgan bir hâli vardı. Omuzları geniş değildi, dört etekli, kara düğmeli, yeşil çuhadan elbisesi koltuk altlarını rahatsız ediyor olmalıydı, işlemeli kol ağızlarının arasından, çıplak durmaya alışmış kırmızı bilekleri görünüyordu. Askıların pek fazla çektiği sarımsı pantolondan mavi çoraplı bacakları çıkıyordu. İyi boyanmamış, çivili, sağlam kunduralar giymişti. Derse kalkıp anlatmaya başladık. Vaiz dinler gibi can kulağıyla dinledi, dinlerken ayak ayak üstüne atmaya, sıraya dirseğini dayamaya bile cesaret edemiyordu..."

Kullanılabilir Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya, pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

İNCELEME

Resimlerdeki mitolojik tasvirleri inceleyiniz
(Görsel 2. 21, 2. 22, 2. 23, 2. 24).
Düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 2.21: Mitolojik Kentauros illüstrasyonu



Görsel 2.22: Mitolojik Zümrüdüanka illüstrasyonu



Görsel 2.23: Ahmet Güneştekin



Görsel 2.24: Ahmet Güneştekin

3. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Aşağıda Türk mitolojisinin tanrıçalarından biri olan Su İyesi'ni anlatan metni okuyunuz.
- Okuduğunuz metni imgesel olarak bir kompozisyonda kurgulayıp çiziniz ve çiziminizi renklendiriniz.

Su İyesi

Türk, Tatar ve Altay mitolojisinde suyun koruyucu ruhudur. Mitolojiye göre her su kaynağının bir iyesi (sahibi) bulunur. Açık renkte kıyafet giyerler ve suyun derinliklerinde, kayalıkların arasında bulunan saraylarda yaşarlar. Aynı zamanda saçsız, sakalsız ve kaşsız varlıklardır. Bazı inanışlarda deniz kızı, su sunası (ördek) olarak bilinen yarı balık yarı kadın varlıklardır.

Su İyelerinin hareketlerini anlamak olanaksızdır. Çünkü bir anda durgun suyu dalgalandırıp büyük dalgaların oluşmasına ve suyun çevreye taşmasına sebep olabilirler. Ayrıca kuş ve yılan kılığına da girebilirler.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

BEN KİMİM?

Mustafa Delioğlu (1946-)

1946'da Erzincan'da doğmuştur. Gençliğinden itibaren resim sanatında kendini yetiştirmeye başlamış ve özgün tarzını oluşturmuştur. 1974'te açtığı atölyesinde bugüne kadar iki binden fazla kitap resimlemiştir (Görsel 2. 25, 2. 26). İllüstrasyonlarının yanında, açtığı yirmi resim sergisiyle sanatseverlerle buluşmuştur.

2000 yılında, her iki yılda bir uluslararası bir jüri tarafından verilen Hans Christian Andersen (Hans Kırışçın Endirsın) ödülünün ilk Türk çizgi adayı olmuştur. 2013 yılında, İsveç hükümeti tarafından çocuk ve gençlik edebiyatı alanında verilen ödülü olan Alma'da çizgi adayı olarak ülkemizi temsil etmiştir.



Görsel 2.25: Kitap illüstrasyon örneği



Görsel 2.26: Kitap illüstrasyon örneği

2. 2. Ulusal Değerler ve Kahramanlarla İlgili İmgesel Tasarımlar

KONUYA BAŞLARKEN

- Ulusal değerlerimizi ve millî kahramanlarımızı konu alan bir sinema filmi veya belgesel izleyiniz.

İNCELEME

Görsel 2.27 ve 2.28'deki resimleri inceleyerek aşağıdaki sorulara cevap veriniz.

- Aşağıda verilen farklı resimlere ait resimlerin ortak teması ne olabilir?
- Ressamların bu resimlerdeki ortak amaçları ne olabilir?
- Resimler sizi etkiledi mi? Neden?
- Resimlerin sizde uyandırdığı duygu nedir? Neden bu duyguya kapıldığınızı arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 2.27: "Kurtuluş Savaşı Panoraması" detay, duvar resmi, Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi, Ankara



Görsel 2.28: "Kurtuluş Savaşı Panoraması" detay, duvar resmi, Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi, Ankara

İNCELEME

- Görsel 2.29 ve 2.30'daki resimleri inceleyiniz.



Görsel 2.29: "Topçular Son Mermi", 1917, Namık İsmail, 205 x 145 cm, tuval üzerine yağlıboya, Resim ve Heykel Müzesi, Ankara



Görsel 2.30: "Millî Mücadele", 1917, Sami Yetik, 130 x 170 cm, tuval üzerine yağlıboya, Askeri Müze, İstanbul

4. DERS İÇİ ETKİNLİK



Görsel 2.31: İllüstrasyon örneği



Görsel 2.32: İllüstrasyon örneği

Görsel 2.29 ve 2.30'daki resimlerle Görsel 2.31 ve 2.32'deki illüstrasyon örneklerini karşılaştırarak illüstrasyonların benzerliklerini ve farklılıklarını aşağıdaki boşluklara yazınız.

-
-
-
-
-
-
-
-

2. ÜNİTE

Ulusal Değer: Bir ulusun kendine özgü saydığı ve sahip olmakla övündüğü toplumsal ve kültürel öğelere denir. Örneğin; bayrağımız, geleneklerimiz ve vatan toprağı bunlardan bazılarıdır.

Milli Kahraman: Millete büyük hizmetlerde bulunmuş ve milletin hayatında silinmez izler bırakmış şahsiyetlerdir.

Türklük ve kahramanlığın âdeta özdeşleştiği kadim kültürümüzde sayısız milli kahramana rastlamak mümkündür. Mustafa Kemal Atatürk, Nene Hatun, Ulubatlı Hasan, Oruç Reis, Sütçü İmam, Yörük Ali Efe, Malkoçoğlu, Barbaros Hayrettin Paşa, Kara Fatma, Şerife Bacı, Hasan Tahsin, Halide Edip Adivar, Gazi Osman Paşa ve Ömer Halisdemir gösterdikleri eşsiz kahramanlık, fedakârlık ve liderlikleriyle bunlardan sadece birkaçıdır.

Not: Figürlerin anatomik özelliklerine göre çizim ve teknikleriyle ilgili bilgilere ve uygulamalara birinci üniteye yer verildiğinden bu konulara tekrar girilmeyecektir. Bu bölümde milli kahraman figürlerinin illüstrasyon yöntemiyle çiziminden bahsedilecektir.

Daha önce de belirtildiği gibi başlık, slogan ya da metin gibi sözel unsurları görsel olarak betimleyen veya yorumlayan bütün unsurlara genel olarak "illüstrasyon" adı verilmektedir. Illüstrasyonda amaç sanat yapmaktan ziyade herhangi bir konuyu anlatmaya yardımcı olmaktır. Antik Dönem mağara resimlerinden gazetelerde çizilen karikatürlere kadar farklı illüstrasyon örnekleri vardır. Illüstrasyon, grafik sanatının bir koludur. Bu sanatın Türkiye'de ilk uygulayıcısı İhâp Hulusi Görey'dir (Görsel 2.33).

Çoğunlukla kitap içi resimlemeleri olarak kullanılmakta olan illüstrasyonların hazırlanmasında geleneksel çizim ve boyama malzemelerinin yanı sıra fotoğraftan, kolajdan ve bilgisayar tekniklerinden de yararlanılmaktadır (Görsel 2.34).



Görsel 2.33: Illüstrasyon afiş örneği



Görsel 2.34: Bilgisayar illüstrasyonu



Görsel 2.35: Bilgisayar illüstrasyonu

İllüstrasyonun herhangi bir mesajı en anlaşılır şekilde kavratmaya yarayan resim türü olması nedeniyle hayatın her alanında var olduğu görülür. Örneğin; havaalanlarında, alışveriş merkezlerinde, mimari alanda, moda yayınlarında, kitap kapaklarında, afişlerde, reklamcılık ve fotoğrafçılık alanında illüstrasyon örneklerine rastlamak mümkündür. Bu bağlamda yapılan tanımların çok olması, illüstrasyonun aslında geniş bir kullanım alanına sahip olduğuna işaret eder (Atan, 2013) (Görsel 2.35).

İllüstrasyonların Renklendirilmesi: İllüstrasyonda kullanılabilecek en uygun teknik sulu boya tekniğidir. Kâğıdın suyu emicilik özelliği yüksek ve suya dayanıklı olması bu tekniğin başarılı olmasını sağlamaktadır. Sulu boya şeffaf bir boya olduğu için eskizler kâğıda çok hafif çizilmelidir. Aynı zamanda kâğıdın beyazlığından yararlanarak illüstrasyonlarda ışık ve gölge etkisi de yaratılabilmektedir (Görsel 2.36).



Görsel 2.36: Sulu boya illüstrasyonu

2. ÜNİTE

Çocuk kitapları illüstrasyonlarında sulu boya tekniğiyle boyanan resimler her zaman çocuklar açısından ilgi çekici ve samimidir. Sulu boyanın kendine has özelliği, ışık- gölge oyunlarına olanak vermesi resme boyut katmakta ve resmin ilgi çekici olmasını sağlamaktadır. Çocukların beğenisine sunulan kitap illüstrasyonlarında kullanılan sulu boya tekniğinin canlı ve parlak renklerde olması önemli bir ayrıntıdır (Mardi, 2006) (Görsel 2.37).



Görsel 2.37: Sulu boya tekniği illüstrasyonu

Kapaticılık özelliğinden dolayı guaj boya da illüstrasyonda tercih edilen bir tekniktir (Görsel 2.38). Bir başka teknik ise yağlı ve kuru olmak üzere iki çeşidi bulunan pastel boya tekniğidir. Bu teknik; ton değerlerini elde etmede, gölgelelendirmede ve renkleri birbirine karıştırmada rahat çalışma imkânı sağlar. Pastel boyanın yanı sıra kuru boya tekniği de hemen hemen aynı özelliklere sahip olduğu için illüstrasyon renklendirmesinde tercih edilen bir diğer boyama yöntemidir. Son olarak çeşitli atık malzemelerin kesilerek veya yırtılarak yapıştırılmasıyla yapılan kolaj da illüstrasyondaki renklendirme tekniklerinden biridir.



Görsel 2.38: Guaj tekniği illüstrasyonu

2. ÜNİTE

Günümüzde illüstrasyonların renklendirilmesinde bilgisayar programları kullanılmaktadır. Bilgisayar ortamında karakter oluşturulabileceği gibi çizilen eskizlerin taranarak bilgisayara aktarılmasıyla da renklendirme yapılabilmektedir.

Renklendirmede hangi teknik seçilmiş olursa olsun figür veya objelerin etrafına uygulanacak olan siyah ya da koyu renkli kontur çizgilerin kullanımı hem çizim hem renklendirme hatalarını yok etmede önemli bir ayrıntıdır. Bu durum çizimdeki figür veya objelerin daha belirgin olmasını da sağlamaktadır (Görsel 2.39).



Görsel 2.39: Kontur çizgileri uygulanmış illüstrasyon örneği

Ulusal değerler ve kahramanlarla ilgili imgesel tasarımlar yaparken ilk olarak taklit yöntemi kullanılabilir. Fakat çizer bir süre sonra kendine ait bir stil bulmalıdır. Çünkü her meslek dalında olduğu gibi sanat alanında da etik değerler vardır. Sanatçı adayı sanat eğitimi aşamasında bu etik değerlerden haberdar olmalı ve çalışmalarında kendine karşı dürüst olmalıdır. Taklitten ve çalıntı yöntemlerden uzak durmalı, kendine has bir üslup geliştirme çabası içinde olmalıdır. Çizerin ortaya koyduğu eserler, başkaları tarafından ayırt edilebilecek nitelikte olmalıdır. Fotoğraflardan yararlanılarak yapılan çizim ve renklendirmelerin tekrarlanmasıyla bir üslup oluşturulabilir. Görsel 2.40'ta fotoğraftan yararlanılarak millî kahramanımız Mustafa Kemal Atatürk çizilmiştir ve resim, çizerin kendi üslubuyla renklendirilmiştir.



Görsel 2.40: "Mustafa Kemal Atatürk" çizimi ve renklendirilmesi

2. ÜNİTE

Stil oluşturmak uzun zaman alan bir süreçtir. Stil, dönemlere göre değişiklikler gösterebilir, farklılaşabilir. Zaten çizgi değişmiyorsa gelişme de olmuyor demektir, bu da çizerin sitilinin sıradanlaştığının göstergesidir. Jean-Luc Godard'ın (Cin Luk Gadirt) dediği gibi: "Önemli olan nereden aldığınız değil, nereye götürdüğünüzdür."

Çizimi yapılacak konu özel bir dönemle ilgiliyse bu konu ile ilgili görseller araştırılmalıdır. Fotoğraflar, filmler ve çizgi filmler incelenmelidir. Ancak referans olarak seçilen eserleri birebir kopya etmekten kaçınılmalı, çizer kendine has çizim tekniğini ortaya koyabilmelidir.

Model dosyasından yararlanılarak çizim yapılabilir. Önemli çizerlerin çalışırken çekilmiş videolarının seyredilmesi ve dijital fotoğraflardan yararlanılması size bu süreçte katkı sağlayacaktır. Önce kaynak olarak seçilen eserin aynısı çizilip sonrasında resmi deforme edip işe başlanabilir.

Seçilen kahramanın hikâyesi de oldukça önemlidir. Akla ilk geleni çizmeden önce figür zihinde tasarlanır, olgunlaştırılır ve tasarlanan figürün benzerleri incelenir. Sonrasında figürler benzerlerinden ayrılır ve çizimin üzerinden belli bir zaman geçtikten sonra tekrar değerlendirilir.



Görsel 2.41: "Topal Osman" figürü çizimi



Görsel 2.42: "Fatma Seher Erden" figürü çizimi

Hikâyede ana karakter ve yardımcı karakterler bulunmalıdır. Ana karakter her zaman ön planda ve diğerlerinden farklı olmalıdır. Yardımcı karakterler ana karakterin tamamlayıcısıdır. Yardımcı karakterler, üstlendikleri rol çerçevesinde birbirlerinden farklı görsel ve fiziksel özelliklere sahip olarak tasarlanmalıdır. Ana karakter ve yardımcı karakterlerin görsel olarak ayırt edici özelliklerinin belirlenmesi gerekmektedir.

Kahramanın "Dünyayı Kurtaran Adam" olmasına gerek yoktur. Tam tersine belki de yavru bir kedi için hayatını tehlikeye atabilmesi, çok daha manalı ve etkileyici olabilir. Büyük olayların içerisine konulan karakterler kendiliğinden büyümeyizler. Karakterlerin insani ve manevi değerleri yaşayan bireyler olmalarına özen göstermek onları daha güçlü ve anlamlı kılacaktır (Görsel 2. 41, 2. 42).

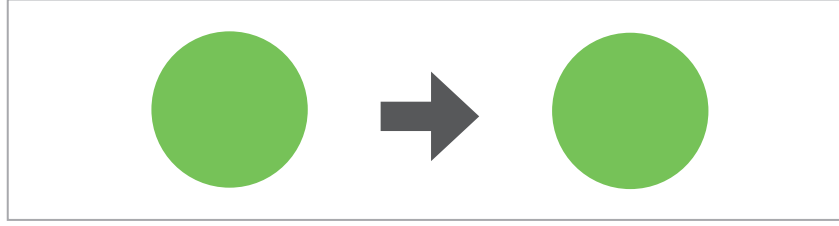


Görsel 2.43: "Yörük Ali Efe" figürü çizimi

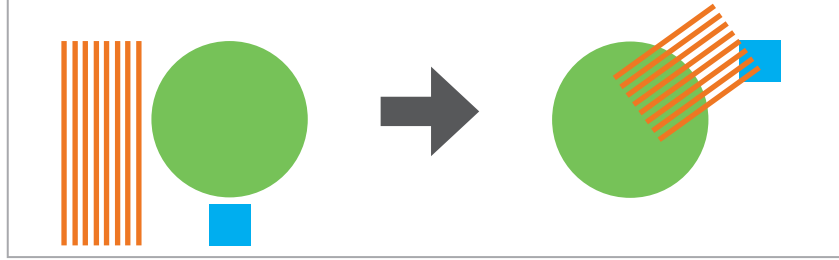
Karakter tasarım sürecinde karakterin yaşı, cinsiyeti, kilosu, boyu, saç ve ten rengi, vücut yapısı, tavrı, duruşu, görünüşü ve varsa anatomik bozuklukları göz önünde bulundurulmalıdır. Karakterlerin kıyafetleri tüm anlatım karelerinde aynı olmalıdır. Aynı ölçütler hayvan karakteri oluşturmada da geçerlidir (Görsel 2.43).

2. ÜNİTE

Şekil 1'de görüldüğü üzere tek bir kaynaktan yararlanmak sizi aynı sonuca götürürken şekil 2'deki gibi birden fazla kaynağı sentezlemek sizi çok daha farklı ve özgün bir sonuca ulaştıracaktır.



Şekil 2.1: Tek bir kaynaktan yararlanılmasıyla ulaşılan sonuç



Şekil 2.2: Birden fazla kaynağın sentezlenmesiyle ulaşılan sonuç

2. DERS DIŞI ETKİNLİK

- Millî çizgi roman kahramanlarının kimler olduğunu ve bu kahramanlara hangi çizirlerin hayat verdiğini araştırınız.
- Sevdiğiniz ve sevmediğiniz kahramanların özelliklerini yazınız. Daha sonra bu kahramanları karşılaştırarak hangisinin karakter özelliklerinin daha ağır bastığı yönündeki fikirlerini söyleyiniz.
- Daha önce çizmediğiniz bir kahramanı önce zihninizde canlandırarak sonra fotoğrafına bakarak çizin. Çiziminiz bittiğinde iki resim arasındaki farkları söyleyiniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

5. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Hazırlık çalışmasında seyrettiğiniz veya okuduğunuz millî kahramanlarımızı konu alan eserlerdeki ana ve yardımcı karakterlerin özelliklerini sınıftaki arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Eserlerdeki kahramanların karakteristik özelliklerini tahtaya yazınız.
- Bu özellikleri göz önünde bulundurarak karakterlerin illüstrasyon tasarımlarını yapınız.
- Birinci ünite de verilen perspektif, figür çizimi ve renk kullanımı kurallarına bağlı kalarak tasarlanan illüstratif karakterleri, nesne-mekân-figür ilişkisi içerisinde kendi oluşturduğunuz kompozisyonda resmediniz.
- Resmedeceğiniz olay örgüsünü dört aşamaya indirgeyiniz. Kahramanınızın tüm hikâyesini dört aşamada anlatabilmek için en can alıcı bölümlerin illüstrasyonunu yapmanız, konuyu daha iyi aktarabilmenizi sağlayacaktır.
- Dört eşit parçaya böldüğünüz resim kâğıdınızın her bir bölümüne, tasarladığınız kurguyu resmederek renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

3. DERS DIŞI ETKİNLİK

- Devrim Kunter'in "Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları" çizgi karakterinin oluşum sürecini anlatan "Çizgi Roman Yolculuğu" nun birinci bölümünü izleyiniz.
- Anıl Çelikkaya'nın bir karakteri tasarlama ve çizme sürecini anlattığı "Çizgi Roman Karakteri Yaratmak" adlı videosunu izleyiniz. Ardından bu videolar hakkındaki görüşlerinizi yazılı metin hâlinde model dosyanıza koyunuz.

6. DERS İÇİ ETKİNLİK

Kara Fatma [(1888-1955) Fatma Seher Erden]

Kara Fatma, Erzurumlu Yusuf Ağa'nın kızıdır. Balkan Harbi'nde kocası Derviş Erden'le Edirne'de Yanık Kışla'da bulunmuştur. Birinci Dünya Savaşı'nda dokuz kadınla birlikte Kafkas Cephesi'nde savaşmıştır. Eşi Sarıkamış'ta şehit düşmüştür. Mondros Mütarekesi'nden sonra Üsküdar'a, oradan Bolu ve Ankara yoluyla Sivas ve Erzurum'a giderek Gazi Mustafa Kemal'den kendisinin vazifelenmesini istediğini, kırk üç kadın silah arkadaşı olarak şark vilayetlerindeki vazifelerini yerine getirdiklerini, 1923'te yapılan bir mülakatta anlatmıştır. Fatma Seher, Mustafa Kemal'le nasıl görüşebildiğini hatıralarında şöyle anlatır: "Mustafa Kemal'in huzuruna çıkabilmek için muhtelif kıyafetlere girerek üç günlük bir mücadeleden sonra devamlı bir takibin neticesi olarak Sivas'ta öğle yemeğine davetli bulunduğu bir yere giderken yolda Mustafa Kemal'i yakaladım. Üzerimde çarşaf vardı. Yüzüm de peçe ile kapalıydı. Kendisiyle bir mesele hakkında görüşmek istediğimi söyleyince ilk defa sert bir lisan kullanarak "Ne görüşeceksin?" dedi. "Kalbimdeki vatan aşkı bu sert muameleye üstün gelerek derhâl peçemi kaldırdım. İstanbul'dan buraya kadar kendisiyle görüşmek için geldiğimi ve maruzatımı bir dakika için dinlemesini ısrarla rica ettikten sonra, pek yakınımızda bulunan küçük bir lokantaya beni kabul ettiler." bilgisini vermiştir. Mustafa Kemal ona, silah kullanmayı, ata binmeyi bilip bilmediğini sormuştur. Aldığı cevaplardan memnun olarak "Bütün kadınlar senin gibi olsa idi Kara Fatma." demiş ve adı bundan sonra Kara Fatma kalmıştır. "Kendi eli ile yazdığı kâğıdı vesika olarak bana verdi." "Sıkışık vaziyetlerde sana yarar. Haydi göreyim seni, verdiğim talimatı unutma, bir an evvel İstanbul'a git, hazırlan ve işe başla." dediğini anlatmıştır (Görsel 2.44).



Görsel 2.44: Fatma Seher Erden (Kara Fatma)

- Millî mücadele kahramanlarımızdan Kara Fatma'yı, metinde ifade edilen kurgu ile imgesel olarak tasarlayınız ve renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya, pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

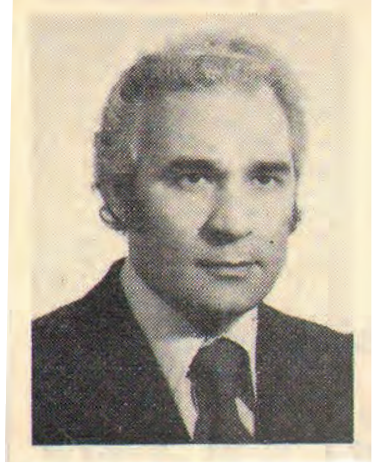
BEN KİMİM?

Ayhan Başoğlu (1928-1993)

1928 yılında İstanbul'da doğan Ayhan Başoğlu, 22 yaşında Dil-Tarih-Coğrafya Fakültesinden mezun olmuştur. Çocuk Esirgeme Kurumunun yayınladığı "Çocuk" adlı dergide 1948 yılında çizdiği kapak illüstrasyonu ve resimlerle kariyerine başlamıştır. Türk tarihine olan ilgisi, vatani görevi dolayısıyla gittiği Kore'de savaş sonu hazırlanan Türk mezarlığını gezerken canlanmıştır. Çizim konusundaki yeteneğini de devreye sokacağı tarihî bir kahraman arayışına girerek Malkoçoğlu'nu yaratmıştır.

Ayhan Başoğlu, Türkiye'ye döndükten sonra çalışmaya başladığı Cumhuriyet gazetesinde, 26 Ekim 1964 tarihinden itibaren "Dağlar Kralı" ile ilk defa Malkoçoğlu karakterini okuruna sunmuştur. Yoğun ilgi karşısında koleksiyonunu yeni maceralarla zenginleştirmiştir. Malkoçoğlu, sonraki yıllarda Tercüman Gazetesi sayfalarından okuruyla buluşmaya devam etmiştir. Çizimleri, karakterle özdeşleşen Cüneyt Arkın'ın oynadığı "Malkoçoğlu" adlı sinema filmine de uyarlanmıştır.

Dinamik ve rahat çizgi stiliyle tanınan Başoğlu, Malkoçoğlu adlı kahramanıyla özdeşleşmiştir (Görsel 2.45). Ancak 1981 yılında Kültür Bakanlığının siparişi ile hazırlanmaya başlanan ve Mustafa Kemal Atatürk'ün hayatının anlatıldığı "Altın Saçlı Kahraman" onun en iyi çizgi romanı kabul edilmektedir. Türkçenin yanı sıra Arapça ve İngilizce olarak da basılan bu çalışmasını, Günaydın gazetesine çizdiği televizyon dizisi uyarlaması da olan "Kara Şimşek İstanbul'da" ile 1984'te Hürriyet Çocuk Dergisi için hazırladığı "Ege'nin Derinliklerinde" adlı eserleri izlemiştir. Millî Eğitim Bakanlığının çizgi roman serisine dâhil olan ve 1991'de basılan Kılıç Ali Reis ise Ayhan Başoğlu'nun son çizgi roman çalışmalarından biri olmuştur (Görsel 2.46). Çizer, Aralık 1993'te Çanak-kale'de hayatını kaybetmiştir.



Görsel 2.45: "Malkoçoğlu" çizgi romanları



Görsel 2.46: "Yorgun Savaşçı" çizgi romanından çizim

2. 3. Rüyalar ve Hayallerle İlgili İmgesel Tasarımlar

KONUYA BAŞLARKEN

- Görsel 2.47'deki illüstrasyonu bir rüyanın yansıması olarak düşündüğünüzde nasıl yorumlarsınız?
- Gerçeküstü rüyalar görüyor musunuz?
- Gördüğü rüyaları resmeden ressamı tanıyor musunuz? Arkadaşlarınızla paylaşınız.



Görsel 2.47: İllüstrasyon örneği

Rüya uykudayken görülen, uyku sırasında zihinden geçen hayal dizisine denir. Rüyada iken bütün hayaller gerçekmiş gibi yaşanır ve hissedilir. Yapılan araştırmalar rüyanın uykuyu koruduğunu ve sağlıklı hâle getirdiğini de ortaya koymuştur (Akot, 2010).

Rüyalar çok sıradan ve gerçeğe yakın olabileceği gibi gerçeküstü de olabilir. Rüya, gündelik gerçekliğin telafisi ya da ondan kaçmanın ötesinde, zihni farklı bir gerçeklik yaratması için özgür bırakmanın yolunu açmaktadır.

Zihin bir buz dağı gibidir (Görsel 2.48). Uyanıkken yani bilinçli zihin buz dağının su üzerinde kalan küçük kısmıdır. Uykudayken yani bilinçaltı ise zihnin suyun altında kalan dev büyüklükteki asıl bölümdür. Bilinçaltı sürekli olarak faaliyettedir. Bilinçaltı, insanın farkında olmadan çalışan ve uyku hâlindeyken vücut fonksiyonlarının çalışmasını sağlayan bölümdür.



Görsel 2.48: Buz dağı

2. ÜNİTE

Hayal; zihinde tasarlanan, canlandırılan ve gerçekleşmesi özlenen şey veya imgedir (Türk Dil Kurumu). Aslında hem rüyalar hem de hayaller bilinçaltının dışı vurumu şeklinde ifade edilebilir.

Bilinçaltının sanata yansması, dışı vurumculuk (sürrealizm) sanat akımında görülür. Bu akım, Freud'un [Furoyd (1856-1939)] psikanaliz yönteminden esinlenerek ortaya çıkmıştır. Sanatçı bilinçaltındakileri dışı vurarak eserini oluşturur. İnsanı yönlendiren asıl şey bilinçaltıdır (Görsel 2.49).



Görsel 2.49: "Angelus", 1935, Salvador Dali, 32 x 39 cm , Yağlıboya, Salvador Dali Müzesi, ABD

Rüyalarda gerçek hayatta gerçekleşmesi imkânsız olan birçok şeyi görmek mümkündür. Örneğin; insanın bir tavuğa dönüştüğünü görmek, bir robotla denizde yüzmek, çorbanın içinde boğulmak vb.

Birbirinden çok farklı nesneleri birleştirerek rüya ve hayallerle ilgili tasarımlar yapmak mümkündür (Görsel 2.50).



Görsel 2.50: "Okyanus güneşi", 2000, Vladimir Kush, 106 x 122 cm, Tuval üzerine yağlı boya, The Longworth Galeri, ABD

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

Resimlerinde kullandığı sürrealist tarz itibariyle eseleri Salvador Dali'nin eserleriyle karıştırılan Vlademir Kush [Viladimir Kus (1965-...)], sanatını metaforik realizm adıyla tanımlamaktadır. Vlademir Kush'un eserlerinin hemen hemen hepsinde bir mesaj niteliği bulunmaktadır.

Rüyalar ve hayallerle ilgili imgesel tasarımlar yaparken sekiz farklı birleştirme yöntemi kullanılır.

2.3.1. Cansız Bir Nesneyi Canlı Bir Varlıkla Birleştirme

Herhangi bir nesnenin, canlı varlıkla bir arada resmedilmesidir.

Bunun için sıradan, cansız bir nesne seçilir. Bu nesne; etraftaki bir bilgisayar monitörü, ampul veya masadaki bir kurşun kalem olabilir. Daha sonra insan, hayvan veya herhangi bir canlı varlık seçilir. Seçimlerin yaratıcı veya karmaşık olması gerekmez. Solucan gibi basit bir canlı bile olabilir.

Canlı ve cansız varlıklardan yapılabilecek birleştirmelere örnek olarak; kedi ve klavye, insan ve masa, sinek ve kulaklık verilebilir. İlginç fikirler üretmek için çevrede mevcut olan varlıklar değerlendirilebilir (Görsel 2.51).



Görsel 2.51: Cansız nesne ile canlı varlığı birleştirme örneği

2.3.2. İki veya Daha Fazla Canlı Varlığı Birleştirme

Tamamen farklı canlıların bilindik özellikleri, farklı birleştirmelerle bir araya getirilerek gerçeküstü bir yaratım oluşturulabilir. Örneğin; ördek bir koyuna, göz bebeği bir balığa, yarasa kanatları bir sineğe veya bir bayanın parmakları ağaç gövdesine çevrilebilir (Görsel 2.52).



Görsel 2.52: İki farklı canlı varlığı birleştirme örneği



Görsel 2.53: Manzara ile canlı bir varlığı birleştirme örneği

2.3.3. Manzara ile Canlı Bir Varlığı Birleştirme

Herhangi bir manzaraya, insana ait özellikler aktararak bu yöntem uygulanabilir. Bu yöntemde; ilginç, eğlenceli veya korkutucu durumlar söz konusu olabilir. Ay'ın dedeye veya dağın kocaman eteğiyle bir kadına benzetilmesi bu aktarımın en bilinen örnekleridir. Bununla birlikte herkes kendi hayallerini bu yöntemi kullanarak resmedebilir.

Bu düzenleme şehir manzaralarında, sudaki nesnelerde veya farklı şekillerde de uygulanabilir. Bir manzarda, gerçeküstü bir hayatı ortaya koyabilmek için ona baş, kol, bacak veya göz gibi insana ait uzuvlar eklemek mümkündür (Görsel 2.53).

2.3.4. Manzara ile Teknolojiyi Birleştirme

Herhangi bir manzara resminin, teknolojik bir araçla bir arada çizilmesidir. Örneğin; dağ, dere, vadi, deniz veya bir şehir manzarası hayal edilir ve sonra bu manzarayı gerçeküstü kılmak için onlara mekanik veya teknolojik öğeler eklenir. Mesela; ormanın ortasına büyük bir varlık için dev bir düğme konulabilir. Güneşin battığı yere bir vites, topraktan yükselen kollar, pistonlar veya borular eklenebilir (Görsel 2.54).

2.3.5. Bir Nesneyi Teknoloji veya Mekanikle Birleştirme

Çizimde biyoteknoloji etkisi elde etmek için canlı bir nesne, mekanik veya teknolojik unsurlarla birleştirilir. Örneğin; ilginç gerçeküstü efektler elde etmek için bir bitki, kişi veya hayvana mekanik ya da teknolojik bir бүкүлme eklenebilir (Görsel 2.55, 2.56: A, 2.56: B, 2.57).



Görsel 2.54: Manzara ile teknolojiyi birleştirme örneği



Görsel 2.55: Bir nesneyi teknoloji veya mekanikle birleştirme örneği



Görsel 2.56: A. Bir nesneyi teknoloji veya mekanikle birleştirme örneği



Görsel 2.56: B. Bir nesneyi teknoloji veya mekanikle birleştirme örneği



Görsel 2.57: Bir nesneyi teknoloji veya mekanikle birleştirme örneği

2.3.6. Herhangi Bir Nesneyi Gerçek Hayatta Olandan Daha Büyük veya Küçük Yapma

Normalde küçük olan bir nesnenin, normal boyutlu bir nesnenin yanında büyük etkisi oluşturmaktır. Ya da tam tersi, insanların alışık olduğu nesnelerin alınıp küçültülmesidir. Örneğin; bir insan küçültülüyorsa insan figürünün yanına çizilen para, bilgisayar tuşu veya masa bir kamyon boyutunda yapılmalıdır (Görsel 2.58, 2.59).

Bu tarz çizimlerde günlük hayattaki nesneleri kullanmak, daha rahat çalışmalar yapmak için yardımcı olacaktır.



Görsel 2.58: Bir nesneyi gerçekte olandan daha büyük veya daha küçük yapma örneği



Görsel 2.59: Bir nesneyi gerçekte olandan daha büyük veya daha küçük yapma örneği

2.3.7. Bir Ögeyi Ait Olduğu Yerden Çıkarma

Bu çizim yönteminde, nesne veya varlıklara ait herhangi bir parça ait olduğu yerden çıkarılır. Örneğin; bir piyano-
dan siyah tuşlar, insan yüzünden burun veya uçağın gövdesinden kanadı çıkarılabilir (Görsel 2.60, 2.61, 2.62).



Görsel 2.60: Bir ögeyi ait olduğu yerden çıkarma örneği



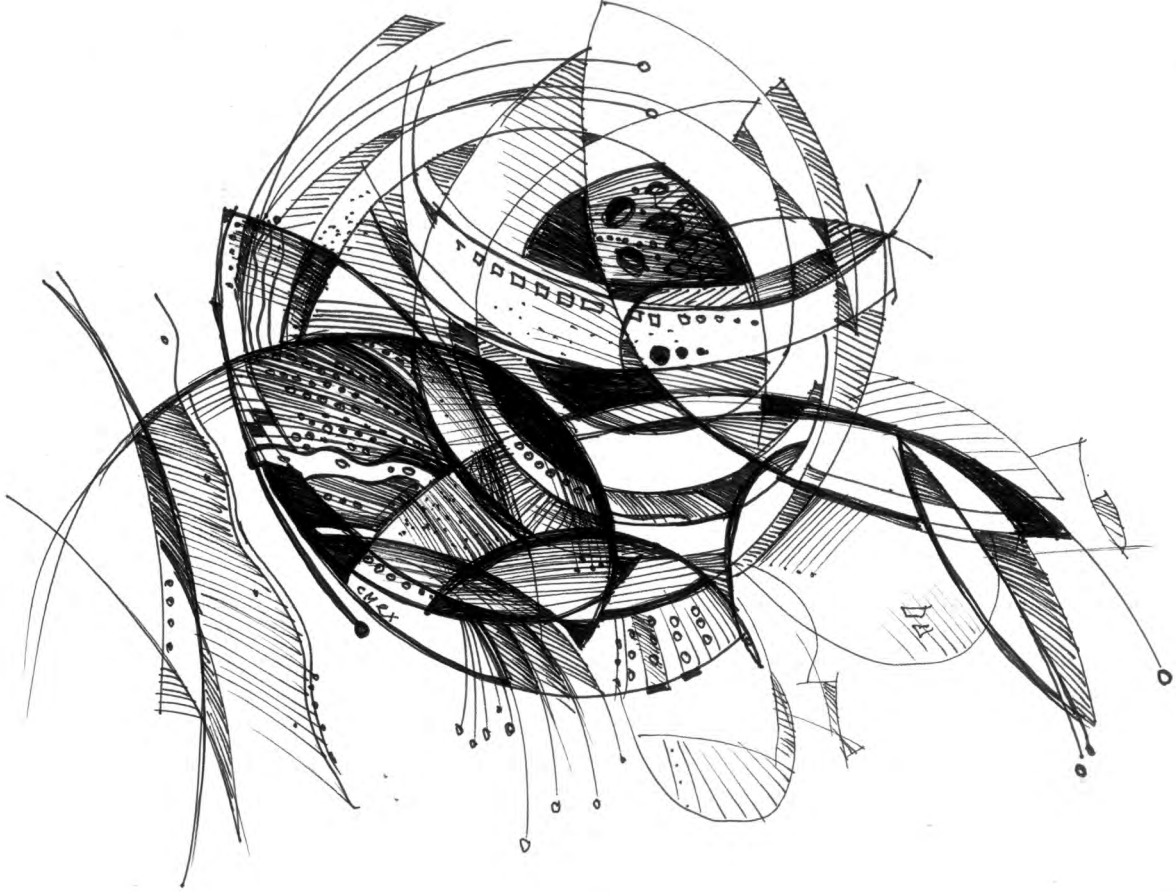
Görsel 2.61: Bir ögeyi ait olduğu yerden çıkarma örneği



Görsel 2.62: Bir ögeyi ait olduğu yerden çıkarma örneği

2.3.8. Otomatizmi Deneme

Otomatizm; hiçbir estetik ön yargıya, ilke ya da kurala bağlı kalmayan, beyinle denetlenmeyen, otomatik bir biçimde yapılan sanatsal çalışmadır. Bu tür çalışmalar yapmak için kâğıt üzerinde kurşun kalem gibi basit bir araçla neye benzediğini önemsemeden içten geldiği gibi çizimler yapılır (Görsel 2.63).



Görsel 2.63: Otomatizm örneği

7. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Obje, hayvan, bitki, uzuv, soyut varlık veya teknolojik araç gibi kavramlardan herhangi birini diğer arkadaşlarınızdan farklı olacak şekilde seçiniz.
- Seçtiğiniz kavramları küçük kâğıtlara yazınız. (Yazılan kâğıtların sayısı sınıf mevcudunun en az iki katı olmalıdır.)
- Yazılan kâğıtları karıştırarak öğretmen masasına koyunuz.
- Her biriniz yazılan kâğıtlardan en az iki tane seçiniz.
- Seçtiğiniz kavramlardan farklı birleştirmeler oluşturarak tasarımlar yapınız ve tasarımlarınızı renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya, pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

3. DERS DIŞI ETKİNLİK

- Uzay, gökyüzü, deniz altında yaşam, kayıp uygarlık, geleceğe dair planlar vb. konulardan herhangi birini seçiniz.
- Anlatılan birleştirme yöntemlerinden yararlanarak bir resim çiziniz.
- Yaptığınız çalışma sonrasında kendinizi ünite sonundaki "Öğrenci Öz Değerlendirme Formu"nda bulunan kriterlere göre değerlendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

İNCELEME



Görsel 2.64: Salvador Dalí'ye ait sandalye tasarımı

Salvador Dalí'ye ait olan bu tasarımları inceleyiniz (Görsel 2.64, 2.65, 2.66, 2.67). Hayallerini çizimle sınırlı tutmayan sanatçının tasarımlarının da en az resimleri kadar sürrealist olduğunu görebilirsiniz.



Görsel 2.65: Salvador Dalí'ye ait telefon tasarımı



Görsel 2.66: Salvador Dalí'ye ait koltuk tasarımı



Görsel 2.67: Salvador Dalí'ye ait ceket tasarımı

8. DERS İÇİ ETKİNLİK



Görsel 2.68: Fantastik dijital resim



Görsel 2.69: Fantastik dijital resim



Görsel 2.70: Fantastik dijital resim

- Görsel 2.68, 2.69 ve 2.70'teki resimlerin size hissettirdiklerini söyleyiniz.
- Gözlerinizi bir süre kapayarak kendinizi bu resimlerin içinde hayal ediniz.
- Hayallerinizden yola çıkarak bu resimlerin etrafında neler olabileceğini düşününüz.
- İmgesel çiziminizi yapınız ve renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

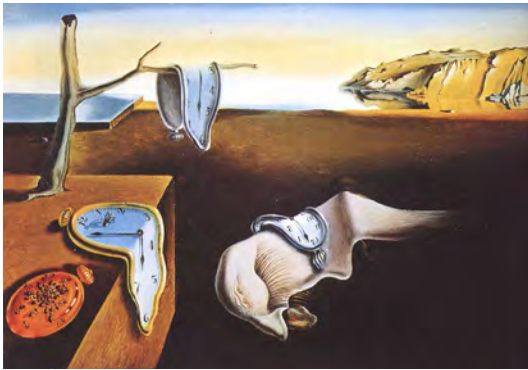
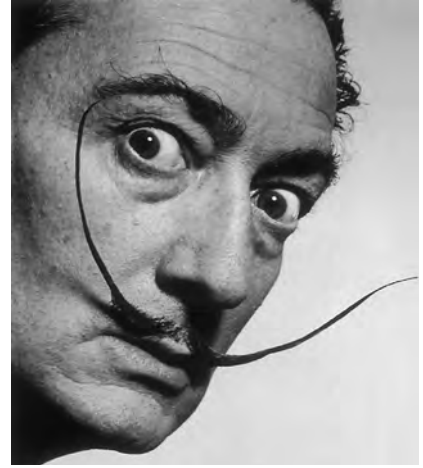
BEN KİMİM?

Salvador Dali [Salvador Dali (1904-1989)]

Sürrealist bir ressam olan Salvador Dali, 11 Mayıs 1904 tarihinde, İspanya'da dünyaya gelmiştir. Resim yeteneğinin farkında olan annesi tarafından hep desteklenen Salvador, kendine büyük bir şöhret getirecek olan ressamlık yoluna da bu şekilde girmiştir. 10 yaşındaki Salvador Dali, annesinin desteği ile özel bir resim okuluna yazılmıştır.

Salvador Dali girmeye hak kazandığı Güzel Sanatlar Akademisi için Madrid'e yerleşmiştir. Henüz İspanya'da fazla yayılmamış olan Kübizm ve Dadaizm akımlarına ilgi duyarak bu akımları eserlerine yansıtan Salvador Dali, çevresinde adından çokça söz ettirmiştir. Salvador Dali, 21 yaşında ilk kişisel sergisini açmıştır. Sonraki yılda kız kardeşi Ana Maria (Ena Maria) ile birlikte Paris'e gitmiş ve Kübizm'in en önde gelen sanatçılarından Pablo Picasso ile tanışmıştır. İspanya'ya döndükten sonra ele aldığı çalışmalarda Picasso'nun etkisi açıkça görülmüştür (Görsel 2.71, 2.72).

1934'te New York'ta açtığı sergi ile şöhretini arttırmış ve artan şöhreti sonrası 1936 yılında gerçekleşen Londra Uluslararası Sürrealist Sergisi'ne konuşmacı olarak davet edilmiştir. Salvador Dali, davete icabet ederken giydiği dalgıç kostümü ile kendi tuhaf çizgisini ortaya koyarak yine kendinden çokça söz ettirmeyi başarmıştır. 23 Şubat 1989'da 84 yaşında iken ölmüştür.



Görsel 2.71: "Eriyen Saatler", 1931, Salvador Dali, 30 x 25 cm, tuval üzerine yağlıboya, Modern Sanat Müzesi (MOMA), ABD



Görsel 2.72: "Uyku", 1937, Salvador Dali, 51 x 78 cm, tuval üzerine yağlıboya, Boyman van Beuningen Müzesi, Hollanda

2. 4. Sportif Etkinliklerle İlgili İmgesel Tasarımlar

KONUYA BAŞLARKEN

- En sevdiğiniz spor dalını söyleyiniz.
- Profesyonel ya da amatör anlamda ilgilendiğiniz herhangi bir spor dalı var mı? Arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Kültürümüze ait spor dallarının neler olduğunu söyleyiniz.
- Bütün spor dallarını içine alan ve her dört yılda bir farklı ülkede yapılan uluslararası spor organizasyonu olan olimpiyatları takip ediyor musunuz?
- Takip ettiğiniz spor dallarındaki sporcuların müsabakalar sırasındaki vücut hareketlerini düşününüz.

İNCELEME

Thomas Eakins'ın farklı spor dallarına ait resimlerinde sporculara verdiği hareketleri inceleyiniz (Görsel 2.73, 2.74, 2.75, 2.76).



Görsel 2.73: "Sayım Almak" 1898, Thomas Eakins, 246.06 x 214.95 cm, Tuval üzerine yağlıboya, Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, ABD



Görsel 2.74: "Beyzbol Oyuncuları", 1875, Thomas Eakins, 27.49 x 32.57 cm, kâğıt üzerine sulu boya, Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, ABD



Görsel 2.75: "Tek Kürekte John Biglin" 1873, Thomas Eakins, 49.2 x 63.2 cm, Kağıt üzerine sulu boya, Metropolitan Sanat Müzesi, ABD



Görsel 2.76: "Biglin Kardeşleri, Yarış Kanosunda", 1873, Thomas Eakins, 102.2 x 153.04 cm, tuval üzerine yağlıboya Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, ABD

Çizim, görme ile iç içe geçmiş farklı bir süreçtir. Daha önceki konularda da belirtildiği gibi iyi bir çizim, iyi bir gözleme ve tekrarlanan çizimlere bağlıdır. Görme kabiliyetini geliştirmek, çizim yapmak için iyi bir temel oluşturmanıza dayanak olur. İmgesel olarak çizim yapmak tıpkı bisiklete binmek gibidir. Bisiklet sürmeyi bilen çoğu kişi bunu nasıl yaptığını ifade edemez. İşte imgesel çizim de bisiklete binmek gibi öğrenilebilir ve geliştirilebilir. Tıpkı bisiklette olduğu gibi bir defa dengeyi kurabildiniz mi gerisi gelir.

Sportif etkinlikler konusunda imgesel tasarımlar yaparken bir sporcunun fotoğraflarda, dergi veya gazetelerde bulunan görsellerinden yararlanabilirsiniz (Görsel 2.77, 2.78, 2.79).



Görsel 2.77: Dağa tırmanan figür



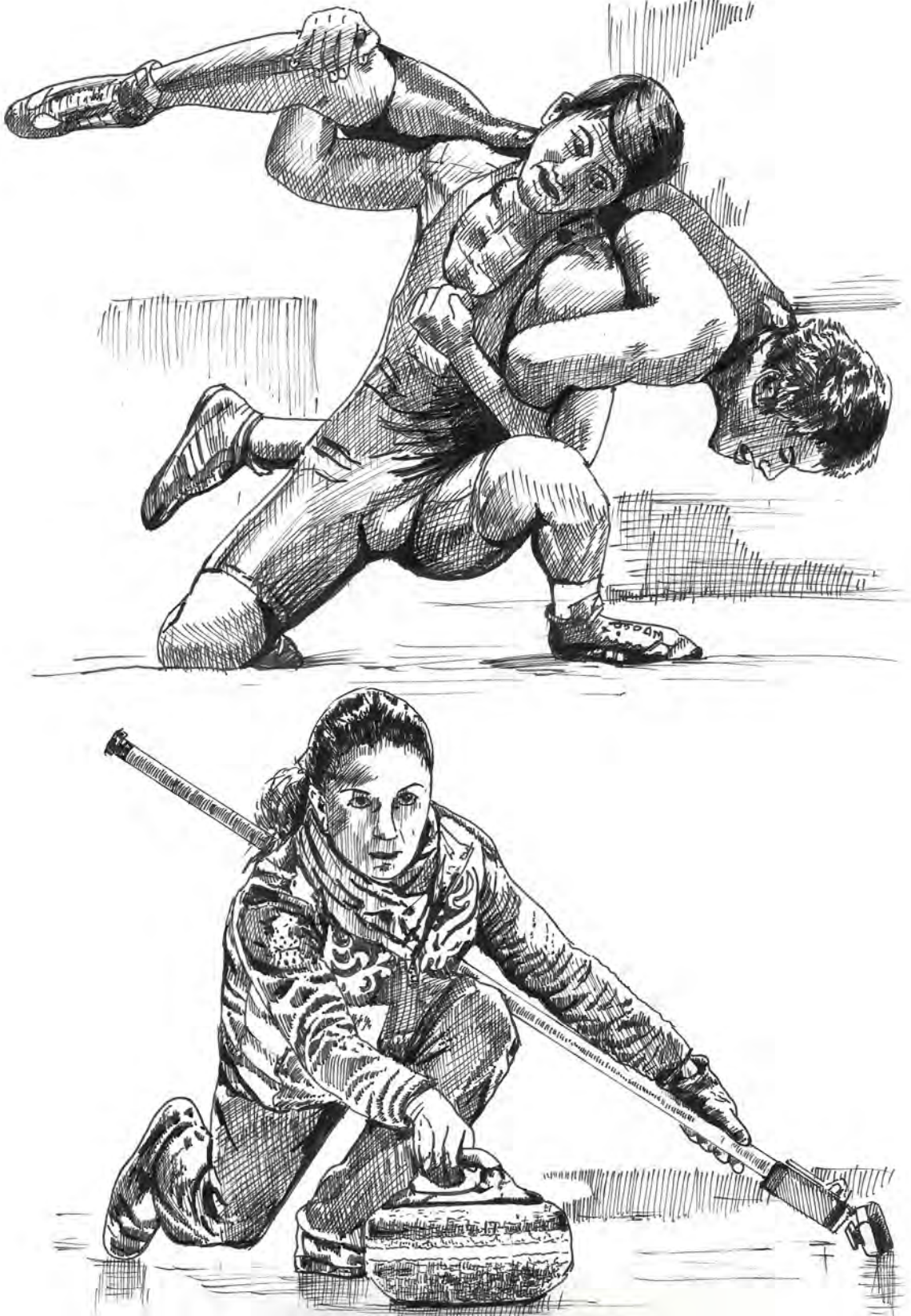
Görsel 2.78: Basketbol oynayan figür



Görsel 2.79: Futbol oynayan figürler

2. ÜNİTE

Söz konusu sportif etkinlikler bir hareket hissi içermektedir. Bu hissi verebilmek için hareketli insan, hayvan ve nesne çizim kurallarının uygulanması gerekir (Görsel 2.80). Aksi takdirde çizim durağan bir etki oluşturabilir. Sporcu figür hareketleri; dinamik denge, çoklu görüntüler, esneklik, bulanıklık ve vektörel çizgi ile verilebilir.



Görsel 2.80: Sportif etkinlik çizim örnekleri

Not: Birinci ünitenin dördüncü konusunda verilen insan figürü çizme yöntemlerinden yararlanarak figürü konuya uygun bir mekâna yerleştirebilirsiniz. Tabii figürlerin içinde bulunduğu mekânsal kurguyu yaparken perspektif kurallarına uygun olarak yerleştirmek de önemlidir. Figürlere hareket hissi vermek ve figürleri renklendirmek için birinci ünitenin altıncı, sekizinci ve dokuzuncu konularından yararlanılabilir (Görsel 2.81, 2.81: A, 2.81: B).



Görsel 2.81: Sportif etkinlik sulu boya örneği



Görsel 2.81: A. Sportif etkinlik sulu boya örneği detay



Görsel 2.81: B. Sportif etkinlik sulu boya örneği detay

9. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Gazetelerin spor sayfalarından veya spor dergilerinden konuya uygun görseller bulunuz.
- Bulduğunuz görselleri model dosyanıza koyunuz.
- Görsellerdeki sporcuların hareketlerini, eskizler hâlinde mekân ve perspektif kurallarına uygun olarak çiziniz ve çiziminizi renklendiriniz (Görsel 2.82, 2.83, 2.84, 2.85).



Görsel 2.82: Futbol oynayan figür illüstrasyonu



Görsel 2.83: Futbol oynayan figür illüstrasyonu



Görsel 2.84: Buz pateni yapan figür illüstrasyonu



Görsel 2.85: Halter kaldıran figür illüstrasyonu

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

İNCELEME

Eski Yunan seramiklerini inceleyiniz (Görsel 2.86, 2.87). Atletlerin birçoğunun farklı bir tarzda tasvir edildiğini göreceksiniz. Figürler, pişmiş toprak seramiklerin zemini üzerine siyah kullanılarak resmedilmiştir. Atletlerin anatomik açıdan da oldukça başarılı çizildiğini görebilirsiniz.



Görsel 2.86: Seramik üzerinde spor yapan figür örnekleri



Görsel 2.87: Seramik üzerinde spor yapan figür örnekleri

10. DERS İÇİ ETKİNLİK

Isınma Çizimleri

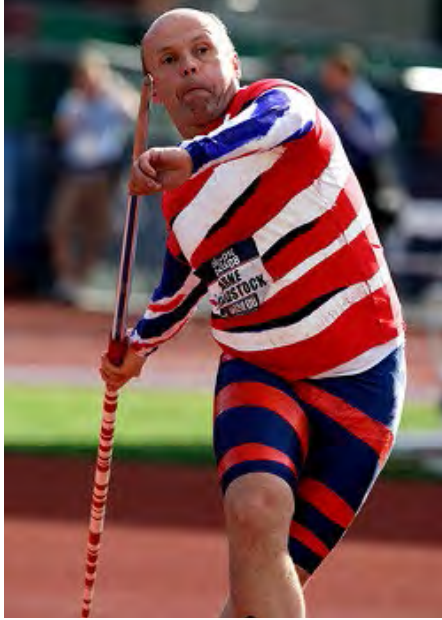
Koşma	Masa Tenisi	Kürek Çekme	Futbol
İp Atlama	Tekvando	Ok Atma	Bisiklet
Boks	Kayak	Tırmanma	Güreş
Buz Pateni	Yüzme	Halter	Uzun Atlama

- Yukarıda verilen spor dallarını icra eden sporcu figürlerinin eskizlerini tek bir kâğıt kullanarak 80 dakika içinde çiziniz.
- Sınıfta yapılacak olan etkinlik için gönüllü beş veya altı arkadaşınızdan sizin de görebileceğiniz yüksek bir yere çıkmalarını isteyiniz.
- Arkadaşlarınızdan spor dallarından birini seçmelerini isteyiniz. Arkadaşlarınızın seçtikleri spor dalına uygun beden hareketleri yapmalarını ve herhangi bir harekette bir dakika boyunca kımıldamadan durmalarını isteyiniz.
- Sınıftaki diğer arkadaşlarınızdan yapılan hareketlerin hangi spor dalını çağrıştırdığını tahmin etmelerini isteyiniz.
- Öğretmeninizden veya arkadaşlarınızın birinden yapılan çalışmayı aşama aşama fotoğraflamasını, bilgisayara aktarmasını ve çalışmanın çıktısını almasını isteyiniz.
- Çıktısı alınan görüntüleri sınıftaki arkadaşlarınıza dağıtınız.
- Sınıftaki bütün arkadaşlarınızın kendilerine verilen fotoğrafların üzerindeki figürlerin duruşlarını renkli kalemle çizmelerini isteyiniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

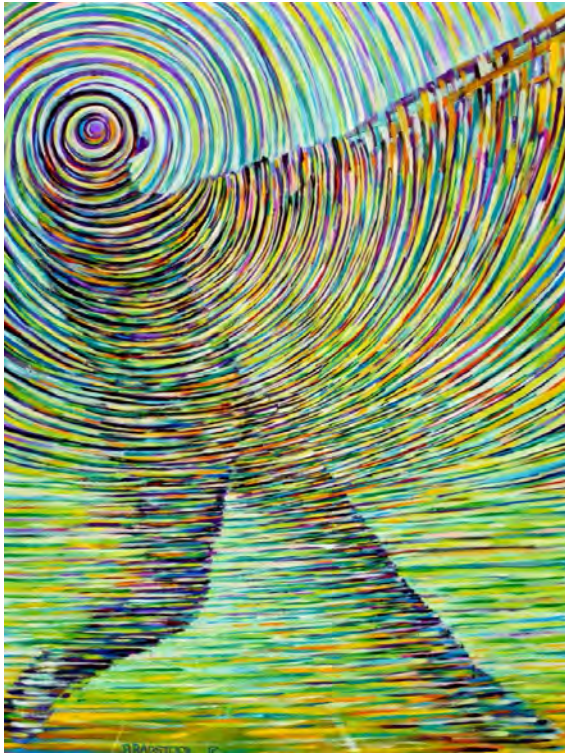
Cirit müsabakalarında el boyaması forma ve cirit sopasıyla yarışan, "Olimpiyat Picasso" takma adı verilmiş olan sanatçı ve sporcu Roald Bradstock [Rold Biredstak (1962)]; "Uluslararası Spor Sanatçısı" ödülüne layık görülmüştür (Görsel 2.88, 2.89, 2.90, 2.91).



Görsel 2.88: Roald Bradstock kendi el boyaması formasıyla cirit atarken



Görsel 2.89: Spor temalı figüratif resim



Görsel 2.90: Spor temalı figüratif resim



Görsel 2.91: Spor temalı figüratif resim

4. DERS DIŞI ETKİNLİK

- Sınıftaki arkadaşlarınızdan dört veya beş kişiden oluşan gruplar oluşturunuz.
- Grubunuza bir lider seçiniz. Oluşturduğunuz gruplarla uluslararası müsabakalarda başarılı olan millî sporcularımızı ve elde ettikleri dereceleri araştırınız. Her grubun farklı bir spor dalını ve sporcuyla seçmesine dikkat ediniz.
- Belirlenen millî sporcularımızın elde ettikleri başarıları, imgesel olarak grubunuzdaki her bir öğrenci tarafından farklı karelerde çalışacak şekilde resmediniz (Görsel 2.92).

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.



Görsel 2.92: Halter kaldıran millî sporcumuz Naim Süleymanoğlu

BEN KİMİM?

Thomas Eakins [Tamis İdins (1844–1916)]

Realist ressam Thomas Eakins (Tamis İdins) 1844 yılında Amerika'da doğmuştur. 1862'de Güzel Sanatlar Akademisine kaydolun sanatçı; yaşadığı şehirdeki sanat koleksiyonlarını ve sergileri incelemiş, pek çok sanatçıyla temasta bulunmuştur. Üç yıllık sanat eğitimini Fransa'da Jean-Léon Gérôme'nin (Cin Liyan Jerom) öğrencisi olarak tamamlamıştır.

Thomas Eakins; özgün bir sanatçı olarak teknik becerisini göstermek için kendisine fırsatlar sağlayan, keyif aldığı aktiviteleri konu olarak benimsemiştir. Çocukluğundan beri sporla ilgilenen sanatçı pek çok resminde kendisini de kompozisyonlarına katmıştır. Çalışmak için gittiği Paris'te, Amerikan sanatının odağında olan manzara resminden Avrupa akademilerinde favori olan figür resimlerine yönelen genç ressamların öncüsü olmuştur.

Eakins, 1876'da özel bir akademide ders vermeye başlamıştır. Antik heykellerin alçı kalıplarını model olarak kullanma geleneğini yıkarak canlı modelden anatomi ve çizim çalışmalarını başlatmıştır.

Eakins'ın anatomi merakı, hareket hâlindeki insan ve hayvan figürleriyle de ilgilenmesi sonucunu doğurmuştur. 1879'da bir parkta at arabası süren dört figürü resimlemesi istenince at anatomisini yakından incelemiştir. Birbirini izleyen hareketleri fotoğrafla yakalamaya çalışan fotoğraf sanatçısı Eadweard Muybridge'in (Edvirt Mulibreç) çalışmalarıyla ilgilenmiştir. 1884'te artık kendisi de hareket hâlindeki hayvanları konu alan çok figürlü fotoğraf çekimleri yapmaya başlamıştır.

1870'lerde bıraktığı atletizm konusuna 1899'da tekrar dönmüştür. Boks, güreş ve kürek çekme sahnelerini ustaca resmetmiştir. Eakins'in vizyonunu aktif olarak destekleyen eleştirel sesler az olmasına rağmen, sanatını insan figürünün doğru bir biçimde tasvirine adanması, sanat dünyasında ona iyi bir konum kazandırmıştır. Eakins, 25 Haziran 1916'da vefat etmiştir.



2. 5. Sanat Etkinlikleri Konusunda İmgesel Tasarımlar

“Müspet ilimlerin temeline dayanan, güzel sanatları seven, fikir terbiyesinde olduğu kadar beden terbiyesinde de kabiliyeti artmış ve yükselmiş olan bahtiyar, kuvvetli bir nesil yetiştirmek siyasetimizin açık gayesidir.”

Mustafa Kemal ATATÜRK (1881-1938)

KONUYA BAŞLARKEN

- Görsel 2.93, 2.94, 2.95, 2.96'da gördüğünüz fotoğrafların ortak noktalarını beş kelime ile ifade ediniz.
- En son ne zaman ve ne tür bir sanat etkinliğinde bulunduğunuzu söyleyiniz.
- Katıldığınız herhangi bir sanat etkinliğinin bilet, afiş ya da fotoğrafını anı olarak saklar mısınız? Neden?
- Boş olan son kareye size ait bir fotoğraf ekleyecek olsanız hangi sanat etkinliğinde bulunuyor ve ne yapıyor olurdunuz?



Görsel 2.93: Sanatsal faaliyette bulunan figürler



Görsel 2.94: Sanatsal faaliyette bulunan figürler



Görsel 2.95: Sanatsal faaliyette bulunan figürler



Görsel 2.96: Sanatsal faaliyette bulunan figürler

?

"Sanatsız kalan bir milletin hayat damarlarından biri kopmuş demektir." aşına olunan Atatürk'ün bu sözü, aslında toplumlarda sanatın ne kadar hayati bir öneme sahip olduğunu vurgulamaktadır.

Sanat, insanlık tarihinin her döneminde var olan bir olgudur. "Dünya aydınlık olsaydı sanat olmazdı." sözüyle Albert Camus [Albirt Kamus (1913-1960)] sanatın bireyin yaşadığı toplumsal sıkıntılardan kurtulması noktasında, tıpkı okyanustaki bir geminin karanlıkta karaya oturmasını önleyen bir fener görevi gördüğünü ifade etmektedir.

Sanat, toplumların gelişiminde çok önemli bir rol oynar. Bir toplumun dinlediği müzikten ve tiyatroya gitme sıklığından toplumsal alanda ne kadar gelişmiş olduğu anlaşılabilir.

Anadolu kültürünün geçmişine bakıldığında yapılan sanatsal faaliyetlerin oldukça zengin bir içeriğe sahip olduğu görülmektedir.

Hitit kültüründe müzik, şarkı ve dansın önemli bir yeri bulunmaktadır. Yazılı belgelere göre çeşitli tanrılar için kutlanan kült (din) törenlerinde farklı çalgılar çalınıyor, şarkılar ve ilahiler söyleniyor, gösteriler yapılıyor ve zaman zaman da dans ediliyordu. Bu belgeler; çoğunlukla dinî nitelikte olup bayram, ölü, kurban ve sunuyla ilgili törenlerle sınırlı kalmaktadır (Yıldırım, 2001) (Görsel 2.97).



Görsel 2.97: Hitit kültürüne ait sanatsal örnek



Görsel 2.98: Anadolu kültürünün gölge oyunu, Hacivat ve Karagöz

İslamiyet'ten önceki Türk topluluklarından olan Uygur Türklerinde tiyatro sanatının ne denli geliştiğini Çin kaynaklarından öğrenmekteyiz.

Yine bu kaynaklardan Türkistan'a gelen ilk Çin elçisi Chang Chien'in MÖ 139'da: "Uygurlar kendi el yazısına sahip olmakla kalmayıp kendilerine özgü müzik, dans, tiyatro, ressamlık ve heykeltıraşlık alanlarında da çok zengin ürünlere sahiptirler." şeklinde tespitine rastlamaktayız.

Geleneksel Türk tiyatrosunun ilk örnekleri olan Hacivat ve Karagöz aynı zamanda din dışı sanatsal faaliyetlerin de öncülerindendir. Bazı araştırmacılar bu oyunun Türklerin Orta Asya'da yaşadığı dönemden itibaren oynandığını ileri sürmektedir. Oyun, konularını halk hikâyelerinden ve günlük yaşamdan almıştır. Hacivat yarı bilgin, Karagöz ise halk adamıdır (Görsel 2.98).

Karagöz oyunlarında her konu, her olay komedi tarzında anlatılır. Bütün oyunlarda komik öğeler ön plandadır. Komik öğeler söz ve hareketlerle verilir. Söz komiklikleri ironi, yanlış anlamalar ve şive taklitleri ile sağlanır. Bütün tipler yerel şiveleri ile konuşturulurlar. Hareketlerde komiklik ise kavgalar, düşüp kalkmalar, bir eşyaya veya insana çarpma- larla verilir (Demir & Özdemir, 2013).

2. ÜNİTE

Bugünün en önemli sanat dallarından birisi olan sinema ise tüm sanat dallarının birleşimi niteliğindedir. Endüstriyel özelliği de olan sinema birçok kişinin çalışma ürünüdür. Bir fikrin senaryoya dönüşmesiyle başlayan sinema; oyuncular, oyuncuların kostümleri ve makyajı, seçilen mekânı, müziği, kullanılan teknolojisi ile oldukça zengin ve uzun soluklu bir emek ürünüdür. Sinemada tüm bu ayrıntıların estetik bir değer yargısı içinde verilmesi gerekmektedir (Görsel 2.99).



Görsel 2.99: Film çekim seti

Sinema eseri oluşturulurken fikrin senaryoya dönüşmesinde edebiyattan, oyuncuların rollerini sergilemesinde tiyatrodan, oyuncuların kostümlerinin belirlenmesi ve hazırlanmasında moda tasarımından, mekânın düzenlenmesinde dekorasyondan, ses efektleri için müzikten, teknoloji kullanımı için dijital sanatlardan, görsel animasyonlar için resim sanatından yararlanılmaktadır (Görsel 2.100). Sinema, hemen hemen tüm sanatları içinde barındıran büyük bir sanat dalıdır.



Görsel 2.100: Animasyon film örneği

10. DERS İÇİ ETKİNLİK



Görsel 2.101: Figürler



Görsel 2.102: Figürler



Görsel 2.103: Figür



Görsel 2.104: Figür



Görsel 2.105: Figürler



Görsel 2.106: Figürler

- Görsel 2.101, 2.102, 2.103, 2.104, 2.105 ve 2.106'da yer alan figürleri kullanarak bir sergi salonu kurgulayınız.
- Bir sergi salonunda resimleri incelerken görülen bu figürleri (Bu figürlerin dışında farklı figürleri de çiziminize ekleyebilirsiniz.) mekâna ve perspektif kurallarına uygun olarak çizin ve renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

Not: Hareketli insan figürü çizimi, kitabın birinci ünitesinin altıncı konusunda detaylı bir şekilde anlatılmıştır.

Tüm çizimlerde olduğu gibi temelde iyi bir gözlemin ve anatomi bilgisinin gerekliliğini bu bölümde de tekrarlamakta fayda vardır. Tıpkı Robert Beverly Hale'ın [Robert Beverly Hale (1901-1985)] sözü gibi: "İnsan anatomisinin çizimi, sanatın bilimsel tarafıdır."

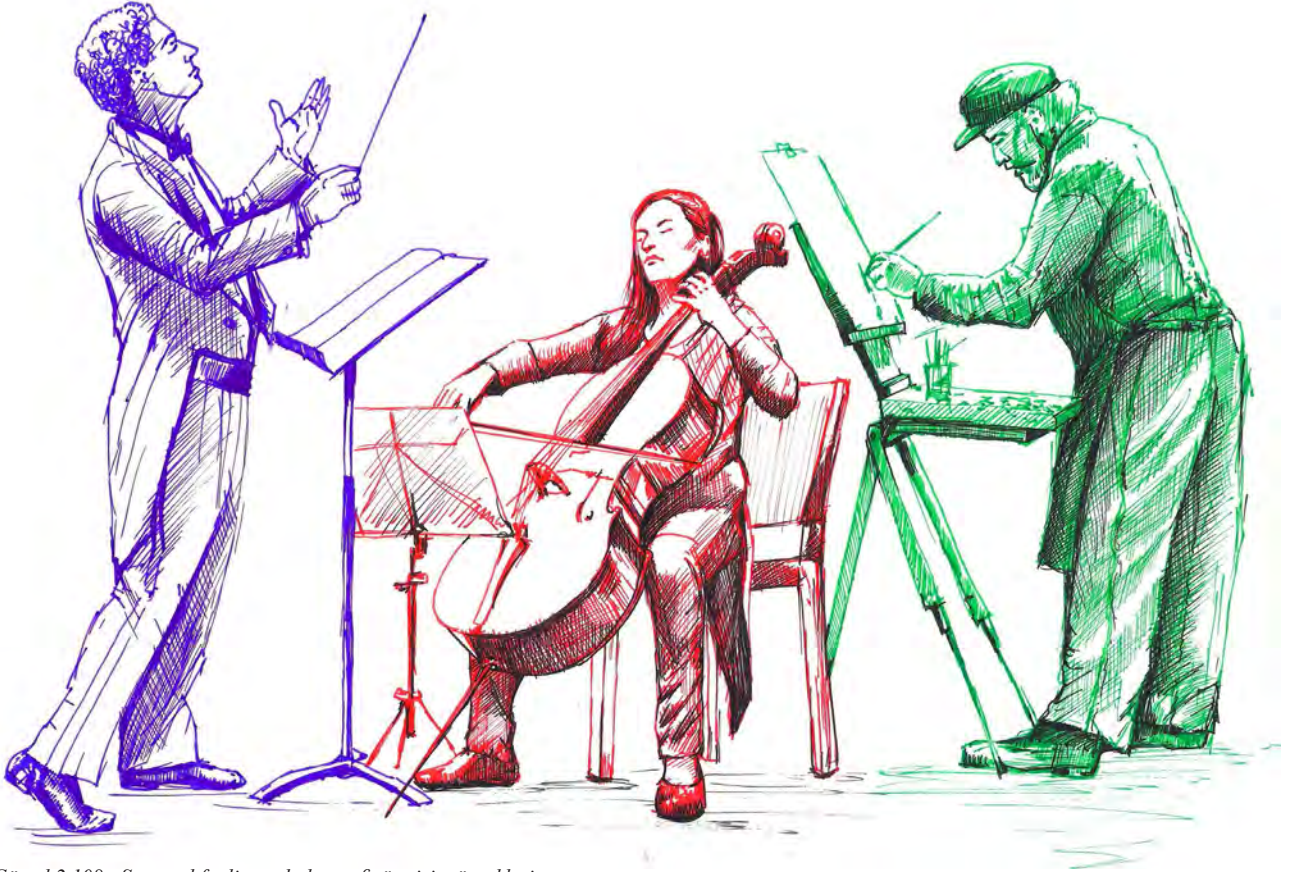
Sanat etkinlikleri konusunda imgesel tasarımlar yaparken

- Sanat etkinlikleri konusunda imgesel tasarımlar yapabilmek için sanatsal faaliyetlerin yapıldığı ortamlarda bulunmuş olmak işinizi kolaylaştıracaktır. Çünkü ortamın nasıl olduğunu bilmeniz, mekânsal kurguyu yapmanıza yardımcı olacaktır.
- Tasarımını yapacağınız figür veya figürlerin hangi kültürü temsil ettiği önemlidir. Bu durum çizimlerde ancak kullanılan kostümlerle ifade edilir. Örneğin; klasik müzik konserindeki şefin smokini, geleneksel sanatlardaki folklorik kıyafetler, tiyatro oyunundaki temaya uygun kostümler ve sinema filmlerinde olayın geçtiği zaman dilimindeki kıyafetler gibi (Görsel 2.107).



Görsel 2.107: Sanatsal faaliyette bulunan figür çizim örnekleri

- Çizime ilk olarak figürün hareket şeklini ve kuvvetini verdiği yönü gösteren bir çizgi çizerek başlamak en iyi yoldur.
- Model referans olarak modelin pozu kullanılabilir ancak görülen şey kopyalanmamalıdır. Hareketi yakalamak önemlidir. Defalarca yapacağınız temel figür eskiz yöntemleri ile gördüğünüz figürlerin hareketlerini rahatlıkla çizebilir hâle gelebilirsiniz.
- Kadın ve erkek figürlerin vücut farklılıklarını göz önünde bulundurmalısınız.



Görsel 2.108: Sanatsal faaliyette bulunan figür çizim örnekleri

- Sanat etkinliği konusunda yer alan bir figürün neye benzediği değil, ne yaptığı çizilmelidir. Gördüğünüz şeyleri çizmeden önce anlamaya çalışmalısınız. Bu, çiziminizi kendi vücudunuzdaki bir poz gibi hissetmenize olanak tanır (Görsel 2.108, 2.109, 2.110).



Görsel 2.109: Sanatsal faaliyette bulunan figür çizim örnekleri



Görsel 2.110: Sanatsal faaliyette bulunan figür çizim örnekleri

11. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Sosyal sorumluluk projelerinde yer alan çok ünlü bir ressam olduğunuzu, uluslararası alanda ses getiren bir sergi açtığınızı, sadece bir ressam olarak kalmayıp ülke adına gösterdiğiniz sorumluluklarınızdan dolayı, içinde ulusal ve uluslararası basın da yer aldığı büyük bir kültür merkezinde size önemli bir ödül verildiğini hayal ediniz.
- Bu ödül törenini renkli bir imgesel tasarım olarak ortaya koyunuz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya, pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

5. DERS DIŞI ETKİNLİK



Görsel 2.111: Tiyatro sahnesindeki figürler

- Görsel 2.111'i inceleyerek konuya uygun başka bir mekân hayal ediniz.
- Sahnedeki figürlerin hareket eskizlerini çiziniz.
- Ardından bu figürleri, kendi tasarladığınız bir mekâna ve farklı karakterlere büründürerek yerleştiriniz.
- Son olarak çiziminizi renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

12. DERS İÇİ ETKİNLİK

TRT arşivindeki herhangi bir filmten beş dakikalık bir bölümü, sınıfta dikkatli bir şekilde izleyiniz. Ardından filmi kapayınız ve aşağıdaki sorulara cevap veriniz.

- İzlediğiniz bölümdeki mekânda kaç kişi vardı?
- İzlediğiniz bölümdeki olay açık mekânda mı kapalı mekânda mı geçiyordu?
- İzlediğiniz bölümde bulunan kişilerin yaşları kaç olabilir?
- İzlediğiniz bölümdeki olaylar sizce hangi dönemde yaşanmış olabilir?
- İzlediğiniz bölümdeki olay hangi mevsimde ve hangi coğrafi bölgede geçmektedir?
- İzlediğiniz bölümde geçen yerlerin mimari özellikleri hakkında neler söyleyebilirsiniz?
- İzlediğiniz bölümdeki olayların geçtiği mekânda hayvan ya da hayvanlar var mıydı?

İNCELEME

Konusu ortak fakat ressamaları farklı olan bu resimleri inceleyiniz (Görsel 2.112, 2.113, 2.114, 2.115). Ardından resimler arasındaki farklılıkları konuşunuz.



Görsel 2.112: "Jaleo", 1882, John Singer Sargent, 23.7 x 35.2 cm, tuval üzerine yağlıboya, Isabella Stewart Gardner Müzesi, ABD.



Görsel 2.113: "Bale Provası" 1873 Edgar Degas, 47.2 x 61.5 cm, tuval üzerine yağlıboya, Fogg Sanat Müzesi, ABD.



Görsel 2.114: "İspanyol Balesi" 1862, Édouard Manet, 24 x 35.6 cm, Philips koleksiyon, ABD.



Görsel 2.115: "Dans Dersi", 1741, Pietro Longhi, 61 x 51cm, tuval üzerine yağlıboya, Akademi Galerisi, İtalya

2. 6. Gelenek, Görenek ve Eğlencelerle İlgili İmgesel Tasarımlar

"Kültür; okumak, anlamak, görebilmek, görebildiğinden mana çıkarmak, uyanık davranmak, düşünmek, zekâyı eğitmektir."

Mustafa Kemal Atatürk (1881-1938)

KONUYA BAŞLARKEN

- Anadolu kültürü denince aklınıza neler geliyor? Arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Anadolu kültürüne özgü eğlencelerle ilgili bildiklerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.
- Daha önce kültürümüzün hangi eğlencelerinde bulunduğunuzu ve hangi gelenek, göreneklerine şahit olduğunuzu söyleyiniz.
- Bulduğunuz bu ortamda dikkatinizi en çok nelerin çektiğini söyleyiniz.
- Daha önce ziyarette bulunduğunuz bir etnografya müzesi varsa izlenimlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

İNCELEME

Konusu ortak olan bu fotoğrafları inceleyiniz (Görsel 2.116, 2.117, 2.118, 2.119). Ardından fotoğraflar arasındaki farklılıkları konuşunuz.



Görsel 2.116: Gelin alma



Görsel 2.117: Zeybek oyunu



Görsel 2.118: Horon oyunu



Görsel 2.119: Sıra gecesi

Bir topluma özgü düşünce, yaşam biçimi ve sanat eserlerinin toplamı olarak ifade edilen kültür, toplumlar arasında benzerlik gösterebileceği gibi farklılıklar da gösterebilir.

Türk Dil Kurumu kültürü: "Toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü." şeklinde tanımlamıştır. Farklı kültürlerde, farklı şekillerde var olan gelenek, yazılı kuralları olmasa da toplumsal anlamda genel olarak kabul görmektedir.

Türk Dil Kurumu geleneği: "Bir toplumda, bir toplulukta eskiden kalmış olmaları dolayısıyla saygın tutulup kuşaktan kuşağa iletilen, yaptırım gücü olan kültürel kalıntılar, alışkanlıklar, bilgi, töre ve davranışlar, anane." şeklinde tanımlamıştır. Bir şeyin, başka türlüünü ve daha kolayını, atalardan dedelerden görülegeldiği gibi yapma alışkanlığı olan görenek, hâlâ geçerliliğini sürdürmekte ve toplumsal anlamda kabul görmektedir.

Türk Dil Kurumu göreneği: "Bir şeyi eskiden beri görüldüğü gibi yapma alışkanlığı, âdet." şeklinde tanımlamıştır.

Sanatın insan ve toplumlar üzerinde önemli bir etkisi vardır. Sanat, bulunduğu kültürün önemli bir parçasıdır. Uygarlığın beşiği kabul edilen Anadolu'nun zengin kültürü, çevre güzelliği, gelenek ve görenekleri, pek çok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Bunların başında Bedri Rahmi Eyüboğlu gelmektedir. Ayrıca Nuri İyem, Neşet Günal, Turgut Zaim ve Malik Aksel gibi sanatçılar da Anadolu kültürünü çok başarılı bir şekilde tuvallerine yansıtmışlardır. Türk kültürünü resimlerine başarılı bir şekilde yansıtan yabancı ressamalar da bulunmaktadır. Bu ressamaların en bilinenleri; Giovanni Jean Brindesi [Cövanı Jön Birindezi (1836-1888)] ve saray ressamı olarak bilinen Fausto Zonaro'dur [Fasto Zonaro (1854-1929)] (Görsel 2.120, 2.121).



Görsel 2.120: "18. yy Kıyafetleriyle Haremde Çay İçen Türk Kadınları", 1845, Giovanni Jean Brindesi, ?, Renkli Gravür, İstanbul.



Görsel 2.121: "Bayram", 1900, Faust Zonaro, 81 x 135cm, tuval üzerine yağlıboya, Londra.

2. ÜNİTE

Zonaro'nun yanı sıra Rudolf Ernst [Rüdölf Örnst (1854-1932)] ve Luigi Acquarone [Luici Ekuoroni (1800-1896)] de Türk kültürünü resimlerine en iyi yansıtan ressamlardır (Görsel 2.122, 2.123).



Görsel 2.122: "Halay Çekenler", 1908, Faust Zonaro, 52 x 78 cm, tuval üzerine yağlıboya, Aile Koleksiyonu, Floransa, İtalya



Görsel 2.123: "Kâğıthane'de Cirit Oyunu", 1891, Luigi Acquarone, 65,5 x 120 cm, tuval üzerine yağlıboya, Pera Müzesi, İstanbul.

Türk kültürünü yazmalarındaki motiflerle birlikte işleyen Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun yanı sıra Cevat Dereli de kendine has üslubu ile aynı konuyu ele almıştır (Görsel 2.124, 2.125).



Görsel 2.124: Yazma motifi, Bedri Rahmi Eyüboğlu



Görsel 2.125: "Millî Oyun", Cevat Dereli, 95x122cm, tuval üzerine yağlıboya, ?

Geçmişten günümüze kadar gelen maddi ve manevi değerler bütünü oluşturarak Anadolu kültüründe insanlar yaşamlarını ince bir zevkle, estetik ve birbirlerine saygılı bir şekilde biçimlendirmişlerdir. Bunlara mimaride, kıyafette ve yemekten eğlenceye kadar yaşamın her alanında rastlamak mümkündür. Örneğin; Safranbolu evlerinin konumlanması, kapı tokmakları, yemek yeme ve banyo alanları çok ince düşünülmüş ayrıntıların izlerini taşır (Görsel 2.126). Anadolu kültürü, düğün öncesi kız istemeden kına gecesine kadar yoğun bir duygu ile harmanlanmış eğlence anlayışının yanı sıra, baharı bile bayram havasında karşılayan bir kültürdür. Böylesine renkli, zengin ve çeşitli bir kültürün içinde bulunup da bunlardan etkilenmemek mümkün değildir. Türkiye'nin her bir bölgesi, her bir yöresi, zengin kültürüyle sanat için harika bir malzemedir. Her Türk vatandaşının asli görevlerinden biri de kültürünün, değerlerinin farkında olmak ve onlara sahip çıkmaktır. Sanatla ilgilenen ve sanat eğitimi alan her bireyin, kültürüne sınırsız sarılıp sahip çıkması ve değerlerini sonraki nesillere aktarması gerekir.



Görsel 2.126: Safranbolu evleri

2. ÜNİTE

Gelenek, görenek ve eğlencelerle ilgili imgesel tasarımlar yapmak için öncelikle ait olduğunuz kültürü çok iyi tanımanız gerekir. Bunun için gelenek ve göreneklerin yaşatıldığı, eğlencelerin yapıldığı mekânlarda bulunmaya özen gösterilmelidir. Ayrıca seyahat etmek, konuyla ilgili kitaplar okumak, fotoğraf çekmek ve imkân varsa hızlı eskizler çizmek de bu süreçte bize yardımcı olacaktır.

Gittiğiniz bölgelerdeki etnografya müzelerini gezmek kültürümüzü daha yakından tanımanıza olanak sağlayacaktır. Bu aşamada sadece gelenek, görenek ve eğlenceleri değil bu kültür unsurlarının uygulandıkları mekânları da çok iyi gözlemlemek gerekir. Sadece ilginizi çekenler değil, bölgeye özgü her şey (tarih, müzik, kıyafet, yemek vb.) iyice gözlemlenmeli ve tanınmalıdır.

Not: Bu konuyla ilgili yapacağınız imgesel tasarımlar için birinci ünitenin dördüncü konusu olan “Çok Figürlü İmgesel Tasarım” ve altıncı konusu olan “Zihinde Canlandırılan Hareketli İnsan Figürlerini Görselleştirme” bölümlerinden yararlanabilirsiniz.

İNCELEME

Türk kültür özelliklerini yansıtan görsellerdeki figürleri, kıyafetleri ve mekânı inceleyiniz (Görsel 2.127, 2.128, 2.129).



Görsel 2.127: "Kına Gecesi", 2017, Pınar Altan Mikyas, 29,7 x 42,0 cm, kuru boya, Kocaeli



Görsel 2.128: "Sıra Gecesi", 2017, Pınar Altan Mikyas, 29,7 x 42,0 cm, kuru boya, Kocaeli



Görsel 2.129: "Yörükler Köyü", Turgut Zaim, 117,5 x 95,5 cm, tuval üzerine yağlı boya, Resim ve Heykel Müzesi, Ankara

6. DERS DIŞI ETKİNLİK

Resimlerinde konu olarak Anadolu kültürünü işleyen ressamaların (yerli veya yabancı) kimler olduğunu ve eserlerinin isimlerini araştırınız. Her bir satıra farklı bir sanatçıyı ve sanatçının eserini yazınız.

	Ressam Adı	Eser Adı
1	Turgut Zaim	Yörükler Köyü

Bir sonraki ders içi etkinlik için bulunduğunuz bölgenin geleneklerine göre yapılan kına gecesini ya da asker uğurlamayı tüm yönleriyle araştırınız.

12. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Kendi düğününüzün ya da asker uğurlamanızın nasıl olmasını istediğinizi söyleyiniz.
- Sizin için özel bir gündeki mekânı, kişileri, eğlenceyi ve eğlence için kullanılan nesneleri hayal ediniz.
- Bu özel gününüzden bir kesiti resmediniz ve resminizi renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

1928'de Atatürk, Türkiye'de bulunan Amerikalı eğitim bilimci John Dewey'e [Con Düvey (1859-1952)] bir rapor hazırlatmıştır. Hazırlanan bu raporda ülkede sanat eğitiminin yetersiz olduğu görülmüştür. Bunun üzerine resim ve iş eğitimi alanında "Öğretmen Okulu" mezunları arasında bir sınav düzenlenmiştir. Malik Aksel bu sınavı kazanarak Avrupa'ya gidecek ilk beş kişinin arasında yer almıştır.

13. DERS İÇİ ETKİNLİK

Bu etkinlik hazırlık ve uygulama olmak üzere iki aşamadan oluşmaktadır.

Hazırlık

- Anadolu mozaikini konu alan bir yapboz hazırlayınız. Ancak bu yapbozun parçalarını bütünün parçaları olarak değil, her bir parçası bir bütün olacak şekilde tasarlayınız. Bu parçaları her bir parça tek bir konuyu anlatacak şekilde hayal ediniz.
- Bu etkinlik için sınıftaki herkesin katılımını sağlayacak şekilde, Türkiye'nin coğrafi bölgesi sayısınca yedi gruba ayrılınız.
- Her grubun bir coğrafi bölgeyi seçmesini sağlayınız.
- Seçtiğiniz bölgenin gelenek, görenek ve eğlencelerinin neler olduğunu araştırınız.

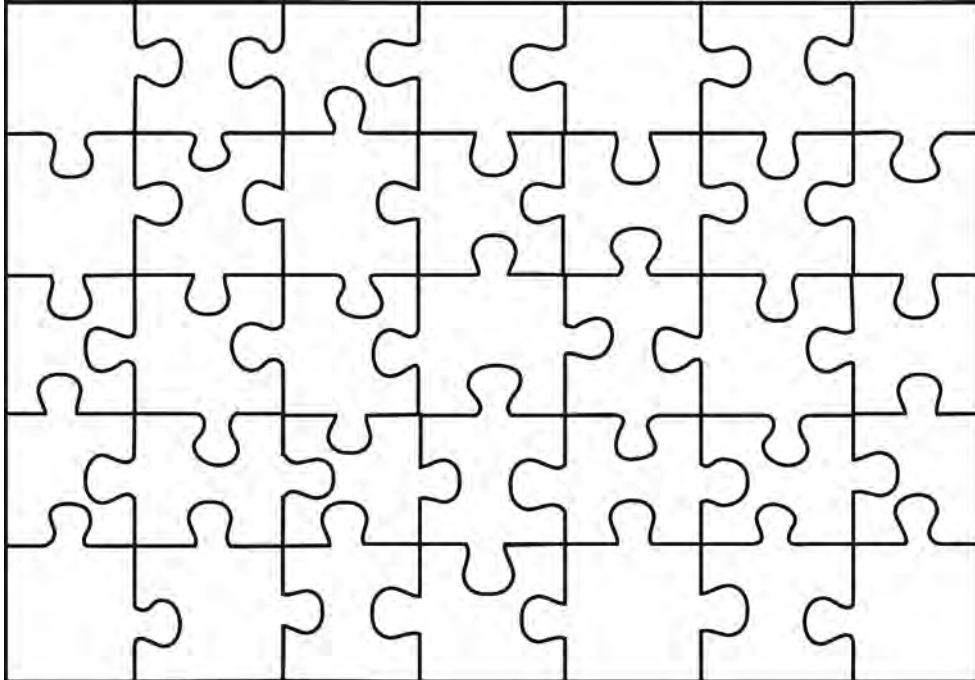
Aşağıda örnek olarak verilen konulara eklemeler yapabilirsiniz.

Bayramlaşma	Asker Uğurlama	Sünnet Töreni	Mevlit Okuma
Nevruz Kutlaması	Hac Uğurlaması-Karşılması	Kına Gecesi	Ölümlle İlgili Gelenekler
Kız İsteme	Ramazan Geceleri	Gelin Alma	Doğumla ilgili Gelenekler

Uygulama

- Aynı konuyu farklı anlatımlarla iki veya üç arkadaşınız da çalışabilir.
- Sınıftaki herkes çalışmasını aynı ebatta (standart) bir yapboz parçasına yapmalıdır. Bunun için önceden hazırlanmış bir şablondan yararlanabilirsiniz.
- Yapboz için yalıtım straforu veya maket kartonu kullanılabilir. Ancak herkesin aynı malzemeleri kullanılması ve bu konuda standardın sağlanması önemlidir (Görsel 2.130).
- Tasarım alanı en az 25x35 cm olmalıdır.
- Renklendirmeyi, istediğiniz teknikle yapabilirsiniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: Resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık, en az 25x35 cm ebadında yalıtım straforu veya maket kartonu.



Görsel 2.130:

BEN KİMİM?

Turgut ZAIM (1906-1974)

Sanatçı 1906 yılında İstanbul'da doğmuştur. 1920 yılında Sanayi-i Nefise Mektebinde (Güzel Sanatlar Akademisi) sanat eğitimine başlayan Turgut Zaim, akademi tarafından burslu olarak Paris'e gönderilmiştir. Ancak kısa bir süre sonra ülkesine dönmüş ve geleneksel sanatlara yönelmiştir (Görsel 2.131).

Batı resim tekniğinin henüz kanıksandığı, sanatçı bireysel üslup ve kimliğinin henüz oluşmadığı bir dönemde "bireysel üslubunu" oluşturan ilk sanatçımız Turgut Zaim olmuştur. Milli, yerel ve halka dönük belli bir sanat eğilimini nitelendirmek isteyen terimlerin kaynağını Turgut Zaim'in eserlerinde görmek mümkündür. Nurullah Berk, onun çalışmalarını Batı estetiğinden uzak, yerli konuları seçen ve bu konuların işlenişinde biraz minyatürleri biraz da halk resimlerini hatırlatan gerçekçi sayılabilecek bir üslup şeklinde değerlendirmektedir (Seyhan, 2016).

Turgut Zaim, sanatının kaynağını geleneksel Türk tasvir sanatlarına dayandırmış ancak gelenekselliği çağdaş bir anlayışla harmanlayarak kendine özgü bir üslupla yorumlamıştır. Sanatındaki yöreselliği bu yönüyle aynı anlayışın öncülüğünü yapmış olan Osman Hamdi Bey, Ruhi Arel, Hoca Ali Rıza gibi sanatçıların yöreselliğinden ayrılmaktadır. Turgut Zaim'in yöresel Anadolu tiplerini sergileyen figürleri, Osmanlı-Arap tiplerini konu alan Osman Hamdi Bey'in "oryantalist" kökenli eğiliminden oldukça uzaktır.

Sanatçının eserlerinde ilk bakışta minyatürleri aklı getiren bir anlayış görülmektedir. Sanatçının figür ve nesneleri boşluk içinde yer alan sağlam konumlarıyla geleneksel tasvir kalıplarının dar sınırını aşmaktadır. Sanatçı, resimlerini doğa ve çevre gözlemine öncelik veren tutumuyla gerçekçi bir tabana oturtmaktadır.

Turgut Zaim bir figür ressamıdır. Doğa ise bu figürleri kucaklayan ve çevreleyen tamamlayıcı bir öğedir. Sanatçı; hamur açan, karpuz kesen, yün eğiren, eşeğini yükleyen kadınlar; kedi seven, zurna çalan çocuklar; yumuşak tüylü Orta Anadolu keçileri; halı dokuyan genç kızlar; pazar yerinde dolaşan delikanlılar; bağdaş kurmuş Yörük köylüleri ve çadırları çevresinde dolaşan Avşarlar gibi tamamen kendi kültürünü yansıtan eserler ortaya koymuştur (Görsel 2.132).

Turgut Zaim 1974 yılında Ankara'da vefat etmiştir.



Görsel 2.131: Turgut Zaim



Görsel 2.132: "Çini Dekore Eden Kız", Turgut Zaim, 116 x 100 cm, tuval üzerine yağlı boya, İstanbul

2. 7. Manevi Değerlerimiz ile İlgili İmgesel Tasarımlar

KONUYA BAŞLARKEN

Cömertlik ve yardım etmede akarsu gibi ol.
 Şefkat ve merhamette güneş gibi ol.
 Başkalarının kusurunu örtmede gece gibi ol.
 Hiddet ve asabiyette ölü gibi ol.
 Tevazu ve alçak gönüllülükte toprak gibi ol.
 Hoşgörülülükte deniz gibi ol.
 Ya olduğun gibi görün ya görüldüğün gibi ol.

- Mevlana'nın (1207-1273) bu yedi öğüdünden yola çıkarak aşağıdaki boşluklara gelebilecek millî ve manevi değerlerle örtüşen uygun kavramları sınıf ortamında beyin fırtınası yöntemiyle tartışınız.

Dürüstlükte gibi ol.
 Dostlukta gibi ol.
 Vefa duygusunda gibi ol.
 Misafirperverlikte gibi ol.
 Yardımseverlikte gibi ol.
 Kahramanlıkta gibi ol.
 Vatan Sevgisinde gibi ol.
 Dayanışmada gibi ol.

Davranışların, içinde bulunulan kültüre göre iyi mi yoksa kötü mü olduğunu belirleyen kriterlere **manevi değerler** denir. Bir milletin var olmasını ve sonsuza kadar yaşamasını sağlayan, sahip olduğu manevi değerleridir. Manevi değerlerine yeterince sahip çıkmayan veya çıkamayan bazı toplumlar hem öz benliklerini hem de millî kimliklerini kaybetmişlerdir. Millî ve manevi değerler, gidilen yönü belirleyen pusulalar gibidir. İnsan sahip olduğu değerler ölçüsünde kıymetlidir.

Türk milletinin millî, ahlaki, insani, manevi ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan, geliştiren; ailesini, vatanını, milletini seven ve daima yüceltmeye çalışan bireylerin yetiştirilebilmesi ancak medeniyetin beşiği olan Anadolu'da yüzyıllar önce sevgi, barış, hoşgörü mesajları veren düşünür ve şairlerimizin ışığından yararlanmakla mümkün olacaktır.

Ahmet Yesevi'nin (1093-1166) öğretileriyle başlayan, gelişen ve Anadolu'ya taşınan hoşgörü; Mevlana, Hacı Bektaş Veli (1209-1271) ve Yunus Emre (1238-1320) gibi mutasavvıflar ile sağlam bir temele oturtulmuştur. Anadolu geleceğinde çok önemli bir yeri olan tasavvuf felsefesi, hoşgörü ve ahenge dayanır. Mevlana, Hacı Bektaş Veli ve Yunus Emre farklılıkları bir zenginlik kaynağı olarak görmüş, insanlara sonsuz bir sevgiyle kucak açmış, yüzyıllar boyunca Türk toplumuna hoşgörüyle aktararak Türk milletinin gönlünde taht kurmuşlardır (Kolaç, 2010) (Görsel 2.133, 2.134, 2.135).



Görsel 2.133: "Hacı Bektaş Veli", illüstrasyon



Görsel 2.134: "Ahmet Yesevi", illüstrasyon

Hacı Bektaş Veli bütün insanları sevmeyi, başkalarını ayıplamamayı insan olmanın koşulu olarak kabul eder. Hacı Bektaş Veli " Her ne arar isen kendinde ara.", "Gördüğünü ört, görmediğini söyleme.", "Kimsenin ayıbını görmeyen cana, aşk olsun.", "İncinsen de incitme." sözleriyle sonsuz insan sevgisini ve hoşgörü anlayışını dile getirmiştir.



Görsel 2.135: "Ahmet Yesevi", illüstrasyon

2. ÜNİTE

"Gelin tanış olalım. İşi kolay kılalım. Sevelim sevilelim. Dünya kimseye kalmaz." diyen ve yaratılanı yaratandan ötürü seven Yunus Emre'nin de yaşam felsefesi Hacı Bektaş Veli'den, Pir Sultan Abdal'dan (1480-1550) veya Mevlana'dan farklı değildir. O da hoşgörü şemsiyesi altında adaleti, sevgiyi, saygıyı, affediciliği, kin tutmamayı, gönül kırmamayı, insanları sınıflandırmamayı öğütlemektedir (Görsel 2.136).



Görsel 2.136: "Yunus Emre" figürü çizimi

Hız. Mevlana çevresindeki insanlara: "Gel, gel, ne olursan ol yine gel. İster kâfir ister Mecusi ister puta tapan ol, yine gel. Bizim dergâhımız, ümitsizlik dergâhı değildir. Yüz kere tövbeni bozmuş olsan da yine gel." sözleriyle gönlünü açmış ve onları çevresinde toplamıştır. Bu sözler, Mevlana'nın dünya görüşünü özetleyen ve onu evrensel yapan en güzel sözleridir.

Mevlana'nın bu felsefesi özümşenip hayata aktarıldığında hiçbir insanın diğerinden üstün olmadığı ve herkesin bu dünyada bir misafir olduğu gerçeğine ulaşılabilir. Buradan hareketle sahip olunan hiçbir şeyin aslında bizim olmadığı ve çevrede görülen her şeyin ilahi yaratıcının birer sureti olduğu sonucuna varmak mümkündür (Görsel 2.137).



Görsel 2.137: "Mevlana" illüstrasyonu

2. ÜNİTE

Özetle, sonsuz bir sevgiyle bütün insanlara kucak açan, hoşgörüyü yaklaştıran; öğretileri ve sözleri huzurlu, mutlu, barış içinde yaşayan bir toplum, bir dünya oluşturma amacına yönelik olan Hacı Bektaş Veli, Mevlana ve Yunus Emre sadece yaşadıkları çağa değil günümüze ve geleceğe de damgasını vurmuş, gönüllerde taht kurmuş önemli düşünürlerimizdir (Kolaç, 2010).

Anadolu'nun hoşgörü mimarlarının insan sevgisinin ne kadar büyük olduğu bilinmektedir. İnsan sevgisinin yanı sıra hayvan ve doğa sevgisi de en az insana verilen değer kadar önemlidir. Kadim Türk tarihine bakıldığında ve yapılan eserler incelendiğinde özellikle mimari eserlerde hayvanlara verilen değer bir göstergesi olarak kuş evlerini görmek mümkündür (Görsel 2.138, 2.139).



Görsel 2.138: Mimarimizdeki kuş evleri



Görsel 2.139: Mimarimizdeki kuş evleri

Bununla birlikte eski mezarlarda köpeklerin ve kuşların susuzluklarını giderebilmeleri adına birçok mezarın ayak ucu tarafındaki taşın yalak şeklinde oyulduğu görülür. Burada biriken yağmur sularıyla sıcak yaz günlerinde hayvanların su ihtiyacının giderilmesi amaçlanmıştır. Bu naif davranış ve geleneğin yansımaları bugün hâlâ devam etmekte ve yapılan mezarlara suluklar konulmaktadır.

İnsanların, kendisi dışında yaşayan tüm canlılara saygı duyması ve her canlının yaşama hakkının olduğunu unutmaması gerekir.

BUNLARI BİLİYOR MUSUNUZ?

Eskişehir Anadolu Üniversitesinin Yunus Emre Kampüsü'nün Cumhuriyet kapısı girişinde sırtında odun taşıyan Yunus Emre'nin heykeli bulunmaktadır. Heykelin altında ise Yunus Emre'ye ait: "Doğru olmayan odun bile bu kapuya layık değildir." sözü yazmaktadır (Görsel 2.140, 2.141).



Görsel 2.140: "Yunus Emre" heykeli, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir



Görsel 2.141: "Yunus Emre" heykeli, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir

Manevi değerler ile imgesel tasarımlar yaparken içinde bulunulan kültür ve değerlerin farkında olmak çok önemlidir. Değerler, sanat aracılığı ile hem kültürün tanıtımını yapma hem de kültüre karşı sempati oluşturma bakımından önemlidir. Bu bakımdan değerleri imgesel olarak tasarlayabilmek için öncelikle onları çok iyi tanıyıp benimseyebilmek gerekir. Çünkü sanat, kendini ait hissetmediği yerde kalmaz. Bu bakımdan Anadolu değerlerinin mihenk taşı sayılan Mevlana, Yunus Emre, Hacı Bektaş Veli, Pir Sultan Abdal, Ahmet Yesevi tanınmalı, okunmalı ve onların yaşam felsefeleri iyice anlaşılmalıdır. Ancak tanıdıkça, bildikçe sorgulama yapılabilir ve imgesel tasarımlar üretilebilir (Görsel 2.142, 2.143).

Not: Bu konuyla ilgili tasarımları yaparken birinci ünitedeki tasarlama tekniklerinden yararlanabilirsiniz.



Görsel 2.142: Yardımseverliği anlatan çizim örneği



Görsel 2.143: Yardımseverliği anlatan çizim örneği

14. DERS İÇİ ETKİNLİK

- Sınıftaki arkadaşlarınızdan beş veya altı kişilik gruplar oluşturunuz ve bir grup lideri belirleyiniz.
- Okuma parçasında yer alan "Oduncu Yunus" menkıbesini okuyunuz. Menkıbenin olay örgüsünü beş veya altı bölüm hâlinde sıralayarak yazınız.
- Grup liderinden, grupta bulunan her bir kişiye olay örgüsündeki bölümlerden birini konu olarak vermesini isteyiniz.
- Verilen bölümdeki olayı bir karede renkli olarak resmediniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

ODUNCU YUNUS

Erenler yurdunda lütfâ ulaşmanın ilk şartı göreve talip olmak ve teslimiyettir. Bu, Yunus için de böyle oldu. Yunus şeyhine: "Ne görev varsa yaparım." demiş. Tabduk da Yunus'u, dergâhındaki odunculuk görevine tayin etmiş (Görsel 2.144).

Kimi işler görünüşte sıradandır. Bazı işlerin, manevi olgunlaşma sürecinde kişiyi nasıl bir sonuca götüreceği önceden bilinmez. Ama hepsinde temel gaye, nefsi kırmak ve manevi rehberliğe bağlılığı sınamaktır. Mesela mevlevihanelerde de mutfak hizmeti bu yoldaki ilk adımdır.

Tabduk Emre bir gün müridlerine: "Bugün hepiniz dağa çıkınız ve bana çiçeklerden demetler getiriniz. En güzel demeti hazırlayana bir hediyem olacak." demiş. Dervişlerin hepsi kırlara çıkmış. Demet demet çiçekler hazırlayıp şeyhlerine koşmuş. Yunus en sona kalmış. Akşamüstü tek bir papatya ile çıkagelmiş. Yunus'a karşı gizli bir haset içinde olan bazı dervişler: "Şuna bakın hele! Bula bula bir tek papatya bulmuş, getirmiş." diye fısıldaşmışlar. Taptuk, olayın hikmetini Yunus'a sormuş. Yunus da: "Şeyhim, kırları dolaştım, hangi çiçeğe varsam Allah'ı zikreder buldum. Hiçbirini koparamadım. Akşama doğru bir papatya bana seslendi: "Gel Derviş Yunus, beni al. Ben bugün Rabb'ime zikirden gafil oldum. Beni götür şeyhine." diye inledi. Ben de size onu getirdim." demiş.

Dervişlik yolunun bir gereği olarak dervişler de kimi zaman imtihandan geçerler. Bu Yunus için de böyle olmuş. Yunus, imtihanı geçmiş ve varlıkların dilini anlayabilecek saf bir gönle sahip olmayı bu menkıbedeki gibi başarmıştır.

Öte yandan Yunus'un "Oduncu Yunus" olması elbette tesadüfi bir durum değildir. Buradaki odun ve ateş sembolleri incelendiğinde işin başka bir sır perdesi daha aralanmış olur. Yunus Emre, her seferinde dergâha düzgün odunlar getirir. Ormandan ya böylesini bulur ya da düzgün olmayanları yontar, düzgün hâle koyar. Bu durum, Yunus'un imtihanının sırrını yani neden odunculukla görevlendirildiğini kavradığını göstermektedir. Nitekim şeyhiyle aralarında geçen şu olay bu bakımdan ilginçtir:

Fedakâr derviş tam kırk yıl bu görevde bulunmuş. Odunu sırtına vurup getirmiş. Ama odunun yaşını ve eğrisini asla kesmemiş. Bir defasında Tabduk Emre: "Yunus can, dağda hiç eğri odun yok mu ki hep düzgün odunlar getirirsin." diye sormuş. Yunus da: "Şeyhim, burası öyle bir hak ve doğruluk kapısı ki buraya değil eğri adam, eğri odun bile giremez." demiş.



Görsel 2.144: "Yunus Emre", Balmumu Heykeller Müzesi, Eskişehir

İNCELEME

Görsel 2.145 ve 2.146'da Millî Mücadele Dönemi ile ilgili resimler verilmiştir. Bu görselleri dostluk, yardımseverlik, kahramanlık, vatan sevgisi ve dayanışma kavramlarını dikkate alarak inceleyiniz.



Görsel 2.145: "Kurtuluş Savaşı Panoraması" detay, 2002, Sergei Prisekin, duvar resmi, Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi, Ankara



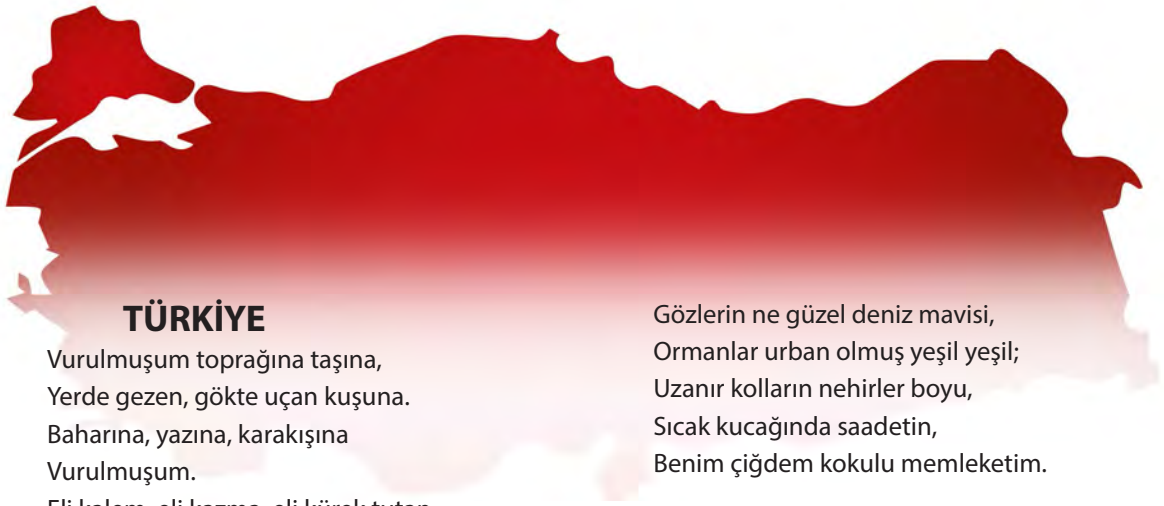
Görsel 2.146: "Kurtuluş Savaşı Panoraması" detay, 2002, Sergei Prisekin, duvar resmi, Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi, Ankara

7. DERS DIŞI ETKİNLİK

- Dürüstlük, dostluk, misafirperverlik, yardımseverlik, kahramanlık, vatan sevgisi, dayanışma, çalışkanlık ve azimli olma vb. konulardaki menkıbeleri araştırınız.
- Araştırdığınız ve beğendiğiniz bir menkıbedeki hikâye örgüsünü imgesel olarak tasarlayınız ve tasarımınızı renklendiriniz.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

15. DERS İÇİ ETKİNLİK



TÜRKİYE

Vurulmuşum toprağına taşına,
Yerde gezen, gökte uçan kuşuna.
Baharına, yazına, karakışına
Vurulmuşum.
Eli kalem, eli kazma, eli kürek tutan,
Yüzü toprak kokan,
Sınırlarda omuz omuza yatan insanlarına...
Benim iyi yürekli kardeşlerim,
Hep senin dostlarındır,
Benim çiğdem kokulu memleketim.

Ekin biçtim tarlalarında demet demet,
Kaval çaldım, koyun güttüm yaylalarında.
Tuza bandım ekmeğimi,
Kolumu yastık yaptım düzündü, bayırında,
Kesemde bereket, gönlümde servetim,
Dizimde kuvvet, torbamda katık,
Damarlarımda dolaşan memleketim.

Gözlerin ne güzel deniz mavisi,
Ormanlar urban olmuş yeşil yeşil;
Uzanır kolların nehirler boyu,
Sıcak kucağında saadetin,
Benim çiğdem kokulu memleketim.

Nice türküler yakıldı senin için;
Destanlar yakıldı, bayrak bayrak,
Davullar vuruldu, dize geldi zeybeklerin.
Kapında nöbet tuttu yıllar yılı,
Gençliğim, heyecanım, gayretim.
Gözümde nur, içimde sevgi,
Elimde saz, dilimde türkü memleketim.

Türkiye, doğduğum, Türkiye, doyduğum;
Türkiye, konduğum yurt.
Sevgim, inancım, özlemim,
Beşiğimi salladın, sendedir mezarım.
Sen, gönlümde yatan memleketim.

Adil TURAN (1922-2002)

- Bir eğitimci, şair ve siyasetçi olan Adil Turan vatan sevgisini yukarıdaki dizeleriyle ifade etmiştir.
- Siz de vatan sevginizi renkleri kullanarak resimle anlatınız.

Kullanılabilecek Malzemeler: 35x50 cm yüksek gramajlı resim kâğıdı, çeşitli numaralarda resim kalemleri, yumuşak silgi, sulu boya, kuru boya, akrilik boya veya pastel boyadan herhangi biri, farklı numaralarda fırçalar, farklı renklerde markerlar, rapido türü mürekkepli işaretleyiciler ve altlık.

BEN KİMİM?

Metin Yurdanur (1951-)

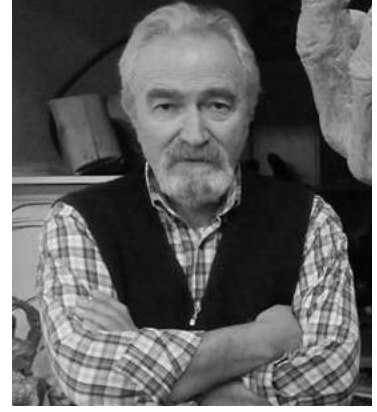
1951 yılında Eskişehir'in Sivrihisar ilçesinde doğdu. Çocukluk ve gençlik yıllarını burada, üç bin yıllık Frigya, Roma ve Selçuklu uygarlıklarının kalıntıları arasında geçirdi (Görsel 2.147). Babasının demir atölyesinin bahçesinde bulunan 19. ve 20. yüzyıllara ait antika niteliğindeki materyallerle oyunlar oynadı. Binlerce yıllık tarihi eser ve antikaların etkisiyle üç boyutlu formlara ilgi duymaya başladı. Üniversite aşamasında, sanatla ilgili bir bölümü seçmesi bu temele dayandırılabilir.

1972 yılında Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü'nden mezun oldu. 1972-1978 yılları arasında öğretmen okulu ve liselerde öğretmenlik, 1978-1981 yıllarında Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü'nde modelaj öğretmenliği yaptı. 1979 yılında Ankara Belediyesinin "Kentin Plastik Unsurlarla Donatılması Projesi" kapsamında, gelen talep üzerine çeşitli heykel tasarımları hazırladı. Bunlar, Abdi İpekçi Parkı'ndaki "Eller", Gar Meydanı'ndaki "Miras" ve Batıkent'teki "Dayanışma" adlı eserlerdir (Görsel 2.148).

1981 yılında serbest çalışmaya başlayan sanatçının dünya çapında yüzden fazla heykeli bulunmaktadır. Bunlardan bir kısmı Almanya, Japonya, Macaristan, Libya, Türkmenistan, Moğolistan ve Küba'dadır.

2005 yılında Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi yerleşkesinde elliden fazla heykelden oluşan "Ben Anadolu'yum, Ben Cumhuriyet'im, Ben Halkım" adlı bir yıl süreli sergiyi açtı. Her yıl farklı bir üniversitede düzenlenen sergi; öğrenciler, akademisyenler ve bölge halkı ile paylaşılması açısından Türkiye'de ilk ve tek olma özelliğine sahiptir.

Heykeltıraş Metin Yurdanur, doğduğu ilçedeki kilisenin hemen bitişiğindeki evini, Sivrihisar Belediyesi'ne süresiz olarak devretmiştir. Ardından konağın restorasyonu belediye tarafından yaptırılmıştır. Konak, anıt müze ve heykel atölyesi olarak tasarlanmıştır. Kilise bahçesinin yanı sıra dağın yamaçlarına da serpiştirilen; Atatürk, Kazım Karabekir Paşa, Kırkpınar'ın unutulmaz ağalarından Hüseyin Şahin, ünlü Türk Halk Müziği sanatçısı ve derleyicisi Muzaffer Sarısözen, Ağ Çeken Balıkçılar, Aşık Baba, Bektaşî Dervîşi Gülbaba, Yaşar Kemal, Alaaddin Keykubad, Demirci Ustası, Pilot, Kartal, Keçi, Nene Hatun, Özgürlüğe Uzanan Eller, Şahlanan At, Balerinler, Madenciler, Yunus Emre, Karacaoğlu ve Nasrettin Hoca gibi yüz civarında devasa boyutta heykeli bulunmaktadır. Sanatçı hâlâ Ankara'da bulunan heykel atölyesinde çalışmalarını sürdürmektedir.



Görsel 2.147: Metin Yurdanur



Görsel 2.148: Abdi İpekçi Parkı, Ankara

KENDİMİZİ DEĞERLENDİRELİM

A. Aşağıdaki cümlede boş bırakılan yere doğru sözcüğü yazınız.

1. Edebiyat ve resim sanat dallarının ortak amacıdır.
2. Herhangi bir edebiyat ürününden(Şiir, öykü, masal, efsane, fabl, fıkra, atasözü, deyim, anı vb.) yararlanarak imgesel tasarım yapmanın temelinde yatmaktadır.
3. Birulusunkendine özgü saydığı ve sahip olmakla övündüğü toplumsal ve kültürel öğelere denir.

B. Aşağıdaki açık uçlu soruların cevaplarını boş bırakılan yerlere yazınız.

4. Normal insanların yapamadığı şeyleri yapma gücüne sahip olan ve bu gücünü toplumun iyiliği için kullanan, olayların, serüvenlerin merkezi durumunda olan kimseye verilen genel isimin adı nedir?

.....

.....

5. Sizden futbol, jimnastik, buz pateni, voleybol, basketbol, hentbol gibi sportif aktiviteler ve müsabakalarla ilgili konularda bir imgesel tasarım çalışması / çizimi istense hangisini tercih edersiniz? Nedenini açıklayınız.

.....

.....

6. Sanat etkinlikleri konusunda imgesel tasarımlar yaptığınızda çizimlerinizde ne gibi mesajlar vermek istersiniz? Nedenlerini gerekçeleriyle açıklayınız.

.....

.....

7. Sizden dürüstlük, dostluk, vefa duygusu, misafirperverlik, yardımseverlik, kahramanlık, vatan sevgisi, dayanışma gibi manevi değerlerimiz ile ilgili bir imgesel tasarım çalışması istense en çok hangisini tercih etmek isterdiniz? Nedenini açıklayınız.

.....

.....

8. Ulusal değerlerimiz ve kahramanlarımızla ilgili renkli resim tekniği kullanarak bir imgesel tasarım yapınız.

9. Rüyalarınız ve hayalleriniz ile ilgili bir imgesel tasarım çalışması yapınız.

10. Yakın çevreniz ile ilgili katıldığınız asker uğurlama, kına gecesi ve düğün gibi etkinliklerle ilgili bir imgesel tasarım yapınız.

11. Dürüstlük, vefa duygusu, kahramanlık ve vatan sevgisi gibi konularda 15 Temmuz kahramanımız Ömer Halisdemir'in imgesel tasarımını yapınız.

AKRAN DEĞERLENDİRME FORMU

YÖNERGE: Bu form, arkadaşınızı değerlendirmeniz amacıyla hazırlanmıştır. Çalışmalarınızı en doğru yansıtan seçeneğe (✓) işareti koyunuz.

Etkinlik Adı :

Uygulayanın

Adı ve Soyadı :

Arkadaşının

Adı-Soyadı :

Sınıfı :

Numarası :

Tarih :

Sıra No	GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
1	Sanat çalışması hakkında sınıf arkadaşları ile fikir alışverişinde bulundu mu?			
2	Sanat çalışması hakkında öğretmeni ile fikir alışverişinde bulundu mu?			
3	Çalışmalarında görsel sanat öğeleri ve sanatsal düzenleme ilkelerini kullandı mı?			
4	Araç- gereci kullanma becerisi gösterdi mi?			
5	Karşılaştığı problemlere farklı çözümler aradı mı?			
6	Karşılaştığı problemler için gerekli araştırmaları yaptı mı?			
7	Çalışmalarında gerekli dikkati ve özeni gösterdi mi?			
8	Çalışmalarında anlamı kuvvetlendirmek için yaptığı çizimler özgün ve yenilikçi mi?			
9	Çalışmalarına yapılan eleştirileri dikkate aldı mı?			
10	Çalışma ortamını ve araç-gereci temizledi mi?			
TOPLAM				

Not: Değerlendirme formunun sonunda iki kez “bazen” ya da bir kez “hiçbir zaman” seçeneği işaretlediyseniz arkadaşınıza daha fazla çaba göstermesi gerektiğini söyleyiniz (Mamur, 2009).

ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

Adı ve Soyadı :

Sınıfı :

Numarası :

YÖNERGE : Bu form, kendinizi değerlendirmeniz amacıyla hazırlanmıştır. “İmgesel Tasarım Uygulamaları” ünitesindeki bilgi ve becerilerinizi en doğru şekilde ifade eden seçeneğin altına (✓) işareti koyunuz.

Sıra No	DEĞERLENDİRİLECEK TUTUM VE DAVRANIŞLAR	DERECELER			
		İyi	Orta	Kabul Edilebilir	Zayıf
		4	3	2	1
1	Edebiyat ürünlerinden (şiir, öykü, masal, efsane, fabl, fıkra, atasözü, deyim, anı vb.) yararlanarak imgesel tasarımlar yaparım.				
2	Edebiyat ve resmin; olayları, kişileri, yaşantıları ve imgeleri kendi ifade araçları ile yorumlayan iki sanat dalı olduğunu bilirim.				
3	Ulusal değerler ve kahramanlarla (Ulubatlı Hasan, Seyit Çavuş, Hasan Tahsin ve Ömer Halisdemir vb.) ilgili imgesel tasarımlar çizerim.				
4	Uzay, gökyüzü, deniz altında yaşam, kayıp uygarlık, geleceğe dair planlar vb. konularda imgesel tasarımdan yararlanırım.				
5	Futbol, jimnastik, buz pateni, voleybol, basketbol, hentbol gibi sportif aktiviteler ve müsabakalarla ilgili konularda imgesel tasarımlar yaparım.				
6	İzlenen bir film, tiyatro, konser, halk dansları, bale, opera vb. sanatlarla ilgili konularda imgesel tasarımlardan yararlanılması gerektiğini bilirim.				
7	Yöresel halk oyunları, asker uğurlama, kına gecesi, düğün vb. gelenek ve göreneklerle ilgili konularda imgesel tasarım yapmak için çalışırım.				
8	Manevi değerlerimiz ile ilgili imgesel tasarımlar yaparım.				
9	Dürüstlük, dostluk, vefa duygusu, misafirperverlik, yardımseverlik, kahramanlık, vatan sevgisi, dayanışma vb. konularda imgesel tasarım yapmak için çalışırım.				
10	Çalışmalarımda görsel sanat öğeleri ve sanatsal düzenleme ilkelerini kullanırım.				

Çalışmalarım Sırasında En İyi Yaptığım Şeyler ve Diğer Yorumlarım:

.....

.....

.....

Öz, akran ve grup değerlendirme formlarının sonuçları öznel olduğundan öğrencilere bu değerlendirmelerin sonuçlarına göre not verilmemelidir. Uygulama formu, öğrencinin gelişimini takip etmek için arşivde saklanabilir.

SÖZLÜK

A

- Amatör** : Bir işi para kazanmak için değil, zevki için yapan, hevesli, meraklı (kimse), profesyonel karşıtı.
- Anatomi** : **1.** İnsan, hayvan ve bitkilerin yapısını ve organlarının birbiriyle olan ilgilerini inceleyen bilim. **2.** Beden yapısı, gövde yapısı. **3.** Bir şeyin oluşumunda göze çarpan özel yapı.
- Animasyon** : Canlandırma.
- Arabesk** : Türk-İslam süsleme sanatlarında bitkisel ve geometrik formların birbiri içine geçmesi ile oluşturulmuş bir bezeme tarzı.
- Arkeoloji** : Kazı bilim (Yunanca arkheos (eski) ve logos (bilim) kelimelerinin birleştirilmesiyle türetilmiş bir kelimedir ve "eskinin bilimi" anlamını taşır.).
- Armoni** : Renkler arasındaki uyum.
- Asimetri** : **1.** Herhangi bir simetri türüne sahip olmama durumu. **2.** Simetrisinin bozulması. **3.** Bir simetri eksenini doğrultusundaki gelişmemişlik ya da biçimlendirilmemişlik.
- Aşına** : Bildik, tanıdık.
- Atıf** : Yönelme, çevirme, ilişkili bulma, gönderme.
- Atletizm** : Beden gücünü, çevikliği, yetenekleri geliştirmeye yarayan koşu, atlama, ağırlık kaldırma vb. tek başına yapılan bireysel sporların genel adı.

B

- Biçimsel** : Biçime ilişkin. (Biçim: Sanat ve edebiyat eserlerinde dış görünüş, form.)
- Birim** : Bütünü oluşturan parçalar, modül.

C-Ç

- Çuha** : Tüysüz, ince, sık dokunmuş yün kumaş.

D

- Dadaizm** : **1.** Savaşa ve toplumsal düzensizliğe karşı başkaldırmadan doğan bir sanat akımı. **2.** Dil ve estetik kurallarını tanımayan, anlatımda başıboş bir yöntem benimseyen, kapalılığı amaçlayan, 20. yüzyılın ilk çeyreğinde ortaya çıkmış bir sanat akımı.
- Denge** : **1.** Bir nesnenin veya bir insanın devrilmeden durma hâli. **2.** Plastik sanatlarda kullanılan öğelerin kompozisyon bakımından birbirlerini tartacak biçimde düzenlenmeleri.
- Detay** : Bir bütünün en küçük parçaları, en ince noktaları, ayrıntı.
- Doku** : Görme ve dokunma duyularıyla kavranabilen yüzeysel etki.
- Dramatize** : **1.** Oyunlaştırma. **2.** Bir olayı, duyguyu ve düşüncüyü canlandırarak anlatma. **3.** Bir olayı olduğundan daha abartılı bir şekle sokma.
- Duayen** : Herhangi bir alanda üzerine tanınmayan, o alanın en donanımlı, en uzman kişisi.

E

- Empresyonizm** : **1.** 1865'te Fransa'da ortaya çıkan bir sanat akımı. **2.** İzlenimcilik akımına göre doğa, algılanan ve resmedilen biçimiyle belirli bir alandaki ılık ve aydınlık etkisinden oluşur.
- Ergonomi** : İnsanı ve çevresini iyi tanımayı ve işi çalışana uygun hâle getirmeyi konu edinen bilim dalı.
- Eskiz** : Bir resme başlamadan önce yapılacakları tasarlama, taslak, ön çalışma.
- Esneklik** : Hareketleri büyük bir genlikte uygulama yetisi, elastikiyet.
- Espas** : **1.** Düzenlemedeki boşluk- doluluk ilişkisi. **2.** Kompozisyon elemanları içinde bırakılması gereken anlamlı boşluklar.
- Estetik** : Güzelliğin insan aklı ve duyuuları üzerindeki etkilerini konu alan felsefe dalı.
- Etik** : Çeşitli meslek kolları arasında tarafların uyması veya kaçınması gereken davranışlar bütünü.
- Etnografya** : Kavimleri karşılaştırarak inceleyen, kültür oluşumlarını araştıran bilim, kavmiyat.

F

Fabl	: Kahramanları çocuklukla hayvanlardan seçilen, sonunda ders verme amacı güden, genellikle manzum hikâye.
Fantastik	: Gerçek olmayan, hayal edilen.
Flu	: Net olmayan, bulanık.
Folklorik	: Halk bilimi ile ilgili.
Form	: Biçim.
Fresk	: 1. Kireç ve mermer tozu karışımı. 2. Yaş siva üzerine yapılan resim. 3. Duvar resmi.

G

Goblen	: Bir kumaş üzerine renkli iplerin iğne ile işlenmesi ile yapılan resim.
Gravür	: Ağaç, taş veya metal bir levhanın oyularak işlenmesi ve bunun bir yüzeye basılması tekniği.

H

Harmanlamak	: Birkaç çeşitten birer parça alıp birbirine karıştırma işi.
Hiyeroglif	: Eski çağlarda, bazı uygarlıklarda kullanılan, nesnelerin yalınlaştırılmış resimlerine dayanan yazı.

I-İ

Işık-Gölge	: Varlıklar üzerindeki aydınlık, karanlık ve yarım aydınlık etkileri düzenleyen resim tekniği.
İllüstrasyon	: 1. Tanıtım amacıyla yapılan resim veya grafik. 2. Resim tekniği kullanılarak yapılan görsel tasvir. 3. Resimleme.
İllüzyon	: 1. Yanılsama. 2. Gerçek bir nesnenin duyular üzerindeki izlenimlerinin yanlış değerlendirilmesi.
İmgelem	: Nesnelerin biçimlerini zihinde tasarımıyabilme yetisi.
İroni	: Söylenen sözün tersini kastederek kişiyle veya olayla alay etme.

K

Kabataslak	: Bir şeyin ayrıntılarına girmeden ana çizgilerini belirtme.
Kaçış Noktası	: Oylum çiziminde, kaçan çizgilerin ufuk çizgisi üzerinde birleştiği nokta.
Kadim	: Başlangıcı olmayan, eski, ezeli.
Kanon	: Belli bir alanda geçerli olan kural ve ilkelerin toplamı.
Karakteristik	: Bir kimse veya nesneye özgü olan (ayırıcı nitelik), tipik.
Karikatür	: İnsan ve toplumla ilgili her tür olayı konu alarak abartılı bir biçimde veren, düşündürücü ve güldürücü resim.
Katalog	: Kitabevi, yayınevi, kurum vb. kuruluşların yayınlarını gösterir liste ya da kitap.
Kentauros	: Yunan mitolojisinde, üst kısmı insan, alt ve arka kısmı at biçimindeki efsanevi varlık.
Kolaj	: Önceden hazırlanan değişik bileşenleri uygulayan kişinin ya da sanatçının kendi yorumuyla bir kompozisyon oluşturacak biçimde bir araya getirilmesi.
Kontrast	: Karşıtlık, aykırılık, zıtlık.
Kontur	: Nesnelerin sınırlarını belirleyen çizgi.
Kundura	: Kaba işlenmiş, bağırsız, konçsuz ayakkabı.
Kübizm	: 1. Nesneleri geometrik biçimlerde gösteren bir sanat akımı. 2. 1907'de Paris'te Picasso ve Braque öncülüğünde oluşan akım.

L

Logo	: Bir kurum veya kuruluşun kendine seçtiği, bazı ticaret eşyası üzerine konulan, o eşyayı üreten veya satanı tanıtan resim, harf vb. özel işaret.
-------------	---

M

Maruzat	: Mevki, makam veya yaş bakımından büyük birine sunulan, bildirilen dilek veya bilgi.
Mekanik	: 1. Denge veya hareket kurallarıyla ilgili. 2. Makine ile yapılan
Mektep	: Okul.
Metaforik Realizm	: Mecazi gerçekçilik.
Minyatür	: El yazmalarına metni aydınlatmak amacıyla yerleştirilen açıklayıcı resim.
Mitoloji	: 1. Mitleri, mitlerin doğuşlarını ve anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim dalı. 2. Bir ulusa, bir dine, özellikle Yunan ve Latin uygarlığına ait mitlerin, efsanelerin bütünü.

Model	: Resim, heykel vb. yaparken benzetilmeye çalışılan nesne veya kimse, örnek.
Mucit	: Yeni bir buluş ortaya koyan, icat eden kimse.
Müspet	: Olumlu.

N

Natürmort	: Cansız varlık veya nesne olan resim.
Nihai	: İş sona erdiren, işi bitiren, son, sonuncu.

O-Ö

Odak Noktası	: 1. En önemli konu, can alıcı nokta. 2. Bir merceğe paralel olarak gelen ışınların, mercekten geçip kırıldıktan sonra merceğin öte yanında birleştiği nokta.
Optik	: 1. Görsel etki. 2. Görme ile ilgili olan.
Oran	: Büyüklük, nicelik, derece bakımından iki şey arasında veya parça ile bütün arasında bulunan bağlantı, nispet.
Özgün	: Bir buluş sonucu olan, nitelikleri bakımından benzerlerinden ayrı ve üstün olan.

P

Perspektif	: Üç boyutlu varlıkları iki boyutlu resim düzlemi üzerinde betimlemenin kurallarını içeren çizim ve resim tekniği.
Pigment	: Canlı bir organizmanın oluşturduğu, ona özel bir renk veren kimyasal madde.
Popüler kültür	: Belli bir dönem için geçerli olan, hızlı üretilen ve hızlı tüketilen kültürel öğelerin bütünü.
Poster	: Duvara asılmak üzere kullanılan büyük boy resim.
Prizma	: Işınları saptıran ve ayırıştıran, saydam maddeden yapılmış üçgen cisim.

R

Radyasyon	: Bir kaynaktan elektromanyetik dalga ya da hızlı parçacıklar demetinin yayınlanması, ışıma.
Realizm	: Gerçekçilik
Referans	: Kaynak.
Renk Tayfı	: Başta güneş kaynaklı olan beyaz ışığın özel bir prizmadan geçirilerek renklerine ayrılması.
Ritim	: Sanat yapıtında yer alan öğelerin kendi aralarında oluşturdukları ardışık zaman ve mekân aralıklarının belirlediği düzen.
Ritüel	: 1. Adet hâline gelmiş. 2. Ayin.
Rönesans	: 15. yüzyıldan başlayarak İtalya'da ve daha sonra diğer Avrupa ülkelerinde hümanizmin etkisiyle ortaya çıkan, klasik İlk Çağ kültür ve sanatına dayanarak gelişen bilim ve sanat akımı.

S-Ş

Sentezlemek	: Parçaların veya öğelerin bir araya getirilip bir bütün olarak birleştirilmesi.
Seramik	: Yüksek ısıda pişirilmiş topraktan yapılan vazo, çanak, çömlek vb. nesne.
Sezgi	: Bir bilgi sağlama sürecinde örtük anlatımları ve açıkça dile getirilmeyen konuları kavrama ya da görünüşlerin derinliğine inme yolu, yetisi.
Simetri	: Bir eksene göre iki yanda, aynı mesafede karşılıklı olarak yer alma.
Simgesel	: Kendi başına bir değeri ya da etkisi olmayıp bir başka şeyi anımsatan.
Slogan	: Bir düşünceyi yaymak, bir eylemi desteklemek için ortaya atılan, kısa ve çarpıcı söz.
Smokin	: Siyah renkli, önü açık, erkek takım giysisi.
Somut	: Nesnel olarak varlığı algılanabilen.
Soyut	: Beş duyu organıyla algılanamayan.
Stil	: 1. Üslup, biçem. 2. Görsel biçimde sunulan düşünce ve duyguların karakteristik bir tarzı.
Şark	: Doğu.
Şive	: Bir dilin konuşulduğu sınırlar içinde, bölgelere ve değişik kültür düzeylerine göre söyleyiş özelliği.

T

Tasvir Etmek	: Resmini yapma, betimleme.
Tezhip	: El yazması kitaplarda, sayfaların yaldız ve boya ile bezenmesi.
Ton	: 1. Aynı rengin çeşitleri. 2. Işığın aydınlatma derecesi.

U-Ü

Ufuk Çizgisi : 1. Perspektifte göz hizası çizgisi. 2. Kaçar noktaların üzerinde yer aldığı varsayılan hayali çizgi.

Uzuv : Organ, parça, unsur.

Üslup : Anlatma, oluş, deyiş veya yapış biçimi, tarz.

V

Vaiz : İbadet yerlerinde öğüt niteliğinde dinî konuşmalar yapan kimse, öğütçü.

Valör : Bir rengin en açığından en koyusuna kadar olan dereceleri.

Veri : Bir araştırmada sorunun çözümünü sağlamak amacıyla derlenen bilgiler.

Vitray : Birbirine bağlı kurşun malzemeli bölmelere yerleştirilmiş renkli cam parçalarından oluşan, saydam pencere süslemesi veya resim.

Vizyon : İleri görüş, ülkü.

Y

Yanılsama : Yanlış algılama ve duyu yanılması.

Yaratmak : Benzeri, eşi, örneği olmayan güzel bir yapıt ortaya koymak (TDK).

Z

Zanaatkar : Belli bir zanaatla uğraşan, bir zanaatı meslek edinen emekçi, zanaatçı.

Zümrüdüanka : Uzun boyunlu, on iki kuyruklu bir tür mitolojik kuş.

KAYNAKÇA

- **Akot, B.** (2010), *Freud'un Rüya Yorum Metodu*, Dini Bilimler Akademik Araştırma Dergisi, Sayfa: 213-235.
- **Artut, K.** (2013), *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri Sanatın Elemanları*, Sayfa:174, Anı Yayıncılık, Ankara.
- **Atan, U.** (2013), *Grafik İllüstrasyon Olarak Minyatür*, Akdeniz Sanat Dergisi, Sayfa: 23-33.
- **Çakar, S.** (2014), *Işık, Figür ve Mekân İlişkisi Bağlamında Bir Dizi Resim Önerisi*, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, Sayfa:16, Malatya.
- **Demir, T. & Özdemir, B.** (2013), *Türkçe Eğitiminde Karagöz / Gölge Oyunları ile Değer Öğretimi*, Değerler Eğitimi Dergisi, Sayfa: 57-89.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, (1997) YEM Yayın, 1. Cilt İstanbul.
- **Işıldak, R. S.** (2008), *Yaratmada İlk Adım: İmge ve İmgelem* Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitim Dergisi (EFMED) Cilt 2, Sayı 1, Sayfa:64-69.
- **Kabakçı, I. & İzmirli, Ö. Ş.** (2009), *Hareket Hissi Veren Durağan Resimlerin Eğitimde Kullanımı*, Ege Eğitim Dergisi, Sayfa: 60-69.
- **Kolaç, E.** (2010), *Hacı Bektaş Veli, Mevlana Ve Yunus Felsefesiyle Türkçe Derslerinde Değerler Eğitimi*, Türk Kültür ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi, Sayfa: 193-208
- **Mamur, N.** (2009), *Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümü Öğrencilerinin Sanatsal Yeterliliğini Ölçme ve Değerlendirmede Eğitsel Gelişim Dosyasının (portfolyo) Rolü*, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Doktora Tezi, Ankara.
- **Mardi, H. Ö.** (2006), *Çocuk Kitapları Resimlemede Karakter Yaratma*, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim İş Öğretmenliği Programı Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- **Meb,** (2016), Ortaöğretim Genel Müdürlüğü, *İmgesel Resim Dersi Ortaöğretim Programı 10, 11 ve 12. sınıflar*, Güzel Sanatlar Lisesi, Ankara.
- **Seyhan, B. L.** (2016), *Biçim, İçerik, Kompozisyon Düzenindeki Benzer Temalar Açısından Azerbaycan Ve Türkiye Çizim Sanatından Karşılaştırmalı Bir İnceleme: Azim Azimzade Ve Turgut Zaim*, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Afro-Avrasya Özel Sayısı-Aralık, Sayfa: 33.
- **Tanyol, T.** (2000), *Mağara Resimlerini Okumak*, Sanat Dünyamız Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- **Timur, S.** (2016), *Tasarımda Mekân Ögesi: Escher'in Paradokslarında Mekân Kurgusu*, Kesit Akademi Dergisi, Sayfa: 312-321.
- **Yıldırım, T.** (2001), *Hüseyindede Kabartmalı Vazosunda Betimlenen Dans Eden Bir Hititli*, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, Sayfa: 1-7.
- **Yılmaz, A.** (2003), *Endüstriyel Tasarım Ve Türk Sanayisinin Endüstriyel Tasarıma Bakışı*, Endüstriyel Tasarım Tescili Konusunda Bilinçlenme Düzeyi Türk Patent Enstitüsü Konulu Uzmanlık Tezi
- **Yüzbaşıyev, M.** (2010), *Resim Sanatının Kuralları*, Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, Sayfa: 213-225.

GÖRSEL KAYNAKÇA

1. Ünite: Serbest İmgesel Tasarımlar

- Görsel 1. 1 : "Lascaux Mağarası", <https://www.scpr.org/programs/take-two/2013/10/17/34215/were-prehistoric-ca-ve-painting-actually-drawn-by-w/> 09.03.2017 13:14
- Görsel 1. 2 : "Lascaux Mağarası", <http://resizeme.club/imgresize.html> 09.03.2017 13:09
- Görsel 1. 3 : "Yatak Odası", <https://www.vangoghmuseum.nl/download/1e5adb8b-7630-4ef4-a190-59ac712fc2d3.jpg?size=l>, <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0047V1962> 13.07.2017, 10:54
- Görsel 1. 4 : "Gergef İşleyen Kadın", http://kagiz.org/nurullah-berk-ve-kubizm/47377_html_7454bcd3.png 09.03.2017 13:04
- Görsel 1. 5 : Bir objenin tek, çift ve üç kaçış noktalı perspektif çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 6 : "İzmit Av Köşkü", Besim Özdemir, fotoğraf
- Görsel 1. 7 : "İzmit Av Köşkü", Suluboya, 35x50 cm. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 8 : İzmit Av Köşkü'nün perspektife göre çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 9 : Tek kaçış noktalı iç mekân perspektif çözümlemesi, <https://www.dreamstime.com/> ID 27972144, 07.11.2017, 15:47
- Görsel 1. 10: "Fotoğraf makinesinin ilk örneği olan camera obscura", <https://www.photoion.co.uk/blog/camera-obscura/> 09.03.2017 13:48
- Görsel 1. 11: Tek kaçış noktalı iç mekân perspektif çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 12: Şevket Dağ portresi, Komisyon tarafından düzenlendi.
- Görsel 1. 13: "Ayasofya", Şevket Dağ, http://www.sanathaber.net/haber/turk-resim-sanatinda-iz-birakmis-20-siradi-si-ressam.../5371/tr_ 09.03.2017 12:37
- Görsel 1. 14: Prizmadan geçen ışığın renk tayfı, <https://www.dreamstime.com/> ID 5735923, 27.01.2017, 14:21
- Görsel 1. 15: Renk skalası, <https://www.dreamstime.com/> ID 76143819, 27.01.2017, 15:52
- Görsel 1. 16: Mavi ton çubuğu. Grafik tasarım uzmanı tarafından çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 17: Kırmızı ton çubuğu. Grafik tasarım uzmanı tarafından çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 18: Sarı ton çubuğu. Grafik tasarım uzmanı tarafından çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 19: Endüstriyel tasarım çizimleri ve renklendirmesi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 20: Weimar'daki Bauhaus Sergisi için Poster, 1923, Joost Schmidt, http://ghdi.ghi-dc.org/sub_image.cfm?image_id=4297, 09.03.2017 12:32
- Görsel 1. 21: Bauhaus Arşivi, 2015, Berlin, Almanya <https://www.dreamstime.com/> ID 81924340, 12.07.2017, 12:45
- Görsel 1. 22: Oturma odası, karakalem. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 23: Oturma odası, karışık teknik renklendirme. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 24: "Camii Kapsında", 1891, Osman Hamdi Bey, <http://ismek.ist/blog/icerik.aspx?p=1242>, 09.03.2017 12:29
- Görsel 1. 25: "Süleymaniye", Minyatür, Nakkaş Osman, http://www.cornucopia.net/library/_made/library/issues/para-de%2018_620_876.jpg 09.03.2017 12:25
- Görsel 1. 26: Aşamalı Nesne-figür-mekân çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 27: "Azizler ve Allegorik Figürlerle Meryem ve Çocuk", <http://blogs.getty.edu/iris/everyones-talking-about-giotto/>, 09.03.2017 12:23

- Görsel 1. 28: Tek kaçırlı mekân düzlemi çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 29: "Silah Taciri", 1908, Osman Hamdi Bey, 185x140 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya Ankara Resim Heykel Müzesi, <https://www.delinetciler.org/showthread.php?t=127724>, 09.03.2018 12:18
- Görsel 1. 30: "Escher" http://www.thefullwiki.org/M._C._Escher, 01.08.2017, 12:10
- Görsel 1. 31: "Göreceli", Escher, <https://moa.byu.edu/other-worlds-the-art-of-m-c-escher/> 09.03.2017 13:59
- Görsel 1. 32: Balet figürü. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 33: Balet figürü aşamalı çizim. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 34: Figür eskiz çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 35: Figür eskiz çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 36: Figür eskiz çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 37: Figür çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 38: Figür çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 39: Figür çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 40: Figür çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 41: "Kapalı Çarşı", <https://www.dreamstime.com/> ID 72224170, 22.07.2017, 22:05
- Görsel 1. 42: Kapalı Çarşı eskiz çizimi, Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 43: Çift kaçış noktalı perspektife göre çoklu figür çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 44: Tek kaçış noktalı perspektife göre çoklu figür çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 45: Açık ve kapalı mekânlarda çoklu figür egzersiz çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 46: İç mekân çoklu figür çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 47: Dış mekân çoklu figür çizim örneği. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 48: Dış mekân çoklu figür çizim renklendirme örneği. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 49: "Gezentide Kadınlar", Osman Hamdi Bey, <http://www.sanalmuze.org/arastirarakogrenmek/osmanhamdi.htm> 01.08.2017, 11:52
- Görsel 1. 50: Osman Hamdi Bey, <http://www.mimesis-dergi.org/wp-content/uploads/hamdibey.jpg> 31.07.2017, 16:18
- Görsel 1. 51: Hareketli figür eskizleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 52: Hareketli figür eskizleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 53: Hareketli insan figür çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 54: Hareketli figür çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 55: Hareketli insan figür çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 56: "Okuldan Sonra", Ferdinand Georg Waldmüller, <https://www.the-athenaeum.org/art/full.php?ID=138972> 09.03.2018 11:50
- Görsel 1. 57: Hareketli insan figür çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.

- Görsel 1. 58: Hayvan figürlerinin geometrik çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 59: Eklem ve anatomik özellikleri belirtilmiş Hayvan figürlerinin geometrik çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 60: Hayvan figürlerinin farklı açılardan duruş çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 61: Hayvan figürlerinin detay çizimleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 62: Hayvan figürü çiziminin renklendirilmesi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 63: Hayvan figürlerinin koşma hareketleri, Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 64: Hasan Rıza, Yanıkale Muharebesi (1664), 310 x 190 cm. Tual / Yağlıboya, Askeri müze, poster, İstanbul
- Görsel 1. 65: Hareket hissini görselleştirme örneği. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 66: Bozuk simetri ile hareket hissi uyandıran örnek resim. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 67: Çoklu görüntüler ile hareket hissi uyandıran örnek resim. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 68: Bulanıklık ile hareket hissi uyandıran örnek resim. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 69: Vektörel (doğru) çizgi ekleme ile hareket hissi uyandıran örnek resim <https://www.dreamstime.com/ID 67756421, 05.09.2017, 14:46>
- Görsel 1. 70: Vektörel (doğru) çizgi ekleme ile hareket hissi uyandıran örnek resim <https://www.dreamstime.com/ID 28308818, 05.09.2017, 14:50>
- Görsel 1. 71: Esneklik ile hareket hissi uyandıran örnek karikatür, Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 72: Geometrik illüzyon <https://www.dreamstime.com/ID 28388143, 05.09.2017, 15:22>
- Görsel 1. 73: Geometrik illüzyon <https://www.dreamstime.com/ID 15075076, 05.09.2017, 15:24>
- Görsel 1. 74: "Yıldızlı Gece", 1889, Van Gogh, 73.7 x 92.1 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Modern Sanat Müzesi (MOMA), ABD, <https://www.livrescolaire.fr/manuel/46/anglais-6e/chapitre/532/travelling/page/693004/describing-london/lecon/document/703644, 09.03.2018 11:44>
- Görsel 1. 75: Desen örneği, P. Paul Rubens, <https://archive.org/details/PeterPaulRubensTheDrawing 06.09.2017, 15:03>
- Görsel 1. 76: Desen örneği, P. Paul Rubens, <https://archive.org/details/PeterPaulRubensTheDrawing 06.09.2017, 15:05>
- Görsel 1. 77: Desen örneği, P. Paul Rubens, <https://archive.org/details/PeterPaulRubensTheDrawing 06.09.2017, 15:08>
- Görsel 1. 78: Figürlerin farklı görünüşleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 79: Figürlerin üstten görünüşleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 80: Figürlerin alttan görünüşleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 81: Figürlerin farklı açılardan görünüşleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 82: Figürlerin farklı açılardan görünüşleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 1. 83: Optik görüntüye uygun örnek resim. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 1. 84: Çocuk figürü <https://www.dreamstime.com/ID 92220945, 07.09.2017, 16:31>
- Görsel 1. 85: Çüce figürleri <https://www.dreamstime.com/ID 97467108, 02.10.2017, 12:13>
- Görsel 1. 86: "Figür", 1965, Neşet Günel, 40x50 cm, kâğıt üzerine pastel, Çağdaş Sanatlar Müzesi, Eskişehir <https://csmuze.anadolu.edu.tr/sites/csmuze.anadolu.edu.tr/files/019nesetgunlpastl.jpg 09.03.2018, 11:26>

2. Ünite: İmgesel Tasarım Uygulamaları

- Görsel 2. 1 : İllüstrasyon örneği, <https://www.artrenewal.org/Common/Image?imageId=4633&artworkId=5093> 12.09.2017 12:43
- Görsel 2. 2 : Minyatür örneği, <http://osmanli.site/sanat-osmanli-sanatci/onemli-sanatcilar-ve-kurumlar/osmanli-mi-yatur-sanati-donemleri/> 12.09.2017 11:35
- Görsel 2. 3 : Tezhip örneği, <http://www.ismek.ist/tr/branslar.aspx?branscode=282> 12.09.2017 11:36
- Görsel 2. 4 : Hat örneği, <http://biriz.biz/hat/index.htm> 12.09.2017 11:37
- Görsel 2. 5 : Gravür örneği, [https://www.thenational.ae/image/policy:1.265367:1499420968/image/jpeg.jpg?f=16x9&w=1024&\\$p\\$f\\$w=2589da4](https://www.thenational.ae/image/policy:1.265367:1499420968/image/jpeg.jpg?f=16x9&w=1024&pf$w=2589da4) 07.11.2017 11:27
- Görsel 2. 6 : Gravür örneği, <http://www.fromoldbooks.org/EbersEgyptVolIII/pages/v2-036-slave-market/v2-036-slave-market-q50-1577x1097.jpg> 07.11.2017 11:25
- Görsel 2. 7 : Eski Mısır Medeniyetine ait hiyeroglif yazısı, <https://www.megacurioso.com.br/historia-e-geografia/102096-pedra-de-roseta-a-chave-que-desvendou-os-segredos-da-civilizacao-egipcia.htm> 09.03.2018 11:08
- Görsel 2. 8 : İllüstrasyon örneği, <http://matbuat.az/news/431136/nagillar-alemi---foto.html> 09.03.2018 11:03
- Görsel 2. 9 : İllüstrasyon örneği, https://img-fotki.yandex.ru/get/6827/19411616.474/0_10880e_3dd15c96_orig.jpg 09.03.2018 10:56
- Görsel 2. 10: İllüstrasyon örneği, <https://impressio.dir.bg/bukvi/avtorat-na-chervenata-shapchitsa-podpisva-prikazkite-si-s-imeto-na-svoja-sin> 09.03.2018 10:56
- Görsel 2. 11: İllüstrasyon örneği, <https://fotki.yandex.ru/next/users/mihtimak/album/164754/view/456570?page=0> 09.03.2018 10:48
- Görsel 2. 12: İllüstrasyon örneği, <https://poem4you.ru/?do=konkurs&id=583> 09.03.2018 10:48
- Görsel 2. 13: İllüstrasyon örneği, Kocaeli Üniversitesi Gsf Grafik Bölümü Öğrenci Çalışması
- Görsel 2. 14: İllüstrasyon örneği, <https://cameralabs.org/10322-artur-rekkhem-odin-iz-luchshikh-khudozhnikov-zo-lotogo-veka-britanskoj-knizhnoj-illyustratsii> 27.09.2017 13:56
- Görsel 2. 15: İllüstrasyon örneği, https://artchive.ru/artists/48~Pol_Gjustav_Dore/works/12757~Illjustratsii_k_Biblii_Eliezer_i_Revekka 09.03.2018 10:43
- Görsel 2. 16: İllüstrasyon örneği, https://www.nrm.org/wp2016/wp-content/uploads/2009/12/Pinkney_FamilyGuide_v8-2.pdf 09.03.2018 10:39
- Görsel 2. 17: İllüstrasyon örneği, Murat Alpay
- Görsel 2. 18: Sfenks örneği, <http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Sphinx> 10.08.2017 20:04
- Görsel 2. 19: Griffon illüstrasyon örneği, https://www.dreamstime.com/ID_27991633, 06.10.2017, 15:20
- Görsel 2. 20: Griffon illüstrasyon örneği, https://www.dreamstime.com/ID_66075527, 06.10.2017, 15:22
- Görsel 2. 21: Mitolojik Kentauros illüstrasyonu, <http://kohuku.ru/proishozhdenie/loshadi-v-mifah-i-poveriyah/759-kentavry-polukoni-polulyudi.html> 29.03.2018 14:34
- Görsel 2. 22: Mitolojik Zümrüdüanka illüstrasyonu, <https://www.yaidu.ru/na/nedelja-otkrytyx-dverej-v-studii-zhar-ptitsa/> 29.03.2018 14:35
- Görsel 2. 23: Ahmet Güneştekin, <https://www.artsy.net/artwork/ahmet-gunestekin-sleep> 10.08.2017 20:34
- Görsel 2. 24: Ahmet Güneştekin, <https://www.artsy.net/artwork/ahmet-gunestekin-call-of-one-thousand-and-one-colors-1> 10.08.2017 20:35
- Görsel 2. 25: Kitap illüstrasyon örneği, <http://kultursanat.kadikoy.bel.tr/tr/haberler/kadikoy-eskisi-gibi-yesil-ne-yapar-larsa-yapsinlar-kadikoyu-cok-da-perisan-edemeyecekler> 10.08.2017 01:09
- Görsel 2. 26: Kitap illüstrasyon örneği, <http://kultursanat.kadikoy.bel.tr/tr/haberler/kadikoy-eskisi-gibi-yesil-ne-yapar-larsa-yapsinlar-kadikoyu-cok-da-perisan-edemeyecekler> 06.10.2017 16:16
- Görsel 2. 27: "Kurtuluş Savaşı Panoraması Detay", Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi/Ankara, Poster
- Görsel 2. 28: "Kurtuluş Savaşı Panoraması Detay", Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi/Ankara, Poster

- Görsel 2. 29: "Topçular Son Mermi", 1917, 205 x 145 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya, Ankara Resim ve Heykel Müzesi, <http://acikarsiv.ankara.edu.tr/browse/5503/6179.pdf?show> 09.03.2018 14:39
- Görsel 2. 30: "Millî Mücadele", 1917, Sami Yetik, <http://www.forumsal.net/sanatsal-resimler/620252-turk-ressamlarin-ellerinden-milli-mucadele.html> 10.10.2017 12:12
- Görsel 2. 31: İllüstrasyon örneği, <http://resimliroman.net/kahramanlar/karaoglan/> 10.10.2017 15:53
- Görsel 2. 32: İllüstrasyon örneği, <https://www.ancient.eu/image/3047/> 09.03.2018 09:41
- Görsel 2. 33: İllüstrasyon afiş örneği, <http://www.muasir.org/2017/09/28/ihaphulusi/> 08.03.2018 12:37
- Görsel 2. 34: Bilgisayar illüstrasyonu, <https://art.mirtesen.ru/blog/43108930793/Fantasticheskie-peyzazhi> 09.03.2018 09:34
- Görsel 2. 35: Bilgisayar illüstrasyonu, <http://s53.radikal.ru/i139/1112/81/14d9528481dc.jpg> 30.10.2017 12:59
- Görsel 2. 36: Suluboya illüstrasyonu, https://static.biblioclub.ru/art_portal/pictures/436/436420/rjrh015_catpage.jpg 03.10.2017 02:39
- Görsel 2. 37: Suluboya tekniği illüstrasyonu, <https://artchive.ru/res/media/img/oy1000/work/aa6/46459.jpg> 30.10.2017 12:59
- Görsel 2. 38: Guaj tekniği illüstrasyonu, https://pikabu.ru/story/illyustratsii_mort_kunstler_4056344 09.03.2018 09:27
- Görsel 2. 39: Kontur çizgileri uygulanmış illüstrasyon örneği, <http://www.peterdiamond.ca/#/monstrous-moonshine/> 09.03.2018 09:22
- Görsel 2. 40: Mustafa Kemal Atatürk çizimi ve renklendirmesi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 2. 41: Topal Osman çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 42: Kara Fatma çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 43: Yörük Ali Efe çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 44: Kara Fatma (Fatma Seher Erden) çizimi, <http://validemalhatunanaokulu.ogu.edu.tr/yonetim/uploads/fatma-seher.jpg>, <http://validemalhatunanaokulu.ogu.edu.tr/yonetim/uploads/fatma-seher.jpg> 07.11.2017 13:40
- Görsel 2. 45: "Malkoçoğlu" çizgi romanları, http://www.socimage.com/media/1265923712513490841_1718236806 09.03.2018 09:17
- Görsel 2. 46: "Yorgun Savaşçı" çizgi romanından çizim, http://web.deu.edu.tr/seruven/uploaded_images/yorgunsa-va-710697.jpg 09.03.2018 09:18
- Görsel 2. 47: İllüstrasyon örneği, <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3068913/Why-dreams-make-no-sense-Region-brain-used-understand-world-switches-off.html> 27.09.2017 21:08
- Görsel 2. 48: Buzdağı, http://icebergrio.ru/up_images/iceberg_picture_124_1-1474892407.jpg 08.10.2017 15:26
- Görsel 2. 49: "Angelus", 1935, Salvdor Dali, 32x39 cm , Yağlıboya, Salvador Dali Müzesi, St.Petersburg, Florida, ABD, http://archive.thedali.org/MWEBimages/Collection%20Images/OILS_images%20saved%20for%20Web/2000.5_Arch-Rem_web.jpg 09.03.2018 09:09
- Görsel 2. 50: "Okyanus güneşi", 2000, Vladimir Kush, 106x122 cm, Tuval üzerine yağlı boya, <https://www.liveinternet.ru/users/4968747/post331256287/> 09.03.2018 09:08
- Görsel 2. 51: Cansız nesne ile canlı nesneyi birleştirme örneği, <https://badbee.ru/prevoshodnyie-raboty-kirilla-rolando-cyril-rolando-otrazhayushhie-inoy-mir.html> 29.03.2018, 14:31
- Görsel 2. 52: İki farklı canlı nesneyi birleştirme örneği, <https://www.liveinternet.ru/users/4968747/post331256287/> 09.03.2018 09:05
- Görsel 2. 53: Manzara ile canlı bir nesneyi birleştirme örneği, <https://ok.ru/mirovayaz/topic/66449996704699> 09.03.2018 09:03
- Görsel 2. 54: Manzara ile teknolojiyi birleştirme örneği, <http://s1.1zoom.me/get.php?f=http://www.1zoom.me/big2/46/167092-tushkanchik.jpg>, <http://www.1zoom.me/en/wallpaper/167092/z461.6/> 12.09.2017 11:10
- Görsel 2. 55: Bir nesneyi teknoloji veya mekanikle birleştirme örneği, <https://u.livelib.ru/reader/Bookvoeshka/o/Seleamsa/tvar-o.jpeg> 08.03.2018 17:00

- Görsel 2. 56 : Bir nesneyi teknoloji veya mekanikle birleştirme örneği, <https://kulturologia.ru/blogs/131015/26630/08.03.2018 17:03>
- Görsel 2. 57 : Bir nesneyi teknoloji veya mekanikle birleştirme örneği, <https://u.livelib.ru/reader/Bookvoeshka/o/5pZR42m7/pjos-o.jpeg> 08.03.2018 17:02
- Görsel 2. 58 : Bir nesneyi gerçekte olandan daha büyük veya daha küçük yapma örneği, <http://okultureno.ru/artic les/3548-vykhodnye-v-velikom-novgorode-1-2-oktyabrya-na-grani-zemnogo-i-nebesnogo/> 08.03.2018 16:58
- Görsel 2. 59 : Bir nesneyi gerçekte olandan daha büyük veya daha küçük yapma örneği, <https://www.ilcartello.eu/microcosmi/salvador-dali-e-vladimir-kush-due-surrealismi-a-confronto/> 08.03.2018 16:56
- Görsel 2. 60 : Bir öğeyi ait olduğu yerden çıkarma örneği, https://artifex.ru/wp-content/uploads/2016/03/Живопись_Джорджо-де-Кирико_Две-маски-1926.jpg 08.03.2018 16:45
- Görsel 2. 61 : Bir öğeyi ait olduğu yerden çıkarma örneği, https://cameralabs.org/media/k2/items/cache/a2914da49146cf034e91127e198a3335_L.jpg 08.03.2018 16:46
- Görsel 2. 62 : Bir öğeyi ait olduğu yerden çıkarma örneği, https://cameralabs.org/media/k2/items/cache/a2914da49146cf034e91127e198a3335_L.jpg 08.03.2018 16:46
- Görsel 2. 63 : Otomatizm örneği, <https://www.shutterstock.com/> ID 86605045 04.12.2017 09:50
- Görsel 2. 64 : Salvador Dali'ye ait sandalye tasarımı <http://chairblog.eu/2010/03/10/hands-chair-by-salvador-dali/> 12.10.2017 12:25
- Görsel 2. 65 : Salvador Dali'ye ait telefon tasarımı <https://newsdesk.si.edu/photos/marvelous-objects-salvador-dali/> 03.10.2017 02:56
- Görsel 2. 66 : Salvador Dali'ye ait koltuk tasarımı <http://thearchitect.lk/wp-content/uploads/2010/10/19.jpg>, 01.11.2017 16:21
- Görsel 2. 67 : Salvador Dali'ye ait ceket tasarımı https://media.izi.travel/494e70da-a824-4bc6-818a-0234293eaba6/ab5cd36f-163d-46bd-884d-366db1653a59_800x600.jpg, https://media.izi.travel/494e70da-a824-4bc6-818a-0234293eaba6/ab5cd36f-163d-46bd-884d-366db1653a59_800x600.jpg 24.10.2017 17:35
- Görsel 2. 68 : Fantastik dijital resim, https://sfw.so/uploads/posts/2012-04/1335209360_1335112548_7.jpg 08.03.2018 16:38
- Görsel 2. 69 : Fantastik dijital resim, <https://sfw.so/1149009385-fantasticheskie-illyustracii-tomasha-edno-tomas-jedno.html> 08.03.2018 16:38
- Görsel 2. 70 : Fantastik dijital resim, https://cs9.pikabu.ru/post_img/big/2017/07/27/0/1501104516149292727.jpg 08.03.2018 16:37
- Görsel 2. 71 : “Eriyen Saatler”, 1931, Salvador Dali, 30x25cm, Tuval Üzerine Yağlıboya https://u.livelib.ru/reader/LeRoRiYa/o/nvxu34lr/Dali_Postoyanstvo_Pamyati-o.jpeg, https://u.livelib.ru/reader/LeRoRiYa/o/nvxu34lr/Dali_Postoyanstvo_Pamyati-o.jpeg 12.10.2017 12:41
- Görsel 2. 72 : “Uyku”, 1931, Salvador Dali, 51x78 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Özel koleksiyon https://i1.wp.com/thewire.in/wp-content/uploads/2017/01/Salvador_Dali_DAS079.jpg?ssl=1 30.10.2017 13:06
- Görsel 2. 73 : “Beyzbol Oyuncuları”, 1875, Thomas Eakins, 27.49 x 32.57 cm, Kâğıt Üzerine Suluboya https://risdmuseum.org/art_design/objects/941_baseball_players_practicing 08.03.2018 16:18
- Görsel 2. 74 : “Sayım Almak” 1898, Thomas Eakins, Tuval Üzerine Yağlıboya, Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, ABD, <https://artgallery.yale.edu/collections/objects/5463> 08.03.2018 16:18
- Görsel 2. 75 : “Tek Kürekte John Biglin” 1873-1874, Thomas Eakins, Tuval Üzerine Yağlıboya, Yale Üniversitesi Sanat Galerisi, ABD <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/24.108/> 01.11.2017 16:38
- Görsel 2. 76 : “Biglin Kardeşleri, Yarış Kanosunda”, 1873, Thomas Eakins, 102.2 x 153.04 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya <http://www.clevelandart.org/art/1984.1927> 08.03.2018 16:30
- Görsel 2. 77 : Dağa tırmanan figür, <https://www.shutterstock.com/> ID 106243226, 27.10.2017, 13:31

- Görsel 2. 78 : Basketbol oynayan figür <https://www.shutterstock.com/> ID 507985651, 27.10.2017, 13:30
- Görsel 2. 79 : Futbol oynayan figürler, <https://www.iphones.ru/wp-content/uploads/2015/03/sport-featured.jpg> 08.03.2018 16:24
- Görsel 2. 80 : Sportif etkinlik çizim örnekleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 81 : Sportif etkinlik suluboya örneği. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından çizilmiş ve renklendirilmiştir.
- Görsel 2. 82 : Futbol oynayan figür illüstrasyonu, http://mania.jungle.co.kr/ucc/fame_show/fame_view.asp?e_idx=57&w_idx=622&StartPage=&pageno=&sKeyField=&sStrSearch= 08.03.2018 16:22
- Görsel 2. 83 : Futbol oynayan figür illüstrasyonu, http://mania.jungle.co.kr/ucc/fame_show/fame_view.asp?e_idx=57&w_idx=595 08.03.2018 16:18
- Görsel 2. 84 : Buz pateni yapan figür illüstrasyonu, http://mania.jungle.co.kr/ucc/fame_show/fame_view.asp?e_idx=57&w_idx=643 08.03.2018 16:17
- Görsel 2. 85 : Halter kaldıran figür illüstrasyonu, http://mania.jungle.co.kr/ucc/fame_show/fame_view.asp?e_idx=57&w_idx=2 08.03.2018 16:17
- Görsel 2. 86 : Seramik üzerinde spor yapan figür örnekleri, http://blogs.getty.edu/iris/files/2016/08/runners_detail_1100.jpg 08.03.2018 16:12
- Görsel 2. 87 : Seramik üzerinde spor yapan figür örnekleri, <http://ancientolympics.arts.kuleuven.be/picNL/slides/P0216.jpg> 08.03.2018 16:11
- Görsel 2. 88 : Roald Bradstock kendi el boyaması formasıyla cirit atarken, <https://ussa.edu/news/olympian-and-painter-teaches-sport-art-to-youth-for-2012-london-games/> 30.10.2017 13:21
- Görsel 2. 89 : Spor temalı figüratif resim, <https://aloelter.org/exhibitions/>#! 08.03.2018 16:01
- Görsel 2. 90 : Spor temalı figüratif resim, <http://artoftheolympians.org/wp-content/uploads/2015/10/1.-baseball4-770x1024.jpg> 08.03.2018 16:02
- Görsel 2. 91 : Spor temalı figüratif resim, <https://www.insidethegames.biz/index.php/sections/37?page=174> 09.03.2018 16:45
- Görsel 2. 92 : Halter kaldıran millî sporcumuz Naim Süleymanoğlu, <http://halter.gov.tr/naim-suleymanoglu/> 17.08.2017 12:50
- Görsel 2. 93 : Sanatsal faaliyette bulunan figürler, http://amh.syr.edu/-images/b_Senior-Seminar-3_1500px.jpg 08.03.2018 15:41
- Görsel 2. 94 : Sanatsal faaliyette bulunan figürler, <http://haber.erdogan.edu.tr/?p=10321> 09.03.2018 15:58
- Görsel 2. 95 : Sanatsal faaliyette bulunan figürler, <http://dk.kocaeli.edu.tr/wp-content/uploads/2011/12/thm-korokonser-26-mayis-2011-015.jpg> 08.03.2018 15:41
- Görsel 2. 96 : Sanatsal faaliyette bulunan figürler, <http://sehirtiyatrosu.bursa.bel.tr/gulyabani.html> 08.03.2018 15:52
- Görsel 2. 97 : Hitit kültürüne ait sanatsal örnek, <https://onturk.org/2011/04/05/hitit-vazosundaki-turk-sazi/> 29.09.2017 12:59
- Görsel 2. 98 : Anadolu kültürünün gölge oyunu, Hacivat ve Karagöz, http://www.havsa.bel.tr/wp-content/uploads/2016/06/9168_NLY_1143_201201241306.jpg 08.03.2018 15:38
- Görsel 2. 99 : Film çekim seti, https://www.zr.ru/_ah/img/F2MYNWr0AydhuqcMHvVBhA=s800 08.03.2018 15:36
- Görsel 2. 100: Animasyon film örneği, http://bestin.ua/static/uploads2/2015/january/12/Golden_Globe_2015/025-Golden-Globe_2015-01.jpg 08.03.2018 15:35
- Görsel 2. 101: Figürler <https://www.shutterstock.com/> ID 325465070 30.11.2017 11:26
- Görsel 2. 102: Figürler <https://www.shutterstock.com/> ID 503907148 30.10.2017 13:29
- Görsel 2. 103: Figürler <https://d2.static.media.condenast.ru/allure/content/32087dd6fc4ed581c37634d06d677de1.jpg/ff94032d/o/w1920> 30.10.2017 13:26
- Görsel 2. 104: Figürler <https://d0.static.media.condenast.ru/allure/content/6aa4a3fc0428f689f7725a475f0855a4.jpg/137045b1/o/w1920> 30.10.2017 13:26

- Görsel 2. 105: Figürler <https://www.shutterstock.com/ ID 479653249> 30.10.2017 13:30
- Görsel 2. 106: Figürler <https://www.shutterstock.com/ ID 479653543> 30.10.2017 13:31
- Görsel 2. 107: Sanatsal faaliyette bulunan figür çizim örnekleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 108: Sanatsal faaliyette bulunan figür çizim örnekleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 109: Sanatsal faaliyette bulunan figür çizim örnekleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 110: Sanatsal faaliyette bulunan figür çizim örnekleri. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 111: Tiyatro sahnesindeki figürler, http://gsf.kocaeli.edu.tr/images/2014/06_haziran_09_bilkent/2.jpg 27.09.2017 15:03
- Görsel 2. 112: "Jaleo", 1882, John Singer Sargent, 237x352 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya, Isabella Stewart Gardner Müzesi, Boston, <http://www.roh.org.uk/news/the-most-beautiful-paintings-inspired-by-dance> 15.06.2017 01:38
- Görsel 2. 113: "Bale Provası" 1873 Edgar Degas, 47.2x61.5 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya, Fogg Sanat Müzesi, ABD <http://www.roh.org.uk/news/the-most-beautiful-paintings-inspired-by-dance> 15.06.2017 01:38
- Görsel 2. 114: "İspanyol Dansı" 1862, Edouard Manet, Philips koleksiyon, Washington, ABD <http://www.roh.org.uk/news/the-most-beautiful-paintings-inspired-by-dance> 15.06.2017 01:38
- Görsel 2. 115: "Dans Dersi", 1741, Pietro Longhi, 61x51 cm. Tuval Üzerine Yağlıboya <http://www.roh.org.uk/news/the-most-beautiful-paintings-inspired-by-dance> 15.06.2017 01:38
- Görsel 2. 116: Gelin alma, <http://www.dugundernek.org/akdeniz-bolgesi/> 08.03.2018 15:11
- Görsel 2. 117: Zeybek oyunu, <http://www.bergama.bel.tr/Images/images/Kermes-Foto/13.JPG> 08.03.2018 15:10
- Görsel 2. 118: Horon oyunu, http://arhavi.bel.tr/arsiv-site/images/stories/haber2012/haziran/11/ayder/ayder-festiva-li-arhavi-ekibi_061.jpg 09.03.2018 14:47
- Görsel 2. 119: Sıra gecesi, <https://www.kulturportali.gov.tr/Common/GetFoto.aspx?f=MjAxNzA3MTExNjExNDIyODI0fRk9UTzkxKEEpIEINR185MTc1LmpwZw%3D%3D&d=RXRraW5saWtYWJlcw%3D&s=bGFyZ2U%3D> 08.03.2018 15:08
- Görsel 2. 120: "18. yy Kıyafetleriyle Haremde Çay İçen Türk Kadınları", 1845, Giovanni Jean Brindesi, İstanbul <http://el.travelogues.gr/item.php?view=54831> 08.03.2018 15:01
- Görsel 2. 121: "Bayram", 1900, Faust Zonaro, 81x135 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Londra, <http://s10.sinaimg.cn/large/002kGRfXgy6ZVINf389&690> 08.03.2018 14:53
- Görsel 2. 122: "Halay Çekenler", 1908, Faust Zonaro, 52x78 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya <http://s16.sinaimg.cn/large/002kGRfXgy6ZVm3s2Av2f&690> 08.03.2018 14:52
- Görsel 2. 123: "Kâğıthane'de Cirit Oyunu", 1891 Luigi Acquarone, 65,5x120 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya, Pera Müzesi, İstanbul, <http://blog.peramuzesi.org.tr/wp-content/uploads/2012/08/105.jpg> 08.03.2018 14:51
- Görsel 2. 124: Yazma motifi, Bedri Rahmi Eyüpoğlu, <http://ismek.ist/blog/icerik.aspx?p=349> 08.03.2018 14:49
- Görsel 2. 125: "Millî Oyun", Cevat Dereli, 95x122 cm, Tuval Üzerine Yağlı Boya <http://www.izmirresimheykelmuzesi.gov.tr/Resim/105234,mustakil10png.png?0>
- Görsel 2. 126: Safranbolu evleri, <https://www.dreamstime.com/ ID 73268129>, 24.10.2017, 19:04
- Görsel 2. 127: "Kına Gecesi", Pınar Altan Mikyas tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 128: "Sıra Gecesi", Pınar Altan Mikyas tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 129: "Yörükler Köyü", Turgut Zaim, <https://www.msxlabs.org/forum/sanat-tr/359019-turgut-zaim.html> 09.03.2018 16:56
- Görsel 2. 130: <https://www.dreamstime.com/ ID 8655129>, 24.10.2017, 19:44
- Görsel 2. 131: Turgut Zaim, <https://www.msxlabs.org/forum/sanat-tr/359019-turgut-zaim.html> 09.03.2018 16:57
- Görsel 2. 132: "Çini Dekore Eden Kız", Turgut Zaim http://www.artnet.fr/artistes/turgut-zaim/çini-dekore-e-den-kız-8Geyk3Hs3u2W_ZdGf-iYdA2 10.03.2018 13:20

- Görsel 2. 133: Hacı Bektaş Veli, illüstrasyon, <http://www.hacibektas.bel.tr/portal/wp-content/uploads/2014/01/01.jpg> 08.03.2018 14:39
- Görsel 2. 134: Ahmet Yesevi, illüstrasyon, http://www.ayu.edu.tr/etkinlik_detay/123/aydn-nazilli-de-ahmet-yesevi-konferans 02.10.2017 16:22
- Görsel 2. 135: Ahmet Yesevi, <http://www.araznews.org/fa/wp-content/uploads/2016/01/maxresdefault-1.jpg> 08.03.2018 14:34
- Görsel 2. 136: Yunus Emre çizimi. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 137: Mevlana illüstrasyonu, <https://www.shutterstock.com/> ID 2119653449, 25.10.2017, 13:32
- Görsel 2. 138: Mimarimizdeki kuş evleri, <http://tarihvedenedeniyet.org/2014/05/kus-evleri.html> 02.10.2017 13:56
- Görsel 2. 139: Mimarimizdeki kuş evleri, <http://tarihvedenedeniyet.org/2014/05/kus-evleri.html> 02.10.2017 13:56
- Görsel 2. 140: Yunus Emre heykeli, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir. Yazar Asuman Daşdemir tarafından bu kitap için fotoğraflanmıştır.
- Görsel 2. 141: Yunus Emre heykeli, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir. Yazar Asuman Daşdemir tarafından bu kitap için fotoğraflanmıştır.
- Görsel 2. 142: Yardımseverliği anlatan çizim örneği. Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 143: Yardımseverliği anlatan çizim örneği, Görsel tasarım uzmanı Hayrettin Şen tarafından bu kitap için çizilmiştir.
- Görsel 2. 144: Yunus Emre, Balmumu Heykeller Müzesi, Eskişehir, <https://www.shutterstock.com/> ID 537676810, 28.10.2017, 13:22
- Görsel 2. 145: "Kurtuluş Savaşı Panoraması Detay", Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi/Ankara, poster
- Görsel 2. 146: "Kurtuluş Savaşı Panoraması Detay", Atatürk ve Kurtuluş Savaşı Müzesi/Ankara, poster
- Görsel 2. 147: Metin Yurdanur, Komisyon tarafından düzenlendi.
- Görsel 2. 148: Abdi İpekçi Parkı, Ankara, <https://www.shutterstock.com/> ID 606193670, 25.10.2017, 14:52
- Sayfa 21 : Arka plan görseli, <https://www.dreamstime.com/> ID 49666943 11.07.2017, 13:46
- Sayfa 142 : Arka plan görseli, <https://www.shutterstock.com/> ID 12358351 24.10.2017, 20:33
- Sayfa 151 : Arka plan görseli, <https://www.shutterstock.com/> ID 401759992 29.11.2017, 16:25

CEVAP ANAHTARI

Sayfa 20, Öğrendiklerimizi Hatırlayalım

1. Üç boyut
2. Bakış noktası
3. İzdüşüm
4. Bakış Uzaklığı
5. Kaçış noktası
6. Bakış yüksekliği
7. İki Boyut
8. Perspektif
9. İmge
10. Ufuk çizgisi

Sayfa 39, Öğrendiklerimizi Hatırlayalım

1. Perspektif
2. Kompozisyon
3. Birim
4. Eskiz
5. Anatomi
6. Figür
7. Duruş
8. Kanon
9. Tasvir
10. Gölge
11. Işık
12. Model
13. Ölçü
14. Form
15. Oran

1. Ünite Ölçme ve Değerlendirme Cevap Anahtarı (Sayfa 76-77)

1. Her şey bakan kişinin görüş açısına göre düzenlenir. Bu durum bakan kişide dünyanın merkezi olduğu hissi uyandırır. cisimler uzaklaştıkça cisimlerin görünüşleri gerçek görünüşlerinden farklılaşarak küçülür. aynı zamanda bakış açısına, ışığa ve uzaklığa bağlı olarak cisimlerin renkleri de değişir.
2.
 1. Ufuk çizgisi ve ufuk noktası belirlenir.
 2. Belirlenen ufuk çizgisine ve ufuk noktasına göre kaçan doğrular çizilir.
 3. Ufuk çizgisi ve mekânın oranları dikkate alınarak figürler mekâna yerleştirilir.
 4. Diğer nesneler de figürlerin ve binaların oranlarına dikkat edilerek mekân içine yerleştirilir.
 5. Görseldeki detaylar tamamlanarak çalışma bitirilir.
3.
 - Gözlem yapmak
 - Çokça çizim eskizi çalışmak
 - Model dosyası hazırlamak
 - Model dosyasındaki görsellere sürekli yenisini eklemek
 - Her zaman yanında bir eskiz defteri ve resim kalem bulundurmak
4. Sıcak, koyu ve parlak renklerden oluşmuş yüzeyler olduklarından yakında; soğuk, açık ve mat renklerden oluşmuş yüzeyler ise olduklarından daha uzakta algılanırlar.
5. Üç boyutlu biçimlendirmede çalışmaları algılayabilmek için mekânın çevresinde hareket etme gerekliliğidir. İki boyutlu biçimlendirmede (grafik tasarımda) ise mekân, bir yanılsama yaratmak amacıyla kullanılır.
6.
 - Figürlerin mekâna uygun olarak perspektif kuralları dahilinde orantılı bir şekilde yerleştirilmesi önemlidir.
 - Resimde vurgulanmak istenen yeri, seyircinin görmesini sağlamak önemlidir.
 - Açık, koyu ve ara tonların kullanımıyla çizimin daha çarpıcı gösterilmesi önemlidir.
 - Çoklu figür çizimlerinde figürlerin birbirinden bağımsız olmasının yanı sıra aynı ortamı paylaşmasının doğru olduğu etkileşimi çizimde göstermek de önemlidir.
7.
 - Bozuk Simetri ile Hareket Hissi Uyandırma
 - Çoklu Görüntüleri ile Hareket Hissi Uyandırma
 - Bulanıklık ile Hareket Hissi Uyandırma
 - Vektörel (Dogru) Çizgi Ekleme ile Hareket Hissi Uyandırma
 - Esneklik ile Hareket Hissi Uyandırma
8. Optik görüntüyü resme aktarırken çizilecek figür, bir fotoğraf makinesinin objektifinin önündeymiş gibi düşünülmelidir. Bu durumda göze ya da objektife yakın olan figürün herhangi bir bölümü, olduğundan daha büyük çizilir. Figür çizimleri üzerinde uygulanan perspektif, en az figürün oran orantısı kadar önemlidir. Optik görüntüye uygun çizimlerin renklendirilmesinde vücudun ön planında bulunan parçalarında daha canlı renkler kullanılırken görüntüde uzak kalan yerlerinde ise az belirgin renkler kullanılır.
9. D
10. C
11. E
12. B
13. E
14. E

1. Ünite Ölçme ve Değerlendirme Cevap Anahtarı (Sayfa 153)

1. Kişide estetik haz uyandırmak.
2. Hayal gücü.
3. Ulusal değer.
4. Kahraman
5. Uygulama.
6. Uygulama.
7. Uygulama.
8. Uygulama.
9. Uygulama.
10. Uygulama.
11. Uygulama.