

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Hatice Özgü GÜNDEŞLİOĞLU

SERAMİK MALZEME İLE YENİDEN YORUMLANAN
GÜNDELİK NESNELER ARACILIĞI İLE
AYDINLATMA TASARIMLARI

Seramik Anasanat Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2013

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Hatice Özgü GÜNDEŞLİOĞLU

SERAMİK MALZEME İLE YENİDEN YORUMLANAN
GÜNDELİK NESNELER ARACILIĞI İLE
AYDINLATMA TASARIMLARI

Danışman

Yrd.Doç. Enver GÜNER

Seramik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2013

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Hatice Özgü GÜNDEŞLİOĞLU'nun bu çalışması, jürimiz tarafından Seramik Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ OLARAK kabul edilmiştir.

Başkan: Yrd. Doç. Selahattin PEKŞEN _____

Üye (Danışman): Yrd. Doç. Enver GÜNER _____

Üye: Yrd. Doç. Dr. Hilal Tuğba ÖRMECİOĞLU _____

Onay: Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

.../.../....

Doç.Dr. Abdullah KARAÇAĞ

Müdür

İÇİNDEKİLER

ŞEKİLLER DİZİNİ.....	i
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR.....	v
1. GİRİŞ.....	1
2. GÜNDELİK NESNENİN GÖSTERGEBİLİM AÇISINDAN İNCELENMESİ.....	2
2.1 Nesne.....	2
2.2 Göstergebilim’e Genel Bir Bakış.....	4
2.2.1 Göstergebilim Nedir?	4
2.2.2 Göstergebilimin Gelişim Süreci	8
2.2.2.1 İlk Adımlar	9
2.2.2.2 17. Ve 18. Yüzyılda Göstergebilim	11
2.2.2.3 Çağdaş Göstergebilim	12
2.3 Gündelik Nesnenin Göstergebilim Açısından Ele Alınması	15
2.3.1 Gündelik Nesne Nedir?	15
2.3.2 Gündelik Nesnenin Yapıtaşları	17
2.3.2.1 Malzeme.....	20
2.3.2.2 Biçim.....	21
2.3.2.3 İşlev.....	22
2.3.2.4 İfade.....	23
2.3.3 Göstergebilim ve Gündelik Nesne İlişkisi	24
3. UYGULAMALAR.....	31
3.1 Seri I: “Kağıt Bardak” (Papercup Light)	31
3.2 Seri II: “Asma Kilit” (Padlock Light)	44
3.3 Seri III: “Havlu” (Towel Light)	46
4. SONUÇ	50
KAYNAKÇA.....	56
ÖZGEÇMİŞ	61

ŞEKİLLER DİZİNİ

2.1	Trafik Levhası.....	7
2.2.	“Aheste” Koleksiyon Mobilya için Faruk Malhan.....	16
2.3	Plastik Huni	21
2.4	Porselen Huniler, m0 /santimetre	21
2.5	“Carlton” kitaplık, Ettore Sottsass.....	24
2.6	Braun Orta Dalga Radyo, Dieter Rams	24
2.7	Gösterge Şeması	26
2.8	Nesne Üzerine Gösterge Şeması.....	26
2.9	Telefon Nesnesi Üzerine Gösterge Şeması	27
2.10	“Tabure Üstünde Bisiklet Tekerleği”, Marcel Duchamp	28
2.11	“Vintage Seltzer Bottle Pendant Light”, Napastyle.....	29
2.12	“D76 Hungary” Fabbian için Ali Siahvoshi.....	29
2.13	“Hair Drier Chandelier” The Dry Bar	30
3.1	“Papercup Light I”.....	32
3.2	“Papercup Light I”, detay	33
3.3	“Papercup Light II”	34
3.4	“Papercup Light II”, detay.....	35
3.5	“Papercup Light III”	36
3.6	“Papercup Light IV(colored)”	37
3.7	“Papercup Light IV(colored)”, detay.....	38
3.8	“Papercup Light IV (crackle)”.....	39
3.9	“Papercup Light IV (crackle)”, detay	40
3.10	“Papercup Light V”	41
3.11	“Papercup Light V”, detay.....	42
3.12	“Papercup Light VI”	43

3.13	“Padlock Light”	44
3.14	“Padlock Light”, detay	45
3.15	“Towel Light I,II”	46
3.16	“Towel Light II”, detay	47
3.17	“Towel Light III”	48
3.18	“Towel Light IV”	49
4.1	Çeşitli kağıt bardak çizimleri.....	51
4.2	“Kağıt bardaklar	51
4.3	“Bir ve Üç Sandalye”, Joseph Kosuth	52
4.4	Çeşitli asma kilit çizimleri.....	53
4.5	Asma Kilit	53
4.6	Kristal avize ve “padlock light”.....	54
4.7	Çeşitli havlu çizimleri.....	54

ÖZET

SERAMİK MALZEME İLE YENİDEN YORUMLANAN GÜNDELİK NESNELER ARACILIĞI İLE AYDINLATMA TASARIMLARI

Hatice Özgü GÜNDEŞLİOĞLU

Yüksek Lisans Tezi, Seramik Anasanat Dalı

Danışman: Yrd. Doç. Enver GÜNER

Haziran 2013, 62 sayfa

Sanayi devrimi ve getirmiş olduğu seri üretim kolaylığı sebebiyle bugün kalabalık bir nesnelere dünyasında yaşamaktayız. Kültürel, fiziksel ve psikolojik etkileşim aracı olan bu nesnelere çoğu işlevini yerine getirdiği sürece fark edilmeyen, sıradan nesnelere dir. Genel olarak *gündelik nesnelere* olarak adlandırabileceğimiz bu kullanım nesnelere ile rasyonel ve irrasyonel nitelikleri sayesinde iletişim kurmaktayız.

Bağımsızlığımı 20.yy’da ilan ederek bir bilim dalı olarak kabul gören *göstergebilim* in çalışma alanı edebiyat ya da dilbilim ile sınırlı değildir. Aksine plastik sanatlar, endüstriyel ürün tasarımı, mimari, grafik tasarım, sahne sanatları ve sinema gibi birçok disiplin de göstergebilimden faydalanmaktadır. Bu sebeple yukarıda bahsedilen gündelik nesnenin malzeme, işlev, biçim, anlam olarak sıralanabilecek rasyonel ve irrasyonel niteliklerini irdelemek üzere göstergebilimden yararlanılabilir.

Bu tez çalışmasında gündelik nesneyi irdeleyebilmek adına örnek bir çalışma oluşturulmuştur. Biçime sadık kalınarak seramik malzeme ile yorumlanan çeşitli gündelik nesnelere (asma kilit, kağıt bardak, el ve yüz havlusu) ilk işlevinden farklı olarak aydınlatma işlevi yüklenmiştir. Böylelikle nesnelere hem malzeme hem de işlevi değişirken biçimi sabit tutulmuş ve inceleme için çıkış noktası oluşturulmuştur. Bu nesnelere zihnimizde oluşan ilk imgeleri diğer bir deyiş ile nesnelere ile ilgili önyargılarımız biçim olarak seramiğe aktarılmaya çalışılmış ortaya çıkan “yeni” ye yine biçimden ötürü aydınlatma fonksiyonu yüklenmiştir. İki aşamalı olarak düşünölebilecek çalışmadaki bu süreç göstergebilim açısından incelenerek okuyucuya edinilen deneyimler ve sonuçlar sunulmuştur.

ANAHTAR KELİMELELER: Göstergebilim, Gündelik Nesne, Seramik, Aydınlatma

ABSTRACT

LIGHTING DESIGN WITH EVERYDAY PRODUCTS WHICH ARE RE-INTERPRETED WITH CERAMIC MATERIAL

Hatice Özgü GÜNDEŞLİOĞLU

Master of Art Thesis, Department of Ceramics

Supervisor: Asst. Prof. Enver GÜNER

June 2013, 62 pages

We are living in a crowded world of object because of industrial revolution and mass production as its outcome. All these objects, which are cultural, physical and psychological interaction tools, are invisible and ordinary object as long as it keeps on functioning. Generally these functional objects are named as *everyday objects* and we connect them through their rational and irrational qualifications.

The working area of semiotics which declared its independence and is accepted as a discipline in the 20th century is not limited to literature or linguistics. Conversely many disciplines as plastic arts, industrial product design, architecture, graphic design, performing arts and cinema benefit from semiotics. Consequently, semiotics can be used to examine the above-mentioned rational and irrational qualifications of everyday objects that can be classified as materials, function, form, meaning.

In this thesis a case study is created to examine the everyday object. While sticking to its form, some everyday objects (padlock, paper cup, facecloth) are interpreted with ceramic material and dissimilarly to first function, lighting function is assigned them. The first image that appear in our minds in other words bias about these objects are tried to transfer to ceramic. The generated “new” is functioned as lighting because of its form. Two staged process is examined; hands on experience and results are presented to reader.

KEY WORDS: Semiology, Semiotics, Everyday Object, Ceramics, Lighting

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimimin başlangıcından, bu tezin gerçekleştirilmesine kadar geçen üç yıllık süreçte engin tecrübesi, sınırsız desteği, bitmek bilemeyen sabrı ile atmak istediğim her adımda beni yüreklendiren ve her daim yol gösteren değerli hocam ve danışmanım Yrd. Doç. Enver GÜNER'e en içten teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Seçmiş olduğum tez konusu hakkında fikir alışverişinde bulunduğum, bilgisini paylaşmaktan çekinmeyen Öğr. Gör. Dr. S. Benan ÇELİKEL'e,

Geç danışma fırsatı bulduğum ancak yöntem konusunda çok yardımcı dokunan Yrd. Doç. Dr. H. Tuğba ÖRMECİOĞLU'na,

Çalışmam esnasında manevi desteğinin yanı sıra çevirileriyle de yardımlarını esirgemeyen arkadaşım Mimar Aslı UZUNKAYA'ya,

Ürünlerin fotoğraflarını çeken Özge KARZAN'a,

Ürünlerin sergiye hazırlanması aşamasında özveriyle yardımcı olan Selen TOKGÖZ ve Emrah MAN'a,

Ayrıca hayatım boyunca yanımda olan anne ve babama, bu ailenin yeni üyesi Volkan DEMİR'e teşekkür etmenin bile az geleceğini belirtmek isterim.

H. Özgü GÜNDEŞLİOĞLU

Haziran 2013

1. GİRİŞ

Düşünsel nedenlerin yanı sıra; hızlı nüfus artışı ve tarımdaki gelişmelerin insan gücü ihtiyacını azaltmasından ötürü kentlere başlayan göç, yaşam düzeyinin yükselmesi sonucu artan tüketim ihtiyacı, pozitif bilimler ve teknolojideki ilerleme gibi birçok neden 18. ve 19. yüzyıldaki sanayi devrimi sürecini hazırlamıştır. Bu dönemden sonra kullanım nesnelere ile olan ilişkilerimiz farklı bir boyut kazanmıştır. Yeni gereksinimler doğmuş ve etrafımızdaki ürünler çeşitlenmiştir. Paleolitik dönemden bu yana fiziksel ve tinsel ihtiyaçları karşılayan nesnelere mevcuttur ancak günümüzde “nesnelere dünyası” olarak adlandırabileceğimiz bu dünya giderek kalabalık bir hale gelmektedir. Her ne kadar sıradan ve görünmez olsalar da zihninizde etkileşime geçtiğimiz bu nesnelere imgeleri ve tanımları mevcuttur.

Bu şartlanmışlıklar, nesnelere bize gönderdiği sinyaller bir nevi göstergeleri sayesinde zihninizde kodlanmaktadır. Örneğin “demlik” sözcüğü demlik görmüş herkesin zihninde emzik, kulp ve gövdeden oluşan imgeyi oluşturacaktır. Etrafımızı saran gündelik nesnelere parçaları onun göstergeleridir.

Gündelik nesnenin malzeme, işlev ve biçim olarak sıralanabilecek bu göstergelerini deneyimlemek adına göstergebilimden faydalanılmış ve bu tez için örnek bir çalışma oluşturulmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümünde gündelik nesne ve göstergebilim ilişkisi irdelenmiştir. Bu sebeple öncelikle ikinci bölümün birinci kısmında nesne kavramı anlatılmış, ikinci kısımda göstergebilime değinilmiş, üçüncü kısımda ise gündelik nesne ve göstergebilim bağlantısı kurulmaya çalışılmıştır.

Üçüncü bölümde ise seramik ve cam malzeme bağlamında yorumlanan çeşitli nesnelere ilk işlevinden bağımsız olarak aydınlatma fonksiyonu yüklenmiş uygulamalara yer verilmiştir. Çalışmanın asıl kapsamını oluşturan bu özgün ürünler gündelik hayatta sıklıkla kullandığımız üç nesne referans alınarak tasarlanmıştır. Bu nesnelere, kağıt bardak, asma kilit ve havludur.

Sonuç bölümünde ise uygulama sürecindeki deneyimler okuyucu ile paylaşarak, gösterge bilim ve gündelik nesne ilişkisi ile bir farkındalık oluşturulmaya çalışılmıştır.

2. GÜNDELİK NESNENİN GÖSTERGEBİLİM AÇISINDAN İNCELENMESİ

2.1. Nesne

Nesne'nin, etimolojik kökeni Latince'deki *objectus* kelimesine uzanır. *Ob* ön eki ve *jacere* kelimelerinden türeyen bu kelime; batı dillerinde “dışımızda var olan, önümüze ve / veya karşımıza konulmuş, yerleştirilmiş, göze görünen, duyuları etkileyen, algı alanımızı zorlayan, özneye karşı duran şey anlamlarını taşımaktadır.” (Bilgin, 2011, s. 8-9)

Türk Dil Kurumu'na (2005, s. 1469) ait Türkçe Sözlük'de “nesne” için iki ayrı tanım yapılmıştır;

1. is. Belli bir ağırlığı ve hacmi, rengi, maddesi olan her türlü cansız varlık, şey, obje.
2. fel. Öznenin dışında kalan her konu, obje

Keser'in (2009, s. 234) Sanat Sözlüğü'nde ise *nesne* tanımı “Belirli bir zaman ve belirli bir mekan içinde varlığını kanıtlayabilen şey” şeklinde yapılmıştır;

Hançerlioğlu ise (1977, s. 229) Felsefe Sözlüğü'nde nesneyi aşağıdaki gibi tanımlamıştır.

...özne deyimini karşıtıdır, bilinçten bağımsız olarak dış dünyayı dile getirir. Bir düşüncenin nesne'si, o düşüncenin duyularımızla algıladığımız ya da bu algılarımızı birleştirerek zekamızla tasarladığımız doğadaki somut karşılığıdır. Gözle görülen varlık, herhangi bir duygunun nedeni, herhangi bir şeyin konusu ya da amacı anlamlarında da kullanılan nesne (obje), genel olarak, bir insanın öz varlığının dışındaki varlıkları anlatır...

Barthes'e (2009, s. 195) göre; "Sözcükler, nesne ile ilgili belirsiz tanımlar verir: Nesne görülmeyeni bekleyen şeydir, düşünen özneye göre düşünülen şeydir, kısacası, çoğu sözlüğün verdiği biçimiyle, nesne, *herhangi bir şeydir.*"

Yerleşik felsefe dilinde öznenin ardalanı olarak kullanılan *nesne* terimi için bir diğer tanım da şöyledir:

Duyulardan en az biriyle algılanmaya açık olan, uzam (algılanan nesnenin niteliği) ile zaman içinde somut bir varlığı bulunan, bilince sunulmuşluğuyla bilincin ayırt edip tanıdığı; düşünen öznenin düşündüğü 'şey' olarak tanımladığımız nesne, birbirinden değişik anlama edimleri aracılığıyla, bilgisine, algısına, kavrayışına ya da duygusuna ulaşabildiğimiz 'her şey'i kapsamaktadır... düşünülebilen ya da düşünceye konu edilebilen her şey temelde bir nesne olduğundan, öznenin karşısındaki bütün dünya bir 'nesnelere alanı' oluşturmaktadır. Bunun yanında, düşünme ediminin dönüşlü doğasına bağlı olarak düşünen öznenin kendisi, üstüne düşündüğü her durumda özne de düşünülebilir bütün yönleriyle birlikte nesne olabilmektedir. (Kaplanoğlu, 2008, s. 12)

Kaplanoğlu (a.g.e., s.13-22) aynı çalışmasında nesneyi üç gruba ayırmıştır;

1. Mevcut Nesne
2. Sanatçı Öznenin¹Zihinsel Nesnesi
3. Alımlayıcı Öznenin Algı Nesnesi

Yukarıdaki sınıflandırma aslında bir süreci, bir döngüyü ifade etmektedir. En basit anlamıyla var olan bir nesnenin/bilginin; onu yorumlayan, yeni bir eser/tasarım kurgulayan öznenin ve onun izleyicisinin/kullanıcısının hikayesidir bu. Aristoteles de insanda üç temel faaliyet olduğuna değinir; bunlardan birincisi *bilme*, ikincisi *eylemde bulunma*, üçüncüsü ise *yaratma* faaliyetidir. "Bu üç temel faaliyete üç temel bilgi karşılıktır; bilme, teoretike'nin; eylem, praktike'nin; yaratma (poesis) ise, poetike'nin konusunu teşkil eder." (Tunalı, 2010, s. 91)

¹ Burada "sanatçı özne" ifadesi yaratıcılığı olan, yaratan, üreten, yeniden yorumlayan anlamlarında kullanıldığı için, "tasarımcı" ifadesi ile de özdeşleştirilebilir.

Diğer türlere nazaran, doğal ortama uyum yeteneği kısıtlı olan insan doğayı evcilleştirmek ve kendine daha uygun bir ortam yaratmak için uğraşmıştır. Paleolitik insan da, sahip olduğu imkanların ötesinde gereksinimleri olduğunu fark etmiş, bedensel yetisini arttırabilmek için alet yapmaya başlamıştır. Bir taş parçasının (mevcut nesne) kenarlarını keskinleştirmiş (sanatçı/tasarımcı öznenin zihinsel nesnesi) ve bu “yeni” yi belli bir amaca yönelik kullanılmıştır (alımlayıcı öznenin algı nesnesi). Bu evreden sonra “alımlayıcı öznenin algı nesnesi” tekrar “mevcut nesne” haline dönüşmüş ve gelişmeye devam etmiştir. (balta, ok, yay vb...). Bu aletler ile fiziksel gereksinimini karşılayan insanoğlu, üzerine yaptığı bezemeler ile de tinsel ihtiyaçlarını karşılamıştır. “Böylece gereksinimin ikili yapısı ortaya çıkmıştır: Fiziksel ve tinsel gereksinim. İlkel insandan bu yana, tasarlanan her nesne bu iki gereksinimi de cevaplamak durumunda kalmıştır.” (Asatekin, 1997, s. 2)

Nesnenin bulunduğu yere bir başka açıdan bakmak için idealizm ve gerçekçilik kavramları ele alınabilir. Bu iki öğreti birbirine zıt ve aynı ölçüde aşırıdır. Bergson (2007, s.7) nesneyi idealizm ile gerçeklik arasında konumlandırmaktadır. Ona göre; “Madde, imgeler bütünüdür. İmgeden bizim anladığımız şey ise bir tür varoluş, idealistin tasarım olarak adlandırdığından daha fazlası, gerçekçinin şey olarak adlandırdığından ise daha azıdır; şey ile *tasarım* arasında yarı yolda duran bir varoluştur.” (a.g.e., s.8)

Buradan yola çıkarak nesne hem kendi başına hem de bizim gördüğümüz haliyle mevcuttur önermesi getirilebilir. “Nesne bir imgedir ama kendinde mevcut bir imge” (a.g.e. s.8)

2.2. Göstergebilime Genel Bir Bakış

2.2.1 Göstergebilim Nedir?

Göstergebilim (Fransızca *sémiotique* ya da *sémiologie*) teriminin etimolojik kökeni Eski Yunancadaki *semeion* sözcüğüne uzanır. Akerson (2005, s. 49) “Gösterge Bilimine Giriş” adlı eserinde kökene ilişkin şu bilgiyi verir;

Eski Yunancada semeion sözcüğü daha çok tıp dilinde kullanılmıştır. Bergama'daki ünlü hastaneyi, Asklepiion'u² kuran Hippokratés (M.Ö. 460-370) gibi hekimler için, örneğin mide ağrısı şeklinde bir semeion hastalığın kendisi değil, belirtisiydi. Gene Bergamalı ünlü bir hekim olan Galenos (M.S. 139-199), tanı koyma süreci için semeiosis terimini kullanıyordu. Günümüzde, Türkiye'deki tıp fakültelerinde hala semiyoloji adlı, hastalık belirtilerini deşifre etmeyi öğreten bir ders okutulmaktadır.

Daha sonradan, göstergebilimin öncülerinden biri sayılan Amerikalı filozof Charles Sander Pierce çalışmalarında *semeiotic* terimini kullanmıştır. Onunla aynı dönemde yaşayan ve göstergebilimin bir diğer öncüsü olarak kabul edilen, Avrupalı dilbilimci Ferdinand de Saussure ise *semeologie* terimini tercih etmiştir. Bu yeni bilim dalının nasıl adlandırılacağı konusundaki tartışmalar üzerine, 1969'da Uluslararası Göstergebilim Araştırmaları Topluluğu'nun (IASS-International Association of Semiotic Studies) kurucuları *semiotics* teriminde karar kılmışlardır.

Dilbilim sözcüğü örnek alınarak türetilen *göstergebilim* terimi genellikle “göstergeleri inceleyen bilim dalı” gibi yüzeysel bir tanıma maruz kalmıştır. “Ancak günümüzdeki etkinlik alanı, kendisini oluşturan gösterge ve *bilim* sözcüklerinin anlamsal toplamından fazla ve değişik bir boyut kazanmıştır.” (Rıfat, M., 1996, s. 9)

Rıfat'ın da belirttiği üzere, çoğunlukla dilbilimi ile ilişkilendirilmiş olsa da göstergebilimin çalışma alanını sınırlandırmak doğru değildir. Göstergebilimin belirli bir inceleme nesnesi yoktur. Edebiyat, dilbilim, mimari, ürün tasarımı, plastik sanatlar v.b. birçok alanda göstergebilimden faydalanılabilir.

Göstergebilimin ne ile uğraştığını ifade edebilmek için, öncelikle *gösterge* kavramını tanımlamak daha doğru olacaktır.

Gösterge denilince ilk akla gelen kullanıcı-ürün arakesitidir. Bu açıdan bakıldığında gösterge; “Bir aracın işlemesiyle ilgili bazı ölçümlerin sonucunu kendiliğinden gösteren araç, müşir (mü'şir), indikatör.” (TDK, 2005, s. 784) şeklinde tanımlanabilir. Diğer bir deyişle;

² Yunan mitolojisinde sağlık ve tıp tanrısı olarak bilinen Asklepios adına inşa edilmiş tapınaklara *Asklepiion* adı verilir. Bu tapınaklarda yapılan tedaviler beklenen ve bilinenin dışında olsa da bilinen ilk hastaneler olarak nitelendirilmesi yanlış olmayacaktır. En ünlü ve en büyük Asklepiion Bergama'dadır. (Erhat, 2000, s.62)

“göstergeler, makinanın çalışması hakkında çeşitli bilgileri kullanıcıya ileten öğelerdir.” (Asatekin, 1997, s. 19).

Bu tanımlar somut bir araca yöneliktir. Göstergebilimin kapsamındaki gösterge kavramına değinmek gerekirse; Asatekin’in tanımındaki *çeşitli bilgileri kullanıcıya ileten öğelerdir* söz öbeği başlangıç noktası olarak düşünülebilir. Bu bağlamda; Rıfat’a (1996, s. 9) göre gösterge; “genel olarak, kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu vb.” olarak tanımlanır.

Keser’in (2009, s.146) Sanat Sözlüğü’nde ise gösterge tanımı şu şekilde yapılmıştır;

Gösterge başka bir şeyin yerine anlamlı olarak geçebilecek herhangi bir şeydir. Bir başka şeyin yerini alabilmesini sağlayan özellikler taşıdığından, kendi dışında bir nesne, olgu, varlık belirtebilir. Anlıktaki imgesi bir başka uyarının imgesine bağlı olduğundan onu çağrıştıran bir uyarandır. Örneğin “ayak” sözcüğü insan vücudundaki bir parçanın göstergesidir. Çılgılık korkunun, duman ateşin göstergesidir...

Keser’in vermiş olduğu duman-ateş örneği stoacıların³ en bilinen gösterge örneğidir. En eski gösterge tanımlarına göre, bir gösterge *stat pro aliquo aliquid*’dir (bir şeyin başka bir şeyin yerini almasıdır). (Göksel, 2012)

Jest-mimik, flamalar, bayraklar, kullanım kılavuzu, yıkama talimatı etiketi gibi gündelik yaşamın akışı içinde karşılaştığımız ve *yalın gösterge dizgeleri* içerisinde yer alan trafik levhaları gösterge ve göstergebilim kavramlarının somut bir şekilde anlatılabilmesi adına güzel bir örnektir. Aşağıdaki resimde ülkemizde de kullanılan bir trafik levhası bulunmaktadır.

³ Stoacılık: ” is.fel. Aklın egemenliğini, doğaya uygun yaşamayı, ruhun duyumsamazlığı ve dünya yurttaşlığı ülküsünü amaç olarak koyan Kıbrıslı Zenon’un kurduğu öğretisi”(TDK, 2005, s.1810)



Sekil 2.1: Trafik Levhası⁴

Bilindiği üzere trafik levhaları bulunduğu yerde bir mesaj iletir. Yani, uyarılmak isteyen ile aramızda bir iletişim kurar. Yukarıdaki görüntüyü önbilgilerimiz sayesinde geyik olarak tanımlamaktayız. Yine ön bilgilerimiz sayesinde anlamlandırarak levhayı “dikkat geyik çıkabilir” olarak okumaktayız. Ortada gerçek bir geyik yoktur hatta görüntü kolay ve hızlı okunabilmesi için olabildiğince şematikleştirilmiştir. Burada görüntü gerçeğini temsil etmektedir. Akerson (2005, s. 20) bu durumu şu şekilde açıklıyor;

...tüm göstergeler, ister üç boyutlu bir araç olsunlar, ister iki boyutlu birer resim olsunlar, başka bir şeyin yerini tutuyorlar. Bu başka şey, bir durum, bir eylem, bir varlık olabiliyor. Yani göstergeler o şeyin kendisi değil, gene de bize bir mesaj iletiyorlar, bildiğimiz bir şeyi çağırıyorlar ya da bir yorum yapmamızı sağlıyorlar. Ancak, bu iletinin yerini bulabilmesi için, bizim o göstergeyi yorumlayacak, tanıyacak, anlayacak önbilgiye sahip olmamız gerekiyor.

Yukarıdaki örnekten yola çıkarak; göstergebilim, *gösterge dizgelerini inceleyen bilim dalıdır*, şeklinde bir anlam oluşturulabilir. Ancak bunun yanı sıra “anlamsal üretim (anlamlandırma ya da anlamlandırma) olgusunu araştıran ve yeniden yapılandıran, bu amaçla da bilimkuramsal, yöntembilimsel ve betimsel açıdan kendini kuran bir bilimsel yaklaşım”

⁴ Akerson'nun “Göstergebilimine Giriş” adlı eserinde s. 19’da örnek verdiği “görüntü 1: trafik levhaları” adlı imaj referans alınarak; ülkemizde geçerli olan başka bir trafik levhası bu çalışma için örnek gösterilmiştir. <http://www.trafikkurallari.com/tehlike-uyari-isaretleri.html> (şubat,2013)

(Rıfat, 1996, s. 13) anlamını da eklemek “göstergebilim” in içeriğini daha doğru ifade edecektir.

2.2.2 Göstergebilimin Gelişim Süreci

Gelişim sürecini özellikle 20. yy’ın ikinci yarısında yaşayan, dolayısıyla genç olarak nitelendirilebilecek bu bilim dalının tasarlanış süreci çok eskilere dayanır.

Antik çağlardan bu yana gerçekçilik ve idealizm arasındaki ilişki tartışma konusu olmuştur. Görme, duyma, işitme, koklama ya da hissetme yoluyla anladığımız “gerçekliklerin” aslında öyle olup olmadığı yani kısmen anlayabileceğimiz daha derin bir “hakikatin” bulunup bulunmadığı sorusu sorulmuştur. “Şeylerin” adları konusu bu alandaki tartışma konularından biri olmuştur ki, göstergebilimin kapsadığı alan da budur. Örneğin;

Bazı düşünürler bir şeyin adının (sözcük) o şeyin özüne uyması gerektiğini savunmuştur. Bu görüşe göre doğru ya da yanlış adlar konulmuş olabilir. Bazı düşünürler ise adların (sözcüklerin) doğru ya da yanlış olamayacağını, bunların uzlaşmaya ve alışkanlıklara dayandıklarını ileri sürmüşlerdir. (Akerson F., 2005, s.50)

Bu bağlamda göstergeler hakkında birçok düşünce ileri süren Platon ve Aristoteles’e değinmek, göstergebilimin gelişim süreci hakkında bilgi verirken doğru bir başlangıç noktası olacaktır. Milattan önceki bu dönem, ilk adımlar olarak ele alınırken; bir diğer önemli geçiş noktası olan on yedinci ve on sekizinci yüzyıl düşünürlerini ise geçiş dönemi olarak düşünülebilir. Zira yaklaşık iki bin yıllık bu süreçte göstergebilimi alan olarak kabul eden herhangi bir çalışma ortaya konmamıştır. Tarihsel sürecin son adımında ise “göstergebilim” in bugünkü konumunun mimarlarından Charles Sanders Peirce ve Ferdinand de Saussure’e yer verilecektir. Günümüzdeki sürecin temellerini atan bu iki isim, çağdaş göstergebilimin babaları olarak kabul edilebilir.

2.2.2.1 İlk Adımlar

Ünlü Yunan düşünürü **Platon**'nun (M.Ö. 427-347) öğretisi, ideacılık ya da türçülük⁵ deyimleriyle ifade edilebilir. Platon varlıkları gerçek saymaz onların türel biçimlerini gerçek sayar. Yani kavram nesnelere önce gelir. Güzellik ya da güzel kavramları her türlü güzel olan nesnenin daha gerçektir. Çünkü kavram sürekli ve ölümsüzdür. Güzel bir kadın ölür, güzel bir çiçek solar, güzel hava bozabilir ancak *güzellik* ölmez. Platon'a göre beş duyumuzla algıladığımız nesnelere gelip geçici kopyalardır. "Bu dünya diğer bir deyişle özdeksel dünya, hiçbir gerçeklikleri bulunmayan semboller (semboller) dünyasından başka bir şey değildir." (Hançerlioğlu, 1977, s. 321)

Platon öğretisi için, Protagoras'ın (M.Ö. 481-420) "Bir şeyi bilen kişi, onu algılayandır. Bu yüzden insan her şeyin ölçüsüdür ve algı daima var olan bir şeydir" görüşü ile; Herakleitos'un (M.Ö. 534?-475) " Var dediğimiz her şey gerçekte oluş sürecinde olan bir nesnedir." görüşünün harmanıdır denilebilir. Ancak Platon,

- Bilgi bir algıdır. Bilgi bir algılama yargısıdır.
- İnsan bunun merkezindedir. (İnsan her şeyin ölçüsüdür)
- Her şey akış halindedir.

şeklinde sınırlandırılacak bu kuramların nesnelere dünyası için doğru, gerçek bilgi açısından yanlış olduğu sonucunu elde etmiştir.

Bu görüşe göre en başta Tanrı'nın ideaları vardır. Tanrı her bir nesne için özüne uygun şekilde ilk ve tek somut birer örnek yapmıştır. İnsanlar ise Tanrı'nın oluşturduğu bu örneklerle öykünerek üretirler. "Nesnelere yapanlar her nesnenin temel kavramına, özüne (ideasına) ulaşmaya ve onu kopyalamaya çalışırlar ama gene de kopyalar üretirler! Sanatçının yaptığı da,

⁵ "Türçülük:Platon ideacılığı. İdealizm geniş anlamda, her türlü varlığı düşüncenin ürünü ya da düşüncenin kendisi sayan bütün öğretileri kapsar. Platon genel anlamda idealisttir. Ancak Platon'un ideacılığını özgün bir karakter taşımasından ötürü genel anlamdaki idealizmden ayırmak doğru olur. Türçülük deyimini bu bakımdan, Platon ideacılığını genel idealizmde ayırır." (Hançerlioğlu O., 1977, s. 321)

nesneleri yapanların yaptıklarını kopyalamaktır.” (Akerson F., 2005, s.52) Dolayısıyla sanatçı üçüncü kişi konumundadır ve bu da onun gerçeklikten oldukça uzaklaştığı anlamına gelir.

Platon’a göre amaç, bilginin varlığın özüne ulaşmasıdır. Daha önce de belirtildiği üzere her varlık önceden belirlenmiş bir kavrama göre oluşur. Dolayısıyla nesne temelindeki kavrama uyduğuna göre, o nesneyi işaret eden ismin de temeldeki kavramla uyuşması gerekir. Platon’un nesnelere bakış açısından referans ile Nöth (1995, s.15) göstergebilim açısından Platonculuğu;

Sözel göstergeler yani sözcükler şeylerin hakiki doğalarının ancak eksik birer temsilcileridir. Sözcükleri incelemek, şeylerin hakiki doğaları hakkında hiçbir şeyi açıklamaz. İdealar evreni, Her ne kadar sözcüklerle temsil edilse de, bu evren sözcüklerden tümüyle bağımsızdır. Göstergelerle aktarılan bilgi dolaylıdır ve dolaysız bilgiye oranla değersizdir. Şeyler hakkında, sözcükler aracılığıyla edinilen doğrular ve bilgiler, hiçbir zaman hakiki gerçeği bilmek gibi olamaz, hep eksik kalır, sözcükler mükemmel benzetmeler dahi olsalar.

Gösterge, Platon için hakiki gerçeklikten başlar. Tanrı’nın yaptığı ilk örnekler bir nevi prototipler bu hakiki gerçekliğin biçimidir. Yani Plato’na göre nesnelere, Tanrı’nın ana kavramları ifade ediş biçimidir. Başka bir deyişle bu ilk nesnelere onun sözcükleri yani göstergeleridir.

Aristoteles (M.Ö 384-322) ise, mantık biliminin öncüsü olmasının yanı sıra, politikadan zoolojiye kadar birçok alanda, günümüzde de kullanılan terimlerin yaratıcısı kabul edilmiştir. Dehası sayesinde orta çağın skolastik dönemini de kapsayan iki bin yıl boyunca insanlığı etkilemiştir. On üç yaşından itibaren yirmi yıl süre ile Platon’un öğrencisi olan Aristoteles, hocasına kıyasla daha gerçekçidir. Akerson (2005, s.54), Aristo’nun gösterge anlayışını şu şekilde özetler;

Yazılı kayıtlar, söylenen, telaffuz edilen seslerin simgeleridir. Söylenen sesler de (öncelikle), zihnimizdeki izlenimlerin göstergeleri ve simgeleridir. Zihnimizdeki izlenimler ise gerçek şeylerin yansımalarıdır. Zihinsel olaylar ve gerçek şeyler tüm insanlar için aynıdır, ancak konuşma(dil) tüm insanlar için aynı değildir.

Aristoteles, Platon gibi önceden verilmiş kavramlar ile yola çıkmıyordu. Ona göre tüm insanlar dünyayı aynı şekilde algılıyordu ve bu ortak algıya bir isim veriyorlardı. Dolayısı ile zihinde oluşan kavramlar aynıydı ve “göstergenin” tüm insanlar için ortak altyapıya dayandığı görüşünü savunuyordu.

2.2.2.2 17. ve 18. Yüzyılda Göstergebilim

İngiliz felsefeci **John Locke** (1632-1704) dört ciltten oluşan *An Essay Concerning Human Understanding* (İnsanın Anlama Yetisi Üstüne Bir Deneme) kitabında semeiotike terimine yer vermiştir. Bu yapıtın son cildinde bilimleri;

- Physike (Doğa Felsefesi)
- Praktike (Etik/ Ahlak)
- Semeiotike (Göstergeler Öğretisi)

olmak üzere üç sınıfa ayırmıştır. Buradan Locke’un göstergebilimi bir bilim dalı olarak değerlendirdiği kanısına varılabilir.

Locke’a göre; göstergeler bilginin vazgeçilmez gereçleridir. İki tür gösterge vardır; fikirler ve sözcükler.

...

Locke, sözcüklerin zihindeki fikirlerin kayıtları olduklarını, bu fikir ve kayıtların iletişim kurulan öteki insanların da zihninde bulduklarını, başka türlü olsaydı, insanların boşuna konuşacaklarını ve birbirlerini anlamayacaklarını kabul eder. (Nöth, 1995, s.24)

Bu dönem içerisinde değerlendirilen diğer bir isim de Fransız matematikçi **Jean Henri Lambert**'tir. (1728-1777). Locke'dan etkilenen Lambert "New Organon" (Yeni Organon⁶) isimli yapıtını dört bölüme ayırır;

- Dianoioloji (Mantık Yöntemi)
- Aletoloji (Metafizik Dersi)
- Semiyotik (Genel Dilbilgisi Dersi)
- Fenomenoloji (Gerçeği Gerçek Gibi Görünenden Ayıran Yöntem) (Rıfat M. 1996, s.21)

Lambert bu çalışmasında daha çok göstergebilimi dilbilgisi alanında ele almıştır. Ancak az da olsa müzik, koreografi, arma, amblem, törenler vb. gibi gösterge türlerine de değinmiştir.

2.2.2.3 Çağdaş Göstergebilim

19. yy'ın ikinci yarısı ve 20. yy'ın ilk çeyreğinde yaşayan biri Avrupa'lı diğeri Amerika'lı bu iki isim birbirinden habersiz yaptığı çalışmalar ile "göstergebilim" in bağımsız bir bilim dalına dönüşmesine büyük katkıda bulunmuşlardır. Her ne kadar Saussure daha önce üne kavuşmuş olsa da bu çalışmada kronolojik sıraya sadık kalınarak Peirce'den başlanılmıştır.

A.B.D. 'li felsefeci **Pierce** (1839-1914) hem dilsel hem de dil dışı göstergeler ile ilgili bir kuram tasarlayarak göstergebilimin, dilbilim ve edebiyat dışı alanlarda geçerlilik kazanmasını sağlamıştır. Yapıtlarını hayatta iken yayımlasa da, Pierce yaşadığı dönemde öne çıkmış bir düşünür değildir. Ancak 1960'larda Umberto Eco'nun sayesinde ünü kıtaları aşmış ve çalışmaları Avrupa'da hak ettiği ilgiye kavuşmuştur.

⁶ Alet, araç. Aristoteles'in mantıkla ilgili yapıtlarının bütününe verilen ad. Aristoteles'in kendisinin mantık için kullandığı terim "analitik"tir. Aristoteles'te mantık doğru düşünmenin yöntemi ve sanatı, bilimlerin yöntemidir. Organon denmesinin nedeni de bu anlamla ilgili: Doğru düşünmenin aleti; bilimsel bilgiye götüren araç (http://nedir.anlambilim.net/ne_demek/organon) (mart 2013)

Peirce; bilginin, kavramanın⁷, düşünmenin ve insanın, özünde göstergesel (semiotic) olduğu savını ileri sürer. Bu evrenseldir ve her gösterge başka bir göstergeden kaynaklanır. Yani insan da bu göstergeler zincirinin içerisinde yer alır ve kendini göstergelerin birbirini etkilemesi sayesinde oluşturur. Ona göre tümüyle göstergelerden ibaret olmasa da evren onlarla örülmüştür. Bütün bilimlere göstergebilimin gözünden bakmanın mümkün, hatta gerekli olduğunu savunur.

Peirce göstergeleri üçlü (triadic) süreç olarak tanımlar. Fakat bu zamana kadar olan yorumlarda (Platon, Locke vb.) hep tekli (monadic) bir süreç anlatılmıştır. Yani dış dünyanın zihnimize olduğu gibi yansıdığı farz edilmiştir. Buna göre, yansımaların herkesin zihninde aynı etkiyi bıraktığı ve sözcüklerin de bu yansımaların bir temsilcisi olduğu düşünülüyordu. Akerson (2005, s.63) Peirce'ün tanımladığı bu üçlü süreci aşağıdaki şekilde ifade etmiştir;

İlklik (firstness) dediği birinci düzlemde, biz somut bir biçimle (representamen) karşılaşırız, bir “şeyi” görürüz, duyarız. Yani ilk düzlemi duyularımızla algılarız. Bu ilk karşılaştığımız somut şey, başka bir “şey” temsil eder aslında. Bu temsil ilişkisinin oluşabilmesi için, temsil edilen bir şey de (thing, object) bulunmalıdır. Temsil edenle (representamen) temsil edilen(object) arasında bir ilişki, bir bağıntı vardır. Bu ilişki ikinci aşamadır (secondness). Ancak göstergede bu bağıntının kurulabilmesi, bir üçüncü aşamaya (thirdness) bağlıdır... Neyin temsil edildiğini anlama ve bilme (cognition), yani temsil edenle temsil edilen arasındaki bağıntıyı tanıma, bir yorumlama sürecidir...

Bu yorumlama süreci için, hatırlama, değerlendirme, alışkanlıklara, birikimlere başvurma gibi insani özellikleri kullanmak gerekir. Duyular ile algıladığımız biçimi, bu biçimin temsil ettikleriyle ilişkilendirmek için yorumlamaya dayanan üçüncü bir basamağa ihtiyacımız vardır. Fakat bu süreç aslında çok kolay değildir. Zincirleme ilerleyen, sonsuz göstergeler alanına (dış dünyaya) önyargısız, şartlanmasız (doğrudan) bakamayız. Peirce'ün bu bakış açısı bir anlamda Platon'unki ile benzerdir. Platon'a göre dış dünya ideaların yansıması olan bir kopyalar dünyasıdır. Ona göre; algılarımız yanıltıcı olduğundan mutlak idealara varılamaz. Ancak Peirce için idealar yoktur ve gösterge zincirini devam

⁷ Pierce burada “cognition” terimini kullanmıştır. Akerson bu terimi “tanımak” olarak Türkçe'ye çevirmiştir. Burada “kavramak” teriminin orijinalini daha iyi karşıladığı düşüldüğü için bu terime yer verilmiştir.

ettirebildiğimiz sürece bu döngü düzeltilmeye ve yenilenmeye açıktır. Diğer bir deyişle; göstergelerin değeri onların insanlar tarafından kullanım değeridir. Dünya bilgimiz, akıl yürütme ile değil, yorumladığımız göstergeler aracılığı ile olur. “Bilginin kendisi de aslında göstergeler düzleminde ele alınmalıdır... bilgi eleştirisi, akıl eleştirisi düzleminde değil, gösterge eleştirisi düzleminde yapılmalıdır.” (Akerson F., 2005, s.64) Göstergeler öznel ve nesnel dünyamız arasındaki köprüdür. Kısacası; Peirce bu bakış açısıyla statik anlayışı reddetmiş ve dinamik bir gösterge anlayışı benimsenmesi gerektiğini savunmuştur.

Çağdaş göstergebilimin bir diğer öncüsü İsviçreli **Ferdinand de Saussure**'dir. (1857-1913) Ünlü kitabı *Cours de Linguistique Générale* (Genel Dilbilim Dersleri), öğrencilerinin ders notlarından derlenerek, 1916'da ölümünden sonra yayınlanmıştır.

Peirce'ün çalışmaları tüm alanları kapsar iken, Saussure yalnızca dilbilim alanına yönelmiştir. Saussure'ün en önemli görüşü; “...her şey zihnimizdeki kavramla başlar, kavram olmadan sözcük oluşmaz” yönündedir. Akerson (2005, s.61) bunu; “kavram ve sözcük, bir kağıdın birbirinden ayıramayan iki yüzü gibidir. Kağıdı ne kadar ince keserseniz kesin, hep iki yüzü kalır.” şeklinde izah etmiştir.

Bu bakış açısı önem arz eder. Çünkü o zamana kadar bilim adamlarını sadece sözcükle dış dünya arasındaki bağıntılar ilgilendirmişti. Saussure ise kendi içinde bir bütün sayarak göstergeyi bu bağlamdan çıkarmıştır.

“Göstergebilimin Gelişim Süreci” adlı bu başlıkta dönemin yapıtaşlarına değinilmiştir. Şüphesiz ki günümüzde de bu alanda çalışan sayısız bilim adamı vardır. Ancak bunların çoğu, dilbilim alanında faaliyet göstermektedir. Roland Barthes (1915-1980) edebiyat başta olmak üzere, diğer alanlar ile de ilişki kuran; Levi-Strauss (1908-2009) göstergebilimi antropoloji ile bütünleştiren; Umberto Eco (1932-) ise mimari, kullanım nesnelere, reklam vb.. alanlarda göstergebilimi vurgulayan yazarlar arasında yer alır.

1960 sonrası yıllarda göstergebilimin önemli temsilcilerinden biri olan Umberto Eco sanat, yazın kuramı, kitle iletişim olgusu konuları yanı sıra dil ve gösterge kavramlarına ilişkin çalışmalar yapar. Genel gösterge dizgelerini çözümlenmeye ve kültür olaylarını göstergebilim açısından görmeye çalışan Eco, Ch. S. Pierce göstergebiliminin ışığında, göstergenin hiçbir zaman mutlak son anlamının elde edilemeyeceğine dair bir sav içeren “sınırsız anlam” fikrini geliştirir. (Göksel, 2012)

2.3 Gündelik Nesnenin Göstergebilim Açısından Ele Alınması

2.3.1 Gündelik Nesne Nedir?

Hayatımızı kolaylaştırmak üzere tasarlanmış, üretilmiş birçok nesne tarafından çevrelenmiş durumdayız. Evimizdeki buzdolabı, duvar saati, halı; çalışma masamız üzerindeki zımba, tükenmez kalem, bilgisayar; iş yerimizdeki kahve otomatı; lokantadaki peçetelik; alışveriş merkezindeki yürüyen merdiven vb. Kısacası günlük yaşama dahil olan her mekanda ve zamanda bizi karşılayan sayısız nesne ile iletişim halindeyiz ya da bu nesnelere aracılıyla iletişim kurmaktayız. İşlevini yerine getirdiği sürece görünmez olan bu nesnelere *gündelik nesne* olarak adlandırabilir. Gündelik nesne için kabul görmüş genel bir tanım ise şu şekildedir;

“Gündelik nesnelere her an çevremizde olan ve her gün kullandığımız endüstri ürünü nesnelere.” (Bayazıt, 2011, s.64)



Sekil 2.2: “Aheste” , Koleksiyon Mobilya için Faruk Malhan tarafından tasarlanmıştır.

Bevlin (1993), her gün kullanmakta olduğumuz bu nesnelere; “tüketici ürünleri, ticari araçlar & hizmet araçları, dayanıklı tüketim malları ve ulaşım araçları” olmak üzere dört ana gruba ayırmıştır.

“Tüketici Ürünleri insanların evlerinde ve boş zamanlarında yaptıkları eylemler sırasında kullandıkları nesnelere. Mobilya, elektrikli aletler (çim biçme makinesi, televizyon, elektrik süpürgesi vb.), elektriksiz aletler(tükenmez kalem, düdüklü tencere, duş başlığı vb.) oyuncak, aydınlatma araçları vb olarak sayılabilir.

“Ticari araçlar & hizmet araçları dükkanlar ve bürolar için gereken mobilyalar ve araçlar ile işyerleri (benzin istasyonu, banka, lokanta, kuaför vb.) için tasarlanan kasalar, veri işleme makineleri ve diğer karmaşık makineleri kapsar.

Dayanıklı tüketim malları ağır makineler ve makineli aletler, ziraat makineleri ve araçları, endüstriyel fırınlar, jeneratörler gibi nesnelere kapsar.

Ulaşım araçları ise uçak, otomobil, tren yolu ve yat gibi seyahat etmenin bütün yönlerini kapsamı içine alır.” (Bayazıt, 2011, s.65)

2.3.2. Gündelik Nesnenin Yapıtaşları

Etrafımızdaki ürünleri nesnel (objektif) ve öznel(subjektif) olarak gözlemleriz. Bir ürünün kullanımı aslında bu bakış açılarının bütünüdür. “Belirli sınırlar içerisinde ele alınması gereken nesnel yan önyargı ve şartlanmışlıklar olmaksızın ürünün temel niteliklerini ya da ölçülebilir özelliklerini kapsar” (DiSalvo, 2012, s.34). DiSalvo’ya (2012, s.34) göre bir ürünü nesnel olarak incelemek üç şekilde olabilir;

- Nesneyi ispatı mümkün, gözle görünür nitelikleri ile etraflıca betimlemek
- Nesnenin bitaraf değerlendirilmesi
- Nesneyi başlı başına onu belirten mütevazı özellikleriyle tanımlamak

Öznel bakış açısında ise nesnenin çok fazla uzamı vardır. Tasarımcı ve kullanıcı nesneyi her defasında yeniden yorumlar ve yapılandırır. Bu bakış açısında nesne sürekli değişen, gelişen, büyüyen, küçülen, kaybolan ya da yeniden oluşan anlam döngüsü içerisinde. Yine DiSalvo (2012, s.34) bir nesneye öznel olarak bakmayı şu şekilde tanımlamıştır. “Subjektif bakış açısı, dışarıdan ürüne bakmaktan ziyade ürünün içinden ya da ürünle dünyayı gözlemlemektir.”

Hem öznel hem de nesnel açıdan bakarak “ev” nesnesini ele alacak olursak: Herhangi bir evin dış görünüşü, ölçüleri, konumu ve mimari özellikleri gibi ölçülebilir tüm nitelikleri o evin nesnel tanımlamasında kullanılır. Oysa ki evi “yuva ” yapan tüm özellikleri ise öznel kısımdır. “Orada kim yaşıyor?, Alışkanlıkları, günlük rutinleri nelerdir?”, “Evin size hissettirdikleri nelerdir?” ,“Bu ev sizce estetik midir?” gibi soruların cevabı herkes için ortak değildir.

Bir ürünü dört uzamda incelemek mümkündür; Malzeme, form, işlev ve ifade. Bu dört uzam birbirinden ayrı düşünülemez ve bir bütün olarak o ürünün hem öznel hem de nesnel yanlarını oluştururlar. Dolayısıyla ürünü “tanımlamak” için faydalandığımız bu dört kavram için onun “yapıtaşlarıdır” önermesi yanlış olmayacaktır.

Bugün, ürün analizinde yaygın bir biçimde kullanılan ve tasarım literatürüne de girmiş olan bu dört temel uzam Aristoteles’e kadar uzanır. Yüzyıllardır felsefede dört neden olduğu öğretilir;

1. Causa materialis (maddi neden)
2. Causa formalis (formel neden)
3. Causa finalis (ereksel neden)
4. Causa efficiens (etki neden, fail neden) (Becermen, 2012, s.42)

Felsefeye girişte bu öğretiyi açıklamak için genellikle iki örnek verilir; mermer heykel ve gümüş kase. Gümüş kase örneğini ele alınacak olursa;

Gümüş, kendisinden kasenin yapıldığı şeydir. Madde olarak gümüş kaseyi rasyonel hale getiren nedendir ve “kase” kaseliğini gümüşe medyundur. (causa materialis). Tabi ki kurban etme törenlerinde kullanılan bu kasenin borçlu olduğu tek neden “maddi neden” değildir. Çünkü sözü geçen nesne malzemesi gümüş olan herhangi bir şey (yüzük, küpe v.b.) görünümünde değil kase görünümündedir. Bu sebeple ayin kasesi “kaselik” halini aynı zamanda formuna da borçludur. (causa formalis). “Hem görünümün kase olarak içerisine sokulduğu gümüş hem de gümüşün içerisinde görüldüğü görünüm, kendi tarzlarında, kaseden birlikte sorumludurlar.” (Heidegger, 1998, s.48)

Kaseden sorumlu olan üçüncü neden ise “causa finalis” yani “ereksel nedendir.” Bu üçüncü neden kaseyi dinsel kutsama alanı içerisinde sınırlayan şeydir. Nesne bu sınırlardan hareketle ne olacaksa o olmaya başlar. Bu anlamda nesnenin “amacı” yerine “sınırı” demek daha doğru olacaktır. Zira;

... etrafı çeviren, tamamlayan şey, Grekçede **telos** diye adlandırılır ki bu sözcük çoğu kez *amaç* veya *erek* olarak çevrilir ve bu yüzden yanlış anlaşılabilir olur. Telos, madde ve görünüm olarak sadaka (ayın⁸) kasesinden birlikte sorumlu olan şeylerden sorumludur. (Heidegger, 1998, s.48)

Bu bitmiş ayın kasesinin önümüzde kullanıma hazır bulunmasından bir dördüncü neden de sorumludur. Gümüş ustası (*causa efficiens*). Fakat Heidegger'e göre dördüncü neden usta, sanatçı ya da zanaatkar değildir. Onun düşünme eylemidir. Heidegger dördüncü neden ile ilgili görüşünü aşağıdaki şekilde ifade eder;

... Fakat bu, işbaşındaki gümüş ustasının bitmiş kaseyi sanki o bir yapıp-etmenin etkisiymiş gibi meydana getirdiği için değildir; gümüş ustası *causa efficiens* değildir.

Aristoteles'in öğretisi ne bu terimle adlandırılan nedeni tanıır, ne de ona karşılık gelecek Grekçe bir ad kullanır.

Gümüş ustası dikkatli bir biçimde düşünür taşınır ve sorumlu ve borçlu olmanın üç tarzını bir araya getirir. ... (Heidegger, 1998, s.49)

Antik Yunan'da karşılaşılan her şey yani "mevcut olan" "mevcut olmayandan" çıkar. Buna *poiesis* denir. Ancak bu yalnızca el becerisi, imalat, sanatsal tasvir vb yöntemlerle değil kendiliğinden de ortaya çıkabilir. Poesis'in en üst düzeyi olarak tanımlana *physis* terimi bu durum için kullanılır. Heidegger (1998, s.51) *physis* için bir "çiçeğin kendi içinde (on he auto⁹) patlayıp çiçeklenmesi" örneğini vermiştir.

Techne de *poiesis*'in yani öne çıkmanın bir formudur. "Çoğu zaman imal etme olarak tanımlanan *techne* kavramının asıl karşılığı gizini açığa çıkarmadır." (Heidegger, 1998, s.16-17)

⁸ Heidegger burada sadaka kasesi terimi kullanmıştır. Ancak başta verilen dinsel tören kasesi örneği ile uyumlu olması adına "ayın" ifadesine de parantez içerisinde yer verilmiştir.

⁹ Heidegger'in felsefe öğretisinde kendine özgü terimler vardır. Birçok çevirmen kavram kargaşasını önlemek adına bu terimlerin orijinalini de parantez içinde belirtir.

Gümüş kase açığa çıkarmaya ait patlayıp açılmayı, kendiliğinden değil başka bir şey aracılığıyla bulur. İşte gündelik nesnelerdeki bu aracı sanatçı, zanaatkar ve çoğu kez tasarımcıdır.¹⁰

Buraya kadar bölümün başında bahsedilen nesnenin yapıtaşlarından malzeme, işlev ve formu Aristo'nun öğretisi olan dört neden karşılamış oldu. Ancak dördüncü bir uzam olan "ifade" yi sadece tasarımcının düşünme ve hayata geçirme yetisiyle sınırlandırmak doğru olmayacaktır. Çünkü bir nesnenin ifade ettikleri üretildikten sonra, kullanıcı ile kurduğu ilişkiyi de kapsar. Endüstri çağında, seri üretimle tek tip üretilen gündelik nesnelere elbette ki tasarımcısı tarafından yüklenen anlamı da mevcuttur. Ancak kullanıcıların bu nesnelere yüklediği anlam, kullanım şekli; kültür, inanç, alışkanlıklar gibi birçok parametreye göre farklılık gösterecektir.

2.3.2.1 Malzeme

"Bir eserin hazırlanmasında yararlanılan bilgi ve kaynakların tamamı, gereç, materyal." (TDK, 2005, s.1337) şeklinde tanımlanan malzeme çevremizde gördüğümüz her türlü ürünün olmaz ise olmazıdır. Tabi ki malzeme sadece ahşap, metal, plastik gibi fiziksel niceliklerden ibaret değildir. Örneğin; "bir animasyon tasarımı; zamanın, hareketin ve boşluğun kombinasyonudur." (DiSalvo, 2012, s.37). Ancak gündelik nesnelere ele alacağımız için bu bölümde malzeme ile kastedilen fiziksel kaynaklardır.

Tasarımda malzeme, en önemli kriterler arasında yer almaktadır. Sürecin önemli duraklarından biri olan malzemenin ürünün istenen şekilde üretilmesinde, istenen özellikleri taşımasında rolü büyüktür. Malzeme bir ürünün kullanım yerinden, hedef kitlesine; fiyatından, ürünün taşıdığı anlama kadar birçok değişkeni etkiler.

¹⁰ Çoğu şey için kesin ayrımlar yapmış olan Antik Yunan'da bugün güzel sanatlar, sanat, tasarım ve zanaat olarak adlandırdığımız farklı kavramların tek bir karşılığı vardır. O da *tekhne*. Tıpkı Romalıların *ars* kelimesi gibi. "Tekhne/ars, marangozluk ve şiiir, ayakkabıcılık ve tıp, heykeltçilik ve at terbiyeciliği gibi birbirinden çok farklı şeyleri kapsıyordu. Gerçekten de tekhne ve ars, bir nesnelere sınıfından ziyade, insanlardaki imal ve icra etme kabiliyetine işaret ediyordu." (Shiner, 2010, s.45)



Şekil 2.3: Plastik huni



Şekil 2.4: Porselen huniler(tasarım; m0/santimetre)

Şekil 2.3 ve 2.4'te aynı işlevi yerine getiren hemen hemen benzer formlarda, fakat farklı malzemelere sahip huniler bulunmaktadır. Şekil 2.3'deki plastik huni her yerde bulunabilen, Şekil 2.4'teki porselen huniye göre çok daha ucuz bir nesnedir. Daha fazla sayıda üretime uygundur ve porselen gibi kırılğan değildir. Tüm bu olumlu özelliklere rağmen “neden porselen huni de üretiliyor ve alıcı buluyor?” sorusu akla gelecektir. İşte burada devreye malzemenin kattığı anlam girmektedir. Kullanıcı porseleni de tercih etmektedir çünkü malzemeden ötürü nesne estetik bir değer kazanmakta ve onu kullanıcıya kendini özel hissettirmektedir. Bunların yanı sıra porselen plastiğe göre doğal ve sağlıklı bir malzeme olduğundan; ürün kullanıcıya duyarlılık misyonu yüklemektedir.

2.3.2.2 Biçim

“Dışsal görünüş” (Hançerlioğlu, 1977, s.28) ya da “bir nesnenin dış çizgileri bakımında niteliği, şekil, eşkal” (TDK, 2005, s.262) şeklinde de tanımlanan biçim; bir nesnenin görme ve/veya dokunma duyularıyla algılanmasını sağlayan gerçekliğidir.

DiSalvo'ya (2012, s.45) göre ise “Bir nesnenin biçimi sadece şekil, hacim, kompozisyon ya da tarzı ile sınırlandırılmaz. Biçim o nesnenin malzemesi, anlamı, işlevi ve kullanıcıya verdiği referansların tamamıdır. Bir bütündür ve stabildir. Aynı zamanda deneyseldir, yoruma ve değişime açıktır.”

“Aristoteles Poetics’te biçimi “*taklit nesnesi*” olarak tanımlar.” (Telford, 1961, s.4-5) Ancak bir görüşe göre buradaki “taklit” nitelemesi aşağılayıcı bir sıfat değildir. “Bu öğreti, (taklit) sanatın doğrudan nesnelere kopyaladığı anlamına gelmez. Sosyal yaşamın duygu ve düşünceler süzgecinden geçirilerek yansıtılmasıdır. Taklit, sanatı ve ürünü yaşam ile ilişkilendirir.” (Dewey, 1972, s.7)

Tunalı (2012, s.100) da Dewey ile aynı görüştedir. Ona göre sanatta mimesis¹¹ üstünkörü bir kopyalama değildir. “Taklit doğrudan doğruya gerçeklik ile ilgilidir. Eğer gerçeklik, yerini imkana bırakırsa, yeni taklit aktı bir gerçek olana değil de, bir mümkün olana yönelirse artık bu aktı bir taklit aktı olmaktan çıkar ve bir tasavvur ve imaj aktı haline gelir.”¹²

2.3.2.3 İşlev

İşlev genel olarak “bir nesne veya kimsenin gördüğü iş, iş görme yetisi, görev, fonksiyon” (TDK, 2005, s.999) şeklinde tanımlanır. Tasarımda ise işlev bir nesnenin gördüğü iş, ondan beklenen ve istenen eylemler olarak tanımlanabilir. “Tasarımda işlev, gereksinme ve amaçları nesneyle ilişkileri içinde yerine getirme ve gerçekleştirme anlamında kullanılmaktadır.” (Bayazıt, 2011, s. 93)

Hiç şüphesiz işlev denince akla ilk olarak modernizm kavramı gelmektedir. Modernist görüşte işlevselcilik ön plandadır ve bir tasarımın başarısında işlevsel başarı ilk adımdır. Louis Sullivan’ın 1896 tarihli “The Tall Office Building Artistically Considered” adlı makalesindeki meşhur sözü ”form ever follows function” (form her zaman fonksiyonu takip eder) modernist bakış açısı için ideal bir örnektir.

İşlev kelimesi, alternatifleri olan; kullanım, fayda, amaç v.b. kelimelerden daha teknik ve ağır bir kelimedir. “Bir şey için işlevsel dendiği zaman, o şeyin özel bir işlev ya da kullanım için tasarlanmış ya da adapte edilmiş olduğunu anlarız.” (Bayazıt, 2011, s. 93) Çünkü *işlev* kavramı tasarım literatürüne girmiştir.

¹¹ taklit

¹² burada “tasavvur ve imaj” aktı tanımı, plastik sanatlardaki biçim olarak kabul edilebilir.

Bayazıt (2011, s.94) işlev için aşağıdaki gibi çeşitli tanımlamalar yapmıştır;

-İşlev süreçtir: Birbiri arkasından oluşan bir dizi olayın işlevi oluşturduğu kabul edilir.

-İşlev amaçtır: İşlev bir şeye bakmak onun neye yöneldiğini anlamak olarak tanımlanmaktadır.

-İşlev bir bütünlüktür: Bütünlük sürecin kendisi, bir varlığın eylemde bulunuşu olarak kabul edilmektedir.

-İşlev performanstır: Bir nesnenin kullanım sırasında gösterdiği davranış olarak tanımlanır. Tatminkar bir performans hiçbir zaman kesin kalite demek değildir: o yalnız görel olarak değerlendirilebilir. Daima problemin daha iyi bir çözümü vardır.

-İşlev ilişkilerdir: İlişkiler bütünün karmaşıklığını belirlemekte olup birtakım elemanların ortak görev ilişkileri, özellik ilişkileri, insan eylemi ve çevre ilişkilerinden oluştuğu ve bunun işlevi belirlediği ortaya konmaktadır. İlişkilerdeki herhangi bir değişim işlevi de değiştirmektedir.

-İşlev ihtiyaçlardır: Belirli ilişkiler içinde özellik ve niteliği olan bir şeyin işleyişi bu kavramla anlatılmaktadır.,

2.3.2.4 İfade

Anlatım ve dışa vurum kelimeleriyle eş anlamlı olan “ifade” kelimesi tasarım felsefesi literatürü için çok yaygın bir kullanıma sahip değildir. Malzeme, form, işlev gibi görece rasyonel kavramların dışında kalan dördüncü uzamı ifade etmek için genellikle, *duygusal faktörler*, estetik değerler gibi farklı kavramlar kullanılır. Bir röportajında Gürsu (2013, <http://www.metu.edu.tr/tr/tasarim-odulleri-odtude>, d.0.47) tasarımı; “rasyonel ve estetik problem çözme sanatıdır” şeklinde tanımlamıştır.

Tasarımda ifade genellikle çizgi(tarz) olarak düşünülür. Çizgi denilince de akla kişisel tercihlere ya da piyasa tercihlerine dayalı görsel estetik gelir. İfade daha doğrusu tasarım çizgisi konusu aslında biraz daha karmaşıktır. Bir tasarımcının çizgisi için tasarım

düşüncesinin manifestosu diyebiliriz. Bunu o ürünü tercih eden kullanıcı için de söylemek mümkündür. Stillerdeki farklılıklar aslında tasarımcının(ve kullanıcının) bakış açısı, felsefi görüşü gibi kavramlardaki farklılıklarıdır. Çünkü ürün görüldüğünden fazlasını ifade eder.

Aşağıda Şekil 2.5 ve 2.6’da farklı tasarımcıların ürünleri bulunmaktadır. Her ikisi de 20. yy’a ait bu tasarımları yalnızca görünüşlerine göre tanımlarsak; Sottsass’ın kitaplığında ilk göze çarpan canlı renkleri ve dinamik formudur. Buna karşılık Rams’in radyosunda ise ağırlıklı olarak gri renk hakim ve ürün kesin bir geometriye sahiptir. Dış görünüşün ötesinde aslında iki tasarımcının da birbirine zıt felsefeleri vardır. Rams’e göre; “iyi tasarım mütevazı olmalıdır. Ürünler aletler gibi bir amacı yerine getirirler. Onlar ne dekoratif nesnelere ne de sanat eseridir. Tasarım gösterişsiz ve nötr olmak için oradadır.” (DiSalvo, 2012, s.42) Buna karşılık Sottsass’a göre; “tasarımcının rolü çevrenin aklını karıştıracak, etrafı şaşkına uğratabilecek bireysel fayda sağlamaktır.” (2012, s.42)



Şekil 2.5: “Carlton” kitaplık, Ettore Sottsass,1980



Şekil 2.6: Braun orta dalga radyo, Dieter Rams, 1961

2.3.3. Göstergebilim ve Gündelik Nesne İlişkisi

Göstergebilim ve gündelik nesne ilişkisi başlıklı bu bölümdeki yaklaşımı ürün-kullanıcı ilişkisi, nesnenin anlambilimi(semantik), ürün tasarımında kullanıcı algısı gibi çalışma alanlarıyla ilişkilendirilebilir. Bu konular birbirinden farklı yönlenseler de, temelde paralellik gösterirler. Ortak noktaları ise göstergeler ve iletişimidir.

Asatekin (1997, s. 44) insan-makine arakesiti¹³ tasarımında endüstri tasarımı yaklaşımını aşağıdaki başlıklar altında ele almıştır;

- Fiziksel İşlevsellik Etkenini
 - Fizyolojik Etkenler
 - İletişimsel Etkenler
- Tinsel İşlevsellik Etkeni
 - Psikolojik Etkenler
 - Sosyo-ekonomik Etkenler
 - Anlatımsal Etkenler

Fizyolojik arakesiti kısaca “insan vücudunun fizyolojik olarak makine ile kurduğu ilişkileri kapsar.” (a.g.e, s.45) şeklinde tanımlamıştır. Ergonomi olarak da nitelendirebileceğimiz bu kısmın kapsamı; insan vücudunun boyutsal niteliklerinin, motor ve algısal yeteneklerinin ürün ile uyumudur.

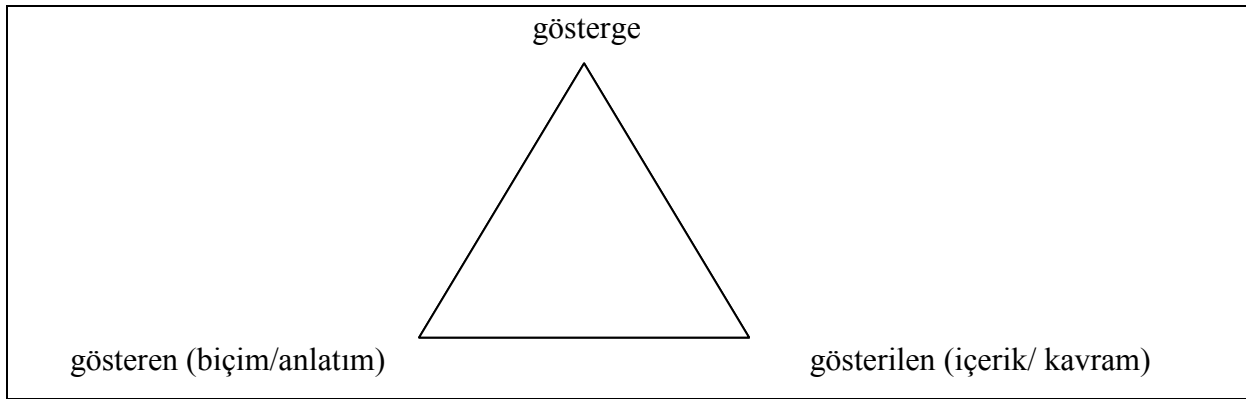
İletişimsel arakesit ise “iletişimsel ölçütler koşutunda makinanın kullanıcı ile kurduğu(veya kurması gereken) kavramsal ve işlevsel mesajlar bütünü kapsar.” (a.g.e, s.45) Bu yaklaşım göstergebilimin alanına girmektedir. Burada görsel ipuçlarından referansla nesne ve kullanıcı iletişiminin irdelenmesi söz konusudur.

“Her iletişim olgusunda bir göndericinin, bir alıcının ve bir de gönderilen bildirinin bulunması, bildiriye oluşturan öğeler dizgesinin ve bu dizgeye ilişkin şifrenin gönderen ve alıcı tarafından bilinmeleri gerekir.” (a.g.e., s.45) Göstergebilime Genel Bir Bakış başlığı altında da belirtildiği üzere Pierce göstergeleri ikiliklere değil üçlüklere göre ele almıştır. Pierce’ün en önemli üçlüklerinden biri *gösterge*, *yorumlayan* ve *nesne*’dir. Pierce bu üçlüğünü aşağıdaki şekilde açıklar;

¹³ Ürün-kullanıcı ilişkisi de denilebilir.

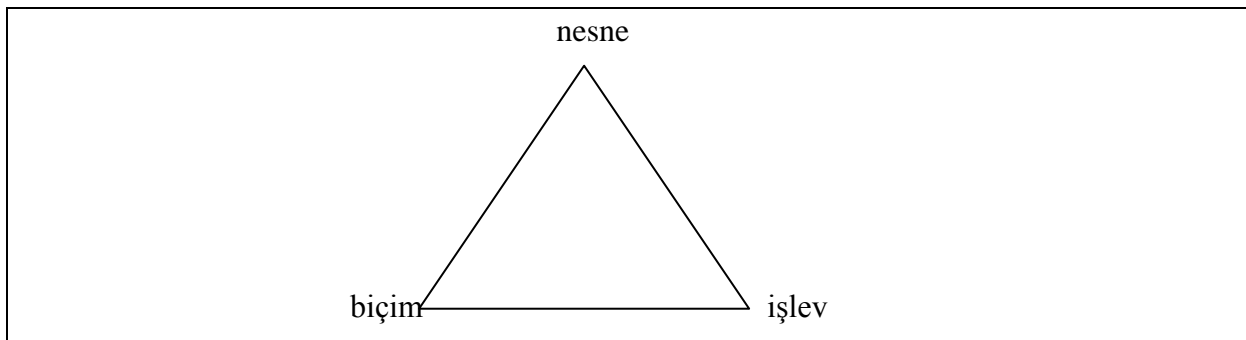
Bir *gösterge* ya da representamen, bir kişi için, herhangi bir şeyin yerini, herhangi bir bakımdan ya da herhangi bir sıfatla tutan şeydir. Birine yöneliktir, bir başka deyişle bu kişinin düşüncesinde eşdeğerli bir gösterge ya da belki daha gelişmiş bir gösterge yaratır. Yarattığı bu göstergeyi ben birinci göstergenin *yorumlayıcı* olarak adlandırıyorum. Bu gösterge bir şeyin yerini tutar: yani *nesnesinin* yerini. (Pierce, 1978, s.121)¹⁴

Saussure ise bir nesnenin biçimini *gösteren*, içeriğini de *gösterilen* olarak adlandırmıştır. Gösteren ve gösterilen olmak üzere oluşturduğu bu ikilikten referans ile günümüzde kullanılan en yaygın gösterge şeması aşağıdaki gibidir.



Şekil 2.7: Gösterge şeması

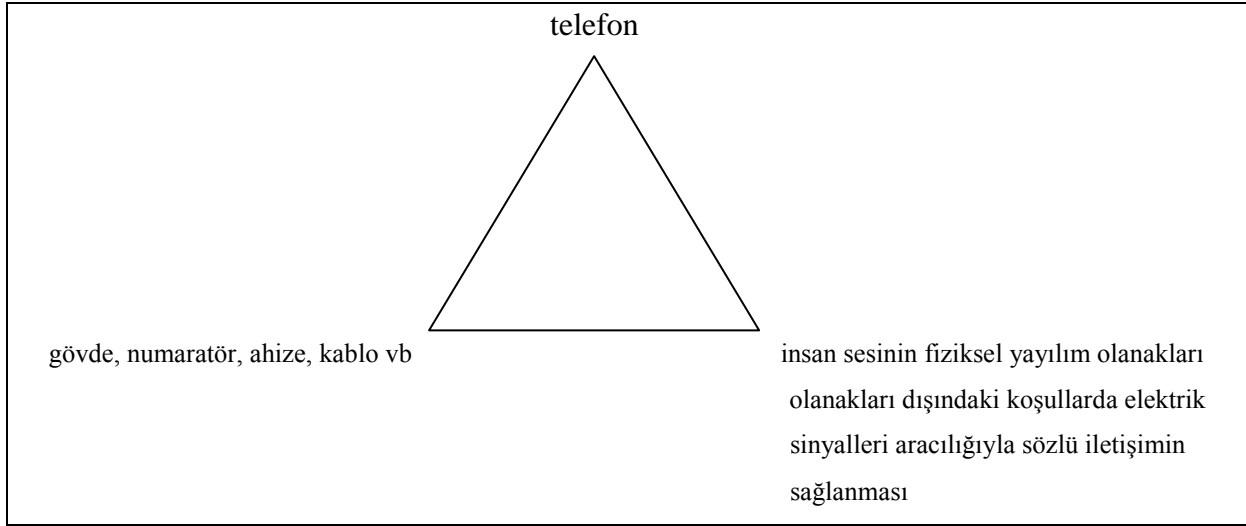
Gündelik nesnelere ya da kullanım nesnelere için gösterge şemasının öğeleri şu şekilde oluşmaktadır;



Şekil 2.8: Nesne üzerine gösterge şeması

¹⁴ çeviri; Rıfat, 1996 s.22

Somut bir örnek olan “telefon” nesnesi ile şematize etmek gerekirse; Asatekin’in (1997, s. 46) oluşturduğu gösterge tablosu aşağıdaki gibidir.



Sekil 2.9: “Telefon” nesnesi üzerine gösterge şeması

Burada kullanıcı Pierce’ün belirttiği üzere yorumlama yapmaktadır. Bir nesnenin kendisini, fotoğrafını, çizimini görmesi ya da o nesnenin ismini duyması zihninde o nesnenin işlevsel tanımı oluşturur. Önbilgilerinden dolayı yapılan bu yorumlamayı Asatekin (1997, s.46) “düz anlam” olarak tanımlamaktadır.

Yorumlama sürecindeki bir diğer olgu da yan anlamdır. Asatekin’in “tinsel işlevsellik etkeni” adı altında incelediği yan anlam; düz anlamla bağıntılı olarak zamanla ortaya çıkan değişik anlamlardır. Aslında nesne düz anlamı ve yan anlamlarıyla bir bütündür. Daha önce de belirtildiği üzere Eco’ya göre bu döngü sonsuzdur.¹⁵

Eco yan anlam ve düz anlam ilişkisi üzerine altı tip belirlemiştir. Asatekin (1997, s.71) bu altı tip arasından ürün tasarımına uygulanabilenleri aşağıdaki gibi belirtmiştir.

¹⁵ Bkz. s.15

1. *Düz anlam yananlam yerine geçer* (Ready-made¹⁶ Türkçe karşılığı ile hazır-yapıt bu grup içerisinde ele alınabilir.)



Sekil 2.10: “Tabure Üstünde Bisiklet Tekerleği”, Marcel Duchamp, 1913 (orijinali kayıptır.)

2. *Düz anlam kaybolur, yerine başka bir düz anlam geçer, yan anlamlar başka şifrelere kaynaşarak zenginleşirler.* (re-use)

Aşağıdaki örnekte cam maden suyu şişelerinin tabanı kesilerek nesneye ikinci işlev yüklenmiştir. Birinci işlevi (ilk düz anlam) sıvı saklamak ve transfer etmek olan şişeye sarkıt aydınlatma işlevi (ikinci düz anlam) yüklenmiştir. Dolayısıyla kullanıcının belleğindeki yan anlamlar da çeşitlenmiştir.

¹⁶ “Hazır-nesne seri üretim mallarından herhangi birinin, çevresinden soyutlanarak tek başına bir kaide üstünde sanat yapıtı olarak sergilenmesidir. Böyle bir nesne çevresinden soyutlandığında, asıl işlevinden arındırılıyor ve biraz fetiş bir nitelikle yeni bir varoluşçu kimlik ve kendine özgü rahatsız edici bir değer kazanıyordu.” (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi /Cilt 2, 2008, s.774)



Şekil 2.11: “Vintage seltzer bottle pendant light”, Napasytle

İngiltereli tasarımcı Ali Siahvoshi’in %100 Design’da sergilenen çalışmalarından biri olan çatal, kaşık ve bıçaklar ile düzenlediği şekil 2.12’teki aydınlatma tasarımı da 2. madde için diğer bir örnektir.



Şekil 2.12: “D76 Hungary”, Fabbian için Ali Siahvoshi



Sekil 2.13:“Hair drier chandelier”, the dry bar

3. *Düz anlam korunur, yan anlamlar kaybolur: yargıç iskemlesi veya antik lamba başlangıçta birlikte buldukları öteki eşyaların bağlamı göz önüne alınmaksızın başka bir üslup bağlamında kullanılırlar. Ancak kökenlerindeki işlevselliği korurlar. Yani yine de oturma ve aydınlatma için kullanılırlar.*

4. *Düz anlam korunur, yan anlamlar kaybolur, yerlerine başka yan anlamlar geçer: Blue-jean başlangıçta kullanıldığı yaşam biçimi ve koşullar dışında ve yeni yan anlamlar koşutunda kullanılmaya başlamış ve sonra bu yan anlamlar bile yerlerini daha değişik bir dizi yan anlama bırakmışlardır.¹⁷*

¹⁷ Blue-jean (kot pantolon) Amerika’da ilk üretildiğinde hedef kitlesi sığır çobanları ve işçi sınıfıydı. Günümüzde ise her kesimden kullanıcıya hitap etmektedir.

3. UYGULAMALAR

Bu tez çalışmasının uygulama bölümü için kağıt bardak, el-yüz havlusu ve asma kilit olmak üzere üç adet gündelik nesne seçilmiştir. Seçilen gündelik nesnelere bazında sınıflandırma yapılarak,

-Seri I: “Kağıt Bardak” (Papercup Light)

-Seri II: “Asma Kilit” (Padlock Light)

-Seri III: “Havlu” (Towel Light)

olmak üzere 3 adet seri oluşturulmuş ve masa üstü, yer, sarkıt ve duvar aydınlatmalarından oluşan 12 adet ürün üretilmiştir.

3.1 Seri I: “Kağıt Bardak” (Papercup Light)

Kağıt bardak için bir adet seramik form oluşturulmuş ve bu modül çeşitlendirilerek yedi adet aydınlatma tasarımı yapılmıştır. Kağıt bardağın formundan dolayı iç içe geçirilerek depolanması özelliğine gönderme yapılan seramik aydınlatmalardan, “papercup light I ve IV” masa üstü; “papercup light II ve V” yer; “papercup VI” duvar kullanımı için önerilmiştir. “Papercup light III” ise sarkıt aydınlatma olarak tasarlanmıştır. Ürünleri çeşitlendirmek ve ölçülerini değiştirmek mümkündür.



Şekil 3.1: “Papercup light I” , masa üstü

Ölçüler: 26x26x40 cm

Teknik: Kalıba döküm, renklendirilmiş opak sır, 1020°C



Sekil 3.2: "Papercup light I" , masa üstü , detay



Sekil 3.3: “Papercup light II” , lambader

Ölçüler: 130x25x25

Teknik: Kalıba döküm, renklendirilmiş opak sır, 1020⁰C



Sekil 3.4: “Papercup light II” , lambader, detay



Şekil 3.5: “Papercup light III” ,sarkıt

Ölçüler: 62x36x36

Teknik: Kalıba döküm, renklendirilmiş opak sır, 1020°C



Sekil 3.6: “Papercup light IV (colored)” ,masa üstü

Ölçüler:40x10x10

Teknik: Kalıba döküm, renklendirilmiş opak sır, 1020⁰C



Sekil 3.7: “Papercup light IV” ,masa üstü, 2013, detay



Sekil 3.8: “Papercup light IV (crackle)”, masa üstü

Ölçüler: 40x10x10

Teknik: Kalıba döküm, opak sır&krakle sır, 1020°C



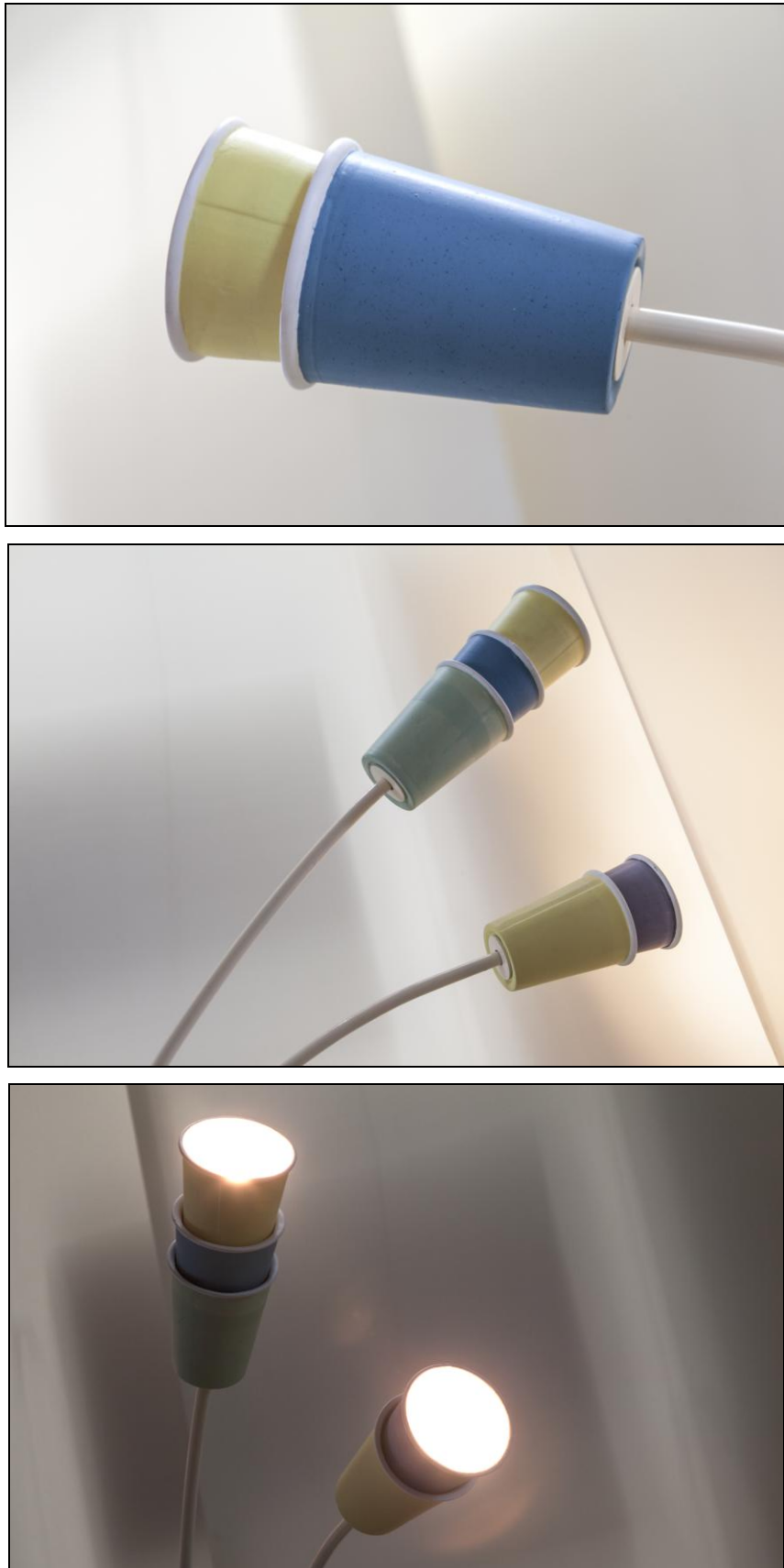
Sekil 3.9: “Papercup light IV (crackle)” ,masa üstü, detay



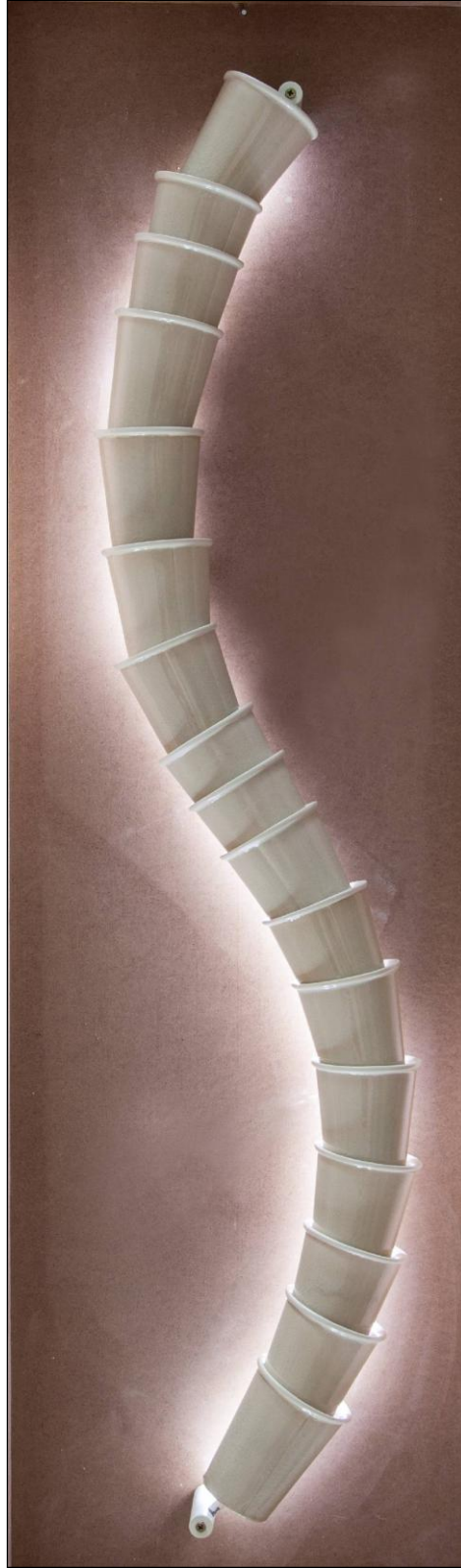
Sekil 3.10: “Papercup light V” ,lambader,

Ölçüler: 200x120x50

Teknik: Kaliba döküm, renklendirilmiş opak sır, 1020°C



Sekil 3.11: “Papercup light V” ,lambader, detay



Sekil 3.12: "Papercup light VI" ,duvar

Ölçüler: 120x35x10

Teknik: Kalıba döküm, opak&krakle sır, 1020⁰C

3.2 Seri II: “Asma Kilit” (Padlock Light)

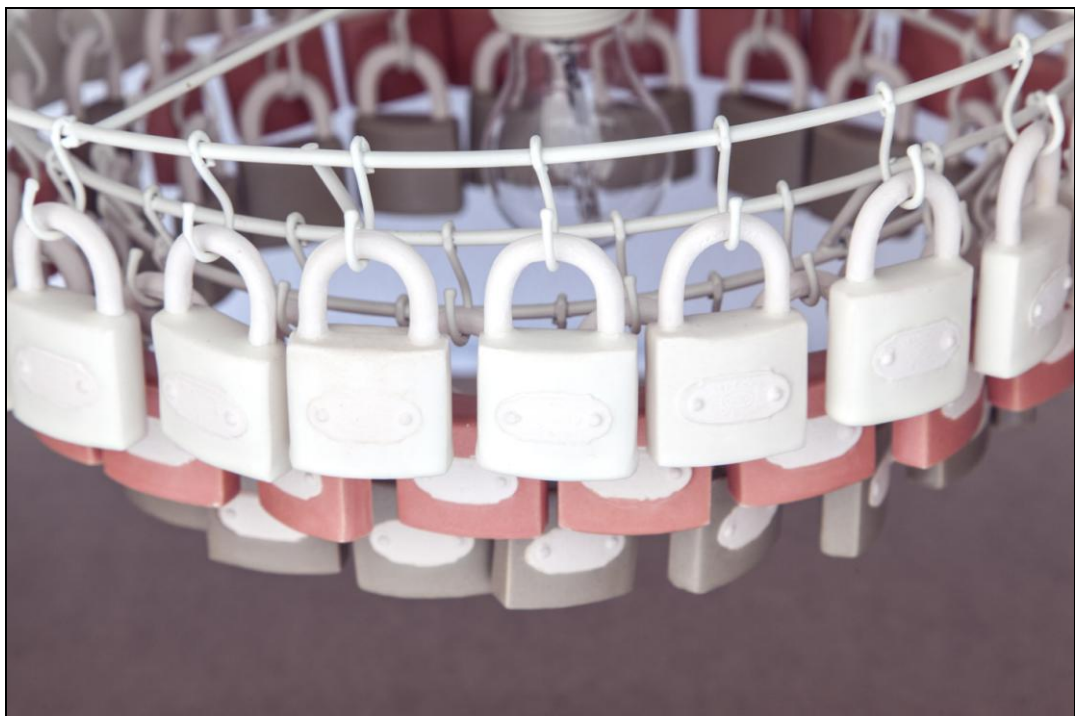
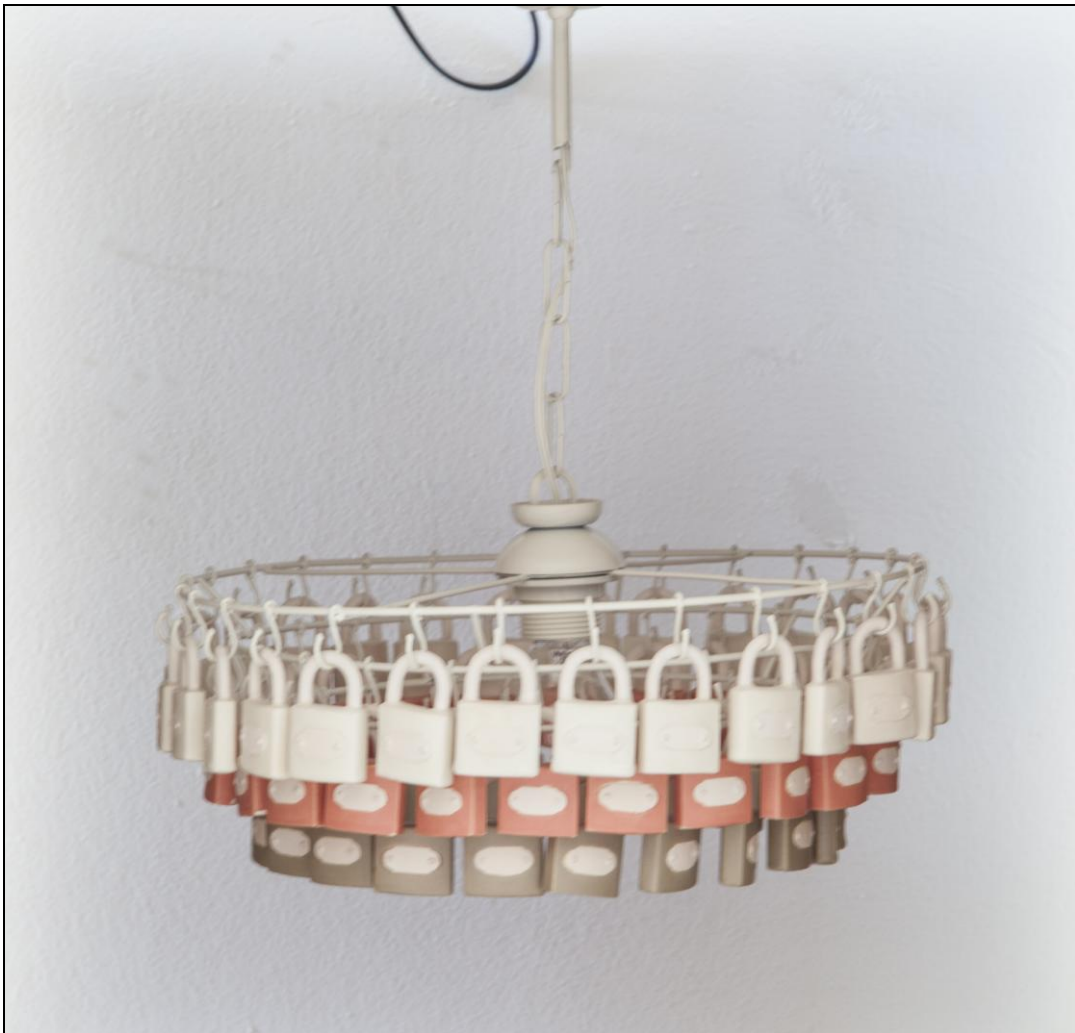
Çalışmadaki ikinci seri için asma kilit referans alınarak bir adet seramik form oluşturulmuştur. Oluşturulan bu modül aracılığı ile bir adet sarkıt aydınlatma tasarımı yapılmıştır.



Sekil 3.13: “Padlock light” ,sarkıt

Ölçüler:40x40x40

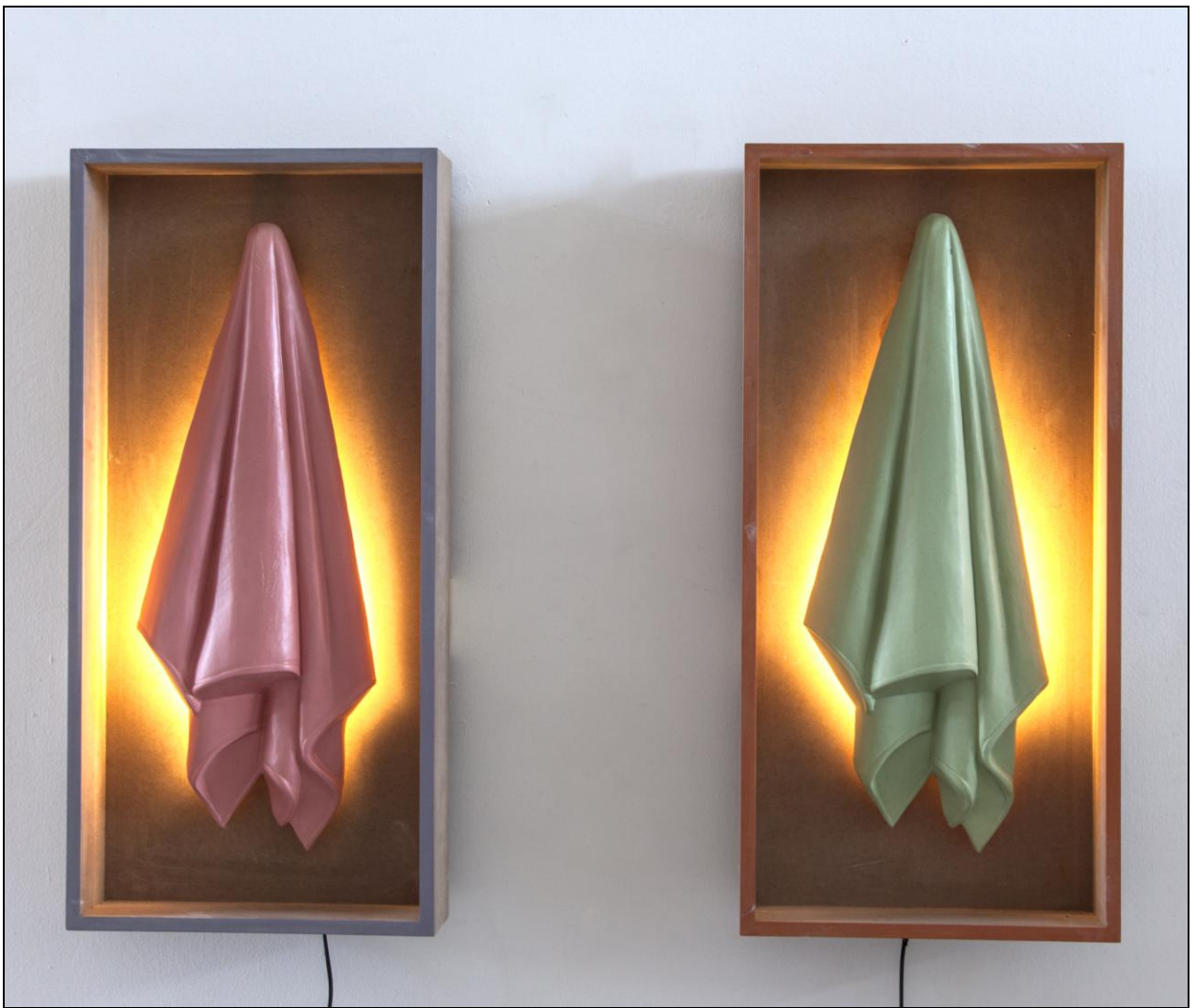
Teknik: Kalıba döküm, renklendirilmiş opak sır, 1020⁰C



Sekil 3.14:“Padlock light” ,sarkit, detay

3.3 Seri III: “Havlu” (Towel Light)

Üçüncü gündelik nesne olan el-yüz havlusu için üç farklı form oluşturulmuştur. İkisinin malzemesi cam, birinin ise seramik olan çalışmalardan; füzyon tekniği ile üretilenden bir modülden bir adet; patte de verre tekniği ile üretilen modüllerden yine bir adet aydınlatma tasarımı yapılmıştır. Üretilen seramik formdan ise iki adet çalışma ortaya konulmuştur.



Sekil 3.15: “Towel light I,IP” ,duvar

Ölçüler: 68x30x10

Teknik: Kalıba döküm, renklendirilmiş opak sır, 1020°C



Sekil 3.16: "Towel light II" ,duvar, detay



Sekil 3.17: "Towel light III" ,duvar

Ölçüler: 89x40x10

Teknik: Füzyon, 4 mm pencere camı, 820°C



Sekil 3.18: "Towel IV" ,duvar

Ölçüler: 90x50x7

Teknik: Patte de verre, 740°C

4. SONUÇ

Bu çalışma esnasında uygulamayı desteklemesi açısından; yaşları 20-40 arasında değişen, farklı mesleklerdeki üniversite mezunları ya da üniversite öğrencilerini kapsayan 50 kişilik bir gruba;

“Aşağıdaki nesnelere işe ilgili düşüncelerinizi, tanımlarınızı, skeçlerinizi v.b. (kısacası aklınıza gelen herhangi bir ifade yöntemi ile size çağrıştırdıklarınızı) kağıda aktarınız.”

-Kağıt bardak

-Havlu

-Asma kilit

sorusu iletilmiştir.

Biçimi taklit ederken zihinlerde oluşan imgenin doğru aktarılıp aktarılmadığıyla ilgili mini bir araştırma olan bu uygulama sonucunda aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

- Büyük bir çoğunluk ifade yöntemi olarak yazıyı seçmiş ve ilgili nesnelere aklına gelen kelimeler ile cümle kurmadan tariflemiştir. Örneğin; Kağıt bardak: buruştur ve at; asma kilit: güvenlik; havlu: temizlik gibi...
- Yine büyük bir çoğunluk bu üç nesne ile ilgili olumsuz bir özellik dile getirmemiştir. Cevaplarda genellikle olumlu çağrışımlar (havlu: rahatlama, kağıt bardak: muhabbet, asma kilit: güven duygusu v.b.) ya da kullanım alanı ve form ile ilgili rasyonel tanımlar mevcuttur.
- Biçim tarifi yapmak isteyenlerin hepsi çizim yöntemini kullanmıştır.
- Büyük bir çoğunluk nesnelere işlevi ve kullanım alanı ile ilgili tanımlama yapmıştır. Örneğin; kağıt bardak: kantin, çay, kahve; asma kilit: dolap, emniyet; havlu: banyo, kurulanmak gibi...

Bu mini araştırmayı seçilen gündelik nesnelere bazında incelemek gerekirse;

Kağıt bardak için sıcak içecek (kahve, çay) kullanımına yönelik olduğu, ucuz ve kolay depolanabilir bir nesne olduğu, kullan-at özellikte olduğu, genellikle ev dışında okullarda, işyerlerinde ya da seyahat esnasında otobüs ve uçaklarda kullanıldığı belirtilmiştir. Biçim ile ilgili ise aşağıdaki çizimler örnek gösterilebilir.



Sekil 4.1: Çeşitli kağıt bardak çizimleri

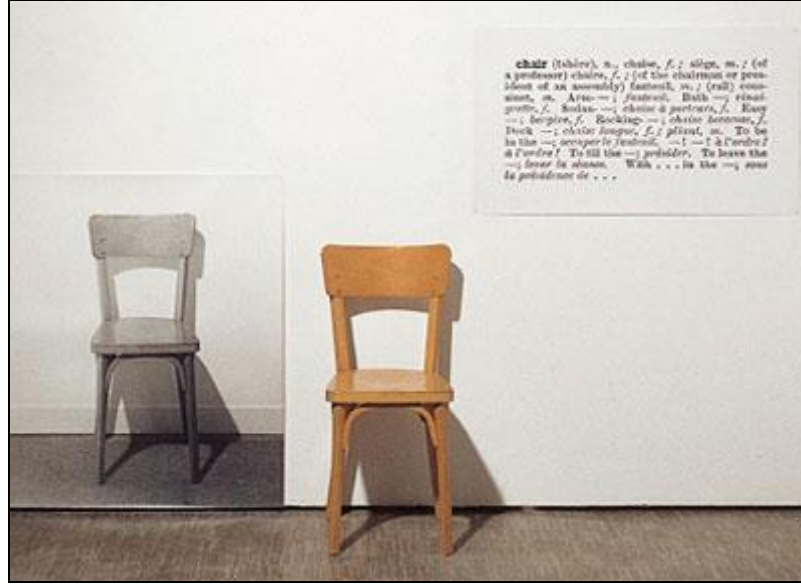
Yukarıdaki çizimlerin üçünde de kağıt bardağın kesik koni şeklindeki formu vurgulanmıştır. İç içe geçme fonksiyonu için elverişli olan bu form seramik uygulama da referans alınmıştır.



Sekil 4.2: Kağıt bardaklar

Ağız kısmını yumuşatmak için kağıdın dışarıya dönmesi, iç yüzey ile dış yüzeyin farklı renklerde olması ve dış yüzeydeki kağıdın birleşme izi sıradan bir kağıt bardak için ortak özelliklerdir. “Kağıt bardak” sözcüğü zihinde bu imgeyi oluşturmaktadır. Kağıt bardak nesnesini, fotoğrafını ya da resmini gördüğümüz zaman da ön bilgilerimizden, nesnenin bize

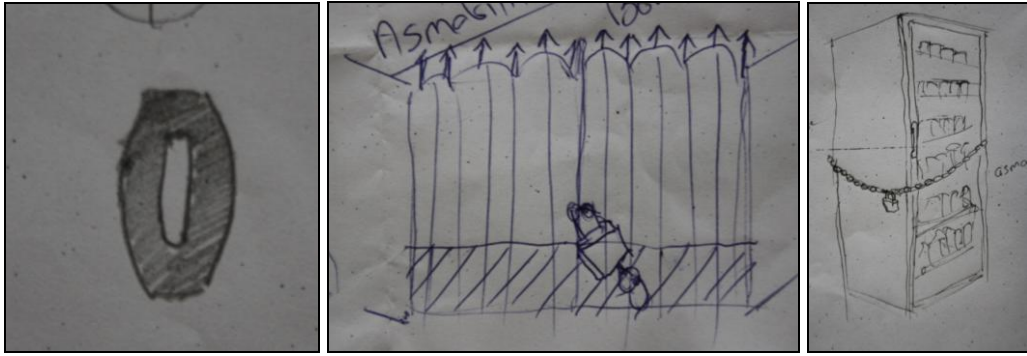
sunduğu kodlardan ötürü nesneyi tanımlamaktayız. Joseph Kosuth'un “Bir ve Üç Sandalye” adlı eseri zihinde oluşan imgeler ile ilgili bir çalışmadır. Sandalye nesnesinin kendisi, imajı ve sözlük tanımına yer verdiği çalışma aşağıdaki gibidir.



Şekil 4.3: “Bir ve Üç Sandalye”, Joseph Kosuth, 1965

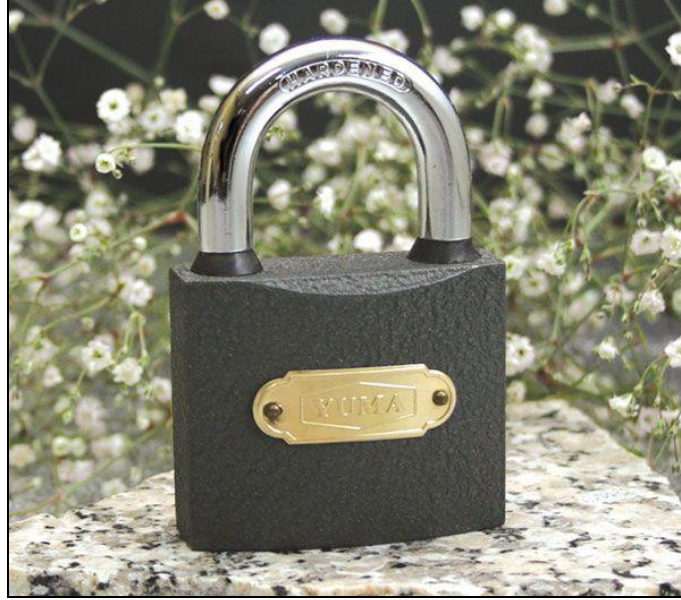
Kağıt bardak ile zihinde oluşan genel imgeyi belirledikten sonra nesne seramik malzeme ile yeniden yorumlanmıştır. Asatekin’e (1997, s.42) göre “nesnenin göstergesi kendisi değil, onun parçalarıdır.” Bu sebeple kağıt bardağa atıfta bulunabilmek için konik biçimi, kağıdın birleşme yeri ve ağız kıvrımı taklit edilmiştir. Ancak ortaya çıkan yeni biçim her ne kadar imge olarak benzese de artık bir kağıt bardak değildir. Çünkü bardağın malzemeden ötürü sunduğu kullanıp-atma fonksiyonu artık söz konusu değildir. Ancak kesik koni biçimindeki form korunduğu için iç içe konularak depolama özelliği devam etmektedir. Bu sebeple “papercup light” adlı seride bu özellik vurgulanmaya çalışılmıştır.

Uygulamada faydalanılan diğer bir nesne **asma kilit** için tariflenen özellikler genel olarak; dolap, kapı, kepenk, kutu, günlük v.b. kilitlemek için kullanılır. Aslında kolayca devre dışı bırakılabilir bir nesne olmasına karşın güvenlik amaçlı kullanılır. Karşıdakine “çok kıymetli değil ama içinde bana ait şeyler var” şeklinde bir mesaj iletir. Bunların yanı sıra asma kilit nostaljiktir ve eskiyi hatırlatır gibi özellikleri de vurgulanmıştır. Biçimi tarif etmek için yapılan çizimler ise aşağıdaki gibidir.



Sekil 4.4: Çeşitli asma kilit çizimleri

Görüldüğü üzere asma kilit genellikle kapalı ve bir yerde asılı olarak imgelemiştir. Genel olarak ise asma kilit anahtarın girdiği geometrik biçimli gövde ve açılıp kapanarak kilitlemeyi sağlayan u şeklindeki kısımdan oluşur. Gövde kısmında bir diğer unsur ise firmanın logosunun bulunduğu levhadır.



Sekil 4.5: Asma kilit

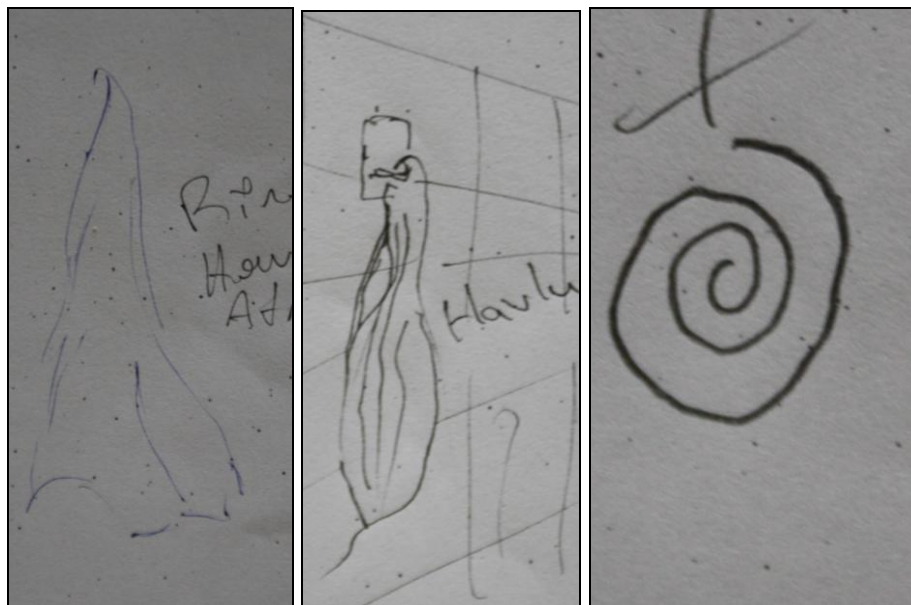
Asma kilidin biçimi referans alınarak oluşturulan seramik nesnede ise mekanizma bulunmadığı için (ki seramik malzeme buna uygun değildir) kilit artık açılıp kapanma yani kilitleme işlevini kaybetmiştir. Dolayısıyla bir asma kilit değildir. Ancak zihnimizdeki ön

yargı onu asmaya yönlendirir. Dolayısıyla bu seramik form için sarkıt aydınlatma oluşturulmuş ve klasik kristal avizelere bir gönderme yapılmaya çalışılmıştır.



Sekil 4.6: Kristal avize ve padlock light

Uygulamada referans alınan üçüncü nesne olan havlu için yapılan mini araştırmada genel olarak; temizlik, güzel koku, yumuşaklık, kurulanmak, banyo, ıslaklık, deniz, plaj, tatil gibi kavramlar vurgulanmıştır. Havlunun biçimi ile ilgili çizimler ise aşağıdaki gibidir.



Sekil 4.7: Çeşitli havlu çizimleri

Şekil 4.7'den de anlaşıldığı üzere havlu genel olarak duvara asılmış halde betimlenmiştir. Bunun yanı sıra en sağdaki çizimde havlunun rulo yapılarak saklanması vurgulanmıştır. Ancak bu biçim havlunun asılmış olan imgesine nazaran zihnimize daha az yer etmiştir.

Havlunun duvara asıldığı zaman aldığı şekil referans alınarak üç farklı aydınlatma oluşturulmuştur. Duvardaki imgeye sadık kalabilmek adına üç aydınlatma da duvar tipi olarak düşünülmüştür.

Şekil 3.15'teki “towel light I ve II” seramik malzeme ile yorumlanmıştır. Nesnenin malzemesi tekstil olmadığından esnek değildir ve su emme işlevini yerine getiremez. Dolayısı ile artık bir havlu değildir. Ancak yeni biçimin duvardaki konumu ilk imgeye atıfta bulunarak aydınlatma işlevini yerine getirmektedir. Aynı durum füzyon çalışması olan şekil 3.17'deki “towel light III” için de geçerlidir. Şekil 3.18'deki “towel light IV” için ise diğerlerinden farklı olarak patte de verre tekniğinden ötürü bir doku oluşmuştur. Bu doku ile “havlu” nesnesinin pamuklu yüzeyine bir gönderme yapılmıştır.

Bu çalışmada etrafımızı saran gündelik nesnelere dünyasından üç örnek seçerek zihnimizeki imgeler üzerinden bir oyun oynanmaya çalışılmıştır. Malzeme, biçim ve işlev ilişkisi göstergebilim öğretileri bağlamında incelenerek; gündelik nesne ve göstergebilim ilişkisi üzerine bir farkındalık oluşturulmaya çalışılmıştır.

Bu sebeple bu tez kapsamında özgün olarak 12 adet aydınlatma tasarlanmıştır. İki tane cam ve kalan on tanesi seramik olan ürünler “paper cup light (kağıt bardak aydınlatma)”, “padlock light (asma kilit aydınlatma)” ve “towel light(havlu aydınlatma)” olmak üzere üç seri olarak çalışılmış. Prototipleri üretilen tüm ürünler kalıp ile şekillendirilmiştir ve malzemelerin getirdiği kısıtlamalar dahilinde seri üretime uygundur.

KAYNAKÇA

- 500 Tricks of Lighting, FKG, Loft Publications, Çin, 2011
- Belux Lighting Collection 12/1(ürün kataloğu), click it AG, Birsfelden
Belux AG, 2012
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 2.cilt, Yem Yayınları, İstanbul, 2008
- How to Design a Light, Design Museum, Çin, 2010
- Serien Lighting (ürün kataloğu), Serien Lighting, Almanya, 2012
- Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük, TDK Yayınları:549, Ankara, 2005
- Akerson F., Gösterge Bilimine Giriş, Multilingual Yabancı Dil Yayınları, İstanbul,
2005
- Arnheim R., Art and Visual Perception: a psychology of the creative eye, University
of California Press, Kaliforniya, 2002
- Asatekin M., Endüstri Tasarımında Ürün-Kullanıcı İlişkileri, ODTÜ Mimarlık
Fakültesi adına Yayın Kurulu (MFYK), Ankara, 1997
- Atalay R., “20.Yüzyıl Heykelinde Hazır Nesne, 'Ready Made.' ”, Atatürk Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, no: 12 (2007), 83-87
- Barthes R., Göstergebilimsel Serüven, YKY, İstanbul, 2009
- Barnard M., Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür, Ütopya Yayınları, Ankara, 2002
- Bayazıt N., Endüstri Tasarımı Temel Kavramları, İdeal Kültür&Yayıncılık, İstanbul,
2011

Becermen M., Aristoteles'in Varlık Felsefesi, Kırıkkale Üniversitesi, Felsefe Bölümü, ders notları, 2012, http://felsefe.kku.edu.tr/belgeler/ders/Aristoteles/varlik_Aristo.pdf (son ulaşım tarihi 01.04.2013)

Berger J., Görme Biçimleri, Metis Yayınları, İstanbul, 2011

Berger S., ReadyMade-How to Make (Almost) Everything, Clarkson Potter/Publishers, New York, 2005

Bergson H., Madde ve Bellek, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara, 2007

Bevlin M. E., Design Through Discovery: An Introduction to Art and Design, Hartcourt Brace Publishers, New York, 1993

Bilgin N., Eşya ve İnsan, Gündoğan Yayınları, İstanbul, 2011

Byars M., Sedie/Tavoli/Luci (Chairs/Tables/Lights), Logos, Singapur, 2007

Çokay S., Antik Çağda Aydınlatma Araçları, Eskiçağ Bilimleri Enstitüsü Yayınları, İstanbul, 2000

Colebrook C., Gilles Deleuze, Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2009

Çüçen A.K., Heidegger'de Varlık ve Zaman, Asa Kitapevi, Bursa, 2003

Dewey J., Art as Experience, Minton, Balch & Company, NewYork, 1972

DiSalvo C., "The Constitution of The Product: Form, Function, Material, and Expression", Carneige Mellon Üniversitesi, Pensilvanya, ABD, 2012

Dönmez C., "Karşılama Kuramının Endüstri Ürünleri Tasarımında Anlam Çalışmaları Bağlamında Konumlandırılması", Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2010

Elçiođlu M., “Endüstri Tasarımında Karşılama Kavramı”, Doktora Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2009

Erda S., “Endüstri Ürünleri Tasarımında Biçim Belirleyici Faktörler ve Biçim Belirleyicilerin Biçim Değişimleri ve Ürün Farklılaştırması Açısından Kullanılabilmesine Yönelik Bir Model Önerisi”, Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 1996

Erhat A., Mitoloji Sözlüğü, Remzi Kitapevi, İstanbul, 2000

Ertaş D., “Yapısal Özelliklerin Endüstri Ürünleri Tasarımına Etkisi”, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2007

Fiell P., Fiell C., Chairs, Taschen, İtalya, 2002

Fiell P., Fiell C., Design Del XX Secolo, Taschen, Çin, 2005

Fiell P., Fiell C., Design Now!, Taschen, İtalya, 2007

Forty A., Objects of Desire, Thames & Hudson, Londra, 1986

Foucault M., Bu Bir Pipo Değildir, YKY, İstanbul, 2002

Francalanci E. L., Nesnelerin Estetiđi, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara, 2006

Göksel N., Umberto Eco Göstergebilimi, 2012

<http://agraphadogmata.wordpress.com/2012/06/23/umberto-eco-gostergebilimi/>
(01.04.2013)

Hançerliođlu O., Felsefe Sözlüğü, Remzi Kitapevi, İstanbul, 1977

Heidegger M., Sanat Eserinin Kökeni, De Ki Basım Yayım, Ankara, 2007

Heidegger M., Tekniđe İlişkin Soruşturma, Paradigma Yayınları, İstanbul, 1998

Heidegger M., Varlık ve Zaman, Agora Kitaplığı, 2011

Hollingsworth M., Dünya Sanat Tarihi, İnkılap Yayınları, İstanbul, 2009

Kaplanoğlu L., “Özne Nesne İlişkisi Bağlamında Kübizm, Futurizm ve Dada”, Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum, 2008

Kaptı H., “Atık Nesnelerin Sanatta Yansımaları”, Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Mersin, 2005

Keser N., Sanat Sözlüğü, Ütopya Yayınları Sanat Dizisi:114, Ankara, 2009

Loewer B., 30 Saniyede Felsefe, Caretta Yayınları, Çin, 2009

Menek S., “İç Mekanlar İçin Geleneksel Form ve Desenlerle Tasarlanmış Aydınlatma Elemanları”, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir, 2009

Mengüşoğlu T., Felsefeye Giriş, Remzi Kitapevi, İstanbul, 2010

Monö R., Design For Product Understanding, Skogs Boktryckeri AB, 1997

Mücahit B., “Hazır Eşyanın Sanat Nesnesi Olarak Kullanımı İsteminin Düşünsel Temelleri”, Eğitim Bilimleri Dergisi (Buca Eğitim Fakültesi Yayın Organı), no:5 (1993), 63-83

Norman D.A., The Design of Everyday Things, Doubleday Dell Publishing Group,Inc., New York, 1988

Norman D.A., Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things, Basic Books, New York, 2004

Nöth W., Handbook of Semiotics, Indiana University Press, ABD, 1995

Okan S., “Pate De Vere Cam Şekillendirme Tekniğinin Araştırma ve Uygulamaları”, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir, 2008

Özyurt M., “Kullanıcının Ürünü Benimseme Sürecinde Duygu Faktörünün Ürün Tasarımında Kullanımı”, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2008

Peirce C.S., *Écrits sur le signe*, Paris, 1978

Rıfat M., *Göstergebilimcinin Kitabı*, Düzlem Yayınları, İstanbul, 1996

Robinson D., Groves J., *Felsefe- Düşüncenin Gelişimini Anlamak için Çizgibilim*, NTV Yayınları, İstanbul, 2011

Shiner L., *Sanatın İcadı: Bir Kültür Tarihi*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010

Tansuğ S., *Sanatın Görsel Dili, Remzi Kitapevi*, İstanbul, 1993

Telford K., *Aristotle’s Poetics: Translation and Analysis*. Lanham MD: University Press of America, ABD, 1961

Tunalı İ., *Estetik Beğeni, Remzi Kitapevi*, İstanbul, 2012

Tütüncü D., “Mobilya Tasarımını Değerlendirmede Kullanılan Temel Kriterlerin Kullanıcı Algısı Açısından Önceliklerinin Belirlenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir, 2011

Yalçınkaya C., “Seramik Aydınlatmalar”, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, 1992

Yılmaz M., *Modernizmden Postmodernizme Sanat*, Ütopya Yayınları, Ankara, 2005

Ö Z G E Ç M İ Ş

Adı ve SOYADI : Hatice Özgü GÜNDEŞLİOĞLU
Doğum Tarihi ve Yeri : 07.01.1985, Antalya
Medeni Durumu : Bekar
Yabancı Dil / Diller : İngilizce (UDS 77.5)

Eğitim Durumu

1996-2003 Antalya Metin Nuran Çakallıklı Anadolu Lisesi
 2003-2007 Anadolu Üniversitesi / Endüstriyel Tasarım Bölümü
 2010- halen Akdeniz Üniversitesi / Seramik ASD
 “Seramik Malzeme ile Yorumlanan Gündelik Nesne Aracılığı ile Aydınlatma Tasarımları”, Danışman: Yrd. Doç. Enver GÜNER, 2013

İş Deneyimi

2010-halen AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ / Güzel Sanatlar Enstitüsü / Araştırma Görevlisi
2009-2010 AKTAŞ HOLDİNG / Endüstriyel Tasarımcı
2008-2009 KİEL Koltuk Sistemleri Tic. ve San. A.Ş. / Endüstriyel Tasarımcı

Görevler

- 2013, Konyaaltı Belediyesi “Emekçi Kadın” konulu seramik yarışması, jüri üyeliği
- 2011, 2012 T.C. Kültür Bakanlığı ve Akdeniz Üniversitesi Tlos Antik Şehri Kazı Çalışmaları-bilimsel üye (çizim ve modelleme sorumlusu)
- Akdeniz Üniversitesi, GSF, Uluslararası Sanat, Tasarım ve Estetik Kuramları Sempozyumu 2011- sekreteryası
- Akdeniz Üniversitesi, GSF, Seramik Bölümü, Mediterra Sempozyumu 2011-yürütme kurulu üyesi

Yayınlar

- Tizgöl K., Gündeslioğlu Ö., *Bir Sır Bileşeni Olarak Çimentonun 1200⁰C'lik Sırlarda Kullanımı*, Seramik Türkiye Dergisi, no:41 (84-90), İstanbul, 2013

Redaksiyon

- Akdeniz Üniversitesi, GSF, Uluslararası Sanat, Tasarım ve Estetik Kuramları Sempozyumu 2011 Bildiriler Kitabı

Karma Sergiler

- “A’Design Award&Competition Winner Designs Exhibition”, Polonya, 2013
- “A’Design Award&Competition Winner Designs Exhibition”, İtalya, 2013
- Akdeniz Üniversitesi, “Şiddet-Siz” Sergisi, Antalya, 2013
- Akdeniz Üniversitesi 10. Geleneksel Cumhuriyet Sergisi, Antalya, 2012
- 3. Gizem Frit Seramik Yarışması Sergisi, Sakarya, 2012
- 10+1 Mezun Sergisi, Eti Arkeoloji Müzesi, Eskişehir, 2011

Ödüller

- 2013 A’Design Award&Competition, “Fashion, Apparel Garment Design Category”, 2012-2013 Period, bronze A’Design Award
- 2012 3. Gizem Frit Seramik Yarışması- eser sergilemeye uygun görülmüştür.
- 2012 BKG Müzelere Yönelik Ürün Tasarımı Yarışması- İkincilik Ödülü
- 2007 ASD Ambalaj Tasarımı Ulusal Öğrenci Yarışması- Mansiyon Ödülü
- Arçelik Buzdolabı İşletmesi Ürün Geliştirme Departmanı Stajı’nda geliştirilen ürünün Arçelik A.Ş. tarafından patenti alınmıştır.(buzdolabı için katlanabilir raf altı şişelik)