 DOI: 10.7816 /idil-07-46-15

TASARIM İLKE VE ÖĞELERİNİN MİNYATÜRDE KULLANIMI

Emre ŞEN

Dr. Öğretim Üyesi, Çankırı Karatekin Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, sen_emre@msn.com

ÖZ

Tasarım, tarife uygunluk olarak nitelendirilebilir. Tasarım ögeleri, görsel kurguyu oluşturan parçaları, tasarım ilkeleri ise bu parçaların estetik olarak birleşiminin dayandığı ilkelerdir. Tasarım elemanları nokta, çizgi, renk, biçim, yön, ölçü, aralık ve dokudur. Tasarım ilkeleri ise ritim, denge, vurgu, süreklilik, orantı ve görsel hiyerarşi, zıtlık, bütünlükten oluşmaktadır. Bu çalışmada, Türk minyatürleri dört farklı konuda incelenmiştir. Olayları hikâye edenler, peyzajlar, portreler ve bilimsel konular diye ayrılan bu minyatürler akımlar arasındaki pek çok ortak özelliği barındırmaktadır. Bu çalışmada, tasarım ilke ve ögelerinin minyatür sanatı içindeki kullanımını incelenmiştir.

Anahtar kelimeler:
Osmanlı, Sanat, Minyatürler, Tasarım

USAGE OF DESIGN PRINCIPLES AND ITEMS ON MINIATURE

ABSTRACT

Design can be described as the description of compliance. The design elements are items that form visual fiction, and the design principles are the aesthetic basis of these parts. Design elements are dot, line, color, shape, direction, size, spacing and texture. Design principles consist of rhythm, balance, emphasis, continuity, proportion and visual hierarchy, contrast, and integrity. Based on the information available in the light of this information, we understand that the Turkish miniature has been examined in four most frequently encountered situations, in contrast to different styles and trends. We can capture many common features of these trends of miniature art, which divide things into stories, landscapes, portraits and scientific subjects. In this research, design principles and texts in miniature art have been studied.

Keywords:
Ottoman, Art, Miniature, Design

DOI: 10.7816 /idil-07-46-15

GİRİŞ

Osmanlı İmparatorluğu çok-kültürlü bir devletti. Saray ve çevresi ise bu medeniyetin sanat üretiminin neredeyse tamamını evsahipliği yapmaktaydı. Görsel sanatlarla ilgilenenlerin de büyük kısmı minyatür sanatıyla uğraşmaktaydı. 18. yüzyıla kadar bu etkisini sürdüren minyatür daha sonrasında görece gözden düşmüş ve bu bağlamda Türk resim tarihinde bir kopuş yaşanmıştır

Tasarım ilke ve öğelerinin minyatür sanatında çok önemli olduğu düşünülmektedir. Bütün ilkelerin ve öğelerin birbiriyle uyum içinde olduğu bu eşsiz minyatür örnekleri, günümüze kadar birçok sanatçıyı etkilemiştir. Ancak, minyatür, çağdaş akımlardan kopukluğu nedeniyle zaman zaman durgunluklar yaşamış ya da gözden düşmüştür. Bu çalışmada amaçlanan; tasarım ilke ve öğelerinin eserlerdeki ortak gelişimini el almak ve anlaşılabilir kopuklukların sebeplerini ortaya koymaktır.

I. TASARIM İLKE VE ÖĞELERİ

Tasarım düşünülen biçimin, işlevin tarif ettiğine uygun olacak şekilde düzenlenmesidir. Tasarım öğeleri görsel kurguyu var eden parçaların her birini tanımlarken, tasarım ilkeleri bu öğelerin fonksiyonel ve estetik anlamda ne şekilde bir araya geldiğini gösteren kurallar dizisi olarak adlandırılabilir. Faruk Atalayer'e göre, "Renk, doku, ton, biçim, ölçü, aralık, doğanın nesnel yapısında var olan öğelerdir. Anlam, içerik, kapsam, işlev ve psikolojik olarak doğa dilinin, plastik yaşama yansımalarıdır. Yine zıtlık, uygunluk, ritim, denge, vurgu ilkeleri; doğanın yapılanış ve biçimleniş ilkeleridir" (Atalayer,2004:32). Tasarım öğeleri nokta, çizgi, renk, biçim, yön, ölçü, aralık ve doku olarak sınıflandırılmıştır. Nokta, tasarım elemanlarının en basiti olarak kabul görmektedir. Paul Klee'ye göre düz kağıt üzerine kalemin dokunması ile beliren nokta, çıkış noktasıdır. Nokta kavramının, kendisinin bir araya gelerek oluşturduğu tasarı öğeleriyle doğrudan ilişkisi vardır. Noktanın hareketinden çizgi, çizginin hareketinden yüzey ve yüzeyin hareketinden de hacim ve diğer tasarım öğeleri meydana gelir. Buradan hareketle noktayı bir başlangıç, biçim algılamasında ve resim dilinde her şeyin temeli olan grafik öğe olarak tanımlayabiliriz. Görsel sanatlarda nokta, çeşitli ritim ve hareketlerle kompozisyon oluşturmada kullanılabilir. Bir geometrinin oluşumu nokta ile başlar ve tek başına bir merkez ifade eder. Kendi başına bir yönü, hareketi ve doğrultusu yoktur.

Çizgi ise, Paul Klee çizgi için "noktanın yürüyüşe çıkması" ifadesini kullanır. Buna göre çizgi; noktaların bir yönde veya değişik yönlerde, sınırlı veya sınırsız olarak bir araya gelişleri ya da bir noktalar zinciri olarak tanımlanabilir. Yani yolda yaşananlar çizginin karakterini, yönünü, hareketini vb. açığa çıkarmaktadır (Kılıç, 2015: 39).

Formları kuşatan çizgilerle, kısa, düz ve eş değerdeki çizgilerin serbest yönde oluşturdukları düzenle, farklı uzunluk, genişlik ve aralıktaki çizgi kurgulamalarıyla, yatay, dikey çizgilerle, eğriler, yaylar ve kırılmalar vb. niteliklerle, çizgi öğesi görsel kompozisyonlarda yer alabilir. Eğrisel ifade farklarıyla yön değiştirebilen çizgi, belirli noktalarda belirli açılarla kırılarak köşeler oluşturabilmektedir. Renk göz ile yakalanan bir ışık etkisidir. Renk ışığın cisim üzerine çarpmasıyla, yansıyan ışınların görsel algı sonucu beyinde oluşturduğu görüntüdür. Nesnelerin biçim, doku gibi özelliklerinin algılanması, renkte ton değişimleriyle yüzeyin üç boyutlu niteliğinin farkına varılması gibi eylemler renk algısıyla gerçekleşmektedir. Rengi algılamak için ortamda kesinlikle ışık olmalıdır. Bu algılama olayı çeşitli fiziksel ve zihinsel olaylar sonucu gerçekleşir. Cisimden yansıyan ışınların alıcıya ulaşması fiziksel, rengin beyinde algılanması ise zihinsel bir durumdur. Tasarımda renk kullanırken, rengin lokal (asıl renk), tonal (rengin ışık ve gölge etkisiyle algılanan değişmiş hali) ve de yansıma (çevresindeki diğer renklerden yansıyan titreşimlerin renk algısını değiştirmesi hali) durumuna dikkat edilmelidir. Görsel tasarımda renk kullanımı, malzeme ve dokuların yarattığı görsel etkide ve güneş ışığı ile yapay ışık altında gölge ve aydınlık farkının yarattığı görsel etkide önemini ortaya çıkarmaktadır (Denel,1979:17). Biçim ile ilgili, ünlü matematikçi Monge'a göre (1746-1818) biçim, bir nesnenin dış sınırlarıdır. Yön, cisimlerin, çizgilerin ya da yüzeylerin baktığı tarafı tanımlamak için kullanılır. Yön yüzeysel ve hacimsel tasarımlarda sürekli kullanıldığı için tasarım içerisinde çok etken bir öğe-

DOI: 10.7816 /idil-07-46-15

dir. Düzlemdeki konumları nedeniyle bir takım yönler gösteren çizgiler ve üç boyutlu şekiller, birbirini kesiyor ya da dik olarak konumlanıyorlarsa birbirine zıt, birbirlerine paralel ya da yakın konumlanıyorlarsa uygun yönde kabul edilirler. Cisimlerin boşlukta kapladıkları yerin biçimlendirilmesine ölçü denilmektedir. Tasarımdaki ölçü ise iki büyüklük arasındaki oransal sayısal ilişkiyi ifade etmektedir. Ölçü öğesi derinlik ve boyut kavramlarıyla da yakından ilgilidir. Tasarımda ölçülendirme standardı insan boyutuna göre gerçekleştirilir. Çünkü bu ölçünün diğer bireyler tarafından da rahatça anlaşılabilmesini sağlar. Görsel algı, küçük nesneleri uzak, büyük nesneleri yakın algılamaktadır. Bu yüzdendir ki boyut, ölçü ve oran amaca uygun olarak kullanılmalı, düzenli ve estetik olarak kompozisyona dâhil edinilmelidir. Aralık kavramı, nesneler veya nesneyi oluşturan öğeler arasında yer alan uzaklık olarak tanımlanmaktadır. Aralık öğesi göreceli bir öğedir çünkü, nesneler arası mesafenin, boyuta ve görülen alanın bütününe oranıyla alakalıdır. Kompozisyonda algısal çeşitliliğin oluşmasının nedeni; nesneler arası ya da tekrarlar arası mesafe ve aralıklardır. Sert ve büyük aralıklara majör aralık, küçük aralıklara minör aralık, bunların arasına da orta aralık adı verilir.

Doku kavramını Çınar; "…Yüzeylerin ışık emilimi ya da renk gibi fiziksel özellikleri ve bunların görsel duyum etkileri olarak tanımlarken" (Çınar, 2005: 36); Gürer ise, "...Elle dokunarak ya da ışık etkisiyle görerek algılanan, iç mekan tasarımının ögelerinden biri olarak nitelendirmektedir" (Gürer 1990: 39). Adelson ve Bergen ise dokuyu, "...Çizgi veya kenar gibi öğelerle görsel olarak farklılık gösteren, kendi içerisinde bir süreklilikle yüzey tanımlayan görsel özellik..." olarak açıklamaktadır (Adelson vd.,1991:18). Bir birimin yüzeyde tekrar edilmesiyle oluşan dokunun algılanmasında, ışığın yönü ve miktarı yüzeyi oluşturan temel dokusal birimlerin boyutu, bu yüzeyler arasındaki zıtlığın miktarı, yüzeyin parlaklığı ve izleyicinin uzaklığı gibi etmenler sıralanabilir (Thiel,1981:84). Dokuların verdiği görsel etkiler, dokunun etrafındaki çevrenin görsel özellikleri değiştirilerek zayıflatılabilir, kuvvetlendirilebilir, sınırlandırılabilir veya sürekli hale getirilebilir (Atalayer,1994:49). Böylelikle algılanacak olan nesnenin çevresel şartlarını değiştirerek algıya müdahale edilebilir.

II. TASARIM İLKELERİ

Tasarım kavramı, kendi içinde ritim, denge, vurgu, süreklilik, orantı ve görsel hiyerarşi, zıtlık ve bütünlük gibi ilkelere ayrılmıştır. İlk öğe olarak ritim, görsel tasarımda nesnelerin uyum oluşturacak şekilde dengelenmesidir. Görsel bütünlük oluşturan öğelerin düzenli ya da düzensiz olarak, görsel niteliklerini değiştirmeden birbirini tekrar etmesiyle oluşmaktadır. Ritim; gözün tasarımdaki önemli parçaları yakalamasını, tasarımın mesajının kolaylıkla algılanmasını sağlar. Atalayer'e göre, "Somut öğelerin kendi aralarındaki ve bağlantılarındaki uyumluluğu, farklı öğeler arasındaki ilişki sistemliliği, görsel kuvvetlerin durgunluk-akıcılık, hareketlilik-hareketsizlik uçlarındaki yönelişleri ve bunların tekrarlılıkları ritmin temelini oluşturur" (Atalayer,1994:116). Denge, fiziksel olarak zıtlaşan kuvvetlerin eşitliği olarak tanımlanabilir. Denge bir tasarımdaki görsel ağırlığın eğit olarak dağıtılmasıdır. Denge değişik ölçüler arasında aranmalıdır. Resimde dengeyi dikey ve yatay çizgiler kurulmaktadır. Denge salt çizgilerle değil, açık - koyu zıtlığıyla da verilebilir. Denge simetrik ve asimetrik denge olarak ikiye ayrılmaktadır. Simetrik dengede bir eksen üzerindeki öğeler aynen tekrar ediliyorken, asimetrik dengede farklı görsel ağırlıktaki öğeler serbest olarak yerleştirilmektedir. Vurgu, bir kompozisyonda kullanılan ögelerden birinin ya da bir grubun diğer ögelere göre ölçü, değer, renk, doku bakımından üstünlük sağlanmasıdır. Hangi kısım öne çıkarılmak isteniyorsa o kısmın genele göre ön plana çıkarılmasıdır. Vurgu için bir anomali veya normdan uzaklaşan tasarım da kullanılabilir. Ancak, tasarımda birçok öğe aynı anda vurgulanmak istenirse o zaman kompozisyonda vurgudan söz edilemez. Nesnenin fiziksel özellikleri kadar, görsel düzenlemede yerleşimi, yönelişi ve anlamı da vurgunun biçimlenmesine etki edebilmektedir.

Bir eserde sürekliliğin sağlanabilmesi için gözün tasarım öğeleri arasında kesintisiz geçişler yapabiliyor olması gerekmektedir. Süreklilik; görsel öğelerin boyut ve formları arasındaki benzerlikler, tekrarlar, hareketler ve görsel hiyerarşi ile sağlanabilir. İnsan beyni doğası gereği bir tasarımı görüp incelediğinde, onu belli bir sıraya göre değerlendirir. Yani izleyicinin gözü tasarım üzerinde bel-

DOI: 10.7816 /idil-07-46-15

li ilkeler doğrultusunda hareket eder. Bu nedenle göz hareketlerini gözeterek tasarlanan eserler genellikle amacına ulaşmaktadır. Orantı, boyut ve oran kavramlarının, karşılaştırma yapacak bir başka nesne veya öğe bulunmadığı takdirde anlamsız olacağını bu nedenden oran kavramının göreceli olduğunu ifade etmektedir (Graves,1951:96). Bir tasarımda oran ve orantı eksik olursa tasarım hatalıymış gibi görünebilir. Bu sebepten bütünlüğü oluşturmak zor olabilir. Görsel hiyerarşi ise, tasarımda vurgulanmak istenen mesaja göre tasarım öğelerinin boyutlandırılmasıdır. Görsel hiyerarşide farklı öğeler ön plana çıkarılabilir. Bazı tasarımlarda renk öne çıkarken bazı tasarımlarda figür öne çıkabilir. Yani görsel hiyerarşi yaratmanın tek yolu öğeleri boyutlandırmak ve boyutlarına göre sıralamak değildir. Zıtlık ilkesi, tıpkı tam tersi olan aynı olma gibi, tasarım öğelerinin birlikte kullanımında oldukça önem taşımaktadır. Zıtlık, tasarımda dikkat çekmek ve tasarımı ilgi çekici duruma getirmek için bazı öğeleri zıt olarak kullanılır böylece anlatılmak istenen ifade kendini daha kolay gösterir. Zıtlık, tasarımda çeşitliliği de sağlarken; çeşitlilik de ilgi uyandırmakta ve görsel bütünlüğe canlılık kazandırmaktadır. Zıtlık olmadığında tasarımda tekdüzelik oluşabilir. Görsel algıda devingen bir etkiye ulaşmak ve rahatlık sağlamak için, zıt öğelerin uyum ve denge içerisinde düzenlenmesi gerekir (Balcı vd.,2005:72). Buna benzer olarak Faruk Atalayer de, "…Her zıtlığın bir araya gelişinin bütünlük oluşturmayacağını, uygun zıtlıkların bir aradalığının birlik oluşturacağını ifade etmektedir" (Atalayer,1994:32).

Tasarım öğeleri, görsel bütünlük içerisinde düzenlendiğinde anlam kazanır, kompozisyondaki dağınıklık ve parçalanmanın önüne geçilmiş olur. Aynı ortak dile, temel forma, dokuya, renge ve duyguya sahip öğeler tasarımda bütünlük oluşturmaktadırlar. Bütünlüğün temelinde gruplandırma vardır. İnsan beyni benzer nesneleri gördüğünde gruplandırarak hafızaya atmaktadır. Bu durumda zıtlık ilkesi de devreye girmektedir. Benzerliğe dayalı bir bütünlükte farklı olan unsur, her zaman dikkat çekmektedir. Aynı zamanda ritim ilkesi de bütünlük kavramıyla alakalıdır. Ritim oluşturulurken birbirine benzeyen tasarım öğeleri, bir bütünlük yaratmak için yinelenirler. Bu tasarım öğeleri kendi aralarında oluşturdukları düzenle devam ederken, meydana getirdikleri doku da bir bütünlük oluşturmaktadır.

III. MİNYATÜRDE TASARIM İLKE VE ÖĞELERİNİN KULLANIMI

Türk minyatür sanatı Uygurlardan 19. yüzyıla kadar geçen sürede çeşitli devletler bünyesinde, farklı coğrafyalar içerisinde devamlı değişerek, kendini geliştirip yenilenmiştir. Fakat genle bakıldığında minyatür konuları dört ana başlığa ayrılabilir. Resmedilen minyatürler; Olayları hikâye edenler, Peyzajlar, Portreler ve Bilimsel konular (Elmas,2000:28) olmak üzere dört konu üzerinde yoğunlaşmıştır.



Resim 1: Divan-ı İlhami'den Osmanlı minyatüründe bir peyzaj örneği.

Minyatürlerin geneli incelendiğinde ortak özellikler görebilmek mümkündür. Yüzlerce farklı üslûp ve ekolde işlenmiş minyatür örneklerinin yapısal incelemelerinde ortaya çıkan sonuçlar aşağıdaki gibi sıralanabilir:

a) Yüzeyin, geometrik ya da eğri hatlı öğelerle parçalanması ve bu parçaların daha küçük yüzeylere bölünmesi,

b) Bölünmüş yüzeylerin geometrik nakışlarla ya da tabiat tasvirleriyle doldurulması,

c) Perspektif, ışık – gölge ve hacimden bilinçli kaçınma,

d) Bir yüzeyde binaların hem içten, hem de dıştan gösterilmesi,

e) İnsan ve hayvan tasvirlerinde stilizasyon ve genelleme,

f) Çerçeve veya çerçevenin belirli bir yerinin mutlaka kırılması,

g) Simetri ve asimetriden yararlanılması,

h) Minyatürde konuyu, her zaman dışarıdan izleyen birinin olmasıdır.

Sayılan bu özellikler ne sadelik, ne ilkellik ne de teknik kolaylıktan ortaya çıkmıştır. Bu, tamamen farklı bir estetik talebin ürünüdür (Rızayev,1995:136). Verilen bu bilgiler ışığında minyatürler incelenirse genelinin bu özellikleri sağladığı görülebilir. Bu anlamda yukarıdaki özellikleri minyatürlerin genel özellikleri olarak nitelendirebiliriz.

IV. MİNYATÜRDE TASARIM ÖGELERİNİN KULLANIMI

Minyatürde de çizgi, nokta, renk, yön ve doku öğeleri bulunmaktadır. Çizgi, minyatürlerde önemli bir unsurdur. Ayrı ayrı figürlerin dış şekillerini ifade etmekle kalmayıp bütünlükte kompozisyonun geneline hâkim olan bir çizgi örgüsü ve ahengi doğurmaktadır. Burada da stilizasyona önem veren nakkaş, çizgilerle ışık gölge ve hacim duygusu vermekten kaçınarak bir çeşit şematik anlatıma yönelmektedir. Konturlu (tahrirli) desen anlayışına üstünlük veren minyatür sanatçıları, tek çizgi hâkimiyeti içerisinde ince ve zarif çizgilerin müzikal ahengini aramaktadır. Kimi yerde ise yatay, dikey ve çapraz çizgilerin geometrik örgüsü bir çeşit çizgi dokusu haline gelmektedir.

Minyatür dışındaki tezhip ve çini sanatı gibi diğer gelenekli sanatlarda, çizgi oldukça önem taşır. Yapılan desenlerin etrafına çekilen nüanslı tahrirler, deseni daha hacimli ve boyutlu göstermek için kullanılır. Minyatürde paftaları birbirinden ayırmak ve renklerin birbirine karışımını engellemek için çizgiler kullanılır. Minyatür kompozisyonunun temelini çizgiler oluşturmaktadır.

Her sanatta olduğu gibi, minyatürde de resmedilen çizgiler noktaların bir araya gelmesi ile oluşmaktadır. Kullanılan daireleri de nokta olarak algılarsak, minyatürde yoğun olarak kullanılmaktadır. Ayrıca uygulama bakımından minyatürde noktalama tekniği ile desene detaylar verilmektedir. Ot kümelerini renklendirirken de noktalama ve sulu halkar tekniği kullanılmaktadır.

Minyatürde renk, ayrı bir önem arz etmektedir. Minyatürde çizgi desenin, renk ise lekenin tadını vermektedir. Minyatürde ışık gölge kurallarına ve hava perspektifine itibar edilmemekte ve renkler asla desene kurban edilmemektedir. Genellikle parlak ve mat renklerin, canlı ve yumuşak renk karşıtlıklarının titreşimi minyatürlere ayrı bir çekicilik kazandırmaktadır. Bu açıdan bazı minyatürler ince ve zarif renkli kağıtlardan kesilmiş kolaj etkisi uyandırmaktadır. Nakkaş her ne kadar valör ve renk tonlamasına önem vermese de, özellikle doğa tasvirleri ve insan yüzlerinde nüans renk geçişlerini tercih ederek polifonik bir etki yaratmaktadır. Minyatürde yön algısı eserde anlatılan hikâyeye göre farklılık gösterebilir. Örneğin kullanılan bir akarsu, figürlerin konumlanması ve binaların yerleştirilmesinde yön öğesi kullanılır. Minyatür sanatında ışık ve gölge kullanılmamasına rağmen yer yer dokular kullanılmıştır. Doku bir eleman olarak minyatürlerde hem çizgi hem renk ve leke halinde görülürken, daha ziyade mimari detayların üzerinde kullanılan geometrik süslemelerde ortaya çıkar. Doku minyatürü zenginleştirmek ve hareket kazandırmak için kullanılmaktadır. Tek düzeliği ortadan kaldıran doku öğesi minyatürlerde halen kullanılmaktadır.

V. MİNYATÜRDE TASARIM İLKELERİNİN KULLANIMI

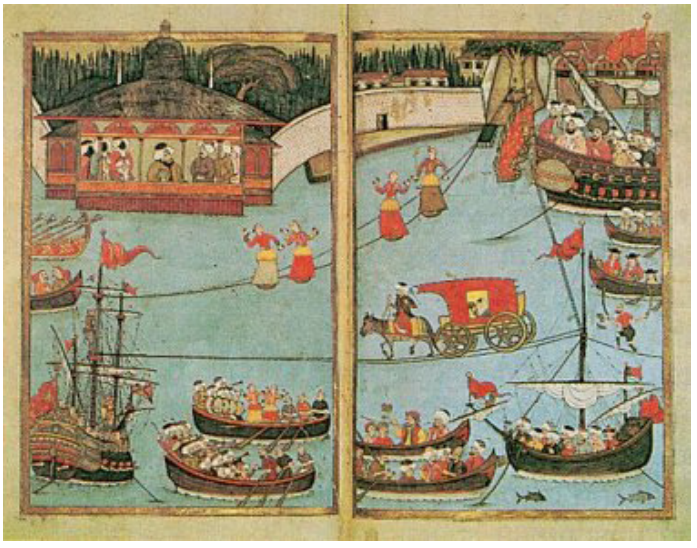
Tüm sanat dallarında olması gereken ritim, denge, vurgu, süreklilik, orantı ve görsel hiyerarşi, zıtlık ve bütünlük gibi ilkeler minyatür sanatında da bulun-

DOI: 10.7816 /idil-07-46-15

maktadır. Örneğin; 16. yüzyıl minyatürlerinde de 21. yüzyıl minyatürlerinde de ritim ilkesinin ön plana çıktığı eserler mevcuttur. Minyatürde ritim denince akla ilk olarak savaş sahnelerinde kullanılan atlar ve figürler gelmektedir. Atların ardı ardına dizilişi ve bu atlarda aynı şablonun kullanılması, biçimsel olarak ritim ilkesini ortaya çıkarmaktadır. Minyatür eserleri incelenirken, atlarla oluşturulan ritim haricinde mimari elemanlarla da ritim oluşturulduğu görülmektedir. Mimari öğelerin üst üste, çapraz ya da yan yana dizilişinden oluşan ritim ve kalelerin sur detayları, ritim için önemli birer örnek olmuştur. Eserlerde yapılan ritim, tasarıma farklılık ve hareket kazandırmıştır. Kullanılan ritim tek düzeliği ortadan kaldırmış ve tasarımı tasarım yapan ilkelerden birinin minyatürde kullanılmasına sebep olmuştur. Ritim ilkesinin minyatür sanatı içinde incelenmesi, minyatürde evrensel tasarım ilkelerine bağlı kalındığını kanıtlar niteliktedir

Minyatür, hat, tezhip, resim, heykel ve diğer sanatlarda aranan ilk özellik denge denilebilir. Minyatür genel anlamı ile dengeli kompozisyonlara sahip bir sanat dalı olduğundan denge ilkesi oldukça önemlidir. Kullanılan doğal renklerle oluşturulmaya çalışılan bir denge vardır. Bu renkler haricinde, minyatürlerin genelinde tercih edilen pastel renkler de tasarımda dengeyi sağlayan bir unsurdur. Kurgudaki denge de minyatür tasarımlarının önemli özelliklerindendir. Figürlerin ve mimari öğelerin yoğunluk dengesi, yatayda ve dikeyde kullanılan çizgi dengesi, kullanılan dokulardaki ve ölçüdeki denge tasarımı tasarım yapan unsurlardır. Minyatürde kullanılan vurgu ilkesi, tasarımda kullanılan nesnelere göre farklılık göstermektedir. Örneğin; minyatürlerde resmedilen sahnede önemli bir kişi ya da başka bir figür varsa (padişah, sadrazam, konuda vurgulanmak istenen mimari öğe gibi) bu nesneler boyut olarak daha büyük yapılır. Padişahlar boyut olarak daha büyük yapılıp vurgulandığı gibi, kıyafeti farklı renkte resmedilip vurgulanabilir.

Minyatürde süreklilik, tam anlamı ile kullanılan bir ilkedir. Minyatürde resmedilen hikâye, paftalara bölünür birden fazla olay bir minyatür eserinde anlatılabilir. Paftalara ayrılan bu alanlar, soldan sağa doğru ve yukarıdan aşağı doğru bir yol takip eder ve takip sonucu göz bu geçişleri kesintisiz olarak takip eder.



Resim 2: Surname-i Vehbi'den III. Ahmed'in oğullarının sünnet düğünü (soldan sağa süreklilik)

Tüm sanat dallarında olduğu gibi minyatürde de oran orantı ve görsel hiyerarşi tasarımın bütününü oluşturan bir ilkedir. Bu bağlamda minyatürler incelendiğinde her birinde oran orantının oldukça doğru kullanıldığı görülmektedir. Minyatürler, büyük ve küçük nesnelerin birleştiğinde ortaya çıkan uyumu gözler önüne sermektedir. Kütlesel olarak büyük alanın içine yapılan küçük detaylar, figürlerin boyutları ve fazlalığı minyatürün genel kurgusuna bakıldığında, orantılı durmaktadır. Bu orantıyı göz algılamakta ve tasarımda bir eksiklik hissetmemektedir. Minyatürde zıtlık öğesi, büyük ve küçük nesnelerin bir arada kullanılması ile oluşabilir. Tasarımdaki önemli nesneyi vurgulamak için zıtlık ilkesinden yararlanılır. Şöyle ki; pastel renklerin kullanıldığı alanın arasına canlı bir kırmızı kullanarak minyatürde zıtlık elde edilebilir. Ya da küçük ve detayları nesnelerin devamına resmedilen kütlesel bir öğe zıtlığı oluşturabilir. Minyatürde kullanılan öğelerin tamamı, bir bütünlük içerisinde tasarlanmıştır. Yan yana ve üst üste gelen renklerin oluşturduğu bütünlük, büyük ve küçük nesnelerin bir araya gelerek ortaya çıkardığı bütünlük ve kullanılan tüm tasarım öğelerinin oluşturduğu bütünlük; minyatürdeki bütünlük ilkesine örnek verilebilir.

DOI: 10.7816 /idil-07-46-15

SONUÇ

Osmanlı medeniyetinin görsel sanatlar alanında aşağı yukarı 500 yıl boyunca diğer medeniyetlere örnek anlayışlar temsil etmesindeki en büyük etkenlerden birisi minyatür sanatıdır. 18. yüzyıla kadar egemenliğini sürdüren bu sanat, 18. yüzyıl sonrasında yerini batı tipi yağlı boya portrelere bırakmıştır. Bu kopuş aslında bir basamağın eksikliğini yani geçiş formlarının olmaması ile beraber Türk çağdaş resim anlayışında da etkisini göstermiştir. Tasarım süreçleri, ilke ve ögelere bağlılıkları haricinde değişik üslupların kendi aralarındaki ortak özelliklerini barındırır. Bu, minyatürün karmaşık bir sanat olduğunun da göstermektedir. Ancak kabul etmek gerekir ki, minyatür ve çağdaş Türk resim sanatının birbirinden kopuktur. Türk resim sanatının eksikliklerinin giderilmesi ve hak ettiği yerlere gelebilmesi için önerilerin geliştirilmesi gerekmektedir.

Kaynakça:

Atalayer, Faruk. Temel Sanat Öğeleri, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1994.

Atalayer, Faruk. Çağdaş Temel Sanat (Tasarım) Eğitimi ve Postmodernite-Geleneksellik, 2004.

Adelson, E.H. ve Bergen, J.R. The Plenoptic Function and the Elements of Early Vision Computational Models of Visual Processing (Ed: M.S. Landy ve J.A. Movshon), Cambridge, MIT Press, 1991.

Arnheim, R. Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye, Berkeley, University of California Press, 2002.

Balcı, Yunus Baytekin ve Say, Nuran. Temel Sanat Eğitimi (2. Baskı), İstanbul, 2005.

Çınar, Kerim. Temel Tasar, Selçuk Üni. Mim. Fak. Ders Notu, Konya, 2005.

Denel, B."Method for Basic Design", Ankara, ODTÜ Mimarlık Fakültesi, 1979.

Elmas, Hüseyin. Çağdaş Türk Resminde Minyatür Etkileri, Konya, Arı Yayınevi, 2000.

Graves, M. The Art of Color and Design (2. Baskı), New York, McGraw-Hill Publishing,1951.

Gürer, Latife. Temel Tasarım (1. Baskı), İstanbul, İTÜ Rektörlüğü, 1990.

Kılıç, Hüsna. 16-18. YY. Osmanlı Minyatürlerinin Tasarım İlkeleri Açısından Değerlendirilmesi ve Çağdaş Yorumları, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya, Selçuk Üniversitesi, 2015

Rızayev, N. Hudu Açarı. Azerbaycan Neşriyatı, Bakü, s.135, 1995.

Thiel, P. Visual Awareness and Design, Seattle, University of Washington Press, 1981.