

**Bu kitaba sığmayan  
daha neler var!**



Karekodu okutun, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaşın!

**ÖDS**

**ÖĞRENCİ/ÖĞRETMEN  
DESTEK SİSTEMİ**

<https://ods.eba.gov.tr>

- Konu Anlatımlı Ders Videoları
- Soru Çözüm Videoları
- Ders Anlatım Videoları
- Çoktan Seçmeli Sorular



**eba**  
[www.eba.gov.tr](http://www.eba.gov.tr)



**BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA  
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.  
PARA İLE SATILAMAZ.**

ISBN: 978-975-11-6369-1

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik'in 5'inci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşınması Zorunlu Değildir.

PLASTİK SANATLAR ALANI | RESİM UYGULAMALAR ATÖLYESİ | 10 DERS MATERYALI

**MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ**

**RESİM UYGULAMALAR ATÖLYESİ**

PLASTİK SANATLAR  
ALANI



**10**

DERS MATERYALI





MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

PLASTİK SANATLAR ALANI  
RESİM UYGULAMALAR  
ATÖLYESİ

10

DERS MATERYALİ

YAZARLAR

Arzu SANCAR AKMEŞE  
Banu ATİK  
Cem TÜRKMAYALI  
Çetin AKMEŞE



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI .....	8041
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ .....	1969

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

### HAZIRLAYANLAR

<b>Dil Uzmanı</b>	Mehmet SARIKAYA
<b>Rehberlik Uzmanı</b>	Vakkas ÖZBEK
<b>Görsel Tasarım Uzmanı</b>	Recai ÖZÇELİK

ISBN: 978-975-11-6369-1

Millî Eğitim Bakanlığının 21.12.2021 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğüne ders materyali olarak hazırlanmıştır.





## İSTİKLÂL MARŞI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Mehmet Âkif Ersoy**

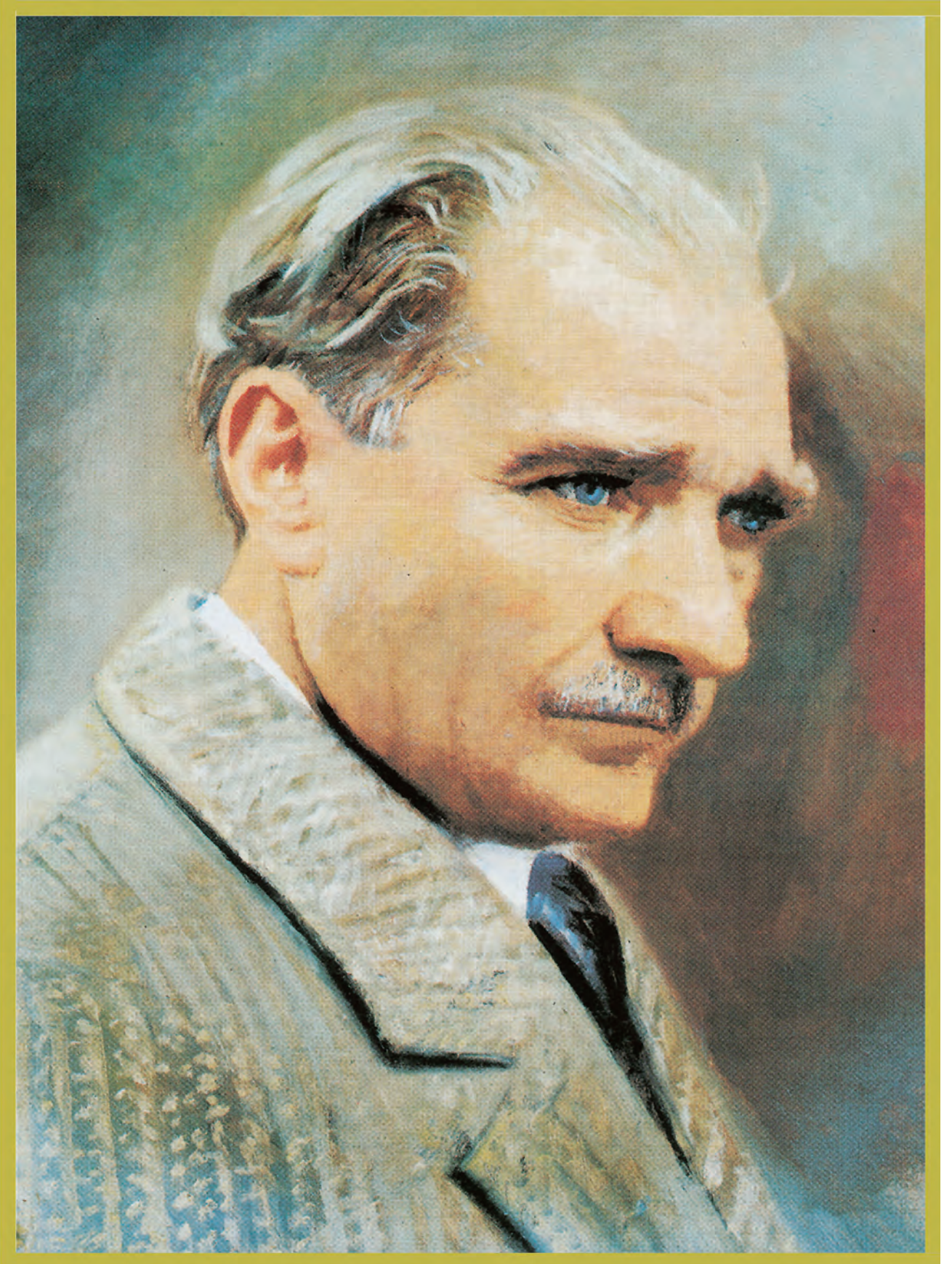
## GENÇLİĞE HİTABE

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

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

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

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK





# 1.

ÖĞRENME  
BİRİMİ

	DERS MATERYALİNİN TANITIMI .....	12
1.1.	DOĞAL OBJELER DESENİ YAPARAK DOKU ANALİZİ .....	14
1.1.1.	Desende Doku .....	19
1.1.2.	Dokuların Özellikleri ve Çizim Yöntemleri .....	21
1.1.3.	Dokuda Metamorfoz .....	23
1.1.	UYGULAMA .....	25
1.2.	GÜNLÜK EŞYA DETAY ANALİZLERİYLE DESEN .....	27
1.2.	UYGULAMA .....	29
1.3.	UYGULAMA .....	31
	OKUMA PARÇASI .....	33

# 2.

ÖĞRENME  
BİRİMİ

2.1.	İÇ MEKÂN ETÜDÜ .....	36
2.1.1.	Mekân Çizimlerinde Alan Bölünmesi .....	46
2.1.	UYGULAMA .....	49
2.1.2.	Işık-Gölge Kurallarına Göre İç Mekân Çizimi .....	51
2.2.	UYGULAMA .....	55
2.2.	DIŞ MEKÂN ETÜDÜ .....	57
2.3.	UYGULAMA .....	59
2.4.	UYGULAMA .....	61
2.5.	UYGULAMA .....	63
	OKUMA PARÇASI .....	65

# 3.

ÖĞRENME  
BİRİMİ

3.1.	ANTİK MODEL PORTRE (BÜST) ETÜDÜ .....	68
3.1.1.	Antik Büst Çizimi .....	72
3.1.	UYGULAMA .....	73
3.2.	ANTİK MODELDEN FİGÜR ETÜDÜ .....	75
3.2.	UYGULAMA .....	78
3.3.	SÜTUN BAŞLIĞI ETÜDÜ .....	80
3.3.	UYGULAMA .....	84
	OKUMA PARÇASI .....	86

# 4.

ÖĞRENME  
BİRİMİ

4.1.	PORTRE ÇİZİMİ .....	88
4.1.1.	İnsan Başının Formu ve Ölçü Oranları .....	92
4.1.2.	Başın Farklı Açılardan Duruşlarının Çizimi .....	93
4.1.	UYGULAMA .....	97
4.2.	YÜZÜN AYRINTILARINI ÇİZME .....	99
4.2.1.	Göz Formunun Ölçülere Uygun Çizimi .....	99
4.2.1.1.	İki Gözün Birlikte Çizimi .....	101
4.2.	UYGULAMA .....	102
4.2.2.	Kulak Formunun Ölçülere Uygun Çizimi .....	104
4.3.	UYGULAMA .....	105
4.2.3.	Burun Formunun Ölçülere Uygun Çizimi .....	107
4.2.4.	Dudak Formunun Ölçülere Uygun Çizimi .....	108
4.4.	UYGULAMA .....	110
4.5.	UYGULAMA .....	112
4.6.	UYGULAMA .....	114
4.3.	KARAKTERİSTİK PORTRE ETÜT ÇALIŞMASI .....	116
4.7.	UYGULAMA .....	117
4.3.1.	Canlı Modelden / Otoportre Karakteristik Özelliklerine Göre Portre Çizimi .....	119
4.3.2.	Portrenin Karakteristik Özelliklerinin Detay Etüdü .....	120
4.8.	UYGULAMA .....	121
	OKUMA PARÇASI .....	123

# 5

ÖĞRENME  
BİRİMİ

5.1.	İNSAN FIGÜRÜNÜ ÖLÇÜ-ORANLARINA GÖRE ÇİZME .....	126
5.1.1.	İnsan Figür Ölçüleri ve Birbirine Oranları .....	127
5.1.2.	Figür Parçalarının Oranları .....	130
5.1.2.1.	Erkek Figürünün İdeal Oranları .....	130
5.1.2.2.	Kadın Figürünün İdeal Oranları .....	130
5.1.2.3.	Çocuk Figürünün İdeal Oranları .....	131
5.1.	UYGULAMA .....	133
5.1.3.	Figürün Farklı Duruş Çizimleri .....	135
5.1.3.1.	Figürde Denge .....	137
5.1.3.2.	İnsan Figürü Çizim Aşamaları .....	138
5.2.	UYGULAMA .....	139
5.2.	EL VE KOL ÇİZİMLERİ .....	141
5.2.1.	Ellerin Farklı Şekillerde Detay Çizimleri .....	142
5.2.2.	Kolların Farklı Şekillerde Detay Çizimleri .....	143
5.3.	UYGULAMA .....	144
5.3.	AYAK VE BACAK ÇİZİMLERİ .....	146
5.3.1.	Ayakların ve Bacakların Detaylı Taslak Çizimleri .....	148
5.4.	UYGULAMA .....	149
5.3.2.	Ayak ve Bacak Kas Yapılarına Göre Detay Etüdü ve Çizimi .....	151
5.5.	UYGULAMA .....	156
5.4.	KISA SÜRELİ DURUŞLARDA HAREKETLİ İNSAN FIGÜRÜ ÇİZİMİ .....	158
5.6.	UYGULAMA .....	159
5.7.	UYGULAMA .....	161
5.8.	UYGULAMA .....	163
	OKUMA PARÇASI .....	165
6.1.	FÜZEN / SANGİN TEKNİĞİYLE UYGULAMALAR .....	168
6.1.	UYGULAMA .....	172
6.2.	KURU BOYA TEKNİKLERİYLE ÇİZİM UYGULAMALARI .....	174
6.2.	UYGULAMA .....	175
6.3.	YAĞLI PASTEL BOYA TEKNİĞİ .....	177
6.3.	UYGULAMA .....	179
6.4.	MÜREKKEPLİ KALEM (TÜKENMEZ VE PİLOT KALEM) TEKNİKLERİYLE ÇİZİM UYGULAMALARI .....	181
6.4.	UYGULAMA .....	183
6.5.	UYGULAMA .....	185
6.6.	UYGULAMA .....	187
	OKUMA PARÇASI .....	189
7.1.	SULU BOYA TEKNİĞİ .....	192
7.1.	UYGULAMA .....	198
7.2.	LAVİ TEKNİĞİ .....	200
7.2.	UYGULAMA .....	204
7.3.	GUAJ BOYA TEKNİĞİ .....	206
7.3.	UYGULAMA .....	208
7.4.	Akrilik Boya Tekniği .....	210
7.4.1.	Resim Sanatında Reprodüksiyon .....	212
7.4.	UYGULAMA .....	213
7.5.	UYGULAMA .....	215
	OKUMA PARÇASI .....	218

# 6

ÖĞRENME  
BİRİMİ

# 7

ÖĞRENME  
BİRİMİ



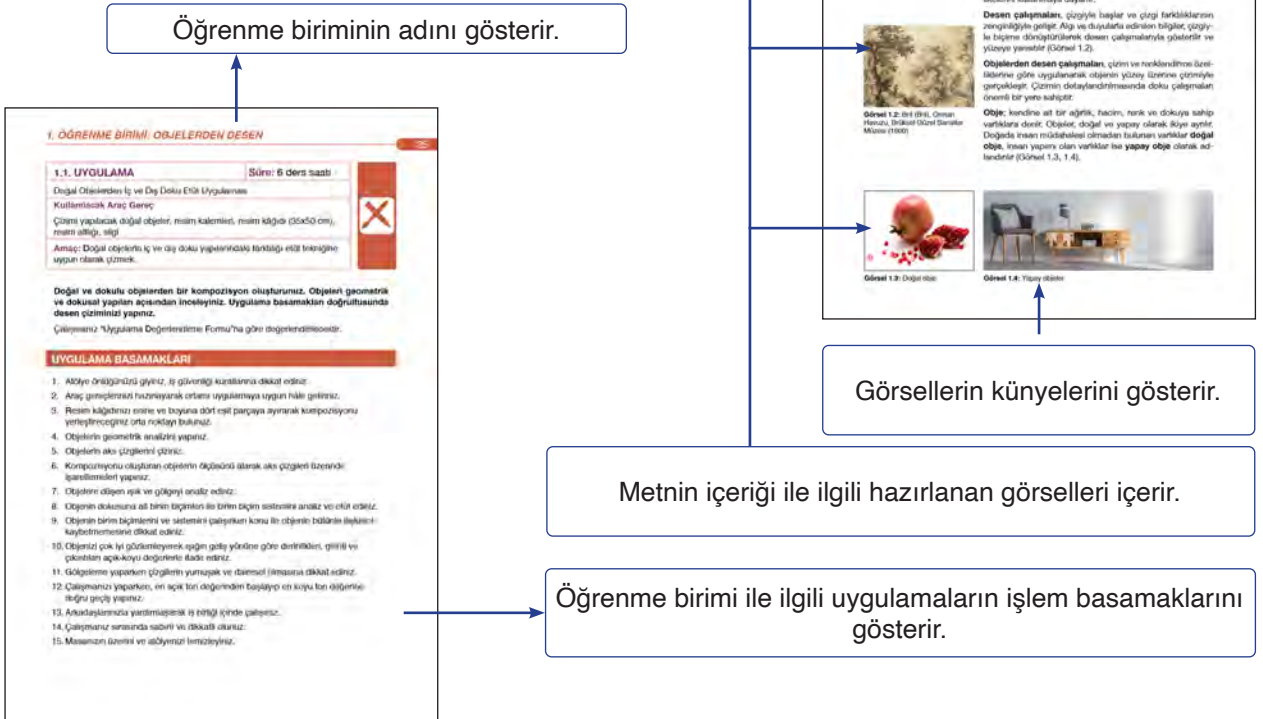
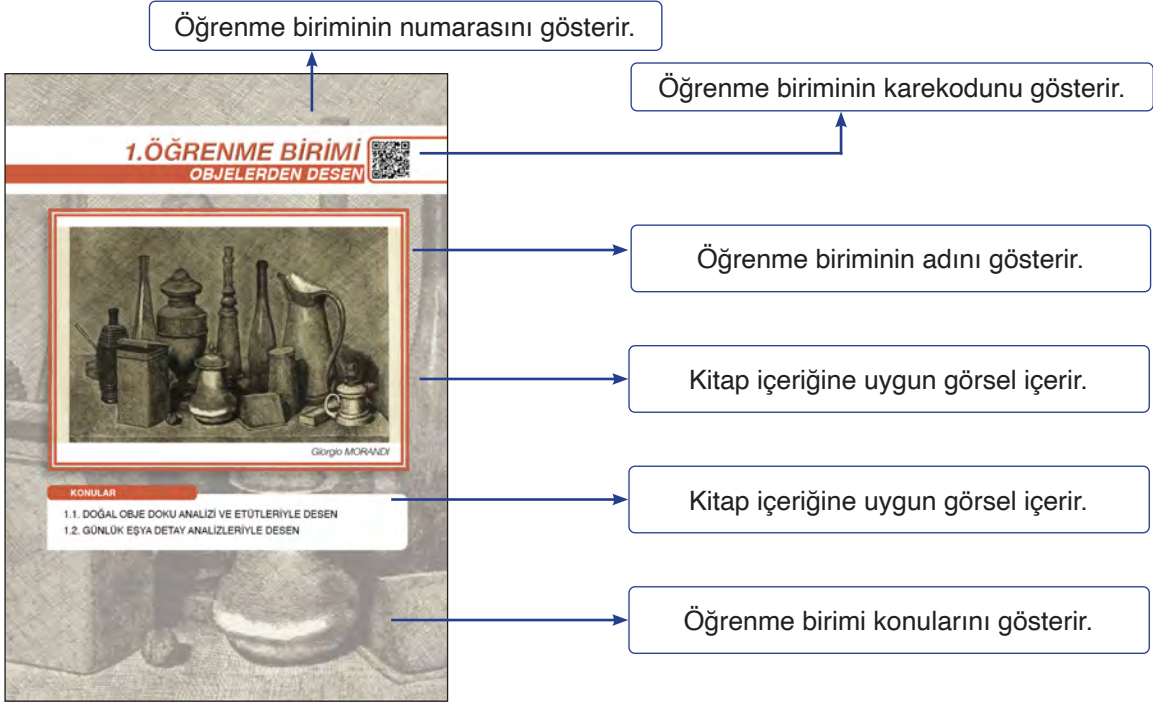
# 8

ÖĞRENME  
BİRİMİ

8.1.	BİR FİGÜRLÜ HAYALDEN KOMPOZİSYON .....	220
8.1.1.	Günlük Yaşam Resimleri (Janr Resmi), İmgesel Resim ve Özellikleri .....	223
8.1.2.	İnsan Figürünün Farklı Yönlerden Oran-Orantı Kurallarına Uygun Çizimi .....	225
8.1.3.	Belirlenen Bir Konu Çerçevesinde Kurgu Yapararak Hareketli İnsan Figürü Çizimi .....	228
8.1.	UYGULAMA .....	229
8.1.4.	Hayvan Figürleri Çizimi .....	231
8.2.	UYGULAMA .....	233
8.2.	İKİ FİGÜRLÜ KOMPOZİSYON ÇİZİMİ .....	235
8.2.1.	Belirli Bir Konu Çerçevesinde Hayalden İkili İnsan / Hayvan Figürü Çizimi .....	236
8.3.	UYGULAMA .....	237
8.3.	KONULU MEKÂN ÇİZİMLERİ .....	239
8.4.	FİGÜRLERİN MEKÂN İÇİNDE ÇİZİMİ .....	240
8.4.1.	Belirli Bir Konu Çerçevesinde Perspektif Kurallarına Göre Mekân Tasarımı .....	241
8.4.	UYGULAMA .....	242
8.5.	ÇOK FİGÜRLÜ KONULU İMGESEL KOMPOZİSYONU.....	244
8.5.1.	Edebî Ürünün İmgesel Kompozisyon .....	244
8.5.2.	Ulusal Değerler ve Kahramanlarla İlgili İmgesel Kompozisyon .....	246
8.5.3.	Rüyalar ve Hayallerle İlgili İmgesel Kompozisyon .....	249
8.5.4.	Sportif Etkinliklerle İlgili İmgesel Kompozisyon .....	250
8.5.5.	Sanat Etkinlikleri Konusunda İmgesel Kompozisyon .....	251
8.5.6.	Gelenek, Görenek ve Eğlencelerle İlgili İmgesel Kompozisyon .....	252
8.5.7.	Manevi Değerlerimizle İlgili İmgesel Kompozisyon .....	254
8.5.	UYGULAMA .....	255
8.6.	UYGULAMA .....	257
8.7.	UYGULAMA .....	259
	OKUMA PARÇASI .....	261
9.1.	KARAKTER OLUŞTURMA .....	264
9.1.1.	Karikatür Çizimlerine Uygun Karakter Çizimleri .....	267
9.1.	UYGULAMA .....	269
9.2.	STORYBOARD (HİKÂYE PANOSU) HAZIRLAMA .....	271
9.2.1.	Storyboardun Kullanım Alanları .....	271
9.2.2.	Storyboard Hazırlamada İşlem Basamakları .....	272
9.2.3.	Storyboard Uygulamalarında Tipografi .....	276
9.2.	UYGULAMA .....	277
9.3.1.	Marker Boyalar .....	279
9.3.	UYGULAMA .....	281
9.4.	UYGULAMA .....	283
	İş Sağlığı ve Güvenliği Tedbirleri .....	285
	Kaynakça.....	286

# 9

ÖĞRENME  
BİRİMİ



# 1.ÖĞRENME BİRİMİ

## OBJELERDEN DESEN



*Giorgio MORANDI*

### KONULAR

- 1.1. DOĞAL OBJE DOKU ANALİZİ VE ETÜTLERİYLE DESEN
- 1.2. GÜNLÜK EŞYA DETAY ANALİZLERİYLE DESEN



## 1.1. DOĞAL OBJELER DESENİ YAPARAK DOKU ANALİZİ



**Görsel 1.1:** Paquette (Peket), Siyah Vazolu Natürmort, Chicago (Şikago) Sanat Enstitüsü (1984)

**Desen** bir obje (nesne, cisim), fikir veya kavramın renk kaygısı olmadan çizgi ve lekelerle yüzeye aktarılmasıdır. Desen sözcüğü akla objenin biçimini (şekli), sınırını ve dış görünüşünü getirir. Desen uygulaması; her türlü çizim aracının kullanıldığı (kalem, tebeşir, füzen, fırça, çivi vb.) objenin biçim, dış görünüş ve formunu oluşturmak için kullanılan bir yöntemdir (Görsel 1.1). Üç boyutlu bir obje, desen aracılığıyla yüzeye iki boyutlu olarak aktarılır ve izleyicide üç boyut hissi uyandırır. Resimde çizgi ve lekelerle oluşturulan desenler, gerektiğinde renkle

de desteklenebilir. Ancak renk, ana eleman değildir. Nitelikli bir desen çalışması çok sayıda gözlem yapmaya, geometrik kurgu ve kompozisyon şeması çıkarmaya ve oran-orantı ilkelerini kullanmaya dayanır.

**Desen çalışmaları**, çizgiyle başlar ve çizgi farklılıklarının zenginliğiyle gelişir. Algı ve duyuyla edinilen bilgiler, çizgiyle biçime dönüştürülerek desen çalışmalarıyla gösterilir ve yüzeye yansıtılır (Görsel 1.2).



**Görsel 1.2:** Bril (Bril), Orman Havuzu, Brüksel Güzel Sanatlar Müzesi (1600)

**Objelerden desen çalışmaları**, çizim ve renklendirme özelliklerine göre uygulanarak objenin yüzey üzerine çizimiyle gerçekleşir. Çizimin detaylandırılmasında doku çalışmaları önemli bir yere sahiptir.

**Objeler**; kendine ait bir ağırlık, hacim, renk ve dokuya sahip varlıklara denir. Objeler, doğal ve yapay olarak ikiye ayrılır. Doğada insan müdahalesi olmadan bulunan varlıklar **doğal obje**, insan yapımı olan varlıklar ise **yapay obje** olarak adlandırılır (Görsel 1.3, 1.4).



**Görsel 1.3:** Doğal obje



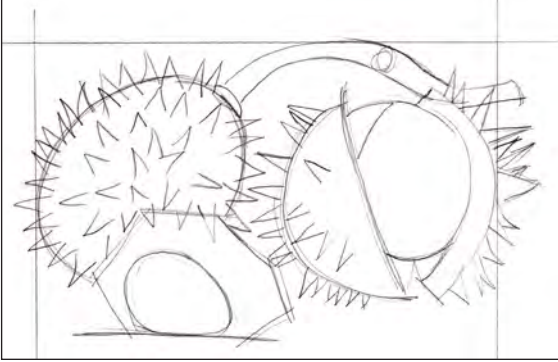
**Görsel 1.4:** Yapay objeler

**Eskiz;** resim, heykel, seramik, grafik ve diğer görsel sanatlarla ilgili alanlarda orijinal çalışma yapılmadan önce hazırlanan taslak çalışmalarıdır (Görsel 1.5).

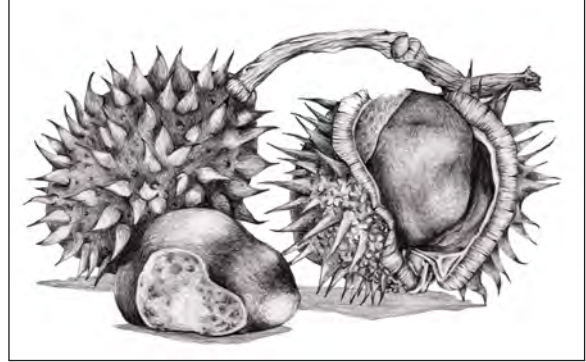
**Etüt,** objenin birebir ayrıntılı olarak çizilerek veya boyanarak yüze aktarılmasıdır. Doğal veya yapay objenin hangi maddeden (cam, demir, ahşap, kâğıt, kumaş, bitki, meyve, sebze vb.) olduğunu hissettirmek amacıyla temel sanat elemanlarından (nokta, çizgi, leke, doku, ışık-gölge) faydalanılmaktadır (Görsel 1.6).

“Sanatçı, esaslı kültür sahibi olmalı ve tarihi iyi bilmelidir.”

ATATÜRK



Görsel 1.5: Doğal obje eskiz çalışması



Görsel 1.6: Doğal obje etüt çalışması

**Kompozisyon,** bir sanat eserini oluşturan elemanların güzel görünmesi için belli bir düzenle bir araya getirilmesidir. Kompozisyon, açık ve kapalı olarak iki grupta incelenir (Görsel 1.7):

- **Açık (barok) kompozisyon,** konunun yüzeyin tamamına dağıtılmasıdır. Konu, resim düzleminin dışında sürüp gitme izlenimine sahiptir. Daha çok çağdaş resim sanatında kullanılır (Görsel 1.8).
- **Kapalı (klasik) kompozisyon,** yüzeyde betimlenen konunun tamamının belirli bir sınır içinde olmasıdır (Görsel 1.9).



Görsel 1.7: Matham (Metam), San Francisco (Sen Fransisko) Güzel Sanatlar Müzesi (1622)



Görsel 1.8: Caravaggio (Karavaço), Akşam Yemeği, Londra Ulusal Galerisi (1601)



Görsel 1.9: Weyden (Weydin), Haberci, Louvre (Luur) Müzesi (1440)





**Görsel 1.10:** Matisse (Matis), Natürmort, Metropolitan Müzesi (1924)



**Görsel 1.11:** Van Gogh (Van Gogh), Saman Yığınları, Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesi (1888)



**Görsel 1.12:** Sander (Sander), Natürmort, Metropolitan Sanat Müzesi (1931)

**Görsel 1.13:** Picasso (Pikasso), Natürmort, Metropolitan Sanat Müzesi (1909)

Kompozisyonu oluşturan çeşitli öğeler vardır.

**Denge:** Kompozisyonun düzenlenmesi ve bütünlüğüne ulaşabilmesi için gerekli olan en önemli unsurlardan biridir. Desen çiziminde kompozisyon dengesi, yatay ve dikey çizgilerle kurulur. Tek yöne doğru eğik kullanılan çizgiler, dengeyi bozduğu için birbirine zıt yönlerde yerleştirilerek desende denge oluşturulur.

**Açık-Koyu:** Işık, varlıkların her yanına eşit ölçüde gelmediği zaman renk farkları ortaya çıkar. Açık-koyu, bir rengin ışıktan gölgeye geçiş yaparken aldığı ton dereceleridir. Resme boyut kazandırmak ve hacim yaratmak için ışık-gölge ve açık-koyu kontrastları ile bunların ara değerleri kullanılır (Görsel 1.10).

**Hareket:** Resim yüzeyindeki yön değişikliği ve çizgiler, desene dinamizm katar. Figür veya objenin yön değiştirmesi, dik ve yatay yüzeylerin eğim hâlinde olması yüzeylere hareket hissi verir. Yatay ve dikey çizgiler durgunluk, eğik ve kavisli yumuşak çizgiler ise hareket hissi verir.

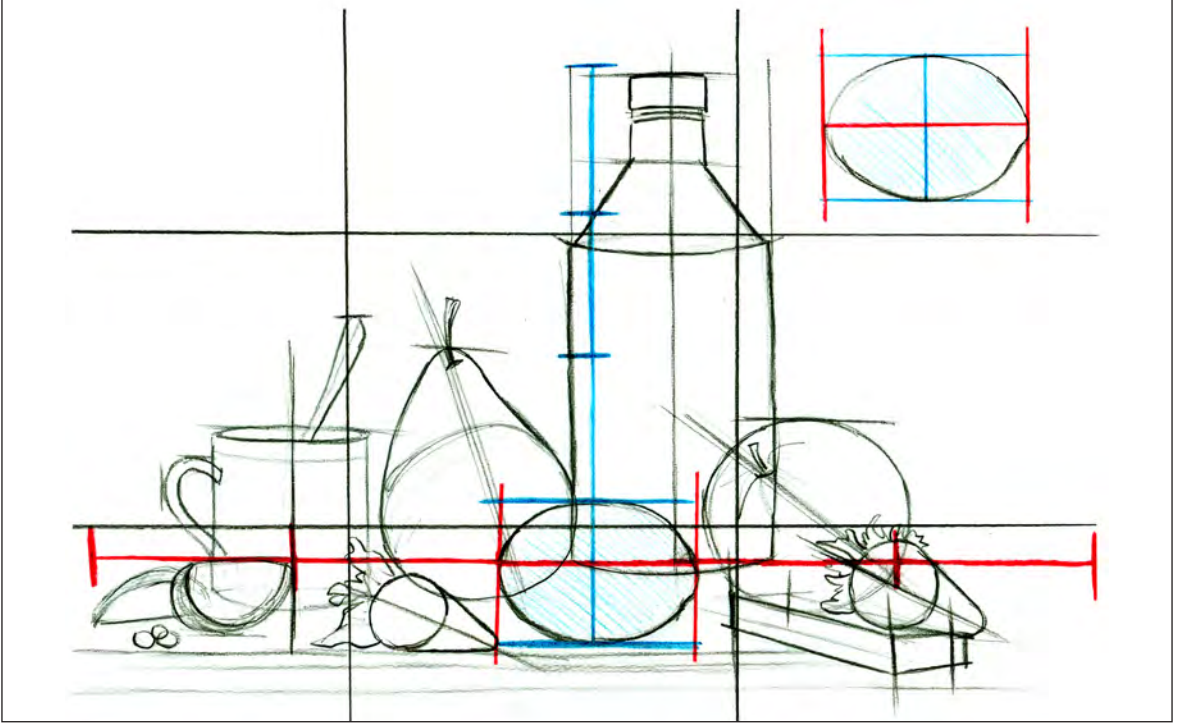
**Ritim:** Resim sanatında çizgi, şekil ve renklerin belirli ve düzenli aralıklarla meydana gelen uyumudur.

**Üslup:** Bir yapıtın belli bir sanatçı, akım, dönem veya bölgenin özelliklerini bünyesinde bulundurmasıdır. Üslupla ilgili yargıya renk, biçim ve kompozisyona bakılarak varılır (Görsel 1.11, 1.12, 1.13).



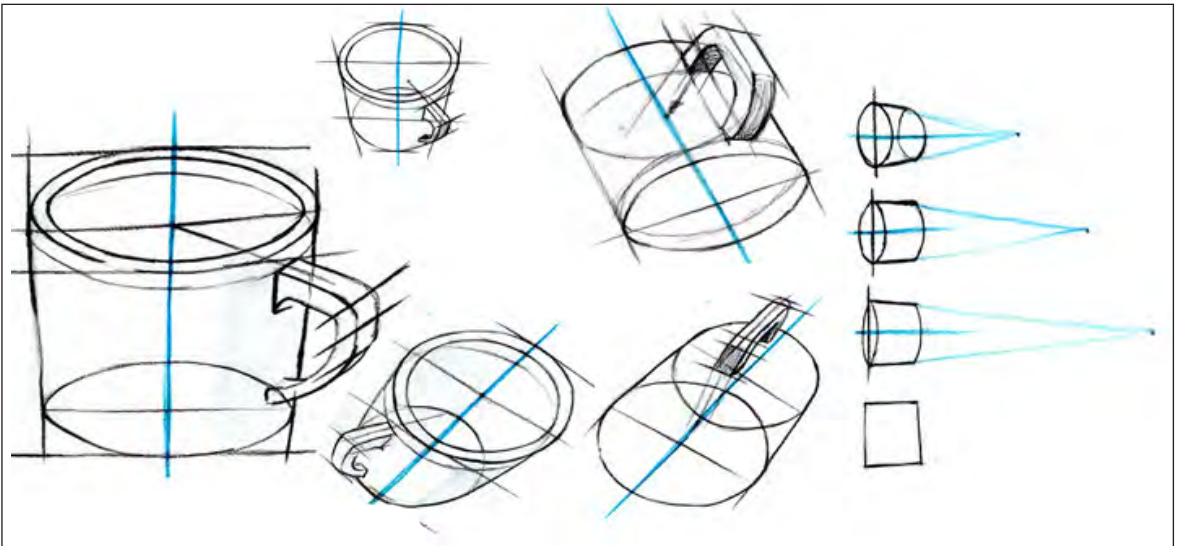


**Oran-Orantı:** Desende iki obje veya figürün hem bütününde hem de birbirleri arasında oluşan büyüklük-küçüklük, darlık-genişlik, uzunluk-kısalık gibi ayrıntıdır (Görsel 1.14).

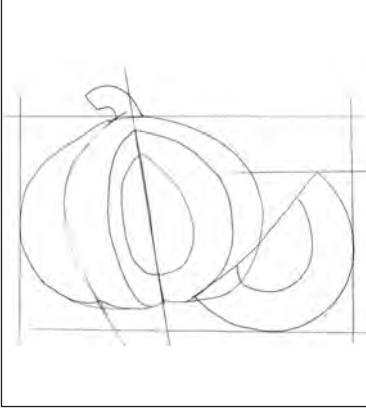


Görsel 1.14: Kompozisyonda oran-orantı

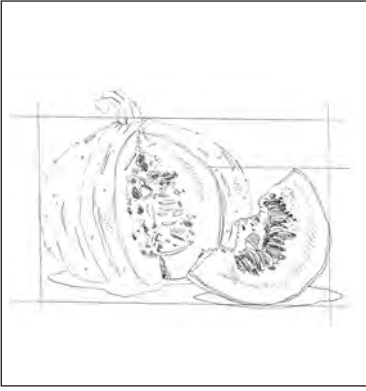
**Aks:** Eşya, hayvan, bitki, insan gibi varlıkların orta kısımlarından yatay ve dikey çizgilerle bölünmesiyle ortaya çıkan simetrik yapılardır. Çizimlerde ahenk, sağlamlık ve doğru bir betimleme için aks çizimleri kullanılır (Görsel 1.15).



Görsel 1.15: Bir objenin farklı yönlerden aks çizimleri



**Görsel 1.16:** Doğal obje çizim aşaması 1



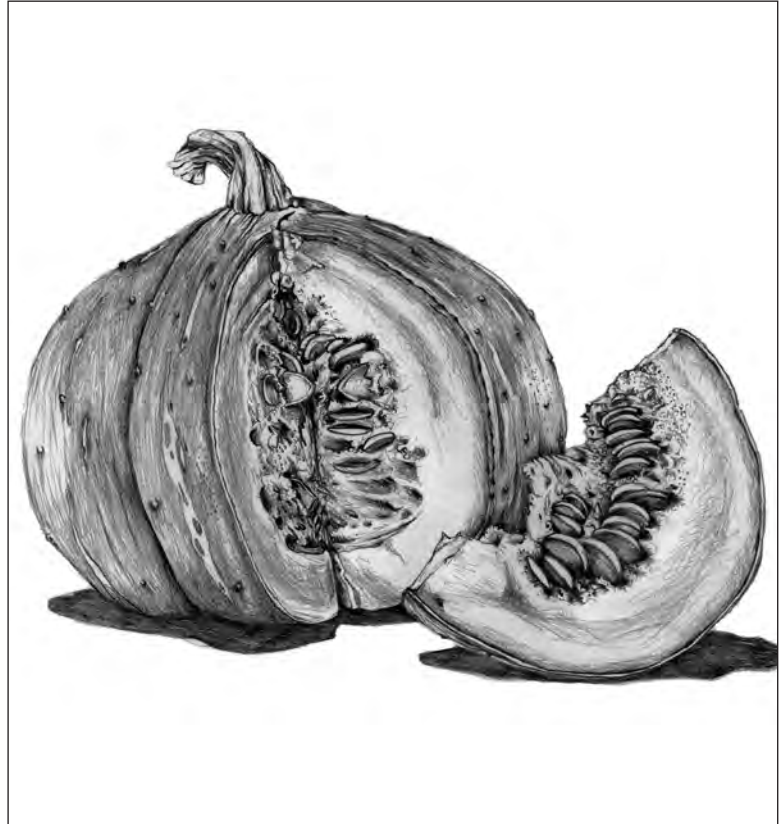
**Görsel 1.17:** Doğal obje çizim aşaması 2



**Görsel 1.18:** Doğal obje çizim aşaması 3

Desen çizim aşamaları genel olarak şu şekildedir:

- Desen uygulamalarına başlarken, kompozisyon kuralları göz önünde bulundurularak eskiz çalışmaları yapılabilir.
- Çizim yapılırken obje, figür veya kompozisyonların öncelikle aks çizimleri çizilir.
- Çizimden sonra ölçü alınarak birbirleri üzerindeki oran-orantı durumlarına göre aks çizimleri üzerine işaretleme yapılır. Bu teknik bütün çizim çalışmalarında kullanılabilir (Görsel 1.16).
- Kompozisyonu oluşturan elemanların yapısı geometrik olarak belirlenir. Bu formlar, derinliği olmayacak ve üzerinde oynama yapılabilecek şekilde çizilir.
- Gözlem sonucuna göre detaylar belirlenir (Görsel 1.17).
- Objeye ait doku ayrıntıları dikkate alınarak etüt edilir (Görsel 1.18).
- Işık-gölge unsurları göz önünde bulundurularak hacimlendirme yapılır (Görsel 1.19).



**Görsel 1.19:** Doğal obje çizim aşaması 4

## 1.1.1. Desende Doku

Dokunma duyusuyla edinilen, zamanla görme duyusuyla zenginleşen yüzeye ait nesnel bilgilere **doku** denir. Her şeyin kendine has bir yüzeyi ve bu yüzeye kendine özel görünüm veren dokusal bir yapısı vardır. Dokuya ait bilgiler algıyı geliştirir, yüzeyler üzerindeki doku etkisinin fark edilmesini ve tanınmasını sağlar. Görsel sanatlarda doku, bakılan yüzeylerin gözde bıraktığı dokunma etkisidir. Varlıkların sahip olduğu dokular işlevleriyle bağlantılıdır. Mimariden heykele, resimden süsleme sanatlarına kadar birçok alanda kullanılır. Dokular farklı şekillerde gruplandırılarak incelenir.



Görsel 1.20: Doğal doku, deniz kabuğu



Görsel 1.21: Yapay doku, seramik mozaik



Görsel 1.22: İç ve dış doku



Görsel 1.23: Gerçek doku

Dokular, oluşumları yönünden ikiye ayrılır.

- **Doğal Doku:** Her objenin kendine özgü dokusudur (Görsel 1.20).
- **Yapay Doku:** Doğa ürünü olmayan, insan eliyle üretilen dokudur (Görsel 1.21).

Dokular, buldukları yer yönünden ikiye ayrılır.

- **İç Doku:** Objenin iç yapısına ait dokudur.
- **Dış Doku:** Objenin iç yapısının yüzeydeki görünümüdür (Görsel 1.22).

Dokular, duyumları yönünden ikiye ayrılır.

- **Gerçek Doku:** Gözle görülen, dokunulduğunda girintili çıkıntılı olan dokudur (Görsel 1.23).
- **Görsel Doku:** Tasarım ve resim sanatında kullanılan nokta, çizgi, renk ve açık-koyu değerlerle yapılan dokudur (Görsel 1.24).



Görsel 1.24: Görsel doku

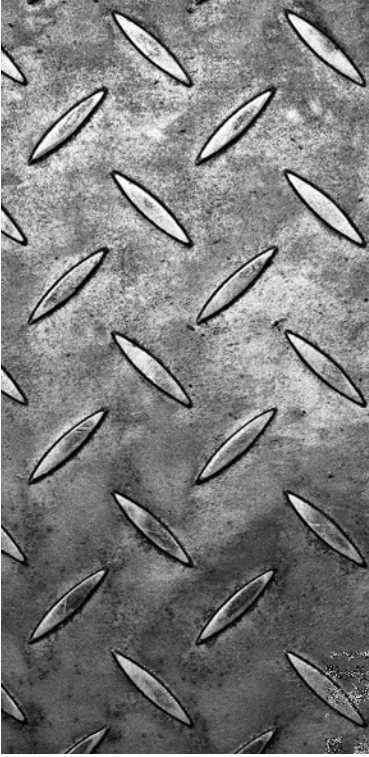




Görsel 1.25: Serbest doku

Dokular, biçimsel özellikleri yönünden ikiye ayrılır.

- **Serbest Doku:** Benzer ya da aynı birimlerin yüzeyde serbestçe yer aldığı dokudur (Görsel 1.25).
- **Geometrik Doku:** Doğada geometrik formda bulunan dokudur (Görsel 1.26).



Görsel 1.26: Geometrik doku



Görsel 1.27: Napoletano (Napolitano), Deniz Kabukları, Floransa Palatina Sanat Galerisi (1618)

Dokular, anlatım yolları yönünden ikiye ayrılır.

- **Taklit Doku:** Dokulu yüzeyin gözlenip etüt edilmesiyle çalışılan dokudur (Görsel 1.27).
- **Buluş Doku:** Dokulu bir objeden yola çıkılarak ya da tamamen yaratıcı düşünceyle oluşturulan özgün dokudur (Görsel 1.28).

Dokular, psikolojik özellikleri yönünden altıya ayrılır.

- **Sert Doku:** Açık-koyu zıtlıklarının fazla olduğu dokudur.
- **Yumuşak Doku:** Açık-koyu etkisinin zayıf olduğu dokudur.
- **Orta Sert Doku:** Açık-koyu etkisinin ne çok zayıf ne de çok fazla olduğu dokudur.
- **Yakın etkili doku:** Algıda yakın görünme etkisi bırakan sert ve koyu lekeli, sıcak renkli ve parlak dokudur.
- **Uzak Etki Bırakan Doku:** Algılamada uzak görünme etkisi bırakan yumuşak, soğuk ve mat görünümlü, açık lekeli dokudur.
- **Mat ve Parlak Doku:** Matlık ve parlaklık etkisiyle dokuya farklı duyumlar bırakan dokudur.



Görsel 1.28: Kooning(Konin), Kazı (detay), Chicago Sanat Enstitüsü (1950)

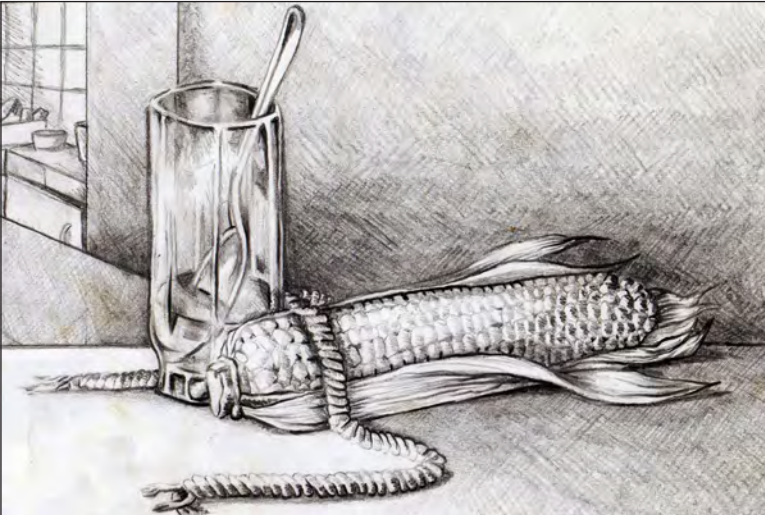
## 1.1.2. Dokuların Özellikleri ve Çizim Yöntemleri

Doku çalışması uygulamalarında nokta-çizgi, açık-koyu ve renk uyumlarıyla çok sayıda tasarım yapılabilir. Doku yüzeyi hangi tipte olursa olsun parça ile bütün arasında bağlantılar bulunur. Doku çalışmaları desenlere hacim kazandırmak ve açık-koyu ilişkisini kurulabilmek için gereklidir. İyi bir doku çalışması için dokulara ait bazı özelliklerin bilinmesi gerekir (Görsel 1.29, 1.30, 1.31).



Görsel 1.30: Doğal ve yapay objelerden doku çalışması

Bir objenin görme veya dokunma duyusuyla algılanan kendi özüne ait gerçek hâline **biçim** denir. Doku üzerinde aynı karakter özelliği taşıyan biçimlerin değişiklik göstermeden aynı yönde tekrarlamasına ise **birim biçim** denir. Birim biçim, dokuyu meydana getiren biçimlerin her biri olarak da tanımlanır (Görsel 1.32).



Görsel 1.31: Doğal ve yapay objelerden doku çalışması



Görsel 1.29: Dürer (Dürer), Kıyafet, Staatliche (Stalik) Müzesi (1508)



Görsel 1.32: Detay (Görsel 1.29)





**Görsel 1.33:** Yapay objelerin doku çalışması



**Görsel 1.34:** Doğal ve yapay objelerin doku çalışması



**Görsel 1.35:** Yapay objelerin doku çalışması



**Görsel 1.36:** Savery (Seyvri), Ağaç, Metropolitan Sanat Müzesi (1607)

Birim biçimler birbiriyle aynı ölçüde ya da birbirini tamamlayan birim biçimlerin belli bir sisteme göre bir araya gelmesiyle yüzeyi oluşturur. Dokuların özellikleri şu şekildedir:

- Dokunun görsel etkisini anlamak için doğal veya yapay ışık olması gerekir.
- Her objede doku vardır (Görsel 1.33).
- Dokunun yapısı işlevle ilgilidir.
- Doku, yüzeyle ilgilidir.
- Dokunun derinliği bulunur. Dokuda bulunan girinti ve çıkıntılar iyi ışık ile daha güzel analiz edilir (Görsel 1.34).
- Doğal dokularda eşit birim biçimler sayısal olarak eşlik göstermez ancak bütüne bakıldığında birbirini tamamlayarak yapıyı oluşturur.
- Bazı dokularda yapı, tekrarlama yoluyla aynı ölçüde ve aynı yönde devam ederek, değişikliğe uğramadan oluşur.
- Dokuda ritim (tekrar), arttıkça büyür. Ritim farklı yönlerde, aynı veya farklı ölçülerde gelişir.
- Renk kullanılarak yapılan uygulamalarda dokuya görsel anlamda katkı sağlanır.

Doku çizimini doğru yapabilmek için önemli noktalar vardır. Dokunun yapısını oluşturan görsel değerler o objenin niteliklerini oluşturur. Doku uygulamalarında objelerin niteliklerine uygun ve birim biçimleriyle ilgili gerçekçi veya yoruma dayalı çalışmalar yapılır (Görsel 1.35, 1.36). Burada amaç obje resmi yapmak değil, objeye ait nitelikleri veren biçimsel değerleri ifade etmektir. Yoruma dayalı bir çalışma yapılacaksa dokunun yapısına ait birim biçimlerden yola çıkılır.

Doku çalışmaları farklı malzemelerle de yapılabilir (kil çamuru, kâğıt, karton, plastik malzemeler vb.). Açık-koyu değerlerin değişmesiyle doku çizimleri yapılabilir. Dokunun uzaklaşıp yaklaşması ve bir merkezde toplanıp dağılmasıyla optik tesirlerde doku çizimleri yapılabilir.

Doku çiziminde en önemli faktör ışıktır. Doku uygulaması süsleme faktörü ve boya katmanları kullanılarak, birim tekrarı yapılarak ve kolaj çalışmasıyla da gerçekleştirilebilir. Çalışmalar sırasında ayrıntılı gözlem ve inceleme yapmak önemlidir.

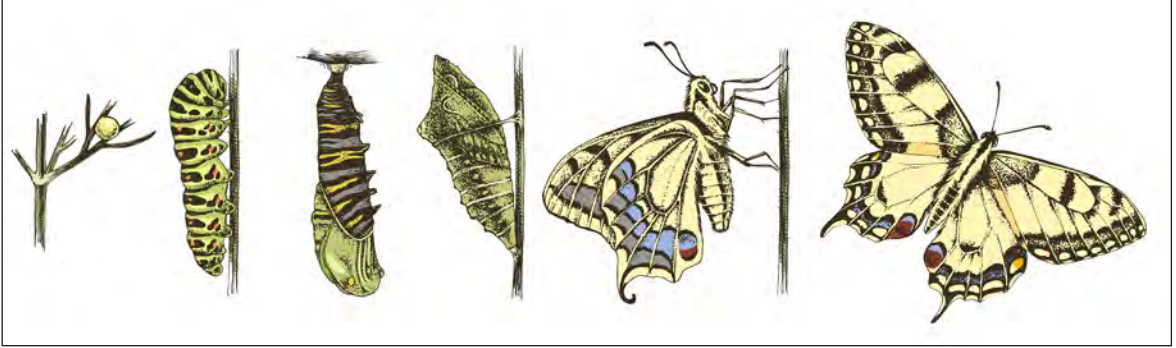


## 1.1.3. Dokuda Metamorfoz

**Metamorfoz;** başkalaşım, değişim olarak tanımlanır. Başkalaşım, bir biçimin bir başka şekle dönüşmesidir. Dokuda metamorfoz, bir veya birden fazla birim biçimin olduğu gibi kullanılarak veya başkalaştırılarak yapıldığı çalışmalardır. Bu çalışmalarla farklı ve özgün yeni biçim ve tasarımlar yapılır (Görsel 1.37, 1.38,1.39).



Görsel 1.37: Doğada metamorfoz, etüt çalışması



Görsel 1.38: Doğada metamorfoz, renkli desen çalışması

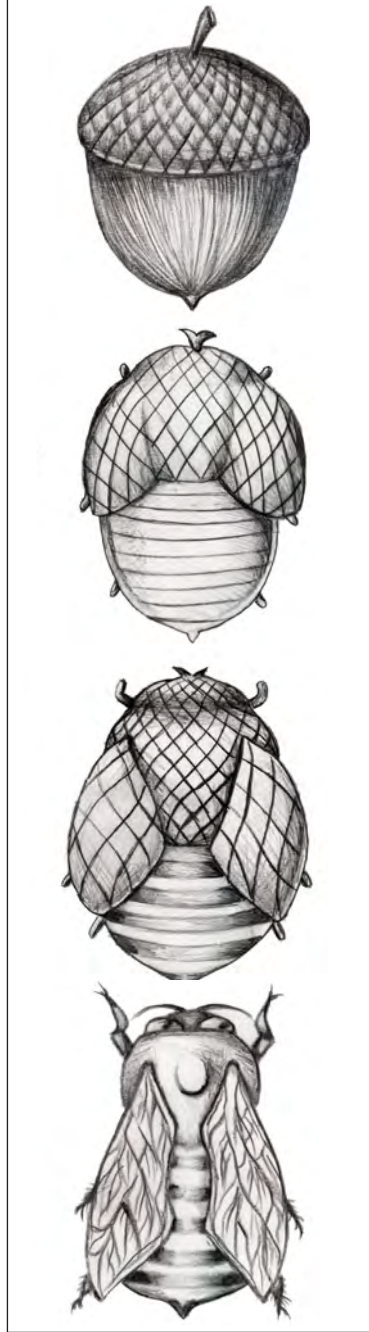


Görsel 1.39: Harften metamorfoz çalışması

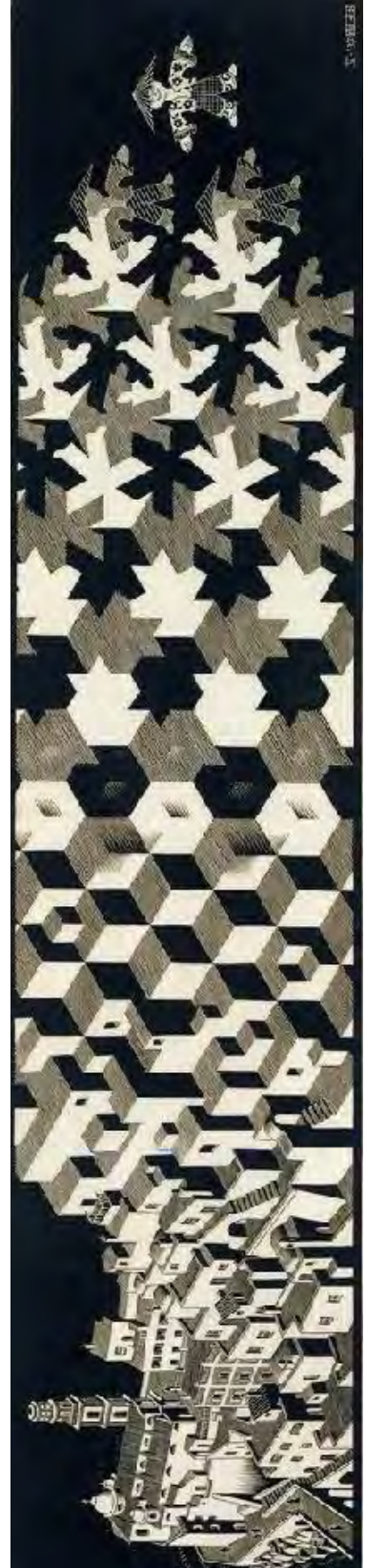
Doku çalışmalarında objenin ayrıntıları ve en küçük birimin tüm yüzeyle olan bağlantısı incelenir (Görsel 1.40, 1.41, 1.42). Analiz etme (çözümleme), bütünü oluşturan ayrıntıların gözlemlenerek en küçük birimin bütünüle olan ilişkisinin incelenmesidir. Bu nedenle bir objenin doku özellikleri çalışılacağı zaman yüzey yapısı incelenerek çizim ve metamorfoz yöntemi belirlenir.



**Görsel 1.40:** Fare figüründen günlük eşya metamorfoz çalışması



**Görsel 1.41:** Palamuttan arı figürü metamorfoz çalışması



**Görsel 1.42:** Escher (Eşer), Metamorfoz I, Roosevelt (Ruzveld) Koleksiyonu (1937)

<b>1.1. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Doğal Objelerden İç ve Dış Doku Etüt Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b> Çizimi yapılacak doğal objeler, resim kalemleri, resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, silgi	
<b>Amaç:</b> Doğal objelerin iç ve dış doku yapılarındaki farklılığı etüt tekniğine uygun olarak çizmek.	



**Doğal ve dokulu objelerden bir kompozisyon oluşturunuz. Objeleri geometrik ve dokusal yapıları açısından inceleyiniz. Uygulama basamakları doğrultusunda desen çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdınızı enine ve boyuna dört eşit parçaya ayırarak kompozisyonu yerleştireceğiniz orta noktayı bulunuz.
4. Objelerin geometrik analizini yapınız.
5. Objelerin aks çizgilerini çiziniz.
6. Kompozisyonu oluşturan objelerin ölçüsünü alarak aks çizgileri üzerinde işaretlemeleri yapınız.
7. Objelere düşen ışık ve gölgeyi analiz ediniz.
8. Objenin dokusuna ait birim biçimleri ile birim biçim sistemini analiz ve etüt ediniz.
9. Objenin birim biçimlerini ve sistemini çalışırken konu ile objenin bütünüle ilişkisini kaybetmemesine dikkat ediniz.
10. Objenizi çok iyi gözlemleyerek ışığın geliş yönüne göre derinlikleri, girinti ve çıkıntıları açık-koyu değerlerle ifade ediniz.
11. Gölgeleme yaparken çizgilerin yumuşak ve dairesel olmasına dikkat ediniz.
12. Çalışmanızı yaparken, en açık ton değerinden başlayıp en koyu ton değerine doğru geçiş yapınız.
13. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
14. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
15. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Kompozisyonu oluşturdu.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Objelerin aks çizgileri üzerinde ölçü çizgilerini belirleyerek geometrik kurguyu yaptı.					
6.	Objelerin dokularına uygun olarak, birim biçimlerini ve sistemini çalışırken objenin bütünle ilişkisini kaybetmesine dikkat etti.					
7.	Kompozisyonu gözlemleyerek ışığın geliş yönüne göre derinlikleri, girinti ve çıkıntıları açık-koyu değerlerle ifade etti.					
8.	İşığın geliş yönüne ve objenin formuna göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

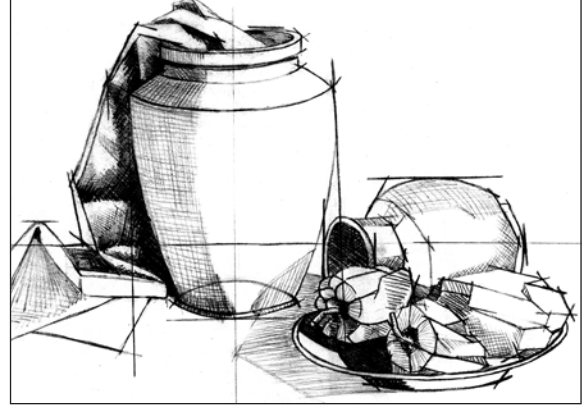


## 1.2. GÜNLÜK EŞYA DETAY ANALİZLERİYLE DESEN

**Detay**, bütünü içindeki ayrıntılardır. Resim sanatında detaylar yapıyı oluşturur. Detaylı çalışma, üzerinde çalışılacak eşyanın ayrıntılarıyla çizilmesidir. Desen çalışmalarında çizimi yapılacak objenin incelenmesi detaylı çizebilme gücünü artırır (Görsel 1.43, 1.44).

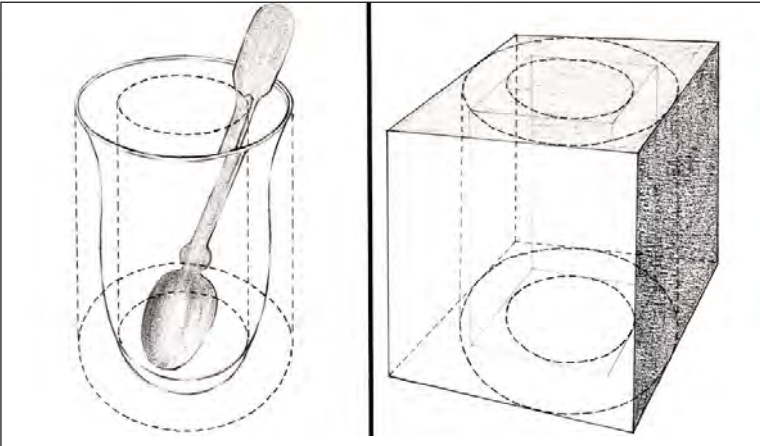


**Görsel 1.43:** Günlük eşyaların kompozisyon çalışması

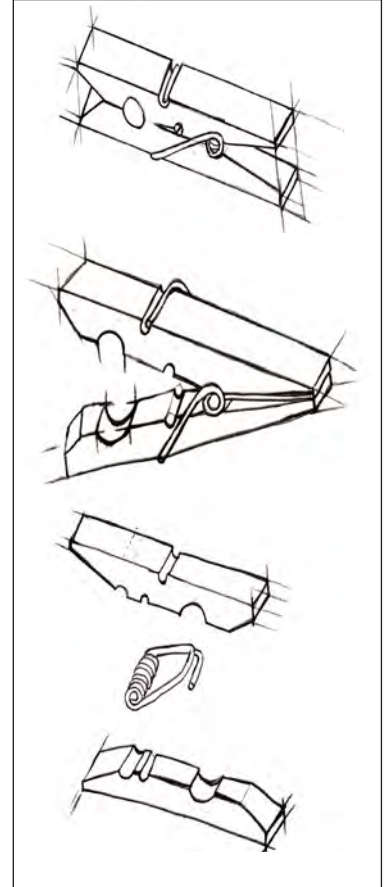


**Görsel 1.44:** Günlük eşyaların oran ve orantıya göre eskiz çalışması

Bir kompozisyonda eşyalar incelenirken eşyaların birbirine olan genişlik-yükseklik, büyüklük-küçüklük, uzaklık-yakınlık gibi oranları belirlenir. Desen çiziminde çizgi hareketleri, denge, hacim, oran-orantı, form, kompozisyon, perspektif ve renkle ilgili bilgiler iyi öğrenilmelidir. Çizim yapılırken temel geometrik yapı ve objenin detayları gözlemlenir. Gözlemlere dayanılarak çizim eskiz çalışması yapılır. Çizimi yapılan eşyanın formuna göre açık-koyu değerler kullanılarak hacimlendirme yapılır. Eşyaların kendine özgü nitelikleri, form ve yapılarının leke hâlinde görülmesi; eşyayı tanıma, etüt etme, detaylandırma ve çizim için kolaylık sağlar (Görsel 1.45, 1.46).



**Görsel 1.45:** Çay bardağı ile kaşığı formunun analitik çizimi



**Görsel 1.46** Mandal formunun analitik çizimi

Uygulama çalışmalarında çevre ve günlük yaşamdaki eşyalar kullanılabilir. Masa, sandalye, kova, demlik, mutfak eşyaları, ayakkabı, el aletleri, süpürge, bisiklet gibi objeler bunlardan bazılarıdır (Görsel 1.47, 1.48).



**Görsel 1.47:** Ayakkabı etüt çalışması



**Görsel 1.48:** Fincan ve tabağının etüt çalışması

Kompozisyon, çevre ve günlük yaşamda kullanılan objelerin uyumlu şekilde bir araya getirilmesiyle hazırlanır. Tekniğe uygun kompozisyon, etüt çalışmalarının yapılmasını kolaylaştırır (Görsel 1.49, 1.50, 1.51, 1.52).



**Görsel 1.49:** Lozowick (Lozovik), Natürmort, Chicago Sanat Enstitüsü (1929)



**Görsel 1.50:** Doğal ve yapay objelerin etüt çalışması



**Görsel 1.51:** Yapay objelerin etüt çalışması



**Görsel 1.52:** Gris (Gris), Natürmort, Metropolitan Müzesi (1918)



<b>1.2. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Günlük Eşyalardan Etüt Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kalemleri, resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemtırış, silgi	
<b>Amaç:</b> Günlük eşyalarla hazırlanan kompozisyonun desenini etüt tekniğine uygun olarak çizmek.	



**Günlük yaşamda kullanılan; farklı ölçü (uzun, kısa, dar, geniş, büyük, küçük vb.), geometrik form (kare, daire, üçgen vb.) ve yüzey özellikleri taşıyan (ahşap, cam, seramik, metal vb.) eşyalarla oluşturulan kompozisyonu uygulama basamakları doğrultusunda desen tekniğine uygun olarak çiziniz.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdınızı enine ve boyuna dört eşit parçaya ayırarak kompozisyonu yerleştireceğiniz orta noktayı bulunuz.
4. Kompozisyonu resim kâğıdına yerleştirme planını yapınız.
5. Kompozisyonu oluşturan objelerin geometrik analizlerini formlarına uygun olarak yapınız.
6. Kompozisyonu oluşturan objelerin genişlik ve yükseklik özelliklerine göre akslarını belirleyiniz.
7. Kalemle ölçü alarak objelerin oran-orantısını aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
8. Objelerin geometrik yapısına uygun hacim etkisi verebilmek için çizgilerle açık bölgelerden koyu bölgelere doğru tonlama yapınız.
9. Tonlama yaparken objelerin yüzey özelliklerini göz önünde bulundurunuz.
10. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
11. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
12. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Kompozisyonu uygun ışık alan bir yere yerleştirdi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Kompozisyonunu kâğıda planına göre yerleştirerek objelerin aks çizgilerini çizdi.					
6.	Kalemle ölçü alıp, oran-orantıya uygun olarak kompozisyonun geometrik kurgusunu yaptı.					
7.	Objelerin ışığın geliş yönüne göre düşen gölgelerini perspektif kurallarına uygun olarak tonlama yaptı.					
8.	Objelerin geometrik yapısına ve yüzey özelliklerine uygun hacim etkisi verebilmek için çizgilerle açık bölgelerden koyu bölgelere doğru tonlama yaptı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan $10 \times 5 = 50$ dir.						
<b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b>						

<b>1.3. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Eşya ve Doğal Doku Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kalemleri, resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemtırış, silgi	
<b>Amaç:</b> Günlük eşya çizimi üzerine doğal doku çalışması yapmak.	



**Günlük hayatta kullanılan birer eşya ve doğal doku örneği seçiniz. Desen tekniğine uygun olarak uygulama basamakları doğrultusunda çalışmanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

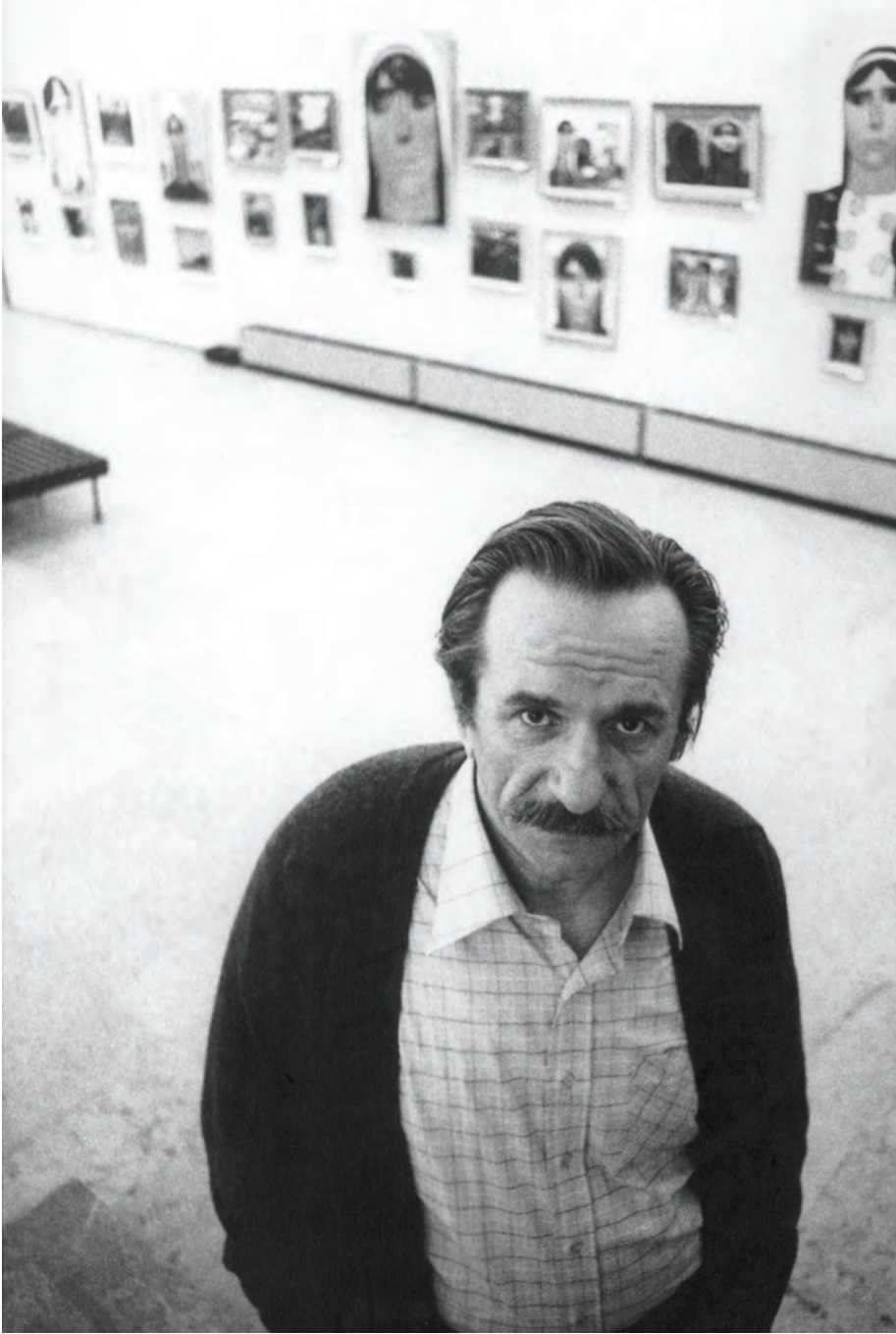
## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdınızı enine ve boyuna dört eşit parçaya ayırarak kompozisyonu yerleştireceğiniz orta noktayı bulunuz.
4. Kompozisyonu resim kâğıdına yerleştirme planını hazırlayınız.
5. Kompozisyonu oluşturan objenin geometrik analizlerini yapınız.
6. Kalemle ölçü alarak objenin oran-orantısını kâğıda geçiriniz.
7. Kompozisyonu oluşturan objenin genişlik ve yükseklik özelliklerine göre akslarını belirleyiniz.
8. Dokusu kullanılacak objenin birim biçimleri ile birim biçim sistemini doğru analiz ve etüt ediniz.
9. Dokusu kullanılacak objenin birim biçimlerini ve sistemini çalışırken konu ile objenin bütünle ilişkisini kaybetmemesine dikkat ediniz.
10. Dokusu kullanılacak objeyi çok iyi gözlemleyerek ışığın geliş yönüne göre objenin derinlik, girinti ve çıkıntılarını açık-koyu değerlerle ifade ediniz.
11. Objenin ışığın geliş yönüne göre düşen gölgelerini perspektif kurallarına uygun biçimde tonlayınız.
12. Objenin geometrik yapısına uygun hacim etkisi verebilmek için çizgilerle açık bölgelerden koyu bölgelere doğru tonlama yapınız.
13. Tonlama yaparken objelerin yüzey özelliklerini göz önünde bulundurunuz.
14. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
15. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Kompozisyonu uygun ışık alan bir yere yerleştirdi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Kompozisyonunu kâğıda planına göre yerleştirerek objelerin aks çizgilerini çizdi.					
6.	Kalemle ölçü alıp, oran-orantıya uygun olarak kompozisyonun geometrik kurgusunu yaptı.					
7.	Objelerin ışığın geliş yönüne göre düşen gölgelerini perspektif kurallarına uygun olarak tonlama yaptı.					
8.	Objelerin geometrik yapısına ve yüzey özelliklerine uygun hacim etkisi verebilmek için çizgilerle açık bölgelerden koyu bölgelere doğru tonlama yaptı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						





### **Nuri İYEM (1915-2005)**

Nuri İyem Türk resim sanatının önemli ressamlarından ve toplumsal-gerçekçi sanat akımının önde gelen isimlerindedir. 1915 yılında dünyaya gelmiştir. Sağlık memuru olan babasının görevi nedeniyle çocukluğu Anadolu'nun farklı illerinde geçmiştir. İlkokulu Mardin'de tamamladıktan sonra ortaokula devam etmek için İstanbul'a gelmiş ve burada önce Vefa ardından Pertevniyal liselerinde okumuştur.

1933-1937 arasında Nazmi Ziya, Hikmet Onat, İbrahim Çallı ve Leopold Levy atölyelerinde çalışarak İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümünden birincilikle mezun olmuştur. 1938'de askerlik görevini tamamlamıştır. 1940'ta Yüksek Resim Bölümüne devam etmek üzere akademiye dönmüştür.

Kemal Sönmezler, Selim Turan ve Avni Arbaş gibi sanatçılarla birlikte balıkçıları ve liman işçilerini inceleyerek onları betimledikleri resimlerle sergi açmaya karar verirler. Bu ekibe Turgut Atalay Güneri, Haşmet Akal, Agop Arad, Fethi Karakaş, Ferruh Başağa ve Mümtaz Yener katılır. 1941'de Beyoğlu Matbuat Müdürlüğü Salonu'nda, birlikte limanlardan çalıştıkları resimlerle "Liman Şehri İstanbul" başlıklı sergiyi açan Leopold Levy'nin bu genç öğrencileri, "Yeniler" adını alır. Grubun "Kadın" temalı ikinci sergisi aynı mekânda 1942'de, üçüncü sergisi 1943'te Eminönü Halkevi'nde açılır. "Yeniler Grubu" Türk resim tarihinde ilk kez toplumsal gerçekçi resmi savunan görüşleriyle önemli bir dönüm noktası oluşturur.

Nuri İyem, 1944'te "Nalbant" isimli resmiyle birincilik kazanarak Yüksek Resim Bölümünden mezun olur. 1946'da Beyoğlu'nda bir mağazanın üçüncü katında ilk kişisel sergisini açar ve "Yeniler Grubu"nun dördüncü sergisine katılır. Aynı yıl UNESCO Sergisi'ne "Nalbant" adlı yapıtını gönderir. Yeniler Grubu'nun 1947'den 1951'e kadar her iki yılda bir Fransız Kültür Merkezinde düzenlenen tüm sergilerine katılır. 1948'de soyut resme yönelir. Manzara ve nesne soyutlamaları yapar. 1951'de "Yeniler Grubu"nun dağılması üzerine Türk Ressamları Derneğine üye olarak derneğin sergilerine katılır. 1952'de nü'ler ve portrelerden oluşan ikinci kişisel sergisini Maya Sanat Galerisi'nde açar. Bu tarihten itibaren her yıl düzenli olarak kişisel sergi açmayı sürdürür.

1956'da Venedik, 1957'de Sao Paulo Bienali'ne katılır. 1965'e kadar soyut ve nonfigüratif çalışmalarını sürdürmüştür. 1959-1970 arasında çeşitli duvar resmi çalışmaları yaptıysa da bu çalışmaların çok azı günümüze ulaşmıştır. Aynı dönemde Yeditepe ve Dost dergileri için sanat yazıları yazar. 1986'da Tüyap Ticaret Merkezinde 50. sanat yılı onuruna retrospektif sergisi açılır ve sergi ile ilgili kitap yayımlanır. 1973'te Cumhuriyet'in 50.Yılı Resim Ödülü, 1989'da Sedat Simavi Görsel Sanatlar Ödülü ve 1997'de Tüyap İstanbul Sanat Fuarı Onur Ödülü'nü almıştır.

2001'de Evin Sanat Galerisi, resimlerinin yer aldığı koleksiyonları tespit ederek görselleri arşivlenmiştir. Projenin devamı olarak 1504 resimden oluşan "Dünden Yarına Nuri İyem" Retrospektif Sergisi açılmış ve sergiye gelen tüm yapıtların yer aldığı iki ciltlik kitabı ve CD yayımlanmıştır. 18 Haziran 2005 tarihinde hayatını kaybeden büyük usta Nuri İyem'in eserleri Evin Sanat Galerisi'nde daimi olarak sergilenmekte ve eserlerine sertifika verilmeye devam edilmektedir. 23 Aralık 2010-19 Şubat 2011 tarihleri arasında İş Bankası Kibele Sanat Galerisi'nde, ardından 1 Mart-2016-Nisan 2011 tarihleri arasında İş Bankası İzmir Sanat Galerisi'nde açılan "100 Koleksiyondan 100 Nuri İyem Sergisi" sanatçının önemli sergileri arasında yer alır. Evin Sanat Galerisi Nuri İyem'in vefatının ardından; "Anılarda Yazı ve Fotoğraflarla Nuri İyem" (2005), "Çağının Tanığı Bir Ressam: Nuri İyem Resim Sergisi" (2006), "Çağının Tanığı Bir Ressam: Nuri İyem-Göç Resimleri" (2007), "Nuri İyem 100 Yaşında / Portre-Resim Sergisi" (2015) isimli önemli kişisel sergilerini düzenlemiştir.



# 2.ÖĞRENME BİRİMİ

## MEKÂN DESENLERİ



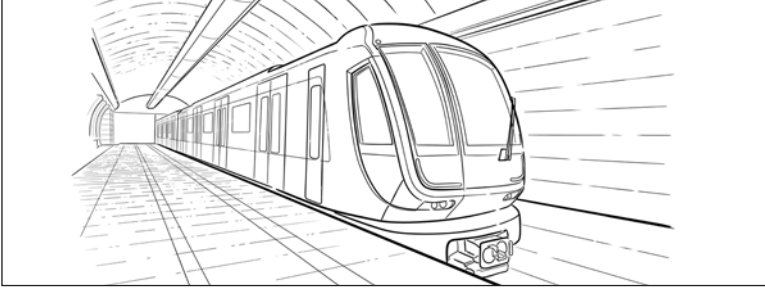
Charles Louis CLERISSEAU

### KONULAR

- 2.1. İÇ MEKÂN ETÜDÜ
- 2.2. DIŞ MEKÂN ETÜDÜ



## 2.1. İÇ MEKÂN ETÜDÜ



**Görsel 2.1:** Metroda perspektif bakış açısından uzak-yakın ilişkisi

Doğada bulunan her obje, kişinin bakış alanında ise gerçek ölçülerinde ve renklerinde görünür. **Perspektif** genel anlamda objelerin göz açısına göre buldukları uzaklıkların şekil ve renk olarak gösterilmesidir (Görsel 2.1, 2.2, 2.3).



**Görsel 2.2:** Modern kent görünümünde uzak-yakın ilişkisi

“Çıraklığımı İstanbul'daki Şehzade Camii'nde yaptım. Kalfalığımı da Süleymaniye Camii'nde tamamladım. Fakat bütün gücümü bu Sultan Selim Han Camii'ne sarf edip ustalığımı ayan ve beyan ettim.”

MİMAR SİNAN

**Görsel 2.3:** Doğada uzak-yakın ilişkisi





Teknik anlamda ise objelerin üç boyutlu görünüşlerinin resim düzleminde belirli kurallara uyularak iki boyutlu ifade edilmesidir (Görsel 2.4, 2.5).



Görsel 2.4: Premazzi (Premazi), Nakış İşleyen Kadın, özel koleksiyon (1846)



Görsel 2.5: Bartolozzi (Bartolozzi), Kütüphane, Medicea Laurenziana (Mediçya Lurınziyana) Kütüphanesi (?)





**GörSEL 2.6:** Şevket Dağ, Kapalı Çarşı, Ankara Resim Heykel Müzesi (1934)

Perspektif kurallarına uygun çizilen resimler, doğayı belli düzenlerde uzak-yakın ilişkisine uygun olarak farklı oranlarla içinde barındırır. Bu doğrultuda insan gözü, resmedilen mekânı veya bütün doğayı gerçek bir benzerlik içinde görür.

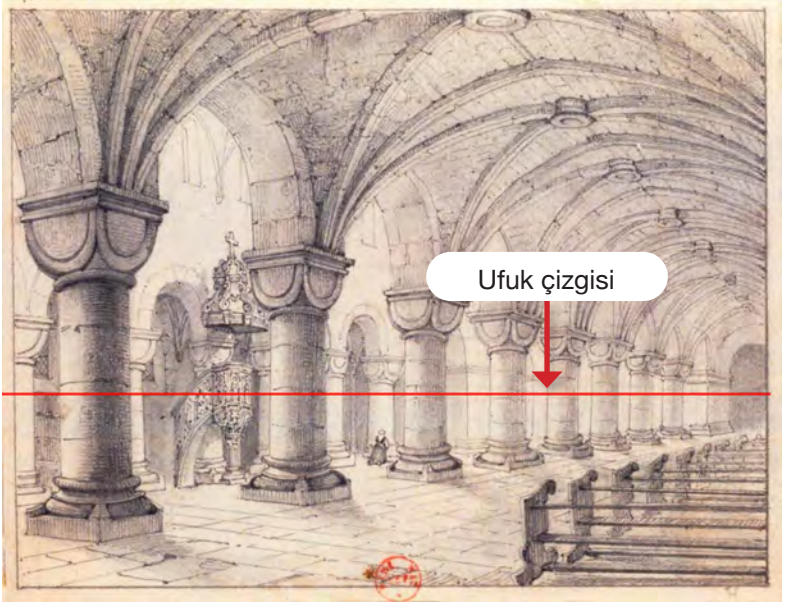
Perspektif, **renk perspektifi** ve **çizgi perspektifi** olarak iki ana başlık altında incelenir. Bir objeden uzaklaşıldıkça görüntü küçülüyormuş gibi algılanır. Göz ile obje arasında kalan hava katmanları artar ve renkler soluklaşmaya başlar. Gözün bu şekilde edindiği görme biçimine **renk perspektifi (hava perspektifi)** denir (GörSEL 2.6, 2.7).

Ufka uzanan birbirine paralel çizgilerin uzaklaştıkça ufukta birleşmemesine rağmen birleşiyormuş gibi görünmesine **çizgi perspektifi** denir. **Doğrusal perspektif** ya da **merkezî perspektif** olarak da adlandırılır. İnsan gözü doğayı kendine özgü şekilde görür. Çevrede bulunan varlıkların doğal yapısını sınırlayan çizgiler belirli kurallar doğrultusunda, olduğundan farklı görünür. Bu kuralların kavranabilmesi için bazı terimlerin iyi öğrenilmesi gerekir.

**Ufuk çizgisi**, göz hizasından (düzey) geçtiği varsayılan çizgidir. Gökyüzü ve denizin birleşmiş gibi görüldüğü hat buna örnektir (GörSEL 2.8).

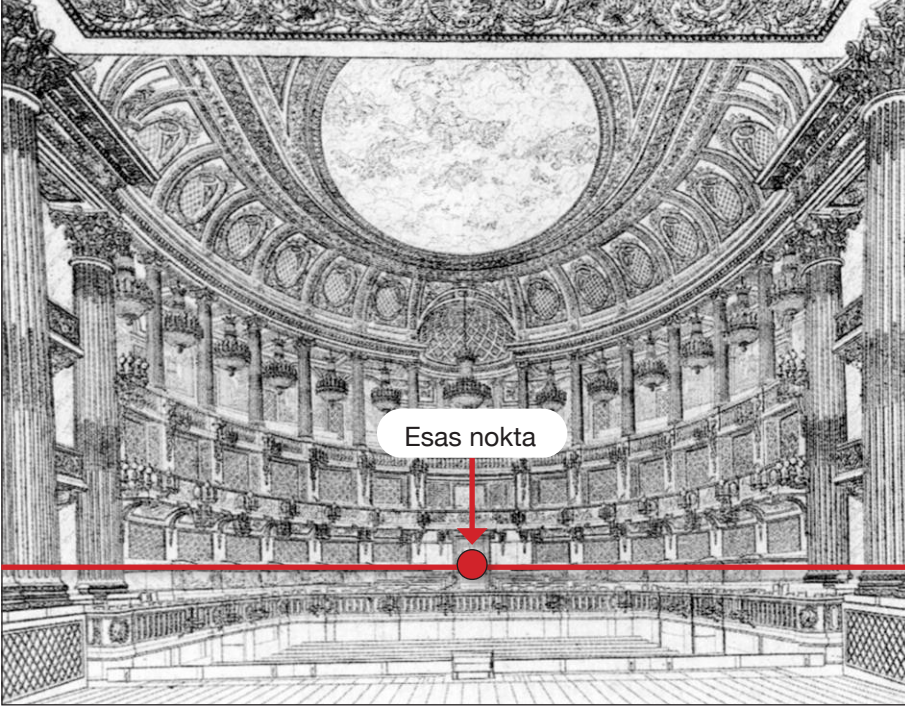


**GörSEL 2.7:** Panini (Panini), Çok Figürlü Kurgusal Antik Kent, Metropolitan Müzesi (1765)



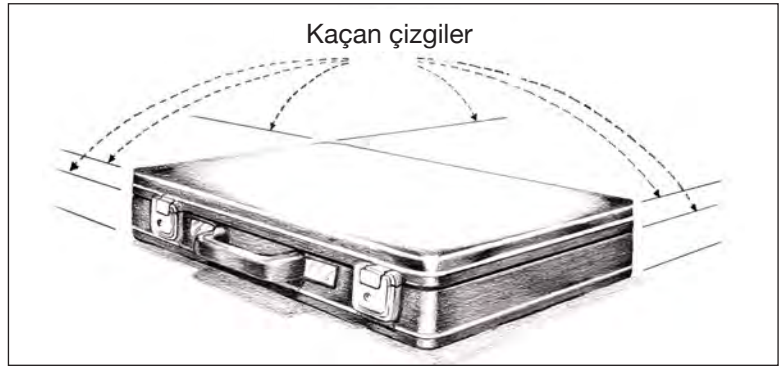
**GörSEL 2.8:** Dauzats (Duğuz), İç mekan, Paris Ulusal Kütüphane (?)

Ufuk çizgisinin üzerinde ve gözün tam karşısında bulunan noktaya **görme noktası (esas nokta)** denir (Görsel 2.9).



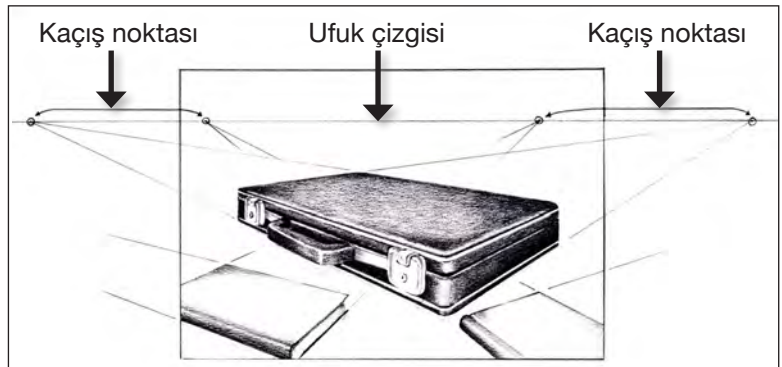
**Görsel 2.9:** Gabriel (Gabriyel), Opera Binası, Paris Ulusal Kütüphane (?)

**Kaçan çizgi**, objenin kenar çizgilerinden ufuk çizgisine doğru uzanan sanal çizgilerdir (Görsel 2.10).



**Görsel 2.10:** Kaçan çizgiler

**Kaçış noktası**, farklı konumda bulunan eşya veya varlıkların kaçan çizgilerinin ufuk çizgisiyle buluştuğu noktadır (Görsel 2.11).



**Görsel 2.11:** Kaçış noktası



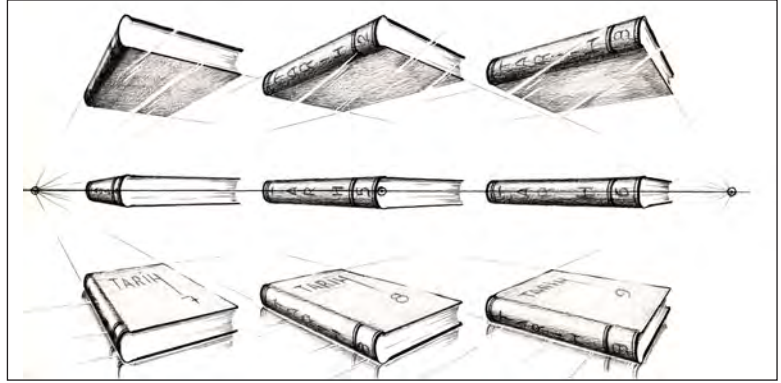


Görsel 2.12: Perspektif analizi

Objeler, ufuk çizgisinin üzerinde buldukları yere göre üç şekilde analiz edilir (Görsel 2.12, 2.13).

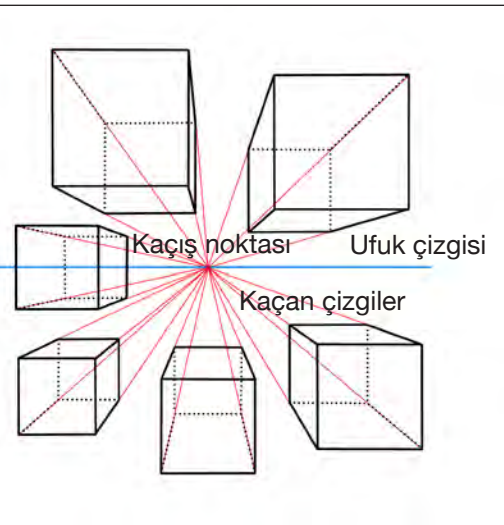
- Objelerin ufuk çizgisinin üst kısmında bulunması hâlinde alt yüzeyi ayrıntılarıyla görünür.
- Objelerin ufuk çizgisinin tam ortasında bulunması hâlinde alt ve üst yüzeyleri görünmez.
- Objelerin ufuk çizgisinin alt kısmında bulunması hâlinde üst yüzeyi ayrıntılarıyla görünür.

Çizgi perspektifi, mekân çizimlerinde kullanılan başlıca perspektif türüdür. Tek, iki ve üç kaçış noktalı perspektif olmak üzere üç ana başlıkta incelenir.

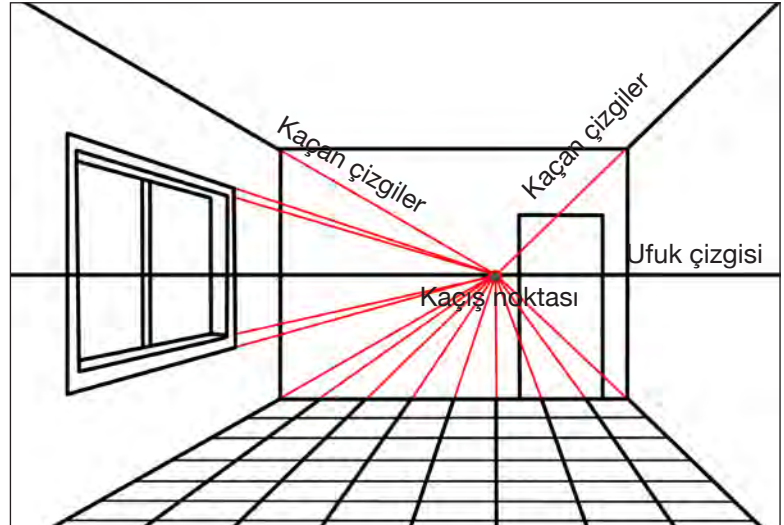


Görsel 2.13: Perspektif analizi

**Tek Kaçış Noktalı Perspektif:** Birbirine paralel ve ufuk noktasına dik giden doğruların tek kaçış noktasında birleştirilmesidir (Görsel 2.14, 2.15).



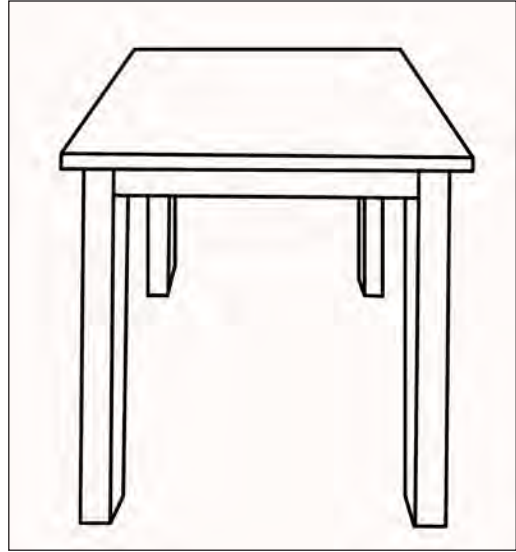
Görsel 2.14: Tek kaçış noktalı şematik çizim



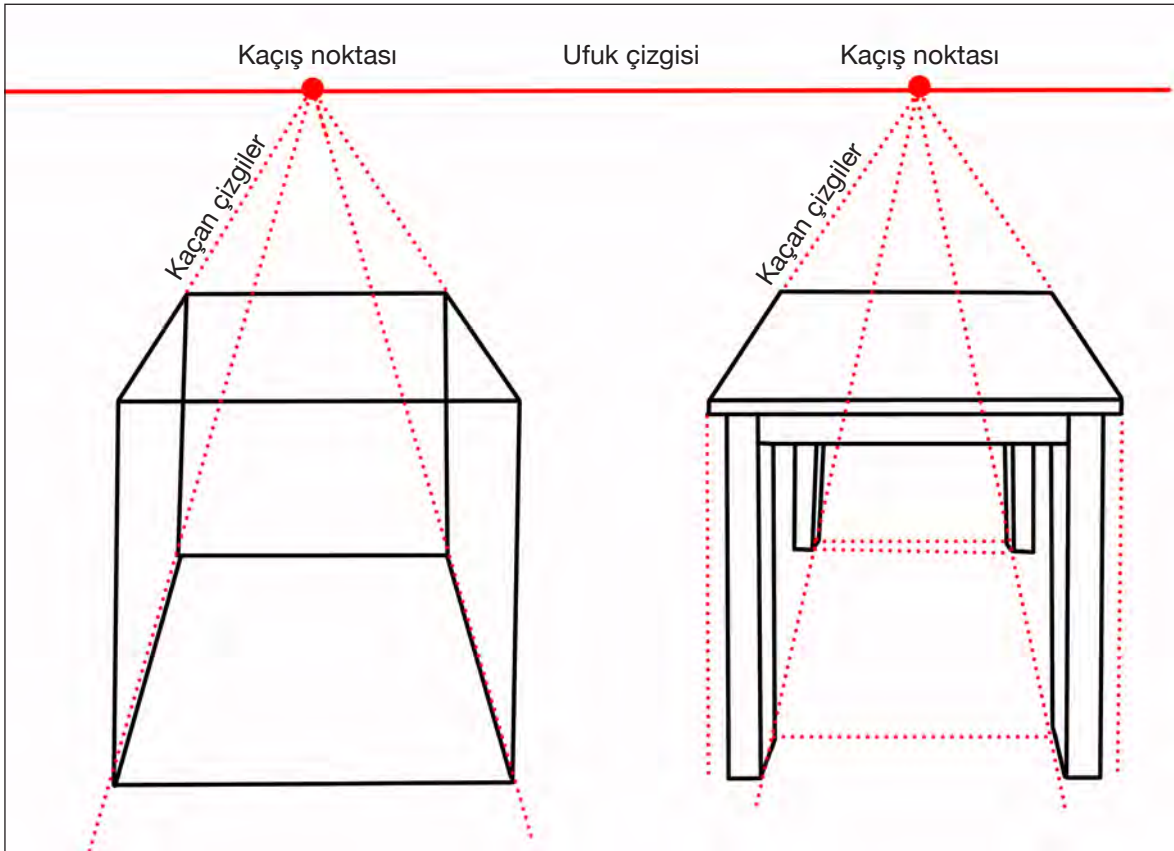
Görsel 2.15: Tek kaçış noktalı iç mekan çizimi

Tek kaçış noktalı perspektif çiziminde takip edilen basamaklar şunlardır (Görsel 2.16, 2.17):

- Ufuk çizgisi, resim kâğıdı üzerinde belirlenen göz hizasına paralel olarak çizilir.
- Ufuk çizgisi üzerinde bir kaçış noktası işaretlenir. Çizilecek objenin bu çizginin hangi tarafında yer alması gerektiğine karar verilir.
- Objenin üst ve alt tarafları ufuk çizgisine paralel olarak çizilir.
- Objenin köşede kalan noktalarından kaçış noktası yönündeki kaçan çizgiler, kaçış noktasında bir araya gelir. Objenin formuna uygun olarak kaçış noktası yönünde bulunan doğrular üzerinde, geniş ve dar kenarları çizilir.
- Objeye ait detayları çizebilmek için kaçış noktası yönündeki köşe yüksekliği göz önünde bulundurulur.

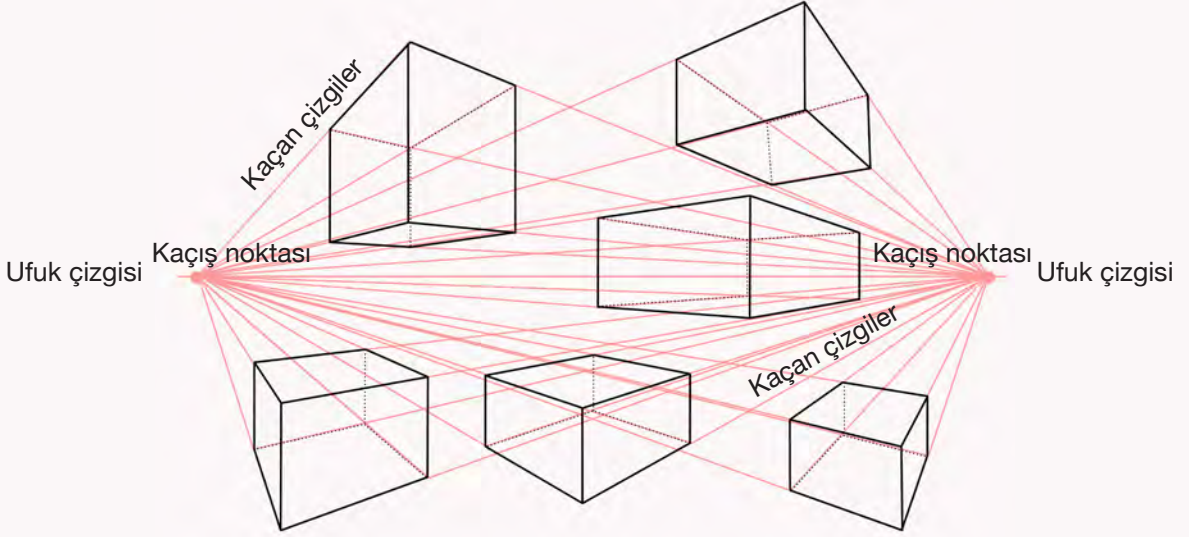


Görsel 2.16: Tek kaçış noktalı masa çizimi

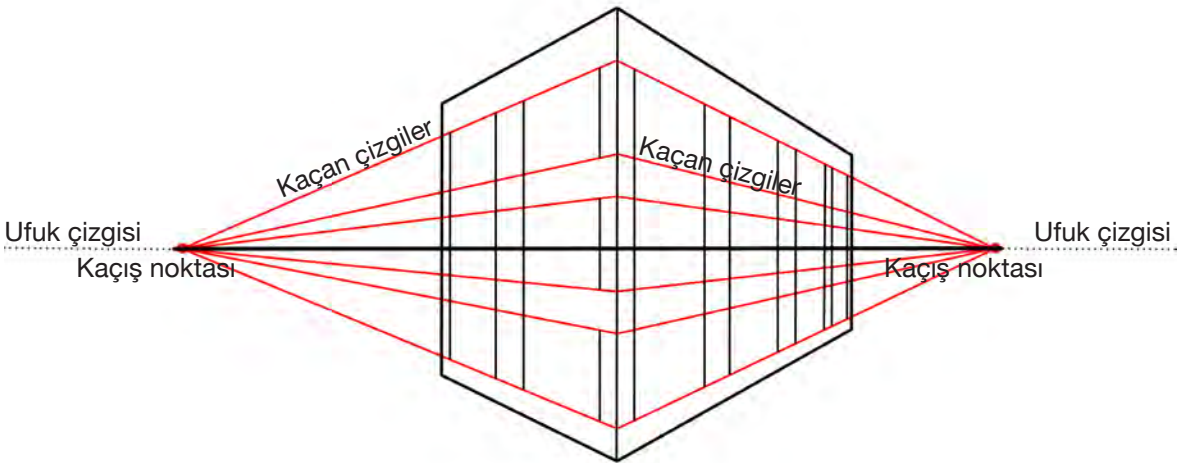


Görsel 2.17: Tek kaçış noktalı masa çizim aşamaları

**İki Kaçış Noktalı (Açısal) Perspektif:** Ufuk çizgisi üzerinde iki kaçış noktası alınarak çizilen perspektif çeşididir (Görsel 2.18, 2.19).



**Görsel 2.18:** İki kaçış noktalı şematik çizim

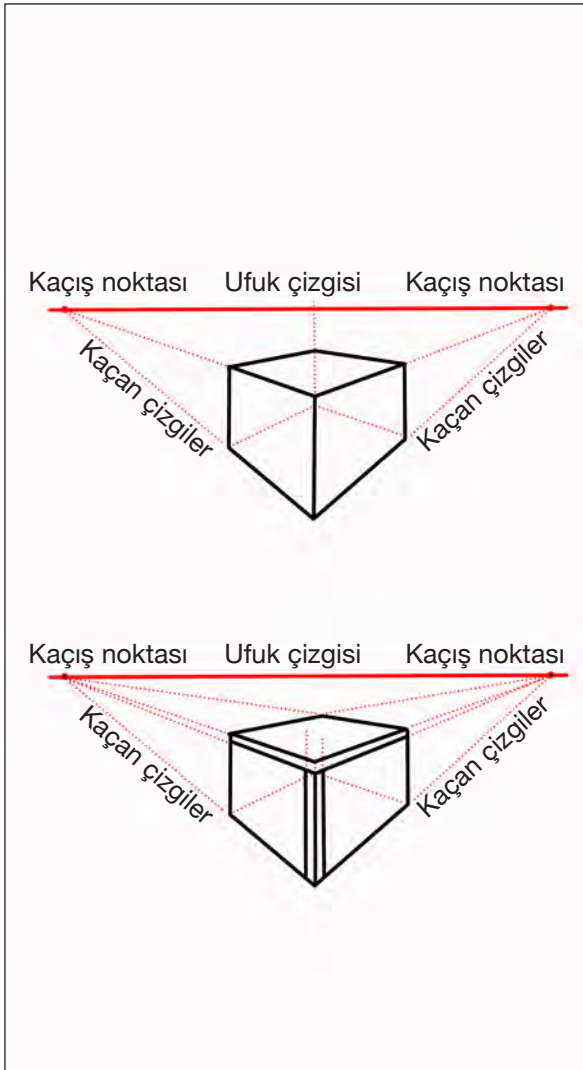


**Görsel 2.19:** İki kaçış noktalı bina şematik çizim

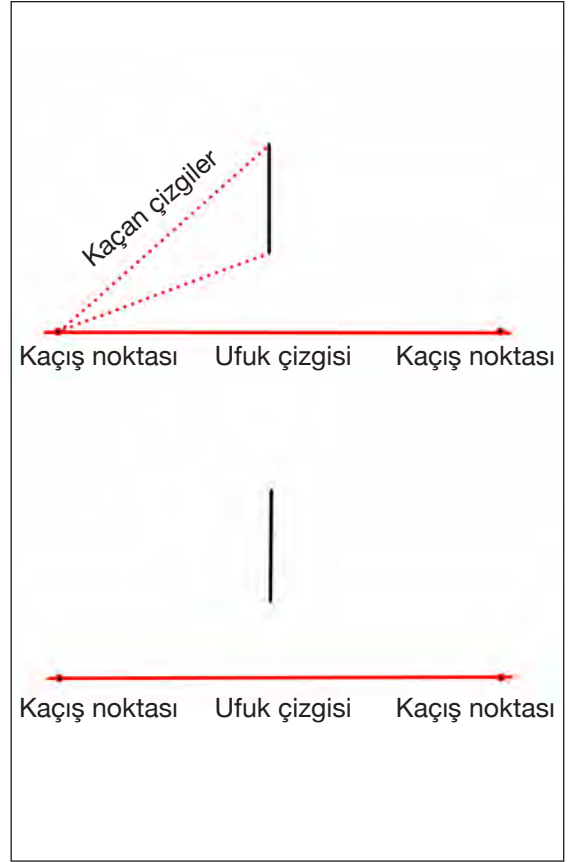


İki (çift) kaçış noktalı perspektif çiziminde takip edilen basamaklar şunlardır (Görsel 2.20, 2.21):

- Ufuk çizgisi, resim kâğıdı üzerinde belirlenen göz hizasına paralel olarak çizilir.
- Ufuk çizgisi üzerinde objenin açılarına uygun iki kaçış noktası işaretlenir. Çizilecek objenin bu çizginin hangi tarafında yer alması gerektiğine karar verilir.
- Objenin yüksekliği baz alınarak dik çizgileri ufuk çizgisi üzerine 90 derece açıyla çizilir.

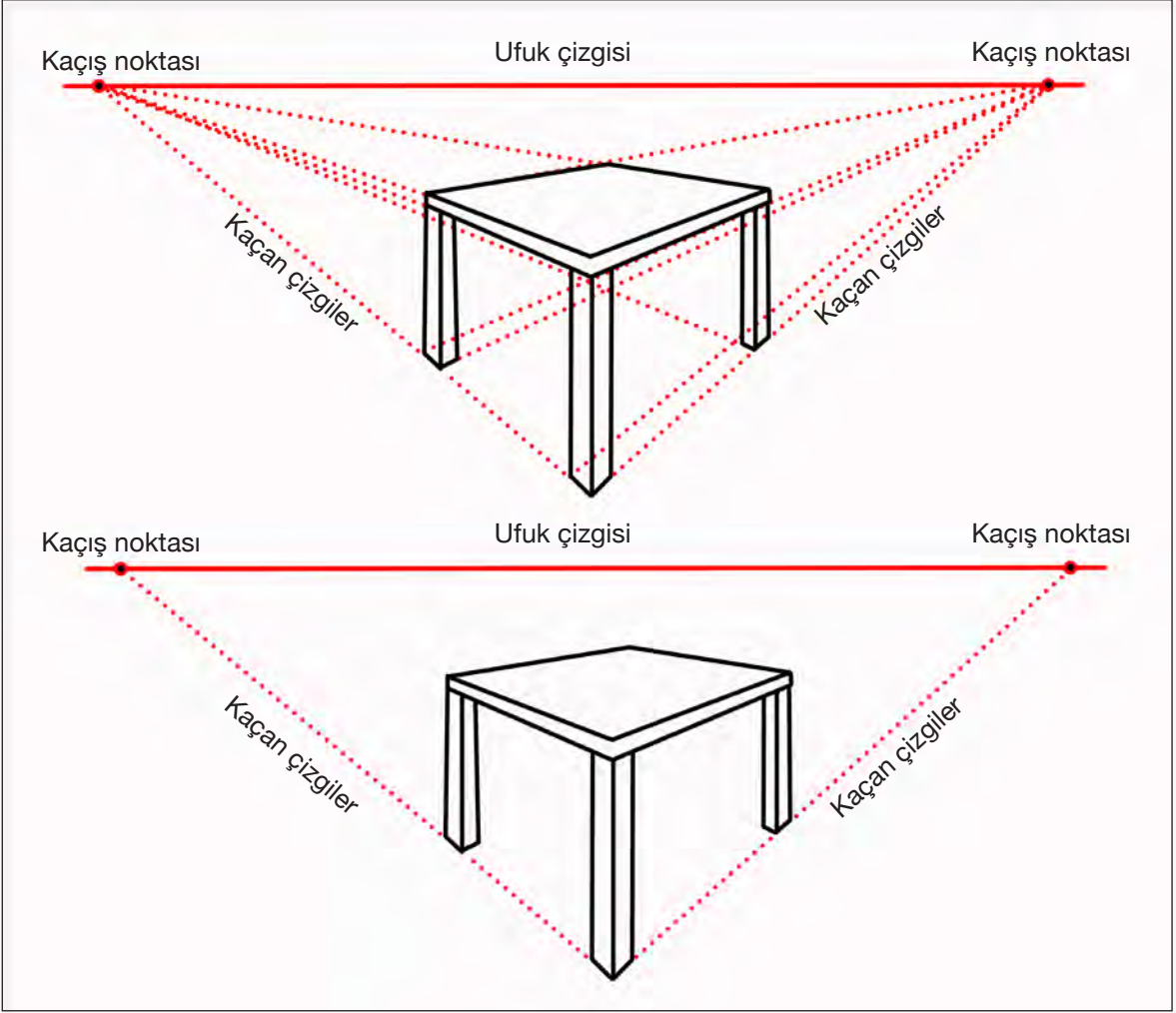


**Görsel 2.21:** İki kaçış noktalı masa çizim aşamaları

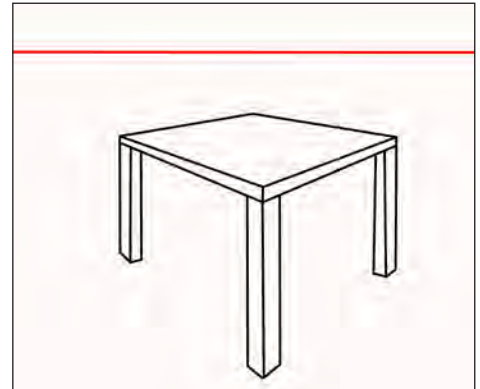


**Görsel 2.20:** İki kaçış noktalı masa çizim aşamaları

- Objenin köşe çizgilerinin alt ve üst kesimlerinden kaçış noktalarına giden doğrular bir araya getirilerek kenarlarda bulunan çizgiler belirlenir (Görsel 2.22).
- Köşelerde bulunan çizgiler, kaçış noktalarının sağ ve sol kenarlarına ait referans çizgileridir. Bu çizgiler birbirine simetrik durumdadır. Kaçış çizgileri, uzatılarak çizilir (Görsel 2.23).

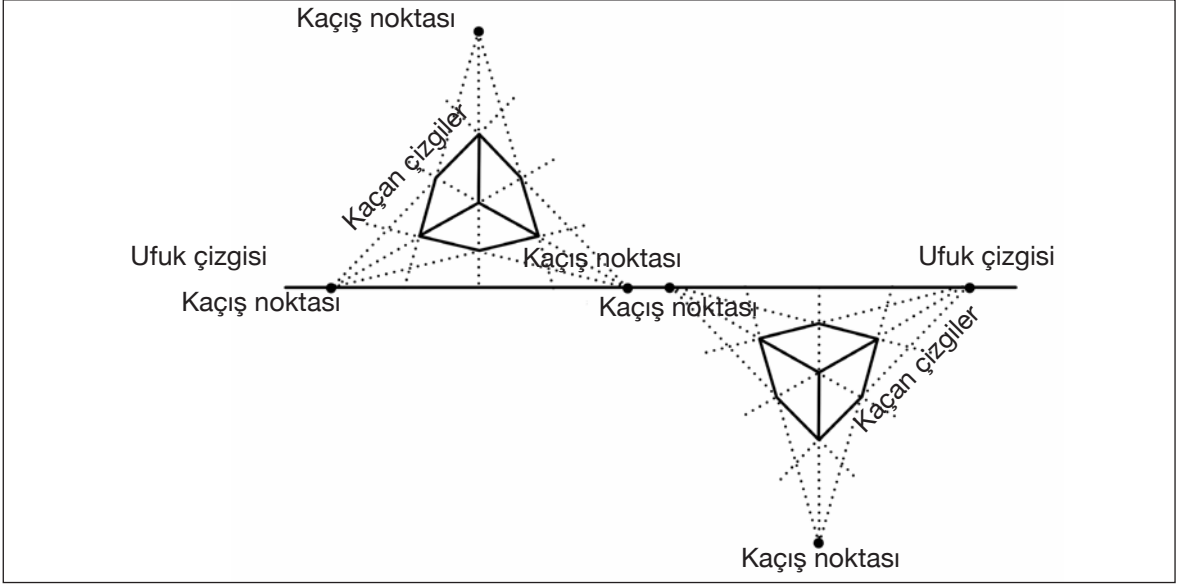


**Görsel 2.22:** İki kaçış noktalı masa çizim aşamaları



**Görsel 2.23:** İki kaçış noktalı masa çizimi

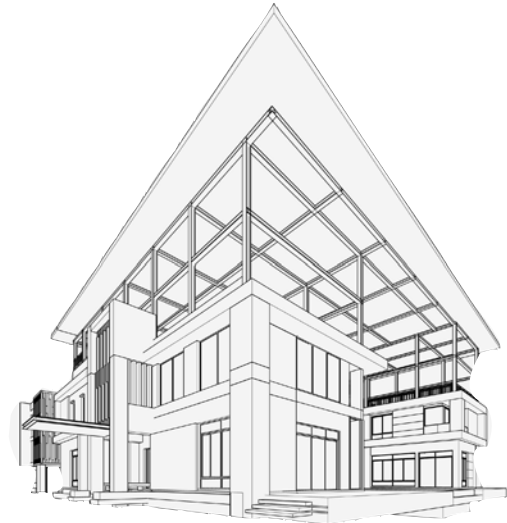
**Üç Kaçış Noktalı Perspektif:** Çizimde iki kesişme noktasıyla birlikte dikey düzlemde üçüncü bir kaçış noktasının eklendiği perspektif türüdür (Görsel 2.24).



**Görsel 2.24:** Üç kaçış noktalı şematik çizim

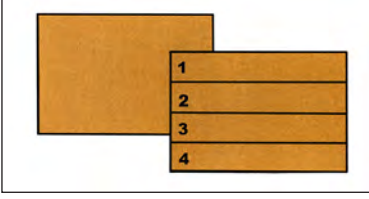
Üç kaçış noktalı perspektif çiziminde takip edilen basamaklar şunlardır (Görsel 2.25):

- Ufuk çizgisi, resim kâğıdı üzerinde belirlenen göz hizasına paralel olarak çizilir.
- Ufuk çizgisi üzerinde iki tane kaçış noktası işaretlenir. Çizilecek objeye bakış açısı doğrultusunda, tam üst veya alt noktada, uygun bir yükseklikte üçüncü kaçış noktası işaretlenir.
- Çizilecek objenin ufuk çizgisinin neresinde olacağına karar verilir.
- Objenin yüksekliğine göre köşe çizgileri üçüncü kaçış noktasına doğru çizilir.
- Objenin köşelerinden uzatılan çizgiler; ufuk çizgisi üzerinde, sağ ve soldaki kaçış noktası yönündeki doğruları keserek üçüncü kaçış noktasında birleştirilir.
- Objenin sağ ve solunda bulunan çizgiler üçüncü kaçış noktasına doğru çizilir.
- Objenin köşelerinde bulunan kaçış çizgileri, kaçış noktalarının sağ ve sol kenarlarına ait referans çizgileridir. Bu kaçış çizgileri köşelerden üçüncü noktaya doğru uzatılarak çizilir.

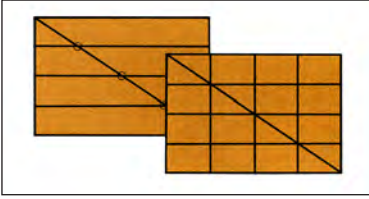


**Görsel 2.25:** Üç kaçış noktalı dijital şematik çizim

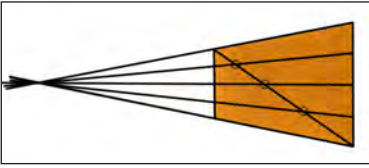




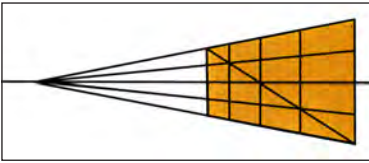
**Görsel 2.26:** Prizmanın eşit parçalara bölünmesi



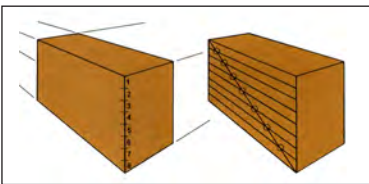
**Görsel 2.27:** Prizmanın diklemesine eşit parçalara bölünmesi



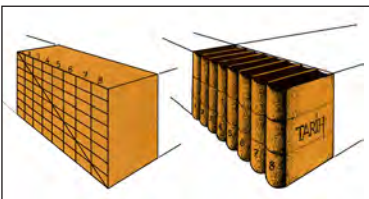
**Görsel 2.28:** Prizmanın kesişme noktalarının işaretlenmesi



**Görsel 2.29:** Prizmanın perspektife uygun bölünmesi



**Görsel 2.30:** Prizmanın perspektife uygun sekiz parçaya bölünmesi



**Görsel 2.31:** Perspektife uygun bölüm saptanması

### 2.1.1. Mekân Çizimlerinde Alan Bölünmesi

İç ve dış mekânlarda elemanların bölünmesi için kolaylık sağlayan bazı yöntemler kullanılır. Bu yöntemler iç mekânda karo ve dolapların; dış mekânlarda yapı, ağaç vb. elemanların çizilmesine yardımcı olur. Alan bölünmesi yöntemleri; aralıkları eşit, sayıları bilinen ve aralıkları eşit, sayıları bilinmeyen durumlarda kullanılmak üzere iki kısımda ele alınır.

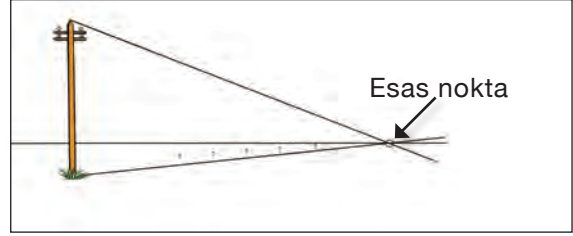
#### a) Aralıkları Eşit ve Sayıları Bilinen Perspektif Çizimi

Aralıkları eşit ve sayıları bilinen durumdaki **alan bölünmesi**, iç ve dış mekân çizimlerini kolaylaştırmak için kullanılır. Elektrik direkleri, bir sokakta belli aralıklarla dikilmiş ağaçlar ile zemin döşemesindeki karoların boy ve aralıklarında bakış noktasından geriye doğru küçülme görülür. Yapıların bahçeleri, dolap kapakları, pencereler veya bir kitaplıkta sıralı duran kitapların çiziminde kullanılan bu yöntemlerin uygulaması şu şekildedir:

- Dikdörtgenler prizması biçiminde tasarlandığı düşünülen kutu formunun bir yüzü, cetvel kullanılarak eşit parçalara bölünür (Görsel 2.26).
- Eşit parçalara bölünen yüzey, ölçü alınarak diklemesine eşit parçalara bölünür. Aynı sonuca köşegen çizilerek de ulaşılabılır (Görsel 2.27).
- Yüzeyin perspektif görüntüsü çizilerek uzunlamasına eşit parçalara bölünür. Kesişme noktaları işaretlenir (Görsel 2.28).
- Kesişme noktalarından göz hizasına göre birer dikme çizilir. Böylece yüzey, perspektif görünüşe uygun olarak bölünür (Görsel 2.29).
- İki kaçış noktalı perspektif kurallarına uygun olarak kutu çizimi yapılır. Yüzey, sekiz eşit parçaya bölünür. Köşegen ve uzunlamasına çizgilerin kestiği noktalar birleştirilir (Görsel 2.30).
- Kesişme noktalarından dikmeler çizilir. Perspektif görünüşe uygun bölümler saptanır. Aynı işlem, üst yüzey için de uygulanır. Böylece bir dizi kitap çizimi gerçekleştirilir (Görsel 2.31).

## b) Aralıkları Eşit ve Sayıları Bilinmeyen Perspektif Çizimi

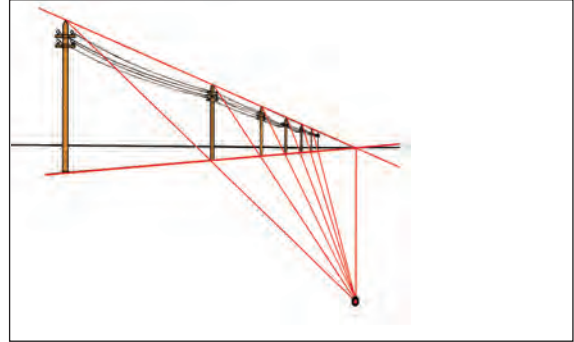
Aralıkları eşit ve sayıları bilinmeyen durumlardaki **alan bölünmesi**, iç ve dış mekân çizimlerini kolaylaştırmak için iki farklı yöntemle uygulanır. Bu yöntemler bir sokakta bulunan direklerin çizimi üzerinden sıralanmıştır.



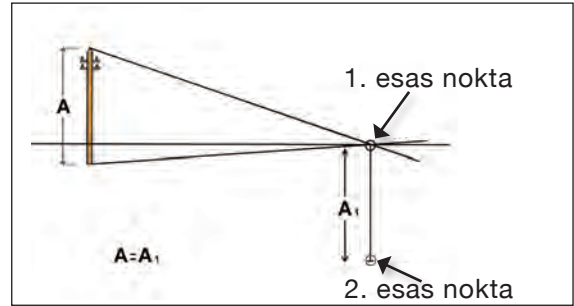
Görsel 2.32: Ufuk çizgisi ve esas noktanın belirlenmesi

### 1. Yöntem

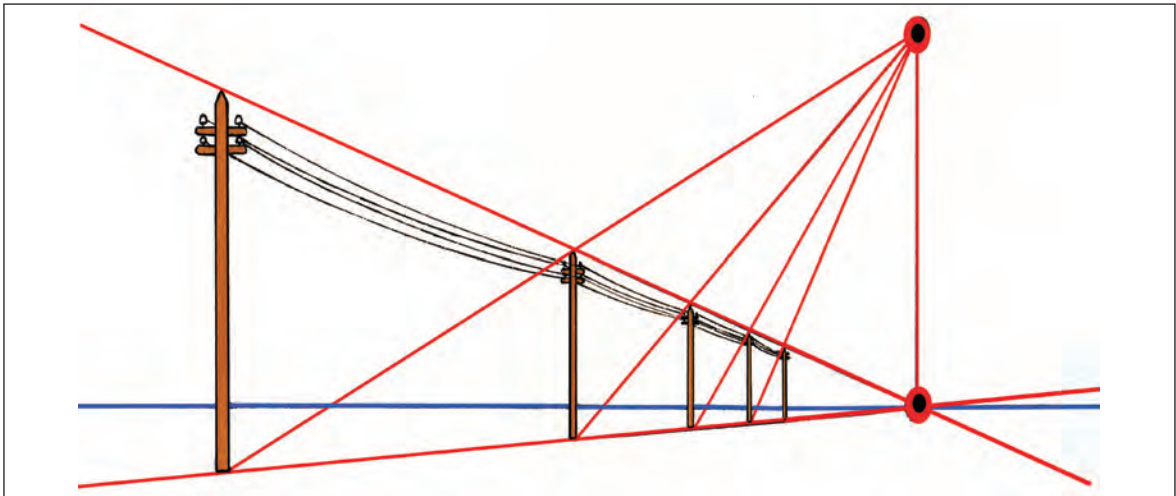
- Bakan kişiye en yakın direk çizilir. Öteki direkler, ilk çizilen direğin alt ve üst uçları ile esas noktayı birleştiren çizgiler arasında kalır (Görsel 2.32).
- Öteki direklerin yerini saptayabilmek için esas noktadan göz hizası çizgisine bir dikme indirilir. Bu dikme üzerinde birinci direğin boyuna eşit bir uzunluk işaretlenir. Bu nokta ikinci esas noktadır (Görsel 2.33).
- İlk çizilen direğin tepe noktası ile ikinci esas nokta birleştirilir. Bu çizgi, direklerin doğrultusunu gösteren alttaki çizgiyi bir noktada keser. Bu nokta ikinci direğin yeri olacaktır. Aynı işlem sürdürülerek diğer direklerin yerleri belirlenir (Görsel 2.34).
- İkinci esas nokta yukarı alındığında da aynı sonuçlar elde edilir (Görsel 2.35).



Görsel 2.33: İkinci esas noktasının belirlenmesi



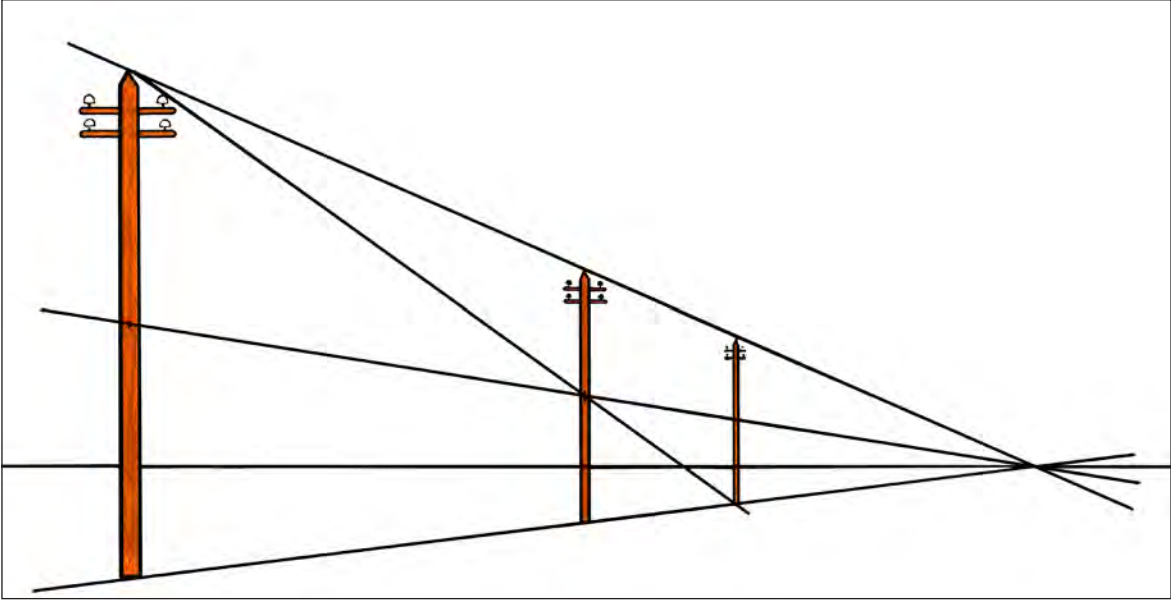
Görsel 2.34: Diğer objelerin yerlerinin belirlenmesi



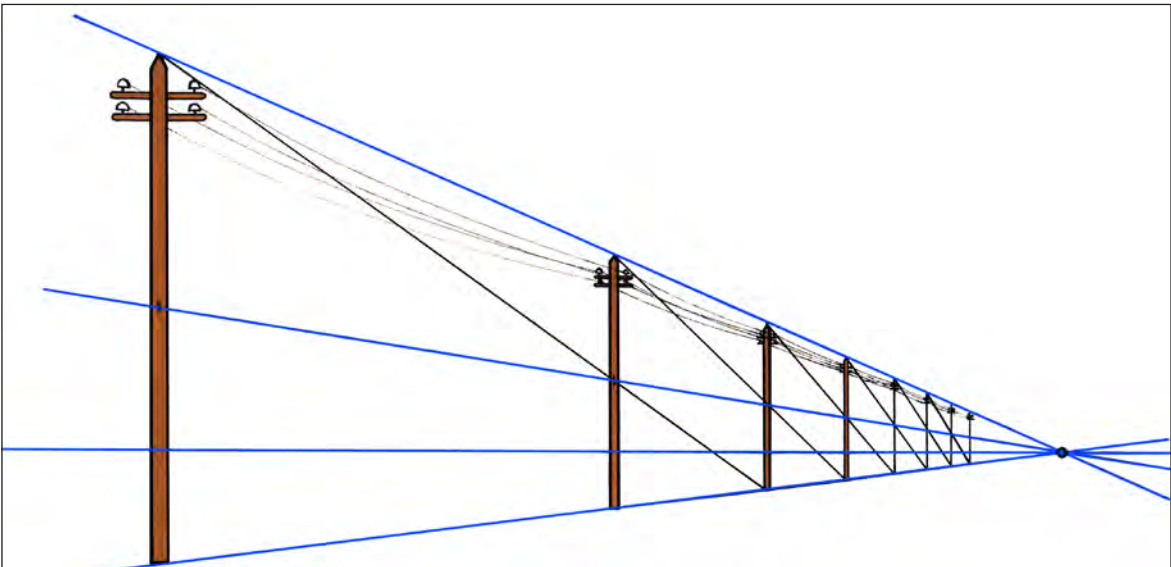
Görsel 2.35: Esas noktanın yukarıya alınması

## 2. Yöntem

- Birinci direğin orta noktası ile esas nokta birleştirilir. Bu çizgi ikinci direğin de orta noktasından geçen çizgidir. Birinci direğin tepe noktası ile ikinci direğin orta noktasından bir çizgi çizilerek üçüncü direğin yeri saptanır (Görsel 2.36).
- Bu işlem sürdürülerek öteki direklerin yeri saptanır. Direkler bakan kişiden uzaklaştıkça daha ince çizilmelidir (Görsel 2.37).



Görsel 2.36: İlk çizilen obje ile esas noktanın birleştirilmesi



Görsel 2.37: Çizilecek diğer objelerin yerlerinin belirlenmesi



### 2.1. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Perspektif Kurallarına Göre İç Mekânın Çizim Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Sivri uçlu kurşun kalem (HB, H vb.), T cetveli ve ölçü cetveli, 2 adet gönye (45 ve 60 derecelik), pergel, silgi, resim kâğıdı (25x35 cm), resim altlığı, bant

**Amaç:** Perspektif kurallarına dikkat ederek iç mekân perspektif çizimi yapmak.



**Uygulama basamakları doğrultusunda iç mekân perspektif çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdınızı resim altlığına bantla sabitleyiniz.
4. Çizim yapacağınız mekânda bakış noktasına göre yerinizi belirleyiniz.
5. Ufuk çizgisi, resim düzlemi ve zemin çizgisini çiziniz.
6. Kaçış noktasını ufuk çizgisi üzerinde işaretleyiniz.
7. Tam karşınızdaki duvarın yerini kaçış noktasına göre çiziniz.
8. Kaçış noktasında duvarın köşelerinden geçen kaçan çizgileri çiziniz.
9. Pencerelelerin yüksekliğini belirleyip, dikey olarak çiziniz.
10. Kaçış noktası ve dikey çizginin alt ve üst noktasından geçen kaçan çizgileri çizerek pencerelelerin formunu oluşturunuz.
11. Zemini ve karoları çiziniz.
12. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve leke değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
13. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
14. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
15. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına ufuk çizgisi, resim düzlemi, zemin çizgisi ve kaçış noktasını çizdi.					
6.	Pencerelerin yüksekliğini belirledi; kaçış noktasından, dikey çizginin alt ve üst noktasından geçen kaçan çizgileri çizerek pencerelerin formunu oluşturdu.					
7.	Yer karosu ve zemini çizdi.					
8.	Işığın geliş yönüne göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 2.1.2. Işık-Gölge Kurallarına Göre İç Mekân Çizimi

Objeler ve yapılar, mekân çizimlerinde üstüne gölge düşen veya düşmesine neden olan elemanlardır. Bu nedenle objelerin ve mimari yapıların oluşturduğu etkiler, ışık ve gölgeye bağlı olarak değişim gösterir. Doğa ve çevre şartlarına göre meydana gelen ışık ve gölge, mimari analizlerde çizim üzerinde büyük bir etkiye sahiptir (Görsel 2.38). Perspektif çizimlerinde ışık kaynağı, bir uygulamanın ışık-gölge kurallarına göre yapılabilmesi için çok önemlidir. Gölge düşüren ışınlar ve bu ışınların meydana gelmesini sağlayan kaynak, Güneş veya yapay bir aydınlatma aracı olabilir. Doğal bir aydınlatma kaynağı olan Güneş ışığı paralel yayıma sahip bir ışık türüdür. Lamba, mum, fener gibi yapay ışık kaynaklarının ışıkları ise tek noktadan yayılır.

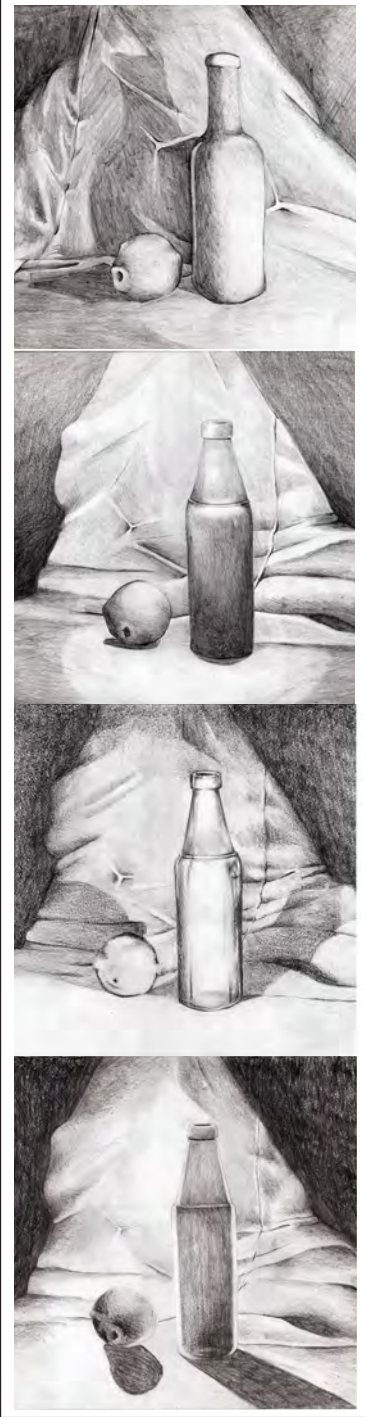
Gölge, görsel ve mimari sanatlarda ışığın plastik anlam kazabilmesi için önemli bir unsurdur. Objeler ve objelerin üzerindeki hareketler, değişik yönlerde gölgeler oluşturur. Farklı şekillerde meydana gelen gölgelerin oluşumunda ışık kaynağı ve şiddetiyle birlikte geliş açısı da önemli bir role sahiptir. Işığın düşme biçiminin yönü değişikçe gölgelerin oluşma yönü ve biçimi de değişir. Yüzeylerin genelde iki ayrı tonda görünmesinin en büyük nedeni, bazı kesimlerinin gölgeli olması, bazı kesimlerinin ise ışık görmesidir. Bu şekilde mekânın görsel etkisine ışık-gölge sayesinde tekdüze olmayan bir değer katılmış olur.

Bir mekân aydınlatıldığı zaman gölge oluşumu yoksa o mekânın biçim değerlerini algılamak zorlaşır. Gölge olgusu, bulunduğu alanda derinlik hissi sağlar. Işık ve gölgenin doğru şekilde yayılması mekânın şekli, dokusu ve objeler arasındaki mesafelerin algılanmasında kolaylık sağlar.



**Görsel 2.38:** Hoechle (Hokı), Beethoven'ın (Bethofın) Odası, Viyana Şehir Müzesi (1827)





**Görsel 2.39:** Farklı yönlerden yapay ışık kaynağının objeler üzerinde etkisi

Gölgeler, ışık etkisinin bulunmadığı alanlarda oluşur. Objeler üzerinde oluşan ve objenin yakınında bulunan diğer objelerin üzerine düşürdüğü gölgeler bu şekilde oluşur. Gölgenin yönü ve yayılımı, ışık kaynağının konumuyla belirlenir (Görsel 2.39, 2.40).

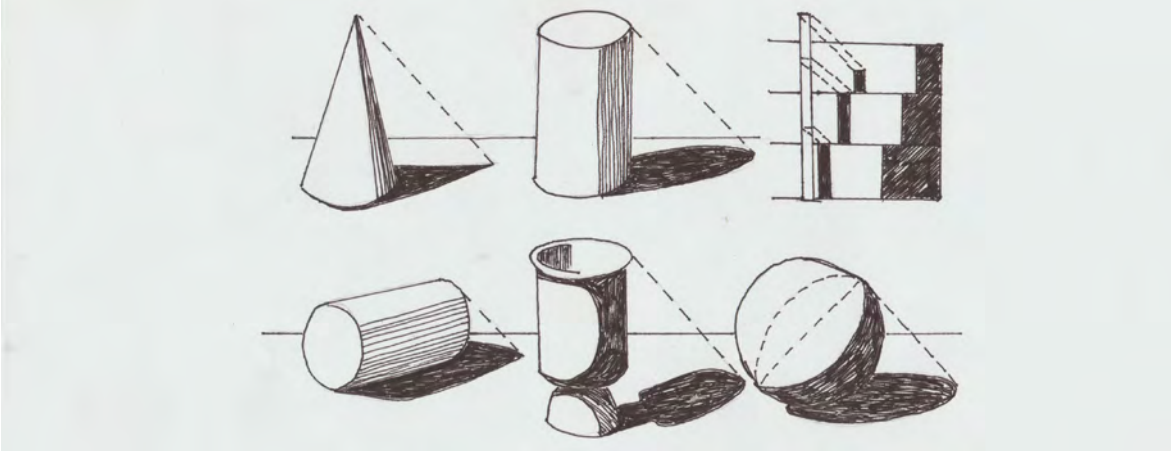


**Görsel 2.40:** Agostino (Agustino), Akademi, Rijks Müzesi (1531)

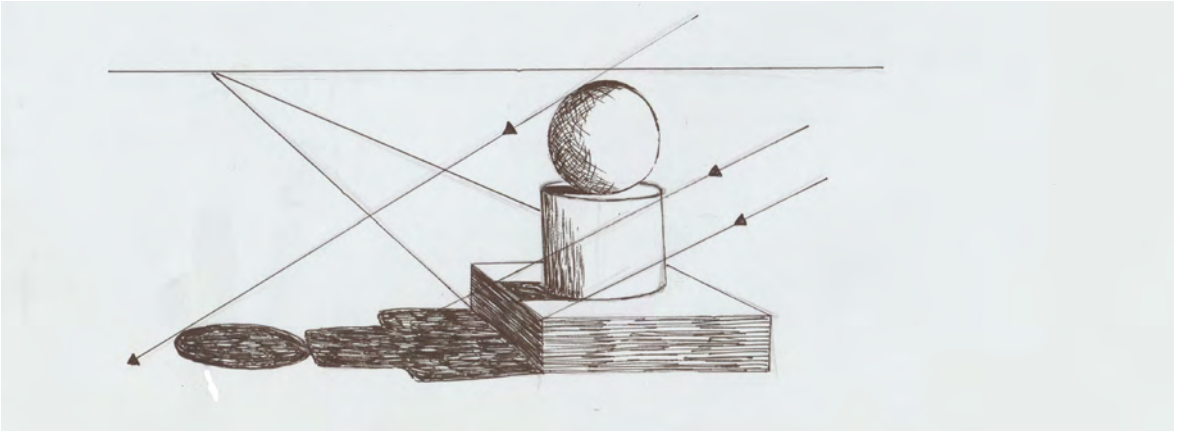
**Güneş ışınlarının paralel olması hâlindeki gölge çiziminde** ışık kaynağı Güneş'tir. Güneş'in gölge düşüren ışınları birbirine paralel konumdadır. Bu ışınlar resim düzlemine paralel olarak düştüğünde perspektif görüntüsünde de paralel olarak konumlanır.

**Güneş ışınlarının eğik olması hâlindeki gölge çiziminde** ışık kaynağı Güneş'tir. Bu kaynak bakış noktasının önünde ya da gerisinde olabilir. Işık kaynağının geliş biçimine göre oluşan gölgeler birbirine paraleldir.

**Işık kaynağının yapay olması hâlindeki gölge çiziminde** ışınlar tek bir noktadan her yöne dağılır. Gölgenin perspektif çizimini gerçekleştirebilmek için ışık kaynağının yatay düzlemlerdeki izdüşümü perspektiflerinin belirlenmesi gerekir. Güneş ışınlarının paralel ve eğik olması hâlindeki gölge çizimi kuralları burada da geçerlidir (Görsel 2.41, 2.42).



**Görsel 2.41:** Yapay ışıkta objelerin gölgelerinin çizimi



**Görsel 2.42:** Perspektif kurallarına göre gölgelerin çizimi

Kişinin çevresinde gördüğü objelere ait konumların kendisiyle ve birbirlerine göre anlamlandırılmasına **iç mekân algısı** denir. Kişi, içinde bulunduğu mekânla etkileşim hâlinindedir. Mekânın barındırdığı fiziksel özellikler kişiler üzerinde uyarıcı bir etki yapar. Mekân; içinde bulunan objelerin yüzey formları, dokuları ve renkleriyle kavranır. Mekânsal algının oluşabilmesi için çevre öğelerinin bıraktığı toplam etkinin tespit edilmesi gerekir. Mekânı oluşturan mobilya, zemin, aksesuar gibi öğelerin görsel etkileri vardır. Bu görsel etkiler, mekânı oluşturan öğelerin tasarım unsurlarından (nokta, çizgi, doku, renk) etkilenerek algının oluşmasına yardım eder.





**Görsel 2.43:** İç mekân dijital çizim çalışması

İç mekân perspektif çizimlerinde gölge çizimi ışık kaynağının tipine bağlıdır. Işık kaynağı doğal ise iç mekânlara aydınlatma için yapılan yerlerden (pencere vb.) girer (Görsel 2.43, 2.44, 2.45). Bu nedenle ışık yayılımı yer düzlemine paralel olarak gerçekleşir. Çizim, güneş ışınlarının paralel olması hâlindeki gölge çizimi kurallarına göre gerçekleştirilir. Işık kaynağı yapay ise ışık kaynağının yapay olması hâlindeki gölge çizimi kurallarına göre gerçekleştirilir.



**Görsel 2.44:** Goudt (Haud), Filemon ve Basis'in Evi, Macaristan Glasgow Sanat Galerisi (1613)



**Görsel 2.45:** Piranesi (Piranesi), Nef'in Görünümü, özel koleksiyon (?)



### 2.2. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Açık-Koyu Değerlerle Perspektif Çizim Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Sivri uçlu kurşun kalem (HB, H vb.), T cetveli ve ölçü cetveli, 2 adet gönye (45 ve 60 derecelik), pergel, silgi, resim kâğıdı (25x35 cm), resim altlığı, bant

**Amaç:** Açık-koyu ilkeleri ve perspektif kurallarına göre iç mekân çizimi yapmak.



**Uygulama basamakları doğrultusunda çizim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdınızı resim altlığına bantla sabitleyiniz.
4. Çizim yapacağınız mekânda bakış noktasına göre yerinizi belirleyiniz.
5. Ufuk çizgisi, resim düzlemi ve zemin çizgisini çiziniz.
6. Kaçış noktasını ufuk çizgisi üzerinde işaretleyiniz.
7. Tam karşınızdaki duvarın yerini kaçış noktasına göre çiziniz.
8. Kaçış noktasında duvarın köşelerinden geçen kaçan çizgileri çiziniz.
9. Pencerelerin yüksekliğini belirleyip, dikey olarak çiziniz.
10. Kaçış noktası ve dikey çizginin alt ve üst noktasından geçen kaçan çizgileri çizerek pencerelerin formunu oluşturunuz.
11. Zemini çiziniz.
12. Mobilya yerleştirmelerini yapınız.
13. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve leke değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
14. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
15. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
16. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

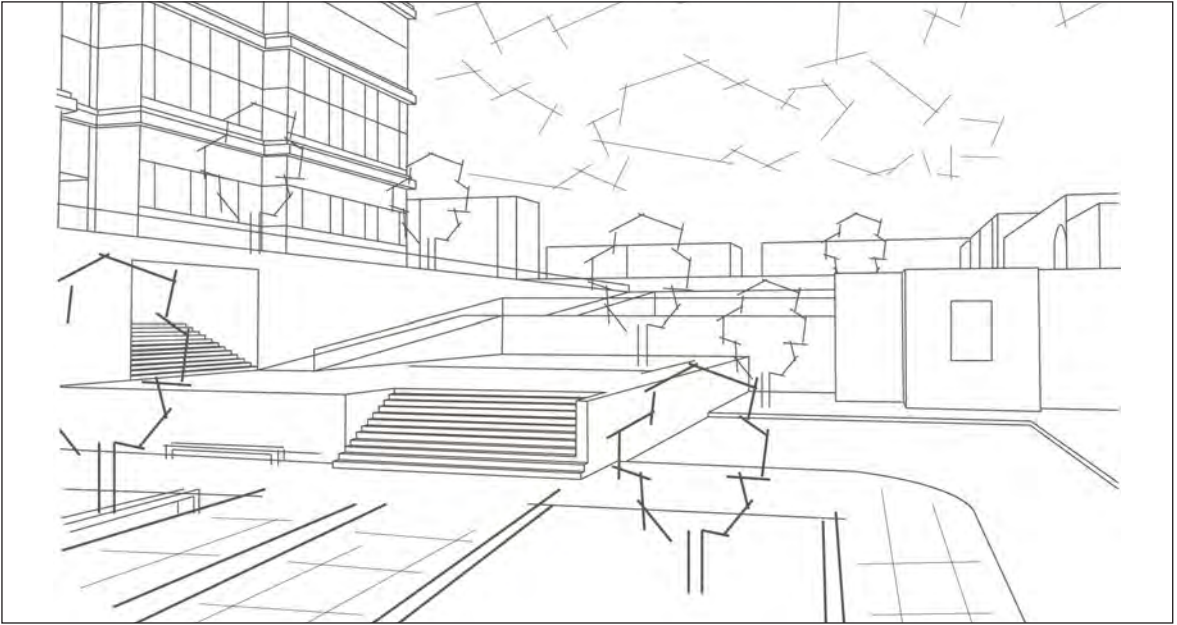
Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına ufuk çizgisi, resim düzlemi, zemin çizgisi ve kaçış noktasını çizdi.					
6.	Pencerelerin yüksekliğini belirledi ve kaçış noktasından geçen kaçan çizgileri çizerek pencerelerin formunu oluşturdu.					
7.	Zemini ve mobilyaları çizdi.					
8.	Işığın geliş yönüne göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 2.2. DIŞ MEKÂN ETÜDÜ

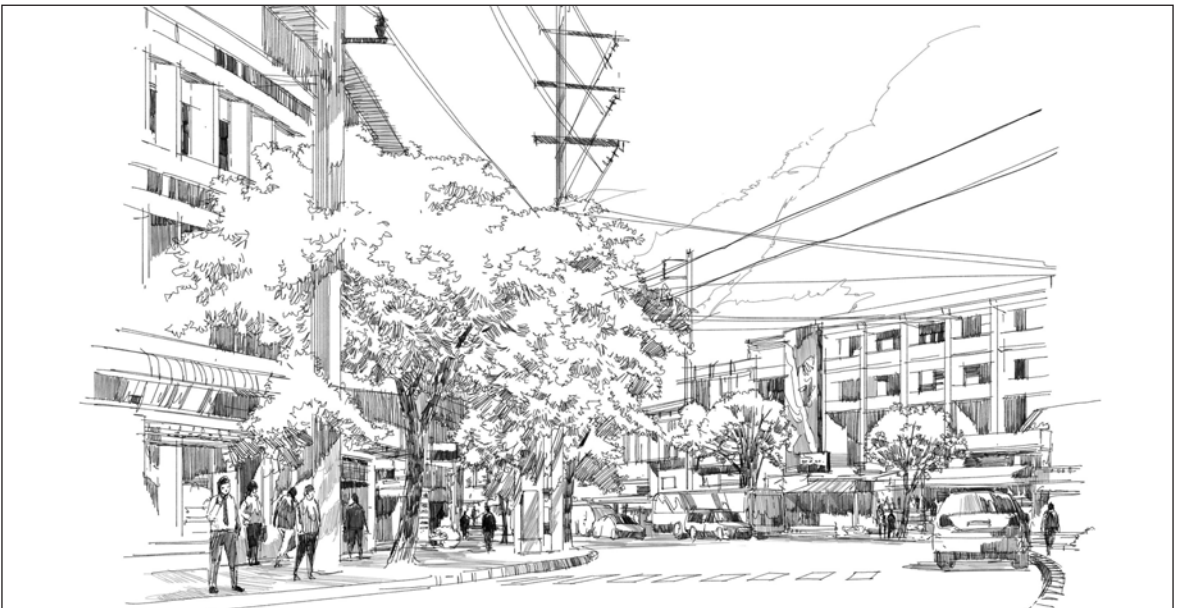
Sokak çizimlerinde perspektif kurallarına göre daha iyi bir görünüm elde edebilmek için sokağın ortasında veya ortasına yakın bir noktada durulur. Sokak görünümüne göre kâğıda ilk olarak ufuk çizgisi çizilir. Ufuk çizgisi üzerinde kaçış noktası belirlenir. Sokak görüntüsünü oluşturan objeler (çatı, yol, pencere vb.) kaçan çizgilerle birleştirilerek çizilir (Görsel 2.46, 2.47, 2.48).



Görsel 2.46: Melike Pekkan, dış mekân çizimi (2019)

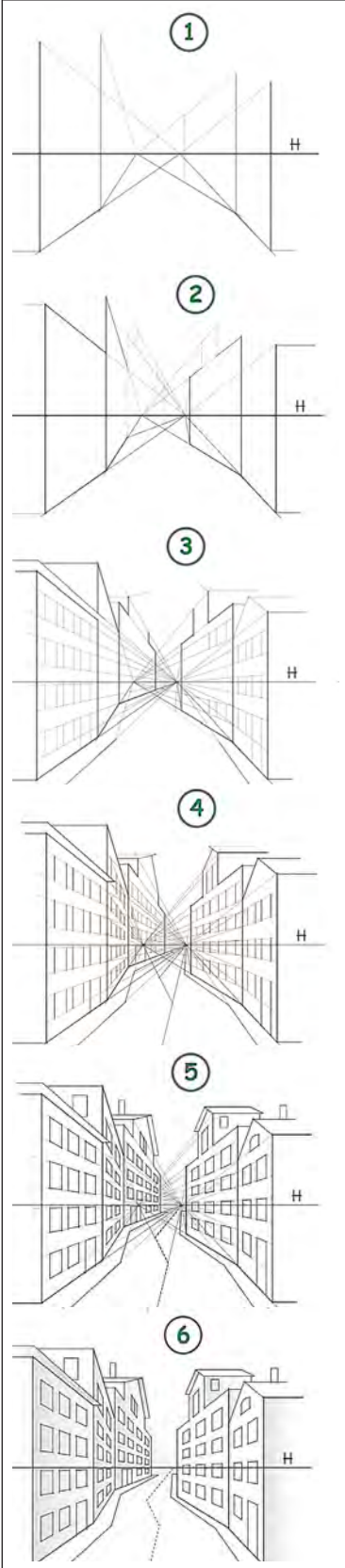


Görsel 2.47: Dış mekân taslak çizimi



Görsel 2.48: Dış mekân eskiz çalışması

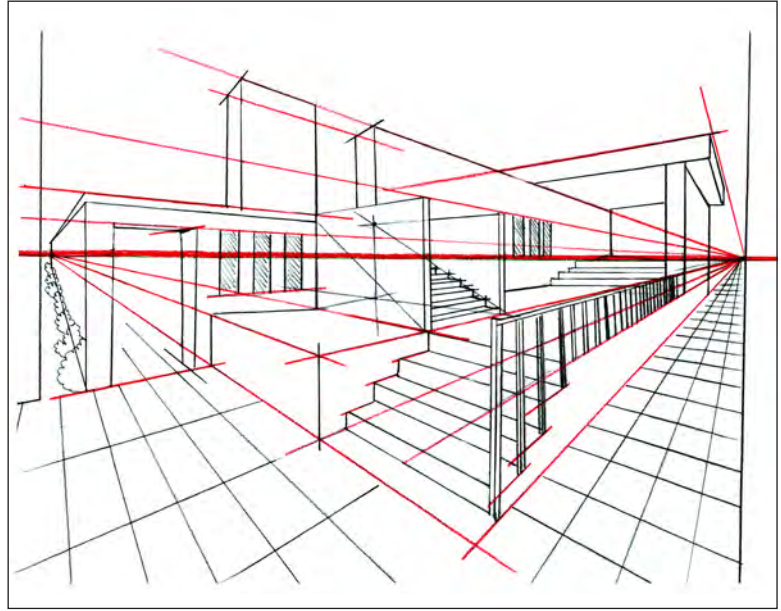




**Görsel 2.49:** Dış mekân çizim aşamaları

Tek kaçış noktalı dış mekân çizimi yapılırken öncelikle ufuk çizgisi ve kaçma noktaları belirlenir. Yapıların ön yüzü, yer düzlemine paralel olarak çizilir. Aralıkları, köşeler ve kaçan çizgiler kullanılarak kaçma noktalarıyla birleştirilir. Yer düzlemine dikey gelecek şekilde çizilecek çizgilerle derinlik bulunan yerler tespit edilir. Çizim yüzeyinde karmaşanın ortadan kalkması için derinlikler çizildikten sonra yardımcı çizgiler silinir (Görsel 2.49).

İki kaçış noktalı dış mekân görünümü çiziminde, çizilecek sokağın görünümüne göre göz çizgisi belirlenerek kâğıt üzerine çizilir. Göz çizgisi üzerinde kaçış noktaları işaretlenir. Kaçış noktaları kâğıdın yan kenarına yakın olduğunda görünüm daha net ve birlik içinde olur. En önde görünen yapının yüksekliği belirlenerek, göz çizgisine dik olarak çizilir. Sokaktaki görünümü oluşturan biçimlerin kaçan çizgileri (çatı, dam, yol, pencere kenarları vb.) kaçış noktalarıyla birleştirilir (Görsel 2.50).



**Görsel 2.50:** Dış mekânda bina çevresi taslak çizimi

### 2.3. UYGULAMA

Süre: 6 ders saati

Mimari Yapıların ve Dış Mekân Alanların Çizim Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Sivri uçlu kurşun kalem (HB, H vb.), T cetveli ve ölçü cetveli, 2 adet gönye (45 ve 60 derecelik), pergel, silgi, resim kâğıdı (25x35 cm), resim altlığı, bant, dış mekân görseli

**Amaç:** Perspektif kurallarına göre mimari yapıların ve dış mekân alanların çizimini yapmak.



**Uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Mimari elemanların olduğu dış mekân görselinizi hazırlayınız.
4. Resim kâğıdınızı resim altlığına bantla sabitleyiniz.
5. Çizim yapacağınız mekânda bakış noktasına göre yerinizi belirleyiniz.
6. Ufuk çizgisi, resim düzlemi ve zemin çizgisini çiziniz.
7. Kaçış noktalarını ufuk çizgisi üzerinde işaretleyiniz.
8. Tam karşınızdaki mimari elamanın yerini kaçış noktasına göre çiziniz.
9. Kaçış noktasında duvarın köşelerinden geçen kaçan çizgileri çiziniz.
10. Pencerelemin yüksekliğini belirleyip, dikey olarak çiziniz.
11. Kaçış noktası ve dikey çizginin alt ve üst noktasından geçen kaçan çizgileri çizerek pencerelemin formunu oluşturunuz.
12. Zemini çiziniz.
13. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve leke değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
14. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
15. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
16. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına ufuk çizgisi, resim düzlemi, zemin çizgisi ve kaçış noktasını çizdi.					
6.	Kaçış noktasından geçen kaçan çizgilerin yardımıyla dış mekânda bulunan mimari elemanların formunu oluşturdu.					
7.	Mimari formların derinliklerini belirleyerek detay çizimlerini yaptı.					
8.	Açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



### 2.4. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Perspektif Kurallarına Göre Mimari Yapı ve Dış Mekân Çizim Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Sivri uçlu kurşun kalem (HB, H vb.), T cetveli ve ölçü cetveli, 2 adet gönye (45 ve 60 derecelik), pergel, silgi, resim kâğıdı (25x35 cm), resim altlığı, bant, dış mekân görseli

**Amaç:** Perspektif kurallarına göre mimari yapıların ve dış mekân alanların detay çizimini yapmak.



**Uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Mimari elemanlar ve detayların olduğu (merdiven, kaldırım vb.) dış mekân görselinizi hazırlayınız.
4. Resim kâğıdınızı resim altlığına bantla sabitleyiniz.
5. Çizim yapacağınız mekânda bakış noktasına göre yerinizi belirleyiniz.
6. Ufuk çizgisi, resim düzlemi ve zemin çizgisini çiziniz.
7. Kaçış noktalarını ufuk çizgisi üzerinde işaretleyiniz.
8. Tam karşınızdaki mimari elamanın yerini kaçış noktasına göre çiziniz.
9. Kaçış noktasında duvarın köşelerinden geçen kaçan çizgileri çiziniz.
10. Çiziminizi eşit aralıklı ve sayıları belli olan veya aralıkları eşit, sayıları bilinmeyen durumlardaki alan bölünmesi kurallarına dikkat ederek yapınız.
11. Yapıların ön yüzünü zemin düzlemine paralel olarak çiziniz.
12. Köşelerden gelen kaçan çizgileri kaçma noktalarıyla birleştiriniz.
13. Dikey çizgileri zemin düzlemine çizerek üzerinde mekânın derinliklerini belirleyiniz.
14. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve leke değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
15. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
16. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
17. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına ufuk çizgisi, resim düzlemi, zemin çizgisi ve kaçış noktasını çizdi.					
6.	Kaçış noktasından geçen kaçan çizgilerin yardımıyla dış mekânda bulunan mimari elemanların formunu oluşturdu.					
7.	Aralıkları eşit ve sayıları bilinen ve bilinmeyen alan bölünmesi kurallarından birine göre mimari formların derinliklerini belirleyerek detay çizimlerini yaptı.					
8.	Açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

**2.5. UYGULAMA****Süre:** 6 ders saati

Perspektif Kurallarına Göre Dış Mekân Çizim Uygulaması

**Kullanılacak Araç Gereç**

Sivri uçlu kurşun kalem (HB, H vb.), T cetveli ve ölçü cetveli, 2 adet gönye (45 ve 60 derecelik), pergel, silgi, resim kâğıdı (25x35 cm), resim altlığı, bant, dış mekan görseli

**Amaç:** Perspektif kurallarına göre bahçe veya orman dış mekân alanlarının detay çizimini yapmak.

**Uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

**UYGULAMA BASAMAKLARI**

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Bahçe, orman, park vb. alanları içeren dış mekân görselinizi hazırlayınız.
4. Resim kâğıdınızı resim altlığına bantla sabitleyiniz.
5. Çizim yapacağınız mekânda bakış noktasına göre yerinizi belirleyiniz.
6. Ufuk çizgisi, resim düzlemi ve zemin çizgisini çiziniz.
7. Kaçış noktalarını ufuk çizgisi üzerinde işaretleyiniz.
8. Tam karşınızdaki dış mekân elamanının yerini kaçış noktasına göre çiziniz.
9. Kaçış noktasına uygun olarak köşelerden geçen kaçan çizgileri çiziniz.
10. Çiziminizi eşit aralıklı ve sayıları belli olan veya aralıkları eşit, sayıları bilinmeyen durumlardaki alan bölünmesi kurallarına dikkat ederek yapınız.
11. Ağaçların ön yüzünü zemin düzlemine paralel olarak çiziniz.
12. Köşelerden gelen kaçan çizgileri kaçma noktalarıyla birleştiriniz.
13. Dikey çizgileri zemin düzlemine çizerek üzerinde mekânın derinliklerini belirleyiniz.
14. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve leke değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
15. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
16. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
17. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına ufuk çizgisi, resim düzlemi, zemin çizgisi ve kaçış noktasını çizdi.					
6.	Kaçış noktasından geçen kaçan çizgilerin yardımıyla dış mekânda bulunan mimari elemanların formunu oluşturdu.					
7.	Aralıkları eşit ve sayıları bilinen ve bilinmeyen alan bölünmesi kurallarından birine göre mimari formların derinliklerini belirleyerek detay çizimlerini yaptı.					
8.	Açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

## Mehmet GÜLERYÜZ



1938'de İstanbul'da doğdu. 1958'de girdiği İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümünü 1966'da birincilikle bitirdi. Akademiye paralel olarak oyunculuk eğitimini farklı aktör stüdyolarında ve önemli amatör tiyatrolarda yaptı. 1963'te Asaf Çiğiltepe'nin yönettiği Arena Tiyatrosu'nda profesyonel oyunculuk kariyerine başladı.

Desen ağırlıklı ilk kişisel sergisini 1963'te açtı. 1970-1975 arasında devlet bursuyla gittiği Paris'te Yüksek Resim ve Litografi ihtisası yaptı. 1971'de Paris'te yaptığı ilk heykellerini, Pont des Arts'ta iki performansta sergiledi. 1971'de Galerie Thérèse Roussel'de (Galeri Teres Hurs) (Perpignan), 1972'de Galerie Luszpinski'de (Luzpinski) (Paris) ve 1974'te yine Galerie Thérèse Roussel'de, Galerie Philippe Demay'de

(Filip Dömay) (Paris), Galerie Graffiti'de (Grafit) (Rouen) kişisel sergiler açtı. 1975-1980 arasında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümünde ders verdi. 1980'de bu görevinden istifa ederek 1980-1984 arasında New York'ta yaşadı.

1980'de Galerie Thérèse Roussel'de (Perpignan), 1982'de Schlesinger Boissante (Şilizinger Boisante) Gallery'de (New York) kişisel sergiler açtı. 1984'te Galerie 2016'da (Brüksel) yıl içinde yaptığı heykel ve gravürleri sergiledi. 1985'te İstanbul'a döndü. 1987'de Galerie 2016'da (Brüksel) kişisel bir sergi daha açtı.

1985'ten 2000'e kadar BİLSAK'ta kendi adını taşıyan atölyede sanat eğitimi verdi. 1986'da "Kalın" adlı sanat dergisini yayımlamaya başladı. 1988'de Galeri Nev tarafından organize edilen 25. Yıl Retrospektif sergisini, Nan Freman'ın (Ferimen) metnini yazdığı kitap eşliğinde İstanbul'da açtı.

1989-1992 arasında Uluslararası Plastik Sanatlar Derneği Kurucu Başkanlığı'nı üstlendi. 1990-1995 arasında Votre Beauté (Votir Böti) Dergisi için "Gülerüzlü Sohbetler" başlıklı altında röportaj dizisi yaptı.

1991'de Ankara Shearaton (Şeritın) Oteli'nin Atrium (Atriyum) mekânı için kalıcı olarak sergilenmek üzere 14 resimden oluşan "Karşı Rüzgar" serisini yaptı. 1992'de Bilkent Üniversitesinde misafir öğretim görevlisi olarak ders verdi. 1992'de Polat Rönesans Oteli lobisi için 7 parçadan oluşan "Çöp Masalları"nı yaptı. 1995'te Bosna için İnsanlık Girişimi hareketiyle işgal altındaki Bosna'yı ziyaret etti. 1998-2001 arasında İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda "Bir Küçük İş İçin Yaşlı Bir Palyaço Aranıyor" adlı 3 kişilik oyunda Pepino karakterini oynadı. Aynı oyunla Devlet Tiyatroları'nın Duisburg ve Düsseldorf'taki turnelerine katıldı.

2000'de yeniden Türkiye Uluslararası Plastik Sanatlar Derneği Başkanlığı'na, 2001'de Doğu Avrupa Başkanlığı'na, 2002'de birleşen IAA Avrupa 2. Başkanlığı'na ve IAA Dünya Yönetim Kurulu Üyeliği'ne seçildi.

2003'te Yapı Kredi Kazım Taşkent Galerisi'nde 40. Yıl Desen Retrospektifi'ni gerçekleştirdi.

Yıldız Teknik Üniversitesi Birleşik Sanatlar Programı'nda 2003-2005 arasında, 1999 yılından 2007'ye kadar Bilgi Üniversitesi Tasarım Kültürü ve Yönetimi Sertifika Programı'nda, 2000-2011 arasında Mehmet Gülerüz Atölyesi'nde eğitim verdi.

2004'te, İş-Kültür Yayınları Nehir Söyleşi dizisinde, Ayşegül Sönmezay'ın yayına hazırladığı "Güldüğüme Bakma" başlıklı biyografisi yayımlandı.

2005'te Uluslararası Plastik Sanatlar Derneği Avrupa Genel Kurulunu İstanbul'da organize etti. 2005'te Beijing'de gerçekleşen 16. IAA Dünya Genel Kuruluna ve 2. Beijing Bienali'ne IAA Dünya Yönetim Kurulu Üyesi olarak katıldı.

2007'de Yapı Kredi Kazım Taşkent Galerisi'nde Oradan Oraya başlıklı retrospektif heykel sergisini gerçekleştirdi. 2008'de Ankara Galeri Nev'de Nan Freeman'ın ikinci kitabı eşliğinde Elli Yıl Sanat sergisini yaptı. 15 Ocak 2009'da İş Bankası tarafından hazırlanan 50. Yıl Retrospektif sergisini Wendy Shaw'ın (Vendiy Şav) metnini yazdığı kitap eşliğinde Kibele Sanat Galerisi'nde gerçekleştirdi.

2009 Mardin Güncel Sanat Sergisi'ne, 9. Contemporary Shanghai Art Fair'a (Kontemporary Şangay Art Fer), İstanbul Contempo' (Contempo) 09'a katıldı. 2010'da Galeri Merkur'de "Bile Bile", Arte İstanbul'da "Desen de..." adlı sergilerini gerçekleştirdi. Açık Radyo'nun 15. yılı münasebetiyle Açık Kitap'ın özel olarak üretilen 150 adedi için ayrı ayrı kapak desenleri yaptı. 2010'da 5. Contemporary İstanbul Fuarı'na Galeri Merkur'le, 2011'de Art Dubai, Hong Kong, Art Basel Scope (Skop) ve Marakeş fuarlarına The Empire Project'le (Empray Procet) katıldı.

2011'de Edirne Güzel Sanatlar Lisesi ile başlayan daha sonra diğer güzel sanatlar liselerini de kapsayan "Mehmet Güteryüz Defter Projesi"ni başlattı ve proje 10. yılına ulaştı.

Yine 2011'de 6. Contemporary İstanbul'da The Empire Project'teki kişisel sergisiyle yer aldı. 2012'de Viyana'da gerçekleşen Viennafair'e (Viyanafair) The Empire Project'le katıldı. Aynı yıl Contemporary İstanbul Fuarı'nda yeni yapıtlarıyla yer aldı. Desenleri ve yağlı boya tuvalerinden oluşan kişisel sergisi Ankara'da "M1886" adlı galeride gösterildi. Eylül 2012-Ocak 2013 arasında, Hollanda'nın Schiedam (Şidom) şehrinde Stedelijk (Stiylik) Müzesi'nde "Hikâyemi Hangi Dilde Anlatsam" adlı karma sergide desen retrospektifi sergilendi. 2013'ün Mart ve Nisan aylarında ise son yapıtlarıyla The Empire Project'te "Göz Göre Göre" adlı kişisel sergisini gerçekleştirdi. Yine 2013'te, 8. Contemporary İstanbul Fuarı'na desenleriyle katıldı. 2014'te The Empire Project bünyesinde Art London (Landın) Fair'de 1971-2014 arasında oluşturduğu çizimlerden bir seçkiyle yer aldı.

2014'te, İş Kültür Yayınları'nda Ayşegül Sönmezay'ın yayına hazırladığı "Resmigeçit" adlı deneme kitabı yayımlandı.

Ocak 2015'te İstanbul Modern Müze'de kariyerinin tamamını kapsayan 7 ay süreli bir retrospektif sergisi açıldı.

2016'da Hollanda Lahey'de bulunan Pulchri Studio (Pulhri Sütüdyo) Galerisi'nde Anne Woodward'un (Eni Vudved) küratörlüğünü yaptığı "Cages of Freedom" (Keyciş Firedom) sergisinde desenleriyle yer aldı.

2017 Ocak'ta The Empire Project'te "Rağmen" isimli desen sergisini gerçekleştirdi.

2018'de Mumbai'de (Mumbai), Jehangir ve Jamaat (Cehangir ve Camaat) Galeri'de, "Yolda" adlı iki sergi gerçekleştirdi.

Mehmet Güteryüz'ün Paris'te gerçekleştirdiği son yapıtlarından oluşan İçeriden Sergisi, Paris Galeri Cyril Guernieri'de (Siyril Guernir) yer aldı.

2019'da, Sızlanmalar Bahçesi Sergisi, Galeri Cyril Guernieri'de Paris'te açıldı.

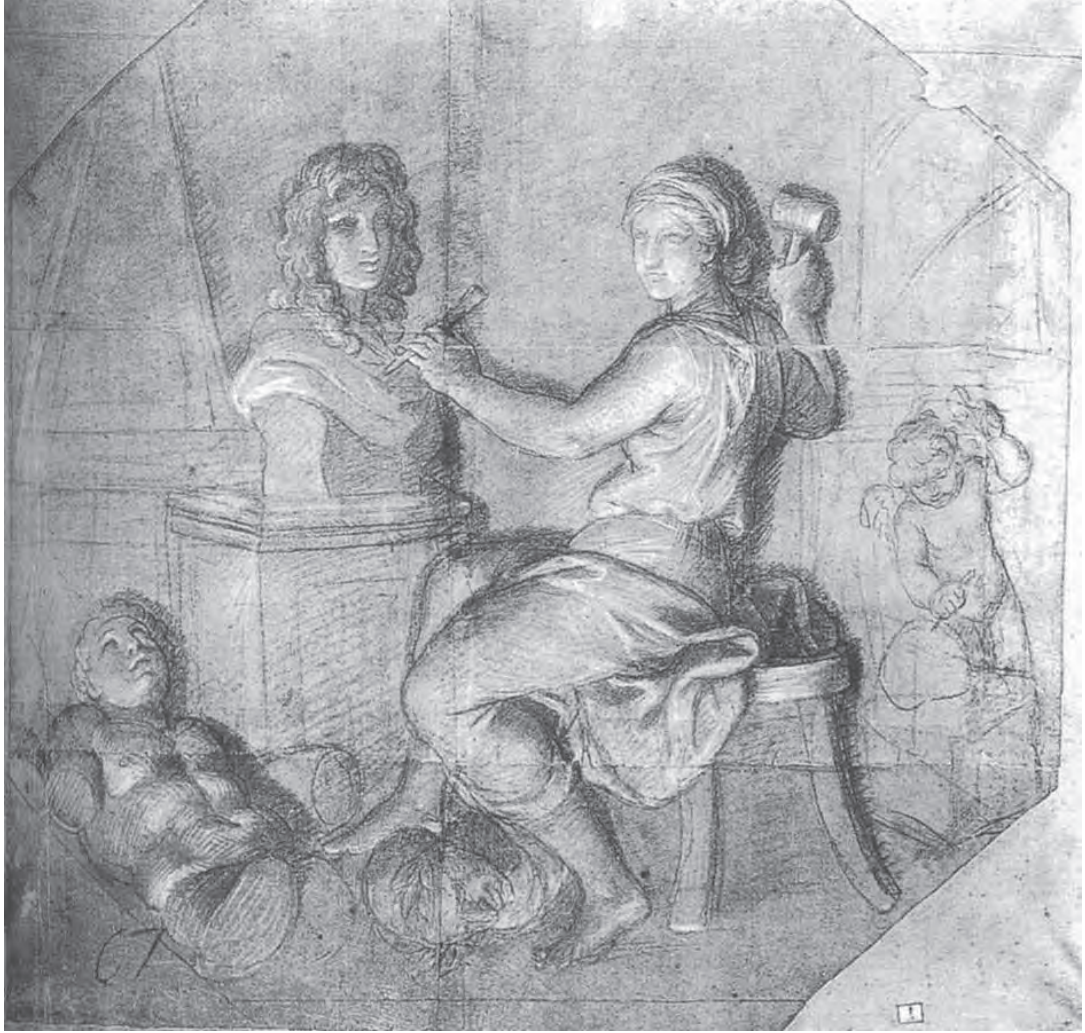
2020'de "Bir Uçtan Bir Uca" başlıklı sergisi Saint Benoit Lisesi La Galerie'de İstanbul'da "Gizli Portreler ve Diğerleri" Gallery 11.17'de açıldı.

Mehmet Güteryüz İstanbul ve Paris'te yaşamaya ve çalışmaya devam ediyor.



# 3. ÖĞRENME BİRİMİ

## ANTİK FİĞÜR MODELDEN DESEN



Charles Le BRUN

### KONULAR

- 3.1. ANTİK MODEL PORTRE (BÜST) ETÜDÜ
- 3.2. ANTİK MODELDEN FİĞÜR ETÜDÜ
- 3.3. SÜTUN BAŞLIĞI ETÜDÜ



### 3.1. ANTİK MODEL PORTRE (BÜST) ETÜDÜ

**Antik Çağ**, MÖ 700'lü yıllardan, kavimler göçüne (375) kadar olan döneme denir. Aynı dönemi ifade eden İlk Çağ da yazının icadıyla başlar ve Batı Roma İmparatorluğu'nun yıkılmasıyla son bulur. Antik Çağ'da yaşayan toplumlar Sümer, Babil, Asur, Akad gibi Mezopotamya uygarlıkları ile Hatti, Hitit, Frigya gibi Anadolu uygarlıklarıdır. Bunlardan başka Pers, Mısır, Girit, Fenike, Yunan, Roma gibi Akdeniz çevresinde bulunan uygarlıklar da aynı dönemde yaşamıştır (Görsel 3.1, 3.2).



Görsel 3.1: Hierapolis, Roma Antik Kenti, Denizli-Pamukkale

Görsel 3.2: Baalbek Antik Kenti, Lübnan





Antik Dönem'e ait metin ve tarihi eserler incelendiğinde mimarlık alanında etkileyici yapı ve kentlere rastlanır. Bu mimari yapılarda hava koşullarına dayanıklı malzemeler kullanılmıştır. İç ve dış cephelerde ahşap, fil dişi, değerli taşlar, altın vb. malzemelerden yararlanılmış; yapıları ayakta tutmak için sütunlar kullanılmıştır. Sütunlarda kullanılan süsleme unsurlarıyla estetik eserler ortaya çıkarılmıştır. Tapınak, agora, ev ve kamusal alanlarda heykel ve büstler kullanılmıştır (Görsel 3.3, 3.4).



Görsel 3.3: Parthenon Tapınağı, Atina

Görsel 3.4: Clerisseau (Kleriso), Antik Sütunlar, Hermitage Müzesi (1760)





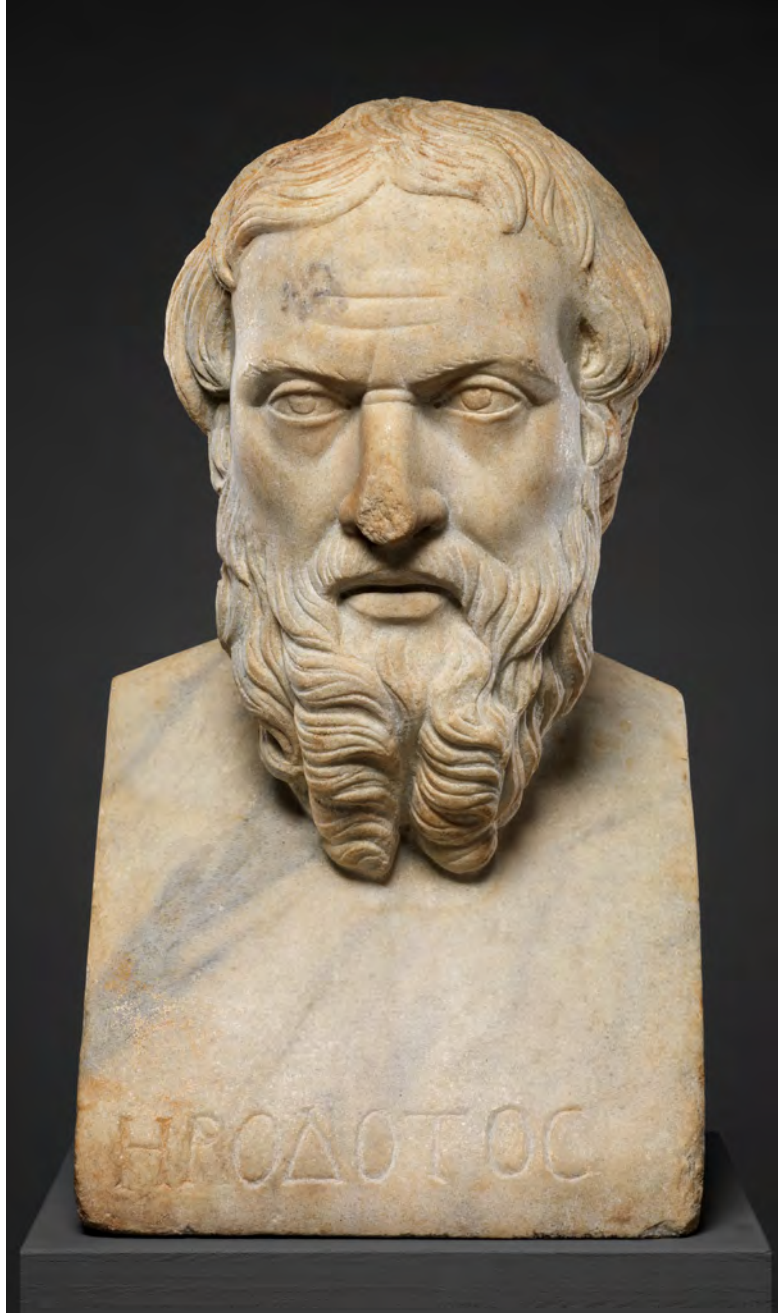


**Görsel 3.5:** Antik Yunan Dönemi kadın büstü, Metropolitan Sanat Müzesi



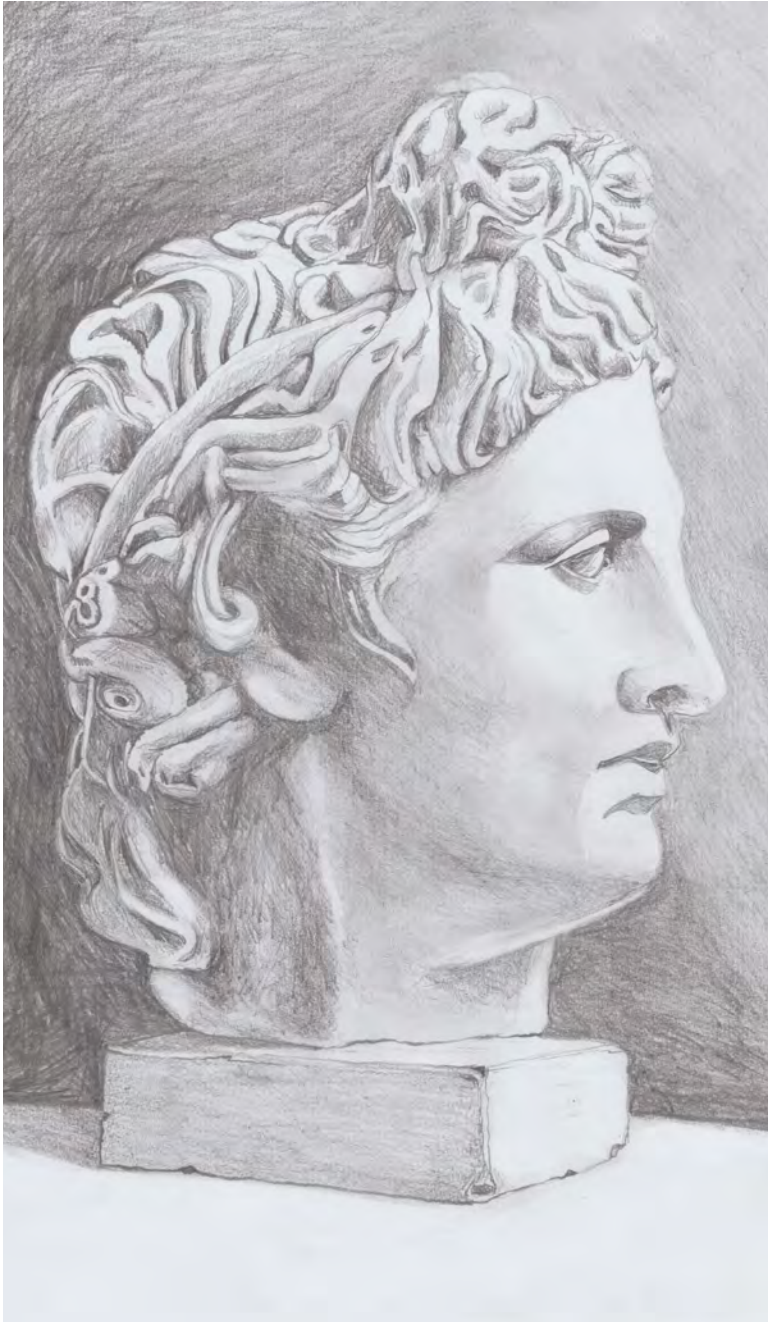
**Görsel 3.6:** Rubens (Rubins), Büst, Metropolitan Müzesi (1626)

**Büst**, insan figürünün omuzdan itibaren üst kısmını gösteren heykellerdir. Büstlerde insan vücudunun baş ve boyun kısımları, bazı örneklerde ise ayrıca omuz ve göğüs bölümleri bulunur. Düzgün durabilmeleri için bir kaidenin üstüne yerleştirilirler. Yapımlarında mermer, bronz, altın, kil gibi farklı malzemeler kullanılır. Antik Dönem'de devlet adamları, askerler, kahramanlar, düşünürler, çok tanrılı din inanışlarına uygun olarak tanrı ve tanrıçalar büstlerin konusunu oluşturur (Görsel 3.5, 3.6, 3.7).



**Görsel 3.7:** Antik Roma Dönemi Heredot büstü, Metropolitan Sanat Müzesi

Portre çalışmaları bir kişinin kendisi ya da benzerine ait karakterini, duruşunu ve onu önemli kılan simasını betimler. Farklı dönemlerde yapılan portreler incelendiğinde özelliklerinin birbirinden ayırt edici nitelikte olduğu görülür. Antik Mısır Dönemi portreleri, betimlenen kişinin özelliklerini taşır. Antik Yunan Dönemi heykel ve portrelerinde ise ideal insan figür ölçüleri kullanılmıştır. (Görsel 3.8, 3.9).



**Görsel 3.8:** Apollon büstü, desen çalışması

*“Mimar Sinan taşlarla bir mekan yapan bir mimar değil, dünyayı içine toplayan bir adam. Onun yaptığı pencerelerden sızan ışık, yalnız bir estetik anlam taşımaz. Işığın yarattığı atmosferin gerektirdiği ulviyeti de katar camilere.”*

ARA GÜLER

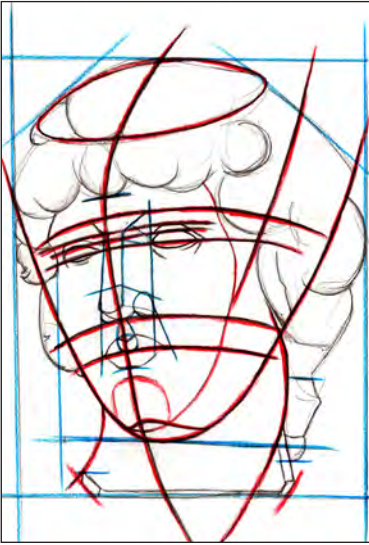


**Görsel 3.9:** Afrodit büstü, desen çalışması





**Görsel 3.10:** İskender Büst Etüt Çalışması



**Görsel 3.11:** İskender büstü, taslak çizimi

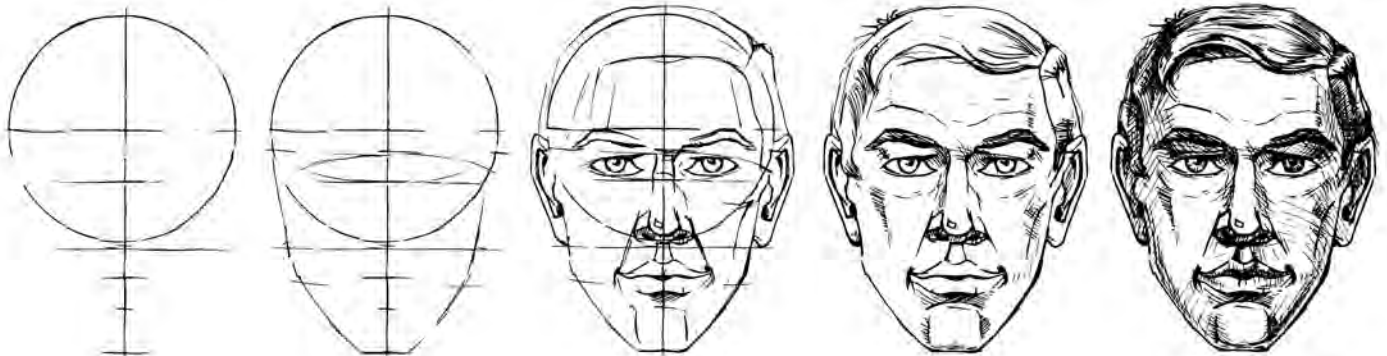
### 3.1.1. Antik Büst Çizimi

İnsan yüzü, vücudun en önemli ve temel bölümüdür. Duyguların dışa vurumu yüzde jest ve mimiklerle gerçekleşir. Atılan her çizgi, bir portre veya sanat eserinde odak noktası yüz olduğu için betimlenen ruh hâlini yansıtmada etkili olur. İnsan yüzünün doğru çizgilerle ifade edilmesi bu nedenle önem taşır (Görsel 3.10).

Büst ve portre çizimi kuralları aynıdır. Portre çizerken izlenecek yöntemler şu şekildedir:

- İdeal insan yüzü oval bir şekle sahip olduğu için yüzün dış hatları hafifçe çizilir. Çene kısmına inerken çizgi hatları daraltılır.
- Ana yüz hattı tam ortalanarak yukarıdan aşağıya doğru dikey ve soldan sağa doğru yatay iki çizgiyle bölünür. Bu çizgilerle dört simetrik parça elde edilir.
- Yatay kısmı oluşturan çizginin altında kalan bölüm eşit olarak yine yatay bir çizgiyle bölünür. Orta kısımda kalan çizgi ile yeni çizilen çizginin ortasına burun yerleştirilir.
- Burun çizgisini oluşturmak için kullanılan çizginin alt bölümü yatay bir çizgiyle yeniden ikiye bölünür. Burnun bitim çizgisi ile yeniden çizilen çizgi arasında kalan kısma ağız çizilir.
- Yüzü bölmek için kullanılan yatay ana çizgi üzerine sağ ve sol göz için işaretleme yapılır. Ancak her iki göz arasında bir göz ölçüsünde boşluk bırakılır.
- Kulakların alt noktasıyla burnun alt noktası ve kulakların üst noktasıyla kaşlar aynı hizadadır.
- Kulakların bitiş hizasından aşağıya doğru dik birer çizgi çizilerek boyun hatları belirlenir.
- Işığın geliş yönüne ve büstün karakteristik özelliklerine göre açık-koyu ve hacimlendirme çalışmaları yapılır (Görsel 3.11, 3.12).

**Görsel 3.12:** Portre çizim aşamaları





<b>3.1. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
İskender Büstü Portre Etüt Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
İskender büstü, resim kalemleri (2B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemıraş, silgi	
<b>Amaç:</b> İskender büstünden desen tekniğine uygun portre etüt çalışması yapmak.	



### Uygulama basamakları doğrultusunda portre çiziminizi yapınız.

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. İskender büstünü görebileceğiniz uygun bir açıda oturunuz.
4. Büstü gözlemleyip, ölçü alarak her aşamada oran-orantıya dikkat ediniz.
5. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çiziniz.
6. Ölçü alarak her aşamada oran-orantıya dikkat ediniz.
7. Yüzün ana hatlarını hafifçe çiziniz.
8. Yüzün ana hattını yatay ve dikey olarak tam orta noktalardan bölünüz.
9. Yatay olarak çizdiğiniz bölümü yine yatay olarak iki eşit parçaya bölünüz. Burun bölümü için kullanacağınız alanı belirleyiniz.
10. Burnun bitiminde kalan bölümü yeni bir çizgiyle bölerek ağız kısmını çizeceğiniz bölümü belirleyiniz.
11. Yüzü bölmek için kullandığınız yatay ana çizgi üzerine gözler için işaretleme yapınız. İki göz arasında bir göz kadar mesafe bırakınız.
12. Kulaklar, kaşların başlangıcı ile burnun bitimi arasında kalan bölümdedir. Ölçüye göre yüzün sağında ve solunda kulaklar için işaretleme yapınız.
13. Büstün karakteristik özellikleri ve ışığın geliş durumuna göre açık-koyu tonlama yapınız.
14. Büstün malzeme özelliklerini göz önünde bulundurarak hacimlendirme yapınız.
15. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
16. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
17. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak oran-orantıya göre yüzün taslak çizimini yaptı.					
6.	Yüzü yatay ve dikey olarak tam orta noktalardan böldü.					
7.	Burun, göz, ağız ve kulakların yerini ölçülere uygun olarak belirledi.					
8.	İşığın geliş yönüne ve büstün malzeme özelliklerine göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

#### 3.2. ANTİK MODELDEN FIGÜR ETÜDÜ

İnsan vücudu çağlar boyunca sanat tarihinin başlıca konuları arasında yer almıştır. İnsan vücudunu inceleme çalışmaları da icatlar, tıp ve bilimin gelişmesiyle önem ve hız kazanmıştır. Antik Dönem sanatında Yunan ve Roma Dönemi'nde yapılan kadın ve erkek figürleri tanrılaştırılarak ifade edilmiştir. Bu ifade ediş biçimiyle kusursuz ideal insanın ölçü ve oranları ortaya çıkmıştır. Bu oranlarla yapılan heykel ve resimler estetik açıdan ve sanat açısından kusursuz ve benzersiz kabul edilmektedir (Görsel 3.13, 3.14).

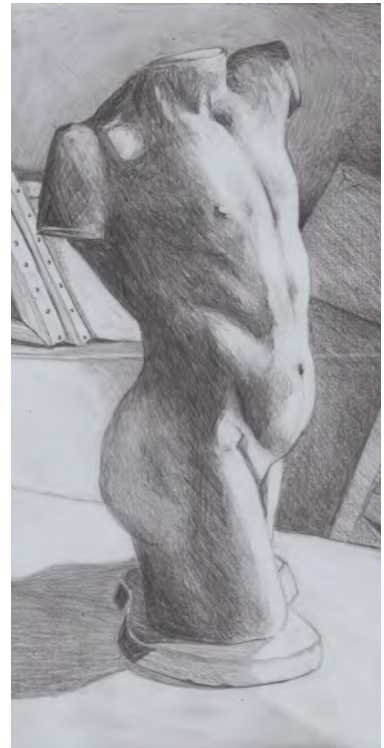
**Tors;** kelime anlamı olarak gövde olarak tanımlanmaktadır. Arkeolojik kazılar esnasında bulunan, zaman içinde başı, kolları ve bacakları tahrip olmuş veya yok olmuş heykellerdir. Eski Yunan Dönemi sanatında torsla ilgili önemli örneklerle rastlanır. Günümüzdeki tors çizimleri, figür çizimine geçilmeden önce yapılan çalışmalardır. Torsla yapılan ideal ölçülerdeki çizimler canlı insan figür çalışmalarında kolaylık sağlamaktadır (Görsel 3.15).



**Görsel 3.13:** Antik Roma Dönemi soylu mermer heykeli, Metropolitan Sanat Müzesi

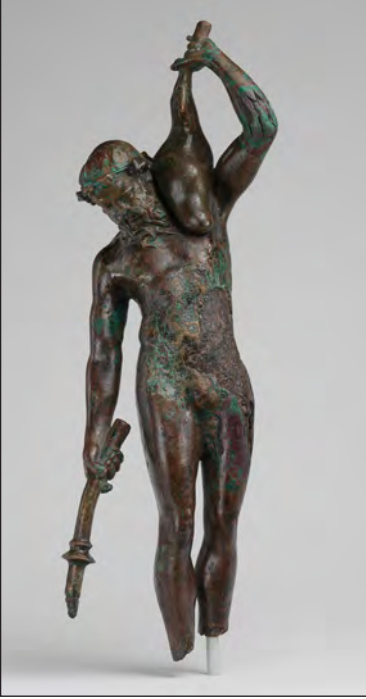


**Görsel 3.14:** Antik Roma Dönemi Aphrodite (Afrodit) heykeli, Metropolitan Sanat Müzesi



**Görsel 3.15:** Tors desen çalışması





**Görsel 3.16:** Antik Yunan Dönemi, Satir bronz heykelciği, Metropolitan Sanat Müzesi



**Görsel 3.17:** Antik heykel desen çalışması

**Heykel;** mermer, taş, tunç, bakır, kil, ağaç vb. malzemelerden yontularak veya kalıba dökülerek oluşturulan üç boyutlu sanat eserleridir. Heykeller hacim içeren; en, boy ve yükseklik barındıran yapılardır (Görsel 3.16, 3.17, 3.18).

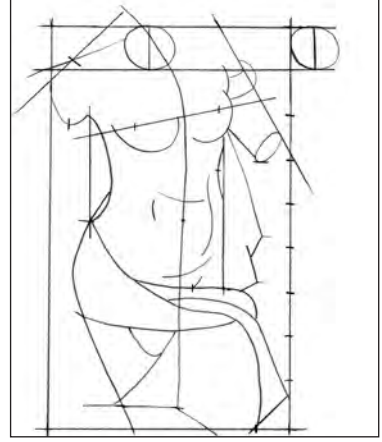


**Görsel 3.18:** Antik Roma Dönemi Dionysos (Diyonizos) heykeli, Metropolitan Sanat Müzesi



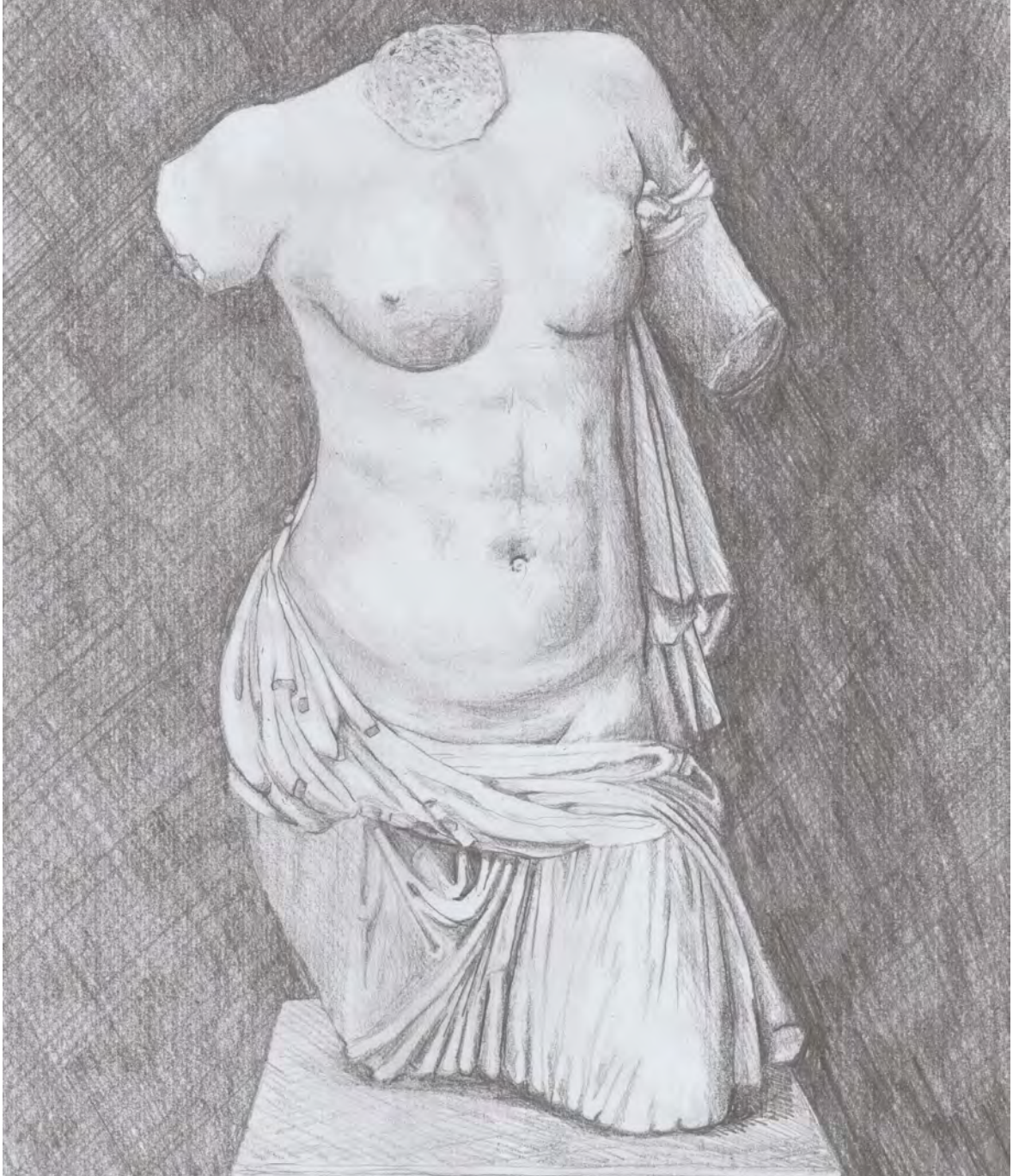
Tors, heykel ve figürün çizim aşamaları aynıdır. İdeal oranda tors çizmek için izlenecek yöntemler şu şekildedir:

- Torsun formu dikdörtgen yapıda olduğu için önce genel şeklin geometrik formu düşünülür.
- Ölçü alınırken en ve boy arasında bir oranlama yapılır.
- Genel hatlar aks çizgilerine göre çizilir ve bu aşamadan sonra detaylandırma gerçekleştirilir (Görsel 3.19).
- Oranlar ve torsun malzeme özelliğine göre hacimlendirme yapılır (Görsel 3.20).



**Görsel 3.19:** Afrodit tors taslak çizimi

**Görsel 3.20:** Afrodit tors desen çalışması





### 3.2. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Tors Etüt Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Kadın veya erkek torsu, resim kalemleri (2B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemıraş, silgi

**Amaç:** Desen tekniğine uygun tors çizim çalışması yapmak.

**Uygulama basamakları doğrultusunda tors çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çiziniz.
4. Ölçü alarak her aşamada oran-orantıya dikkat ediniz.
5. Torsun geometrik yapısını hafifçe çiziniz.
6. Aks çizgilerini çiziniz.
7. Aks çizgileri üzerinde ölçülere uygun olarak vücuda ait bölümlerin işaretlemelerini yapınız.
8. Torsun cinsiyet gibi özelliklerine uygun olarak ışığın geliş yönüne göre açık-koyu tonlama yapınız.
9. Torsun malzeme özelliklerini göz önünde bulundurarak hacimlendirme yapınız.
10. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
11. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
12. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak oran-orantıya göre torsun geometrik yapısını çizdi.					
6.	Aks çizgilerini çizdi.					
7.	Aks çizgileri üzerinde vücuda ait bölümlerin yerlerini ölçülere uygun olarak belirledi.					
8.	İşığın geliş yönüne ve torsun malzeme özelliklerine göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

“Bilim ve sanat, takdir edilmediği yerden göç eder.”

İBN-İ SİNA

### 3.3. SÜTUN BAŞLIĞI ETÜDÜ

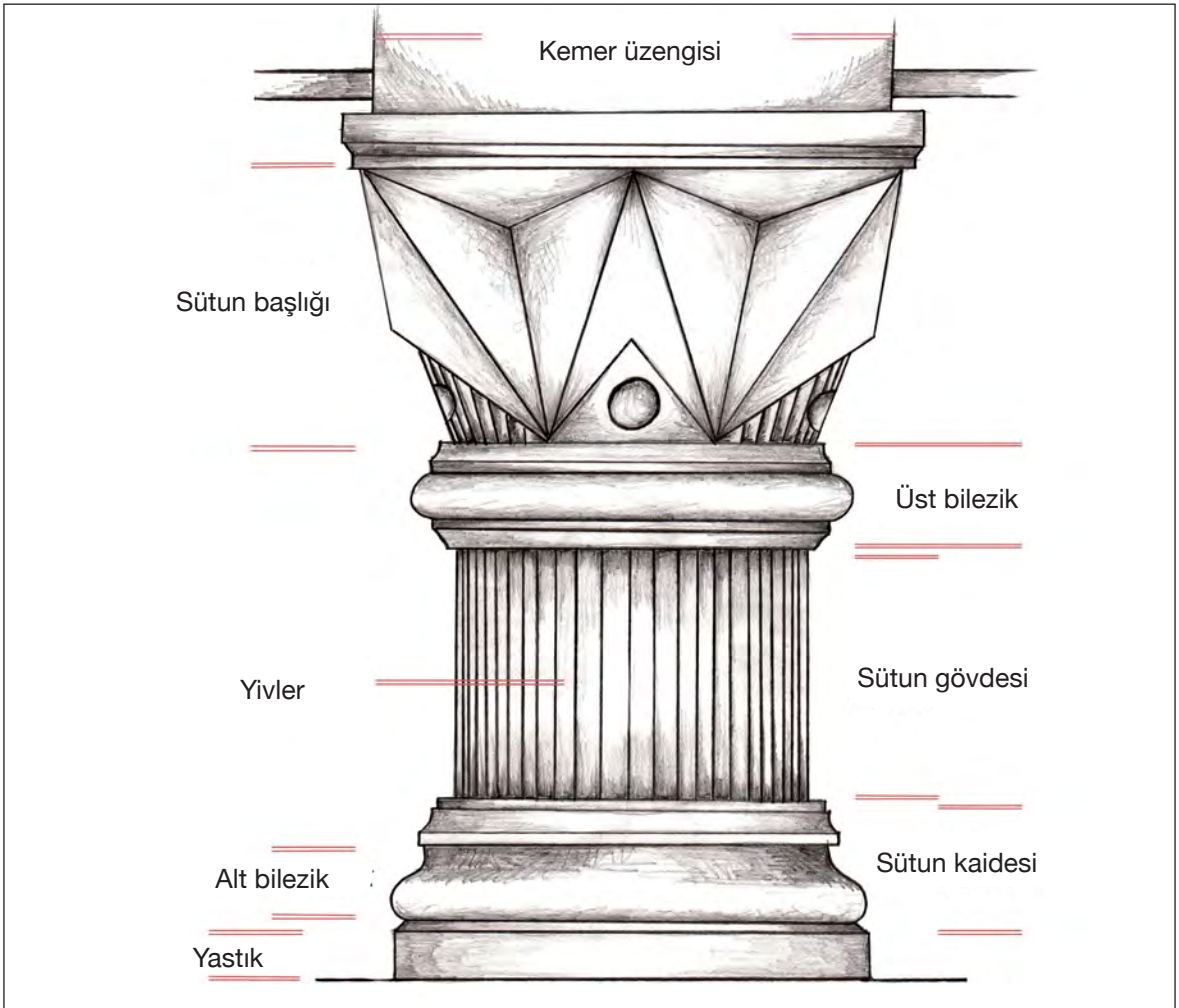
Antik Dönem sanat eserlerinde mimari eleman olarak kullanılan sütun ve sütunçeler farklı form ve süsleme özelliklerine sahiptir.

**Sütun** kare, çokgen veya daire plana sahip; uzun, ince; taş, mermer, ağaç gibi malzemelerle yapılan mimari taşıyıcı elemanlardır (Görsel 3.21).

**Sütun gövdesi**, bir sütunun yerleştiği kaide ile başlık arasında kalan uzun ve ince bölümdür.

**Kaide**, heykellerin veya yapının taşıyıcı elemanının yerleştiği prizmatik mimari tabandır.”

**Sütun başlığı**; sütunun gövdesini oluşturan uzun yapının üst kısmında bulunan ve friz (sütun başlıklarında üzerinde kabartmaları olan bezemeli veya bezemesiz kuşak), giriş vb. dekoratif süsleme öğeleriyle bezenmiş mimari elemanlardır.



Görsel 3.21: Sütun bölümlerini gösteren şematik çizim

**Sütunçe**, sütunla aynı özellikleri taşıyan ama daha küçük ölçekli mimari elemanlardır.

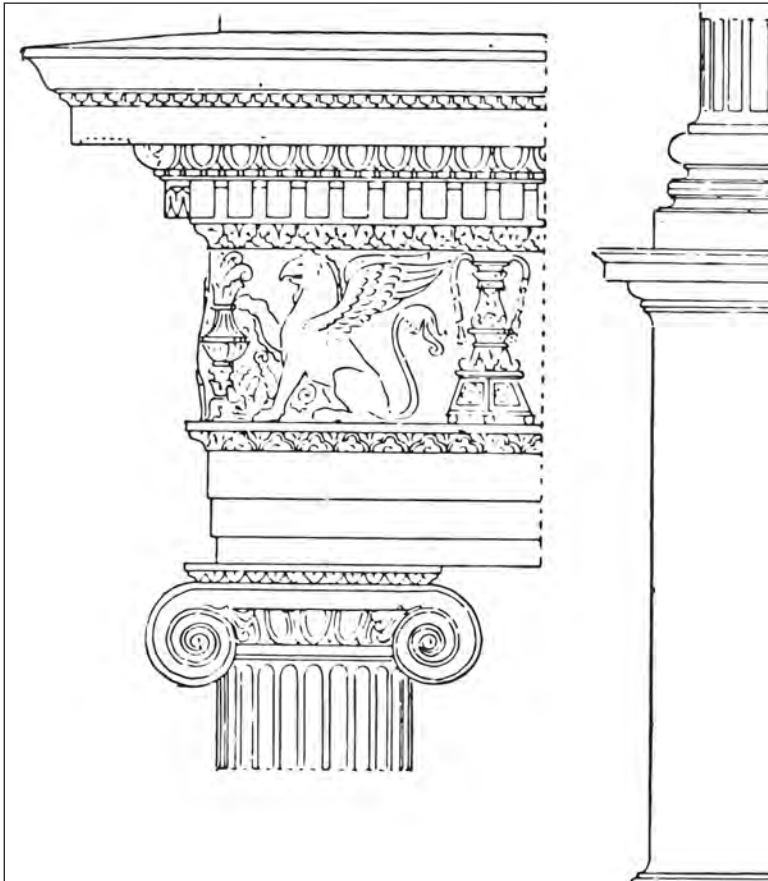
Sütun ve sütun başlıkları Antik Çağ'dan bugüne kadar değişim göstererek, dekoratif unsurlarla zenginleşerek estetik bir değer kazanmıştır. En iyi örnekleri Antik Yunan, Roma, Anadolu ve Mısır sanatında görülür. Bunların dışında İslam ve Türk sütun başlıkları da vardır. Antik Yunan sanatında sütun başlıkları üç farklı nizamda (düzen) incelenir.

**Dor Nizamlı Sütun Başlıkları:** Alt kısmı geniş yapılı, orta bölümü şişkin ve üst tarafı dar olan yivli (ince oyuk hâlinde çizgiler) yüzeye sahip mimari taşıyıcı elemanlardır. Dor nizamda sütunların en üstünde ince levha hâlinde, kenarları dışarıya taşan bir başlık bulunur. Antik Dönem'de yapılan en dayanıklı sütunlar Dor nizamdadır (Görsel 3.22).

**İon (İyon) Nizamlı Sütun Başlıkları:** Antik Dönem mimarisinde, sütun başlıklarında süsleme öğelerinin kullanıldığı ilk nizamdır. Sütun, yapı olarak Dor nizamına göre daha ince ve uzundur. Gövde üzerinde yirmi dört yiv vardır. Sütun başlığı üzerinde zarif şekilde oyularak yapılan, salyangoza benzeyen iki helezonik (sarmal) kıvrım bulunur (Görsel 3.23, 3.24, 3.25).



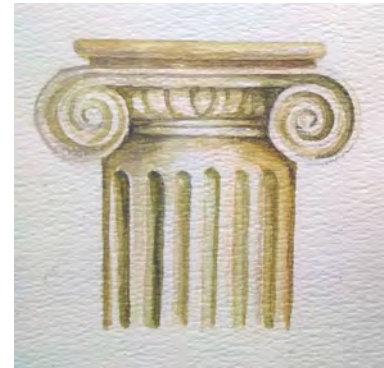
**Görsel 3.22:** Dor nizamda sütun başlığı, renkli desen çalışması



**Görsel 3.23:** İyon nizamda sütun başlığı, teknik analiz çizimi

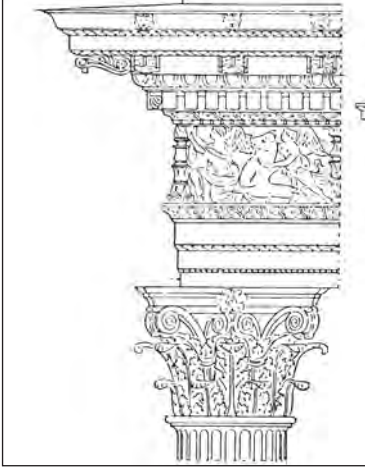


**Görsel 3.24:** Hamide Aydın, İyon sütun başlığı, desen çalışması



**Görsel 3.25:** Hamide Aydın, İyon sütun başlığı, renkli desen çalışması





Görsel 3.26: Korint sütun başlığı, teknik analiz çizimi

**Korinth (Korint) Nizamlı Sütun Başlıkları:** İyon nizama benzer yapıdaki sütunlardır. Sütun başlığı üzerinde İyon nizama göre daha **fazla** dekoratif süsleme unsuru bulunur. Başlık üzerinde akantus yaprakları vardır. En üstte ince bir levha (abaküs) ve alt tarafına inen ince spiraller bulunur (Görsel 3.26, 3.27, 3.28).



Görsel 3.27: Hamide Aydın, Korint sütun başlığı, desen çalışması



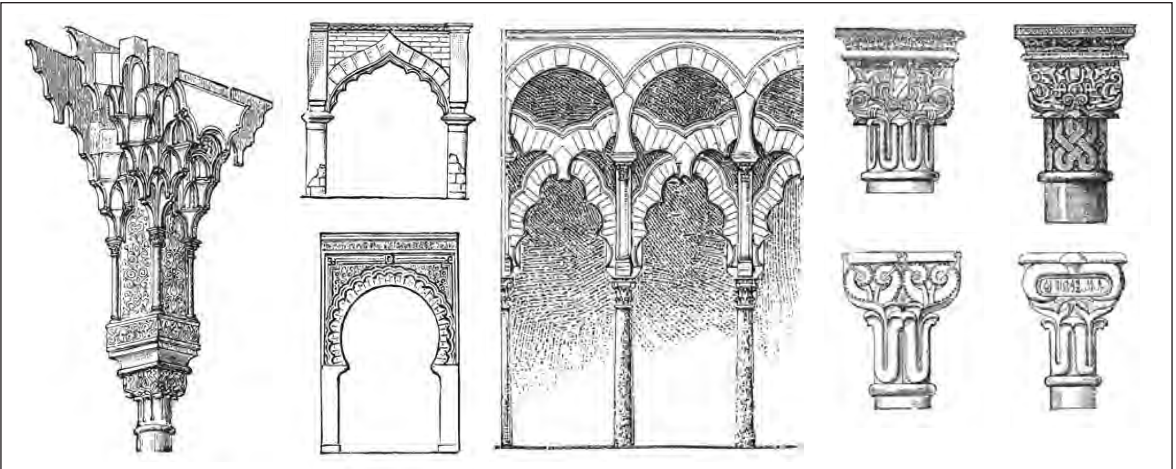
Görsel 3.28: Hamide Aydın, Korint sütun başlığı, sulu boya çalışması



Görsel 3.29: Mısır sütun başlıkları

**Mısır Sütun Başlıkları:** Antik Mısır'da altıgen ve sekizgen sütunlara rastlanır. Sütun başlıklarında lotus, papirüs ve hurma yapraklarından yola çıkılarak süslemeler yapılmıştır. Sütun gövdelerinde süsleme unsuru olarak kabartma ve heykeller kullanılmıştır (Görsel 3.29).

**İslam Sütun Başlıkları:** İslam mimarlığının başlangıç dönemlerinde sade, dekoratif unsurları olmayan sütun başlıkları kullanılmıştır. Endülüs Emevileri Dönemi'nde kullanılmaya başlanan dekoratif süslemelere sahip sütun başlıklarında genellikle bitkisel bezemelere yer verilmiştir (Görsel 3.30).



Görsel 3.30: İslami sütun başlıkları

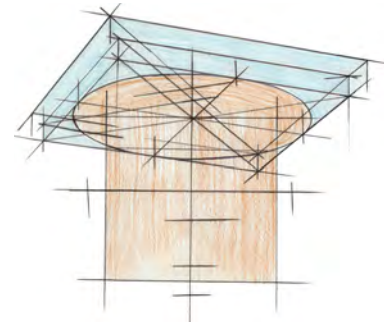
**Türk Sütun Başlıkları:** Anadolu mimarisinde birçok tarihi yapıda sütun ve sütunçe kullanılmıştır. Önceleri mimari öğelerin içlerine yedirilen; iç mekân, mihrap ve taç kapılarda kullanılan sütun ve sütunçelerin başlıkları vazo şeklinde yapılmıştır. Mimarinin gelişmesiyle sütun ve başlıkları da gelişmiştir. Sütun ve sütunçelerin üzerlerinde ve başlıklarında süsleme amacıyla geometrik ve bitkisel bezemeli kabartmalar kullanılmıştır (Görsel 3.31).



**Görsel 3.31:** Konya Sahip Ata Camisi, sütunçe

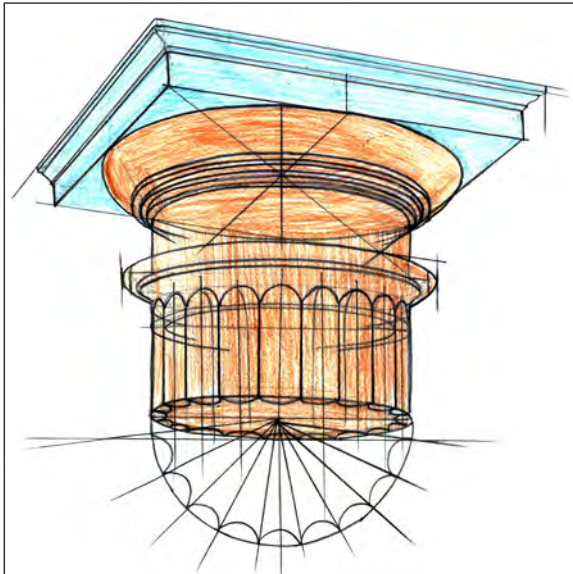
Sütun başlığı çizerken izlenecek yöntemler şu şekildedir:

- Çizimi yapılacak sütun başlığının dönemi, hangi nizamda olduğu ve özellikleri tespit edilir.
- Sütun başlığının geometrik analizi yapılır. Sütun ve sütunçe başlıklarını çizerken kare, dikdörtgen ya da üçgen formlar kullanılır.
- Sütun başlığı detaylarının oran-orantısı ölçü alma tekniği kullanılarak tespit edilir.
- Sütunun taşıyıcı mı yoksa süsleme amacıyla mı yapıldığı (tam, yarım, köşelerde kullanım vb.) belirlenir.
- Sütun başlığının süsleme öğeleri (bitkisel, geometrik vb.) analiz edilir. Detaylara ait derinlik ve yükseklikler incelenir.
- Kabartı seviyelerine göre üç ton gölgelendirme uygulanır.
- En koyu ton, en derin yerlerde kullanılır.



**Görsel 3.32:** Sütun başlığı teknik analizi, birinci aşama

Sütun başlığı ve sütunun teknik analiz yapısının bilinmesi desen çiziminde kolaylık sağlar (Görsel 3.32, 3.33, 3.34).



**Görsel 3.33:** Sütun başlığı teknik analizi, ikinci aşama



**Görsel 3.34:** Sütun başlığı teknik analizi, desen çalışması

<b>3.3. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Sütun Başlığı Etüt Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Sütun başlığı, resim kalemleri (2B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemtıraş, silgi	
<b>Amaç:</b> Desen tekniğine uygun olarak sütun başlığı çizim çalışması yapmak.	



**Uygulama basamakları doğrultusunda sütun başlığı çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Sütun başlığını görebileceğiniz uygun bir açıda oturunuz.
4. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çiziniz.
5. Sütun başlığının genel özelliklerini tespit ediniz.
6. Sütun başlığının geometrik yapısını hafifçe çiziniz.
7. Ölçü alarak her çizim aşamasında detayların oran-orantısına dikkat ediniz.
8. Detaylara ait derinlik ve yükseklikleri tonlamayla belirginleştiriniz.
9. Detayların en derin yerleri en koyu tonda olacak şekilde uygulama yapınız.
10. Işığın geliş yönüne göre açık-koyu tonlama yapınız.
11. Sütun başlığının malzeme özelliklerini göz önünde bulundurarak hacimlendirme yapınız.
12. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
13. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
14. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak oran-orantıya göre sütunun geometrik yapısını çizdi.					
6.	Detayları belirlemek için her aşamada ölçü aldı.					
7.	Detayların en derin yerlerinde en koyu tonu kullandı.					
8.	İşığın geliş yönüne ve sütun başlığının malzeme özelliklerine göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

## İstanbul Resim ve Heykel Müzesi

Mustafa Kemal Atatürk'ün isteğiyle 20 Eylül 1937'de Türkiye'nin ilk Güzel Sanatlar Müzesi olarak Dolmabahçe Sarayı'nın Velihaht Dairesi'nde izleyici ile buluşmuştur.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi yönetiminde olan müze, 1970'lere kadar Türkiye'deki tek sanat müzesi olarak faaliyet göstermiştir. Türkiye'nin en önemli modern Türk resim koleksiyonu bu müzededir. Ayrıca müze Türkiye'nin birçok büyük ilindeki sanat müzelerinin ve devlet sanat galerilerinin kaynağı konumundadır. Müze koleksiyonu, II. Meşrutiyet ve Cumhuriyet dönemi resim ve desen tarihine ışık tutan en önemli resmî koleksiyon olarak da nitelendirilmektedir.

İstanbul Resim ve Heykel Müzesi'nin koleksiyonunda, Türk ve dünya sanatçılarının resim, heykel, özgün baskı teknikleri ile yaptıkları eserleri bulunmaktadır. Antik ve Rönesans dönemlerinde üretilen heykellerin mulajlarıyla (kalıp) sanatseverlerin özel koleksiyonlarından bağısladığı eserler de bulunmaktadır.

19. yüzyıl ile 20. yüzyılın ilk yarısına ait eserlerin bulunduğu müzenin koleksiyonunda 10140 resim, 651 heykel bulunmaktadır. Resimlerin sergilendiği bölümde yağlı boya tekniği ile üretilen eserler ağırlıklı olarak yer almaktadır.

Türkiye'nin batılı anlamda ilk sanat müzesi olan İstanbul Resim ve Heykel Müzesi'nin koleksiyonları geç Osmanlı'dan 20. yüzyılın sonuna uzanır. Müzenin vizyonu şu şekildedir:

“Geçmiş ile bugün arasında ilişkiler kurarak programlar yürütür, tarihi yeniden değerlendiren sergiler düzenler, koleksiyonlarını geliştirir, korur, paylaşır ve yorumlar”.

İstanbul Resim ve Heykel Müzesi bir kültürel miras ve üniversite kurumu olarak eğitime öncelik vererek öğretime katkıda bulunmaktadır.

2019 yılından itibaren İstanbul Karaköy'deki yeni binasına taşınarak yeniden hizmete girmiştir.





# 4. ÖĞRENME BİRİMİ

## PORTRE



Nuri İYEM

### KONULAR

- 4.1. PORTRE ÇİZME
- 4.2. YÜZÜN AYRINTILARINI ÇİZME
- 4.3. KARAKTERİSTİK PORTRE ETÜT ÇALIŞMASI



### 4.1. PORTRÉ ÇİZİMİ



**Görsel 4.1:** Goltzius (Goldziuz), Giambologna'nın (Cambologna) Portresi, Haarlem Teylers (Harlem Tıylırs) Müzesi (1591)

**Portre;** bir kişinin göğüs veya belden yukarısı ve ifadeleriyle birlikte yüzün desen veya boya teknikleri kullanılarak resim, heykel, fotoğraf gibi sanat dallarında tasvir edilmesidir (Görsel 4.1).

Portre çizimlerinde resmedilen kişinin yüz ve yüz ifadeleri ile ruh hâli betimlenir. Portre çalışmalarının amacı, kişinin görünüşünü ve kişiliğini tasvir etmektir. Modelin anlık görüntüsünün aktarıldığı ve sonraki kuşakların modeli tanınması açısından manevi değere sahip önemli çalışmalardır (Görsel 4.2).



**Görsel 4.2:** Leonardo da Vinci (Leonardo da Vinçi), Mona Lisa, Louvre Müzesi (1505)

*“Bir ressam, resim yapmaya tuvali tamamen siyaha boyayarak başlamalıdır çünkü ışık vurana kadar doğada her şey karanlıktır.”*

*LEONARDO DA VİNCİ*



Resmin konusu içinde yer alan her obje, resmin bütünü bozulmadan dikkatlice çizilmelidir. Başarılı portre çalışmaları görsel açıdan estetik değer taşımakla birlikte resmedilen kişiye ait bilgiler de verir. Bazı portre çalışmalarında çizilen kişiyle ilgili bilgiler örtük olarak verilebilir. Bu durum, çizimi yapan kişinin renkleri kullanım biçimiyle ilgili olabildiği gibi çalışmanın belli bir sanat dönemine ait olmasından da kaynaklanabilir (Görsel 4.3, 4.4, 4.5, 4.6).



**Görsel 4.3:** Lorck (Lork), Kanuni Sultan Süleyman'ın Portresi, Danimarka Ulusal Galeri (1559)



**Görsel 4.4:** Rubens, Oğlunun Portresi, Albertina Sanat Müzesi (1626)



**Görsel 4.5:** Toulouse-Lautrec (Tuluz-Lötrec), Şarkıcı, özel koleksiyon (1895)



**Görsel 4.6:** Van Gogh, Postacı, Kaliforniya Getty (Gedy) Sanat Müzesi (1888)





**Görsel 4.7:** Biard (Biyard), Yaşlı Adam Portresi, British Müzesi (?)

Sanatçılar insan yüzlerini bir yüzeye aktarmayı her zaman istemişlerdir. Bu istekle tüm sanat tarihi akımları içinde portre sanatını farklı şekillerde üsluplaştırarak üretim yapmışlardır. İnsan yüzü simetrik bir yapıya sahip olduğu için birbiriyle benzerlik göstermez. Göz, kulak veya burnun boyutları; elmacık kemiklerinin yapısı vb. yüzün karakteristik yapısını oluşturur. Bu farklılıklar, çizimi yapan kişiye zengin bir eşleştirme olanağı sağlar. İnsanların siması birbirinden farklı olmasına rağmen yüzün ana hatları çizilirken kullanılan oran-orantı, ölçü ve yöntemler değişmez. Portre çalışmaları büst portre, yarım figür portre ve tam figür portre olarak incelenir. Bunun dışında cepheden, profilden ve yandan portre çalışmaları vardır.

**Büst Portre:** Çizimi yapılacak figürün baş, boyun, omuz kısmı ile göğüslerinin üstünü konu alan çalışmalardır (Görsel 4.7, 4.8).



**Görsel 4.8:** Burgkmair (Burgmaye), Bir Tüccarın Portresi, Berlin Baskı Müzesi (1512)

**Yarım Figür Portre:** Çizimi yapılacak ayaktaki figürün başı ile belinin altına kadar olan bölümünü konu alan çalışmalardır (Görsel 4.9).

**Tam Figür Portre:** Çizimi yapılacak figürün bütünü ele alan çalışmalardır (Görsel 4.10).

**Görsel 4.10:** Raffaello (Rafaello), Kâhin, British Müzesi (1512)



**Görsel 4.9:** Ingres (İngre), Violins Paganini (Paganini), Louvre Müzesi (1819)



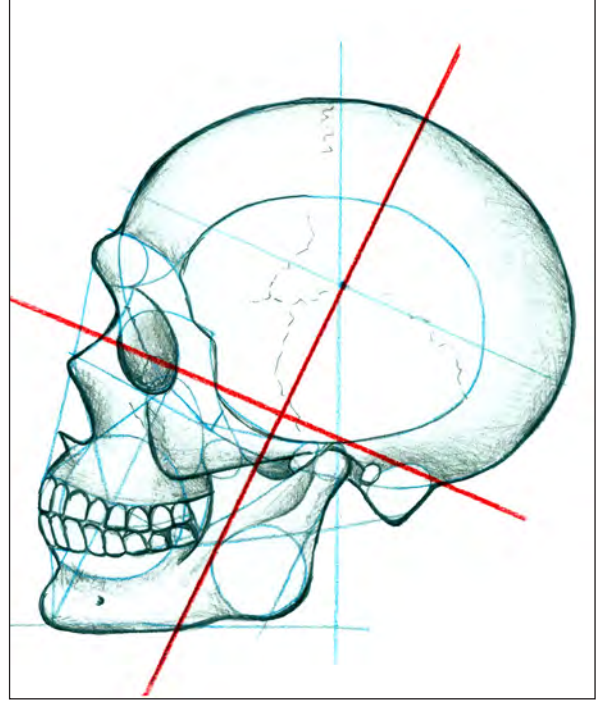
İnsan yüzü ile başın iç ve dış yapısını kafatası oluşturur. Kafatası kemiklerinin üzerinde yüzün ayrıntılarına ait bölümler (burun, dudak, göz, kulak) vardır. İyi bir portre çizebilmek için kafatasının yapısı iyi bilinmeli ve analiz edilmelidir (Görsel 4.11).

İnsan kafatası iki ayrı bölümden oluşur (Görsel 4.12). Üst bölgede sabit durumda kafa kemikleri, alt bölgede ise hareketli çene kemiği bulunur. Kafatasında yüzün şu bölümleri bulunur:

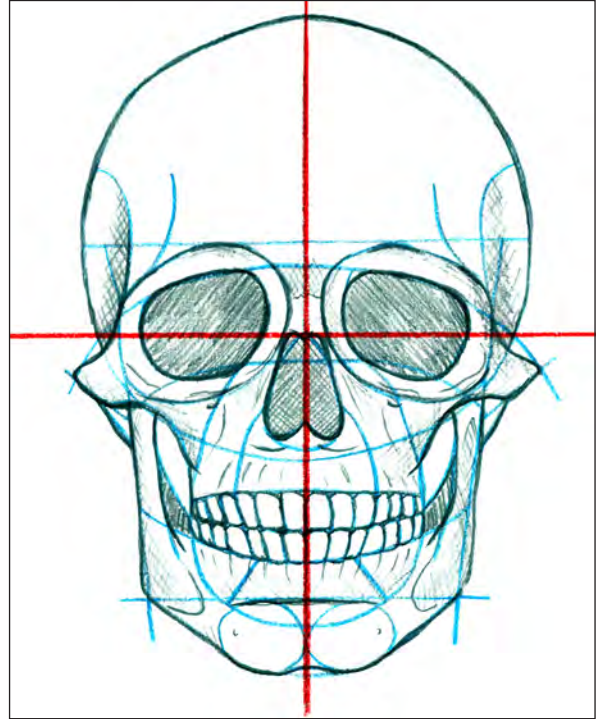
- Kafatası yuvarlağı
- Kaş çıkıntısı
- Göz
- Göz çukuru
- Elmacık kemiği
- Kulak boşluğu
- Burun kemiği
- Burun boşluğu
- Ağız ve dişler
- Çene kemiği

Yüzün dış hatlarının çiziminde önem taşıyan bilgiler şu şekildedir:

- Çizimi yapılacak kişinin tam karşıdan görünüşüne göre ölçüye uygun bir daire çizilir.
- Çizilen dairenin sağ ve sol bölümü içeriye doğru alınarak daire oval bir yapıya getirilir.
- Kafatasının üst kısmı daha yuvarlak bir yapıya sahiptir ve bu yapı kaşların başlangıç noktasında biter.
- Kaşların bulunduğu bölümün altında göz çukurları bulunur.
- Göz çukurlarının orta kısmında burna ait bölüm yer alır.
- Çene kemiği ile kafa kemikleri arasında ağız bulunur.



Görsel 4.11: Kafatasının yandan şematik çizimi

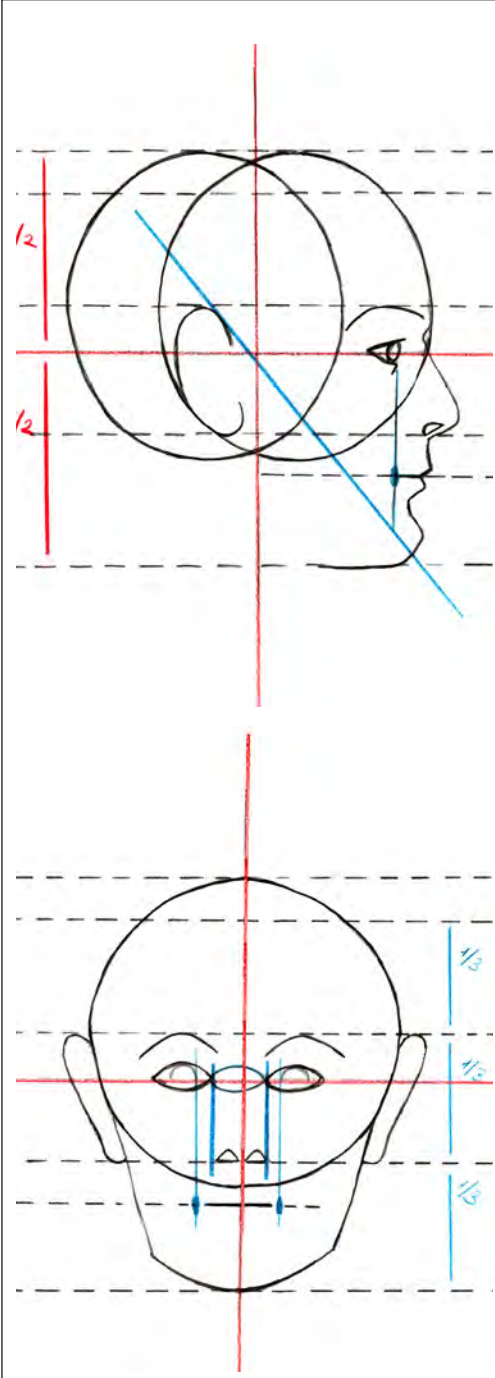


Görsel 4.12: Kafatasının önden şematik çizimi

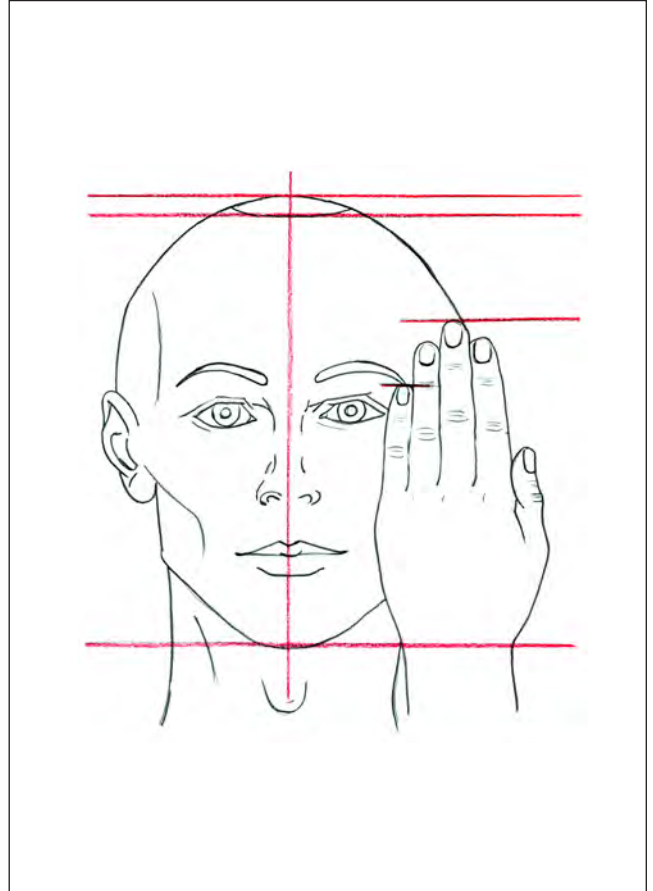
#### 4.1.1. İnsan Başının Formu ve Ölçü Oranları

Portre çiziminde belli bir sıranın takip edilmesi, kurgunun doğru yapılarak kolaylıkla uygulanmasını sağlar. Önce yüzün genel formu yani dış yapısı çizilir. Ardından yüzün ayrıntılarına girilerek parçaları çizilir. Başın hareketi tespit edilerek yüzün simetrisine uygun biçimde tepe noktasından çene bitimine doğru uzanan orta noktadan dik bir çizgi çizilir. Alın, burun, gözlerin arası, dudak ve çenenin ortasından geçen bu çizgi sayesinde yüzün simetrisi (yüzün sağ ve sol bölümü) belirlenir. Yine yüzün sağ kulak başlangıcından sol kulak başlangıcına kadar tam ortasından geçen bir çizgi çizilir. Bu çizgiyle yüzün alt ve üst bölümleri ayrılır (Görsel 4.13).

Yüz, alınan ölçülerin çizilen yatay ve dikey aks çizgileri üzerine işaretlenmesiyle detaylandırılır. Portre çiziminde kullanılan ölçüler sabittir. Yüzün önden ölçüsü bir el boyu kadardır (Görsel 4.14). İnsanların yüz yapısındaki karakteristik farklılıklardan dolayı ölçülerde değişiklik olabilir.



**Görsel 4.13:** Başın ön ve yandan form ve ölçü oranları şematik çizimi



**Görsel 4.14:** Yüz ve el orantısı şematik çizimi

### 4.1.2. Başın Farklı Açılardan Duruşlarının Çizimi

Başın genel formu, hareketine ve duruş biçimine dikkat edilerek çizilir (Görsel 4.15, 4.16). Yüzdeki bölümlerin ölçülendirilerek çizilmesinde şu bilgiler göz önünde bulundurulur:

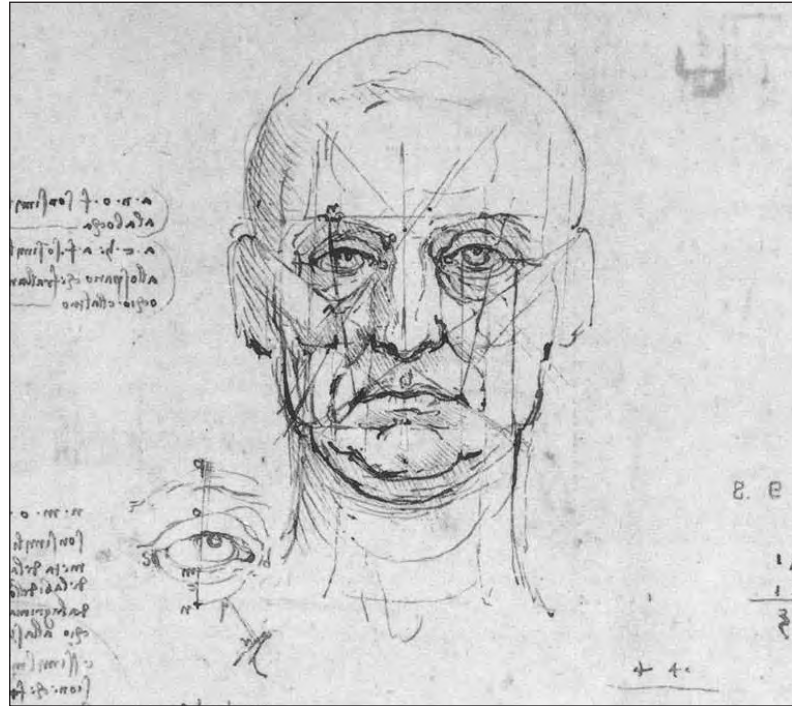
- Gözler başın tam ortasında yer alır. İki göz arasındaki mesafe bir göz ölçüsündedir.
- Alın ve burun ile burun ve çene arası aynı uzunluktadır.
- Kulak ile burun aynı hizadadır ve büyüklükleri aynıdır.
- Ağız genişliği ile iki göz bebeği arasındaki mesafe aynıdır.
- Burun ve çene arasında bulunan bölge üç eşit parçaya ayrıldığında ağız, burnun altında kalan ilk parçanın bittiği yerde bulunur.

Başın karşıdan görünüşünün çizilmesinde şu bilgiler göz önünde bulundurulur:

- Başın genişliği (saçların uzunluğu hariç) yüksekliğinin üçte ikisi kadardır. Başın genişliği iki buçuk, yüksekliği ise üç buçuk birim ölçülerinde dikdörtgen bir form içindedir.
- Çiziminde ölçü birimi olarak göz kullanıldığında başın yüksekliği yedi, genişliği ise beş göz ölçüsündedir.
- Yüzün simetrisini belirlemek için çizilen aks çizgileri başı eşit parçalara ayırır.
- Yatay aks çizgisi gözlerin tam ortasından, dikey aks çizgi ise burnun orta noktasından geçer.
- İnsan başı kafatasından yatay aks çizgileriyle üç buçuk parçaya bölündüğünde saçların başlangıç noktası ile çene bitimine kadar olan kısım üç eşit parçaya ayrılır. İlk bölüm saç çizgisi ile kaş hizası arasında, ikinci bölüm kaş hizası ile burun altı çizgisi arasında, üçüncü bölüm ise burun altından başlayarak çenenin alt çizgisinde kalan yerdir.



**Görsel 4.15:** Arcimboldo (Arçimboldo), Otoportre, Prag Ulusal Galerisi (1576)



**Görsel 4.16:** Leonardo da Vinci, Baş ve Gözün Proporsiyon Çizimi, Torino Kraliyet Kütüphanesi (?)





**Görsel 4.17:** Sarto (Sarto), Portre, Galeri Uffizi (Yufizi) (1517)

Başın yandan görünüşünün çizilmesinde şu bilgiler göz önünde bulundurulur (Görsel 4.17, 4.18):

- İnsan başının yandan görünüşü kare şeklindedir.
- Profilden çizim yapılırken önden görünüş çiziminde kullanılan yatay ve dikey aks çizgileri kullanılır.
- Baş profili, alından çeneye doğru bir kavis şekli oluşturur.
- Göz, profilden çizimlerde üçgen formdadır.
- Başın farklı duruşlarında ölçüler değişiklik gösterebilir.
- Modelden çizim yapılırken çok iyi gözlem yapılmalıdır.
- Yüzdeki bölümlerin yerleri ve ayrıntılar belirlenirken araştırma çizgilerinden yararlanılmalıdır.

**Görsel 4.18:** Cortona (Kortona), Bir Kadın Portresi, Floransa Horne (Horn) Müzesi (1637)





Baş yönlerinin çizilmesinde şu bilgiler göz önünde bulundurulur (Görsel 4.19, 4.20):

- Baş herhangi bir yöne doğru döndüğünde yatay ve dikey aks çizgileri elips şeklini alır.
- Başın bölümlerini çizmek için kullanılan yatay çizgiler elips şeklindedir.
- Baş aşağı veya yukarıya baktığında perspektif kuralları doğrultusunda yüzün ayrıntıları yani bölümleri farklı ölçülerde görünür.
- Çizim öncesi başın yön ve hareketi tespit edilerek basit geometrik formlardan yararlanılabilir.
- Baş aşağı baktığında çene, dudak ve burun kısa; alın ise olduğundan daha geniş görünür.
- Baş yukarı baktığında alın kısa, burun üçgen formda ve başın üst bölümü ise kısalmış gibi görünür.



**Görsel 4.19:** Leonardo da Vinci, portre eskiz çizimi, Royal Kütüphanesi (1495)



**Görsel 4.20:** Watteau (Wutou), Baş Çizimleri, Louvre Müzesi (?)

Farklı açılardan baş çiziminde şu bilgiler göz önünde bulundurulur (Görsel 4.21, 4.22, 4.23):

- Farklı açılardan baş çiziminde ilk önce model, ayrıntılarıyla incelenmelidir.
- Başın genel yapısı çizildikten sonra aks çizgileri çizilerek yüzün bölümleri aks çizgisi üzerinde işaretlenmelidir.
- Yüzün karakteristik yapısı çizime yansıtılarak ışığın geliş yönüne göre hacimlendirme yapılmalıdır.



**Görsel 4.21:** Gaddi (Gadi), Baş Çizimleri, Milano Sforzesco (Sforzeys) Kalesi (?)



**Görsel 4.22:** Michelangelo (Mikelancelo), Yukarı Bakan Adam Başı, Buonarroti (Bonoroti) Sanat Evi (1507)



**Görsel 4.23:** Defehrt (Defır), Duygu İfadeleri, Chicago Sanat Enstitüsü (1762)



<b>4.1. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Farklı Duruşlarda Portre Etüt Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Canlı model, resim kalemleri (2B, 3B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemtırş, silgi	
<b>Amaç:</b> Canlı modelden desen tekniğine uygun, farklı duruşlarla portre etüdü çalışması yapmak.	



**Canlı modelinize ön cepheden ve daha sonra profilden duruş verdirerek uygulama basamakları doğrultusunda portre çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çizersiniz.
4. Başın en ve boy ölçüsünü belirleyerek aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
5. Belirlediğiniz ölçülere göre yüzün oval formunu ve saç yüksekliğini tespit ederek çizersiniz.
6. Alın, göz, burun altı ve çene çizgilerini ölçülere uygun olarak çizersiniz.
7. Ayrıntıları çizerken yüzdeki bölümlerin birbirine oran-orantılarını dikkate alınız.
8. Burnun bitiminden çeneye kadar olan bölümü yeni bir yatay çizgiyle bölerek ağız kısmının çizileceği yeri belirleyiniz.
9. Yüzü bölmek için kullandığınız yatay ana çizgi üzerine sağ ve sol göz için işaretleme yapınız. İki göz arasında bir göz kadar mesafe bırakınız.
10. Kulakların çizimi için kaşın başlangıcı ile burnun bitimi arasında kalan bölümde, başın sağında ve solunda ölçüye göre işaretleme yapınız.
11. Portrenin karakteristik özellikleri ve ışığın geliş durumuna göre açık-koyu tonlama yapınız.
12. Portrenin özelliklerini göz önünde bulundurarak açıktan koyuya doğru hacimlendirme yapınız.
13. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
14. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
15. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

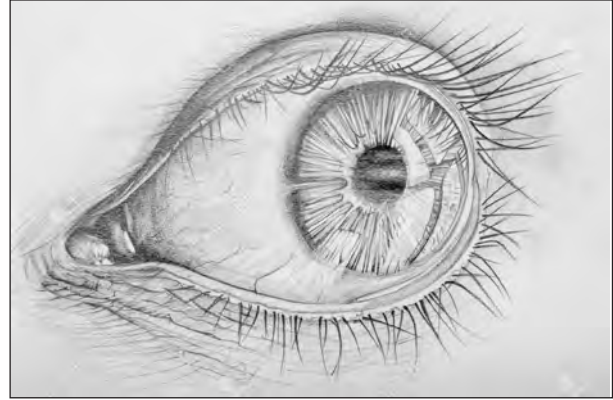
Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak oran-orantıya göre yüzün taslak çizimini yaptı.					
6.	Yüzü yatay ve dikey olarak tam orta noktalardan böldü.					
7.	Burun, göz, ağız ve kulakların yerini ölçülere uygun olarak belirledi.					
8.	İşığın geliş yönüne ve portrenin duruş şekline göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

## 4.2. YÜZÜN AYRINTILARINI ÇİZME

Yüz çiziminde ayrıntıların iyi betimlenebilmesi için geometrik formlar kullanılmalı ve başın farklı duruşlarında birçok eskiz çizimi yapılmalıdır. Yüzün ayrıntılarında kullanılan ölçüler, insandan insana küçük farklılıklar gösterebilir.

### 4.2.1. Göz Formunun Ölçülere Uygun Çizimi

Gözler kafatasının göz çukurunda yer alan, küre şeklinde ve görme işlemini gerçekleştiren organdır. Göz kapaklarıyla örtülü olduğu için küre biçiminde algılanmazlar. Gözün tam orta noktasında iris (gözün renkli bölümü) ve göz bebeği bulunur. Göz bebeği ışısız yani karanlık ortamda büyür, ışıklı ortamda ise küçülür. Farklı noktalara bakan göz, perspektif kısalma nedeniyle elips şeklini alır (Görsel 4.24).



Görsel 4.24: Gözün yapısı

Profilden bakıldığında göz ve göz kapağı üçgen bir yapıdadır. Göz bebeği ve iris, uzamış bir elips görünümündedir. Göz açıkken irisin 1/8 kısmı göz kapağının alt kısmında yer alır. Göz çizimi yapılırken göz kapağının yaklaşık bir milimetrelik kalınlığı dikkate alınmalıdır. Kirpikler alt ve üst göz kapağının kavis çizgisi üzerinden dışarıya doğru çıkar. Çizim yapılırken farklı bakışlardaki kirpiklerin konumları incelenmelidir (Görsel 4.25).

Görsel 4.25: Gözün yapısal çizimleri



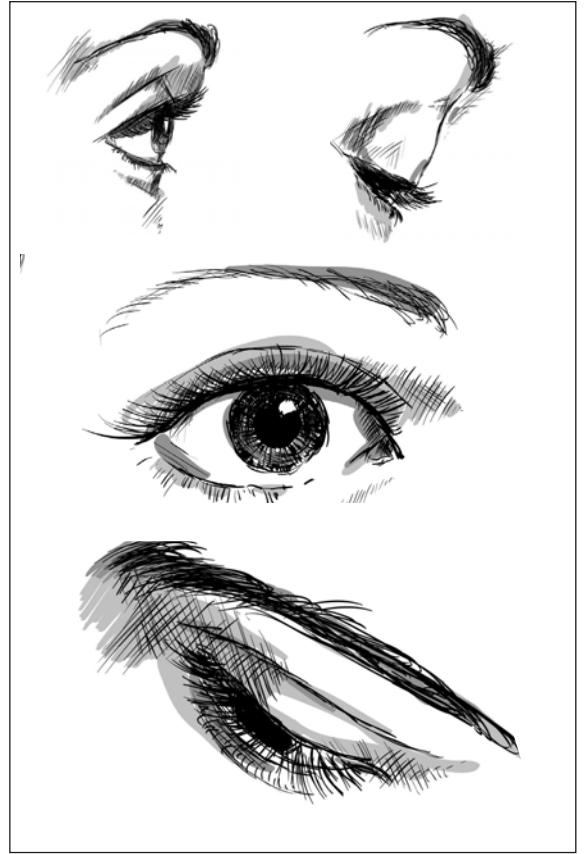




**Görsel 4.26:** Farklı yaş gruplarına göre göz eskiz çalışmaları

Yaşlıların kaşları tek yönlü ve dikensi bir görüntüye sahipken gençlerinki tek yönlü ve daha düzgün bir formdadır. Üst göz kapağı derisi genç insanlarda gergindir. Bu yüzden göz kapağı kavisi daha belirgindir. Yaşlı insanlarda üst ve alt kapakta torbalanma olduğu için kavis fazla belirgin değildir (Görsel 4.26).

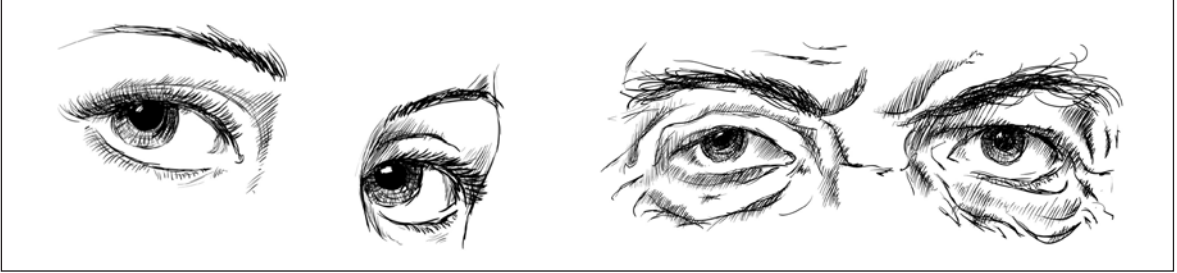
Gözler açık olduğu zaman üst kapağın kavisi alt kapağa göre daha yuvaraktır. Baş yana döndüğünde kavisli bir yüzeyde yer aldıkları için bakış yönüne doğru genişler ve göz kapaklarında kısılma meydana gelir. Çizim yapılırken gözün burna yakın iç kısmında yer alan gözyaşı kanalı unutulmamalıdır. Bu bölümün çizilmesiyle gözün yuvarlak yapısı daha belirgin hâle gelir. Göz çiziminde dikey, yatay ve kavisli çizgilerle geometrik analizler araştırılmalıdır. Ardından gözün yapısına uygun biçimde hacimlendirme yapılmalıdır (Görsel 4.27).



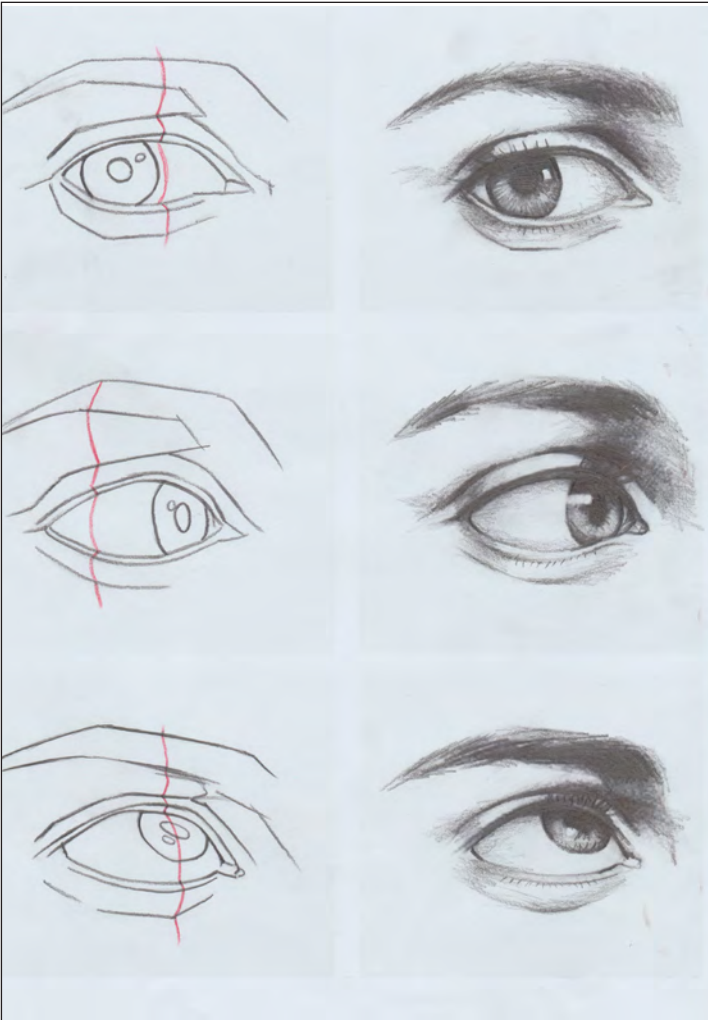
**Görsel 4.27:** Farklı duruşlarda göz eskiz çalışmaları

### 4.2.1.1. İki Gözün Birlikte Çizimi

Gözler tam karşıdan bakıldığı zaman birbirine simetriktir. Aralarında bir göz genişliği kadar mesafe bulunur. Baş hafif olarak yana dönük olduğunda boyutları ve birbirine uzaklıkları farklıymış gibi görünür. Bakan kişiye yakın olan göz büyük, uzak olan ise daha küçük görünür (Görsel 4.28, 4.29, 4.30).



Görsel 4.28: Farklı yaş ve cinsiyetlerde iki gözün birlikte çizimi



Görsel 4.29: Göz yuvarlağının hareketine göre göz çizimleri



Görsel 4.30: Farklı mimiklerde göz çizimleri



## 4.2. UYGULAMA

**Süre:** 3 ders saati

Göz Çizim Etüt Uygulaması

### Kullanılacak Araç Gereç

Canlı model, resim kalemleri (2B, 3B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemıraş, silgi

**Amaç:** Canlı modelden desen tekniğine uygun göz etüdü çalışması yapmak.

### Uygulama basamakları doğrultusunda göz çiziminizi yapınız.

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

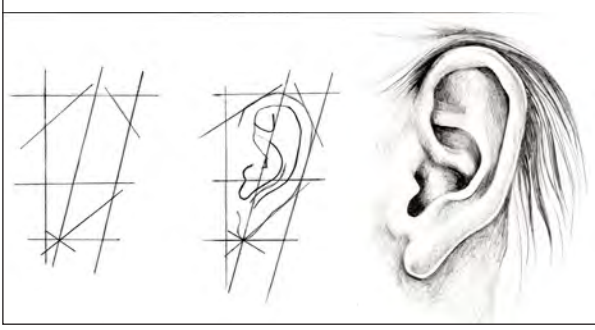
1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çizin.
4. Gözün en ve boy ölçüsünü belirleyerek aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
5. Belirlediğiniz ölçüler doğrultusunda gözün basit geometrik yapısını araştırıp kâğıdınıza çizin.
6. Modeli dikkatlice inceleyerek gözün karakteristik yapısını çizin.
7. Gözün karakteristik özellikleri ve ışığın geliş durumuna göre açık-koyu tonlama yapınız.
8. Gözün özelliklerini göz önünde bulundurarak açıktan koyuya doğru hacimlendirme yapınız.
9. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
10. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
11. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
<b>A) HAZIRLIK</b>						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
<b>B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME</b>						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak gözün en ve boy ölçülerini aks çizgileri üzerinde belirledi.					
6.	Gözün geometrik formunu çizdi.					
7.	Gözün karakteristik yapısına göre detay çizimini yaptı.					
8.	Işığın geliş yönüne ve gözün yapısına uygun biçimde açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
<b>C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR</b>						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
<b>SÜTUN TOPLAMLARI</b>						
<b>ÖLÇEK PUANI</b>						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

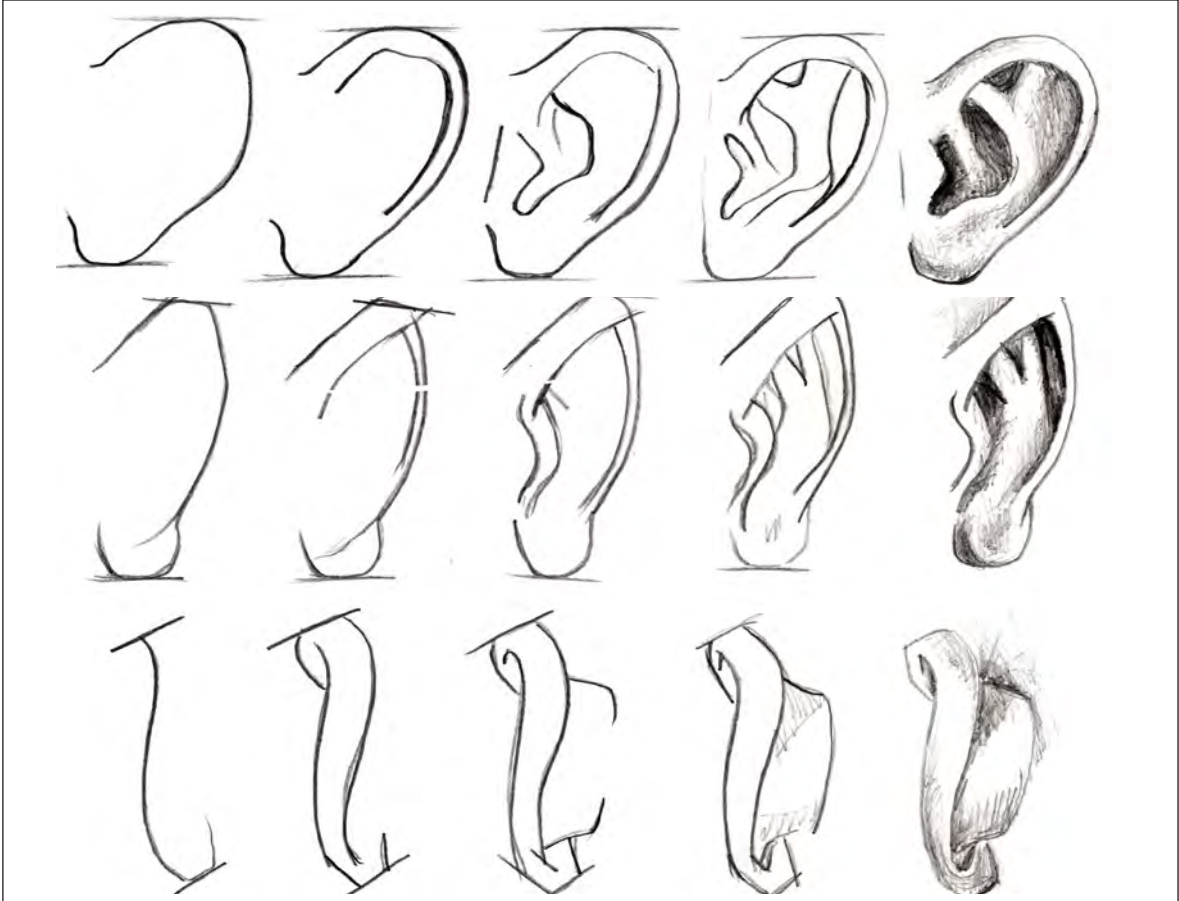
### 4.2.2. Kulak Formunun Ölçülere Uygun Çizimi



**Görsel 4.31:** Kulağın ölçülere göre çizim aşamaları

Kulak, dalgalı kıvrımlardan oluşan ve işitmeye yarayan bir organdır. Genel olarak eğik 9 rakamına benzer. Kulağın üst kısmı, alt kısmına göre daha geniştir. Kulak; dış kenar, iç kenar, kulak memesi, kulak deliğine ait kapak ve kulak çukuru (kulak kepçesi) olarak beş bölüme ayrılır. Dış kenar geniş bir yapıda başlar ve aşağıya doğru daralır. İç kenar kulak memesinin üstünden başlar ve üstte kalan bölüm Y harfine benzeyerek iki kola ayrılır. Kulak çukuru başparmağın girebileceği büyüklüktedir. Kulağın boyutu,

ölçü alma tekniğiyle ve oranlama yapılarak tespit edilebilir. Kulağın geometrik bir form olduğu düşünülerek önce dış hatları, ardından iç yapısının bölümleri çizilmelidir. Hacimlendirme yapılırken üç değerde tonlama yapılmalıdır. Kulağın dış bölümünde çok az, orta kısmında orta, en iç bölümde bulunan karanlık bölgesinde ise en koyu değerlerle tonlama yapılmalıdır (Görsel 4.31, 4.32).



**Görsel 4.32:** Kulak çizim aşamaları

<b>4.3. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 3 ders saati
Kulak Çizim Etüt Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b> Canlı model, resim kalemleri (2B, 3B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemıraş, silgi	
<b>Amaç:</b> Canlı modelden desen tekniğine uygun kulak etüdü çalışması yapmak.	



### Uygulama basamakları doğrultusunda kulak çiziminizi yapınız.

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çizin.
4. Kulağın en ve boy ölçüsünü belirleyerek aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
5. Belirlediğiniz ölçüler doğrultusunda kulağın basit geometrik yapısını araştırıp kâğıdınıza çizin.
6. Kulağın üst ve alt bölümünü, eğimlerini de göz önünde bulundurarak çizin.
7. Kulağın iç kısmında bulunan kulak çukuru ve kulak deliği kapağının yerlerini belirleyerek yapılarını çizin.
8. Modeli dikkatlice inceleyerek kulağın karakteristik yapısını çizin.
9. Kulağın karakteristik özellikleri ve ışığın geliş durumuna göre açık-koyu tonlama yapınız.
10. Kulağın özelliklerini göz önünde bulundurarak açıktan koyuya doğru hacimlendirme yapınız.
11. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
12. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
13. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

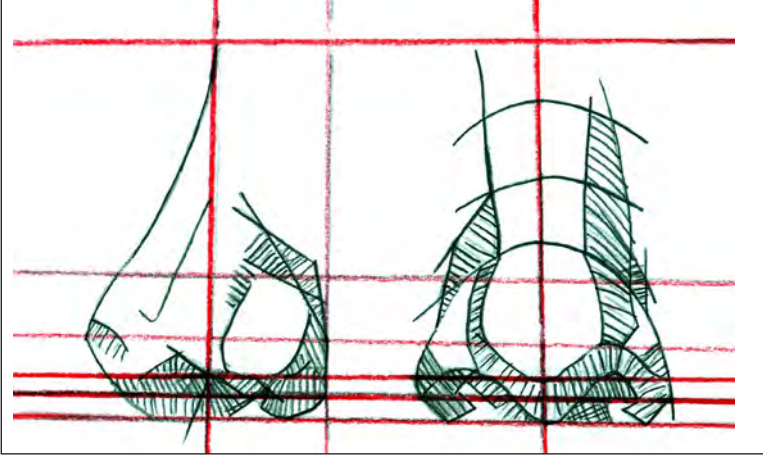


## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

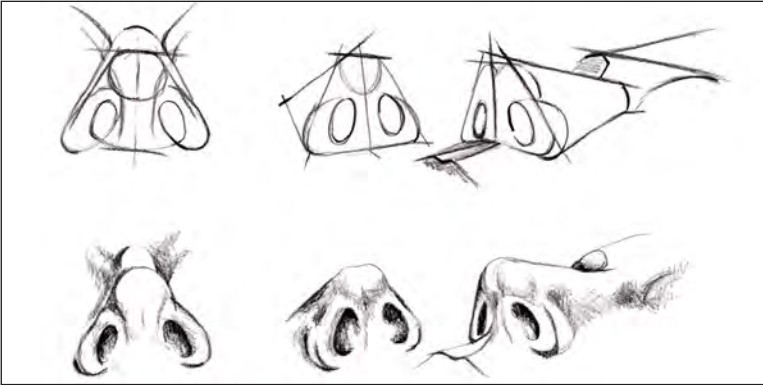
Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak kulağın en ve boy ölçülerini aks çizgileri üzerinde belirledi.					
6.	Kulağın geometrik formunu çizdi.					
7.	Kulağın üst ve alt yapıları ile kulak çukuru ve kulak çukuru kapağını çizdi.					
8.	İşığın geliş yönüne ve kulağın yapısına uygun biçimde açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 4.2.3. Burun Formunun Ölçülere Uygun Çizimi

Burun, koku ve nefes almayı sağlayan organdır. Yüzün tam orta bölümünde yer alır. Üst burun kütle, burnun ön bölümünde bulunan kıkırdak ve burnun her iki tarafında bulunan burun kanatları olmak üzere dört bölümden oluşur. Kıkırdak, burnun ucuna doğru sivrileşir. Burnun kanatları, uç kısmından yanlara doğru çıkıntı hâlinindedir (Görsel 4.33, 4.34).



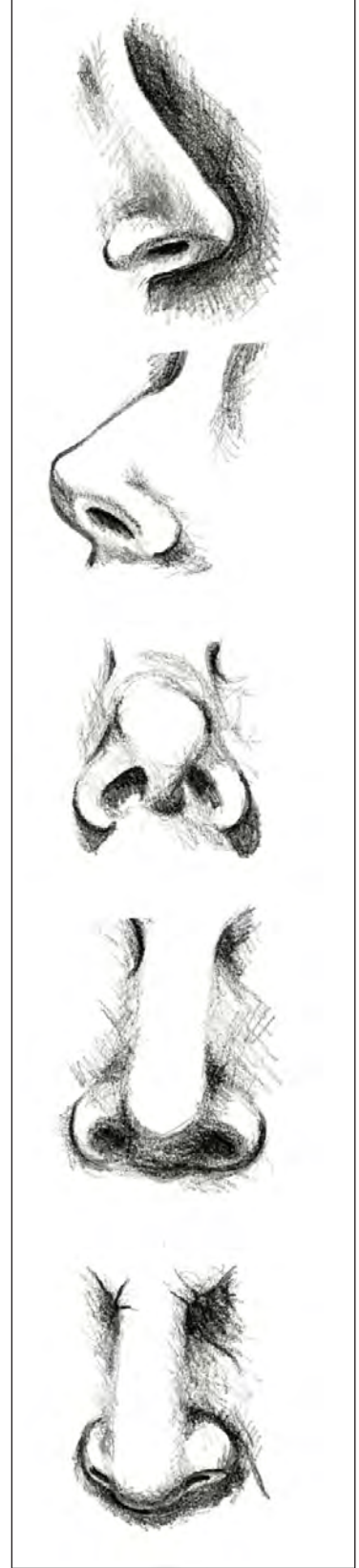
Görsel 4.33: Burnun önden ve yandan şematik çizimi



Görsel 4.34: Farklı duruşlarda burun çizimleri

Burun deliklerinin yapısı, üçgen bir geometrik forma benzer. Burnun uç kısmında bulunan yuvarlak kısım aşağıya doğru incelenerek kıvrım oluşturur. Bu kıvrım, dudağın üstündeki bıyık bölgesi çıkıntısıyla birleşir.

Burun, baş öne doğru eğildiğinde eğim açısına göre bıyık bölgesini kaplar. Tam karşıdan bakıldığında iki burun kanadının toplam genişliği bir göz genişliği ölçüsündedir. En kolay burun çizimi profilden görünüşte yapılır. Burnun genel hatları geometrik formda düşünülerek çizilmeli, ardından burun detaylandırılmalıdır (Görsel 4.35).

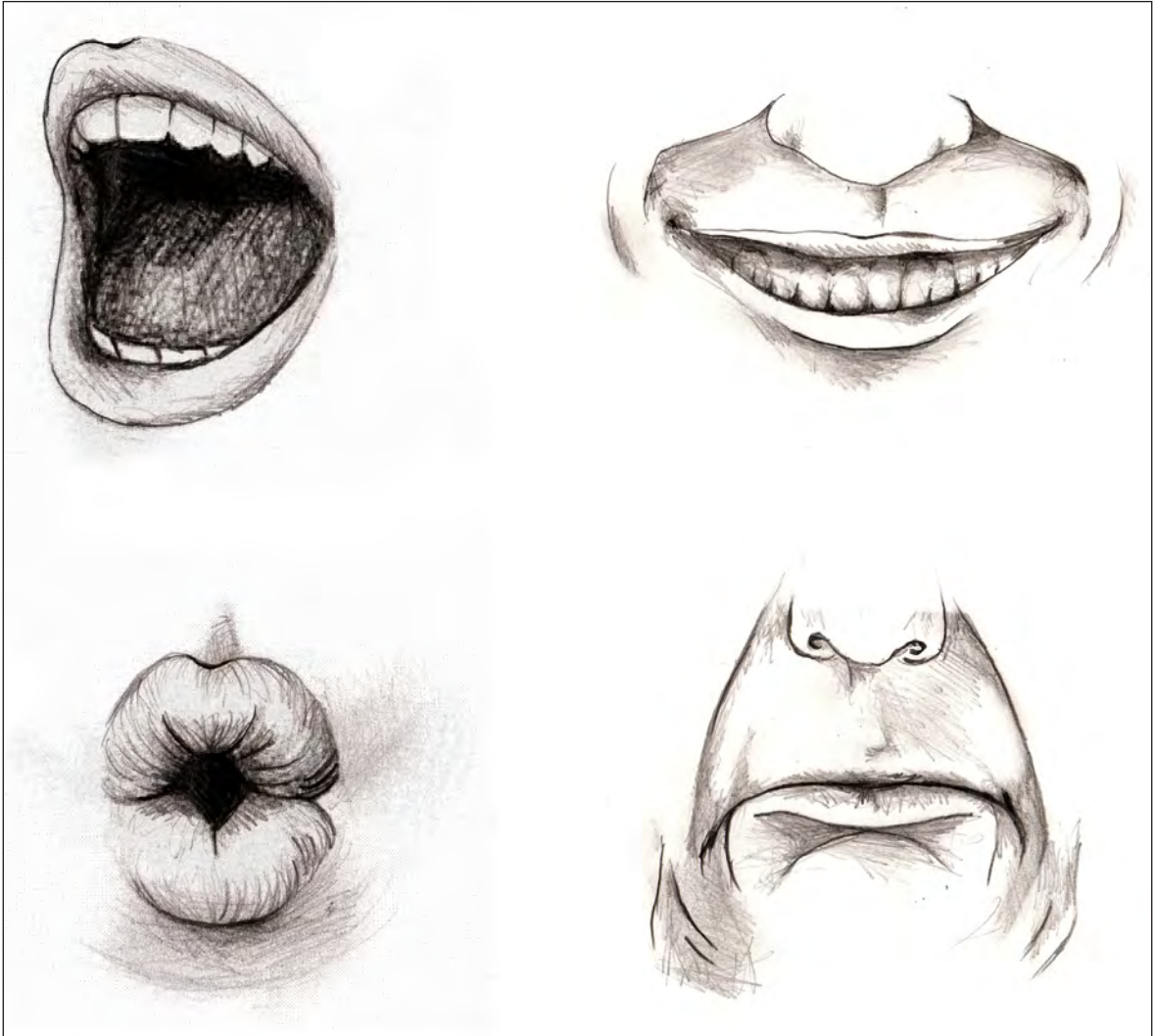


Görsel 4.35: Farklı burun karakterlerinin yapısal çizimleri





Dikey çizgi, dudağın tam orta noktasını belirler ve dudağın simetrik çiziminin yapılmasını sağlar. Dudak çizilirken, orta çizgi belirgin olarak çizilir. Üst dudağın dış hatları kalem bastırılmadan hafifçe çizilir. Çizimlerde üst dudakla burun arasındaki bıyık oluğu da unutulmamalıdır. Alt dudaktaki orta bölüm belirsiz, kenar bölümler ise belirgin çizilmelidir. Dudağın hafifçe çizilen veya çizilmeyen bölümlerine hacimlendirilerek biçim verilir. Dudakların sağ ve sol yanaklarla birleşen bitiş noktaları dikkatli çizilmelidir (Görsel 4.38). Dudak kıvrımları, çizimi yapılan kişinin yüz ifadesini belirler. Yukarı doğru kıvrımlar mutlu, aşağı doğru kıvrımlar ise üzgün ve mutsuz ifadelerin belirleyicisi durumundadır. Profilden dudak çizilirken üst ve alt dudağın orta birleşim çizgisi fazlasıyla belirgin hâldedir. Üst dudak, alt dudağa göre dışarı doğru çıkıntılı durumdadır. Dudaklar açık konumdayken üst dudak daha ince bir yapıya döner.



**Görsel 4.38:** Farklı dudak hareketleri çizimi



#### 4.4. UYGULAMA

**Süre:** 3 ders saati

Burun Çizim Etüt Uygulaması

##### **Kullanılacak Araç Gereç**

Canlı model, resim kalemleri (2B, 3B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemıraş, silgi

**Amaç:** Canlı modelden desen tekniğine uygun burun etüdü çalışması yapmak.

**Uygulama basamakları doğrultusunda burun çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çizin.
4. Burnun en ve boy ölçüsünü belirleyerek aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
5. Belirlediğiniz ölçüler doğrultusunda burnun basit geometrik yapısını araştırıp kâğıdınıza çizin.
6. Modeli dikkatlice inceleyerek burnun karakteristik yapısını çizin.
7. Burnun karakteristik özellikleri ve ışığın geliş durumuna göre açık-koyu tonlama yapınız.
8. Burnun özelliklerini göz önünde bulundurarak açıktan koyuya doğru hacimlendirme yapınız.
9. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
10. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
11. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	<b>GELİŞTİRİLEBİLİR</b>	<b>ORTA</b>	<b>İYİ</b>	<b>ÇOK İYİ</b>	<b>MÜKEMMEL</b>
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
<b>ÖLÇÜTLER</b>						
<b>A) HAZIRLIK</b>						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
<b>B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME</b>						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak burnun en ve boy ölçülerini aks çizgileri üzerinde belirledi.					
6.	Burnun geometrik formunu çizdi.					
7.	Burnun karakteristik özelliklerine göre detaylarını çizdi.					
8.	İşığın geliş yönüne ve burnun yapısına uygun biçimde açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
<b>C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR</b>						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
<b>SÜTUN TOPLAMLARI</b>						
<b>ÖLÇEK PUANI</b>						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						





#### 4.5. UYGULAMA

**Süre:** 3 ders saati

Dudak Çizim Etüt Uygulaması

##### **Kullanılacak Araç Gereç**

Canlı model, resim kalemleri (2B, 3B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemıraş, silgi

**Amaç:** Canlı modelden desen tekniğine uygun dudak etüdü çalışması yapmak.

**Uygulama basamakları doğrultusunda dudak çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çiziniz.
4. Dudağın en ve boy ölçüsünü belirleyerek aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
5. Dudağın orta çizgisini, duruş şekline göre ölçü alarak aks çizgisi üzerinde işaretleyiniz.
6. Dudağın konumuna uygun olarak kavis çizgilerini çiziniz.
7. Belirlediğiniz ölçüler doğrultusunda dudağın basit geometrik yapısını araştırıp kâğıdınıza çiziniz.
8. Dudağın üst orta hattı, üst orta oyuk kısmı ve alt dudak kenar çizgilerini belirgin; alt dudağın alt bölge çizgisini belirsiz olarak çiziniz.
9. Modeli dikkatlice inceleyerek dudağın karakteristik yapısını çiziniz.
10. Dudağın karakteristik özellikleri ve ışığın geliş durumuna göre açık-koyu tonlama yapınız.
11. Dudağın özelliklerini göz önünde bulundurarak açıktan koyuya doğru hacimlendirme yapınız.
12. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
13. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
14. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak dudağın en ve boy ölçülerini aks çizgileri üzerinde belirledi.					
6.	Dudağın duruş şekline göre orta çizgi yerini ve kavis çizgilerini ölçü alarak aks çizgisi üzerinde işaretledi.					
7.	Dudağın geometrik ve karakteristik yapısını çizdi.					
8.	İşğin geliş yönüne ve dudağın yapısına uygun biçimde açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

<b>4.6. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Yüzün Ayrıntılarının Birleştirilerek Portre Etüt Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Canlı model, resim kalemleri (2B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemtıraş, silgi	
<b>Amaç:</b> Yüzün ayrıntılarını birleştirerek portre çizim ve detay etüdünün yapılması	



### Uygulama basamakları doğrultusunda portre çiziminizi yapınız.

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çizin.
4. Başın en ve boy ölçüsünü belirleyerek aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
5. Belirlediğiniz ölçülere göre yüzün oval formunu ve saç yüksekliğini tespit ederek çizin.
6. Alın, göz, burun altı ve çene çizgilerini ölçülere uygun olarak çizin.
7. Ayrıntıları çizerken yüzdeki bölümlerin birbirine oran-orantılarını dikkate alınız.
8. Burnun bitiminde kalan bölümü yeni bir yatay çizgiyle bölerek ağız kısmını çizeceğiniz bölümü belirleyiniz.
9. Yüzü bölmek için kullandığınız yatay ana çizgi üzerine sağ ve sol göz için işaretleme yapınız. İki göz arasında bir göz kadar mesafe bırakınız.
10. Kaşın başlangıcıyla burnun bitimi arasında kalan bölümde kulaklar için ölçüye göre başın sağ ve solunda işaretleme yapınız.
11. Portrenin karakteristik özellikleri ve ışığın geliş durumuna göre açık-koyu tonlama yapınız.
12. Portrenin özelliklerini göz önünde bulundurarak açıktan koyuya doğru hacimlendirme yapınız.
13. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
14. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
15. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak oran-orantıya göre yüzün taslak çizimini yaptı.					
6.	Yüzü yatay ve dikey olarak tam orta noktalardan böldü.					
7.	Burun, göz, ağız ve kulakların yerini ölçülere uygun olarak belirledi.					
8.	İşığın geliş yönüne ve portrenin duruş şekline göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 4.3. KARAKTERİSTİK PORTRÉ ETÜT ÇALIŞMASI



**Görsel 4.39:** Degas (Döga), Çocuk Portresi, Louvre Müzesi (1859)



**Görsel 4.40:** Dürer, Havari Portresi, Albertina Sanat Müzesi (1508)



**Görsel 4.41:** Bernini (Bernini), Otoportre, Ashmolean (Aşmoleğin) Sanat ve Arkeoloji Müzesi (1635)

İnsan yüzü farklı karakterlere sahiptir. Bu karakteristik farklılıklar figüre ön cepheden ve profilden bakıldığında kolaylıkla analiz edilebilir. Portre çizim çalışmalarında kullanılan ölçü ve oranlar bu karakteristik özelliklerden dolayı şu farklılıkları gösterebilir:

- Çocuk portre çiziminde kullanılan ölçüler, yetişkin insan çiziminde kullanılanlardan farklıdır. Çocuk başı, büyük ve karşıdan bakıldığında kare şeklindedir. Alın bölümü biraz daha açık, gözler iri ve iki göz arasında bulunan mesafe bir göz ölçüsünden biraz daha fazladır. Çene bölümü yetişkinlere oranla biraz daha yuvarlak yapıdadır (Görsel 4.39).
- Yaşlıların portre çiziminde gözün alt, üst ve kenarlarında kırışıklar belirgin ve daha derindir. Elmacık kemikleri gençlere göre daha belirgindir. Yaşlıların dudakları daha ince biçimde olup çene, boyun ve yanaklarda sarkmalar bulunur (Görsel 4.40).
- Yetişkin kadın ve erkek portre çiziminde kullanılan ölçü oranları hemen hemen birbiriyle aynıdır. Kadının baş şekli erkeğe göre daha yuvarlak yapıdadır. Erkek başında hatlar biraz daha köşeli bir formdadır (Görsel 4.41). Kadın başında gözler daha büyük, kaşlar kavisli ve erkeklere göre daha yukarı bölümdedir. Kadın başında burun ve ağız, erkek başı formuna göre biraz daha küçük yapıdadır (Görsel 4.42).



**Görsel 4.42:** Taner Ceylan, New World (Niv World), özel koleksiyon (2006)

<b>4.7. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Karakteristik Portre Etüt Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Canlı model, resim kalemleri (2B, 3B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemıraş, silgi	
<b>Amaç:</b> Canlı modelden desen tekniğine uygun farklı karakterlerle portre etüt çalışması yapmak.	



**Canlı modelinize çizim yapabileceğiniz şekilde duruş verdirerek uygulama basamakları doğrultusunda portre çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çizin.
4. Başın en ve boy ölçüsünü belirleyerek aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
5. Belirlediğiniz ölçülere göre yüzün oval formunu ve saç yüksekliğini tespit ederek çizin.
6. Alın, göz, burun altı ve çene çizgilerini ölçülere uygun olarak çizin.
7. Ayrıntıları çizerken yüzdeki bölümlerin birbirine oran-orantılarını dikkate alınız.
8. Burnun bitiminde kalan bölümü yeni bir yatay çizgiyle bölerek ağız kısmını çizeceğiniz bölümü belirleyiniz.
9. Yüzü bölmek için kullandığınız yatay ana çizgi üzerine sağ ve sol göz için işaretleme yapınız. İki göz arasında bir göz kadar mesafe bırakınız.
10. Kaşın başlangıcıyla burnun bitimi arasında kalan bölümde kulaklar için ölçüye göre başın sağ ve solunda işaretleme yapınız.
11. Portrenin karakteristik özellikleri ve ışığın geliş durumuna göre açık-koyu tonlama yapınız.
12. Portrenin özelliklerini göz önünde bulundurarak açıktan koyuya doğru hacimlendirme yapınız.
13. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
14. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
15. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak oran-orantıya göre yüzün taslak çizimini yaptı.					
6.	Yüzü yatay ve dikey olarak tam orta noktalardan böldü.					
7.	Burun, göz, ağız ve kulakların yerini ölçülere uygun olarak belirledi.					
8.	İşığın geliş yönüne ve portrenin duruş şekline göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 4.3.1. Canlı Modelden / Otoportre Karakteristik Özelliklerine Göre Portre Çizimi

**Otoportre (Öz portre)**, kişinin kendisini aynaya bakarak kâğıt veya tuval üzerine aktardığı portre çalışmalarına denir. Çizimi yapan kişi konu olarak kendi kişiliğini, fiziksel özelliklerini ve iç dünyasını ortaya koyar (Görsel 4.43, 4.44). Resim sanatının önde gelen isimleri kendi portrelerini çizerken varoluş konularının üzerinde durmuşlardır. Çizim yapılırken yüz çiziminde kullanılan ölçü ve perspektif kurallarına uyulmalıdır.



**Görsel 4.43:** Rehbenitz (Rehbenits), Otoportre, Dresden Devlet Sanat Koleksiyonları (1817)

**Görsel 4.44:** Rembrandt (Rembran), Otoportre, Rijks Müzesi (1648)







**Görsele 4.45:** Pontormo (Pontormo), Başını Çevirmiş Kadın, Galeri Uffizi (1530)

### 4.3.2. Portrenin Karakteristik Özelliklerinin Detay Etüdü

Bakış açısı veya duruş şekline göre değişen baş ölçüleri, bakış açısına göre meydana gelen derinliklerle bağlantılıdır. Bu derinlik çalışmalarında çizimler perspektif kuralları göz önünde bulundurularak gerçekleştirilir. Portre çizimlerinde ifadeyi güçlendirebilmek için başın duruş şekline göre ışık ve gölgeden yararlanılır. Işık ve gölge; alın, göz, çene, burun vb. formların detaylandırılmasında önemli bir unsurdur (Görsele 4.45, 4.46, 4.47, 4.48).



**Görsele 4.46:** Bruegel (Brugel), Ressamın Portresi, Albertina Sanat Müzesi (1565)



**Görsele 4.47:** Anonim, Çocuk Başı, Metropolitan Sanat Müzesi (1887)



**Görsele 4.48:** Savoldo (Savaldo), st. Jeromo'un (Sen Jerom) Portresi, Louvre Müzesi (1530)



<b>4.8. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Otoportre Etüt Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Ayna, resim kalemleri (2B, 3B, 4B, 6B), resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, kalemıraş, silgi	
<b>Amaç:</b> Ayna yardımıyla desen tekniğine uygun olarak kendi portresinin etüt çalışmasını yapmak.	



**Aynaya bakıp, yüzünüzü inceleyerek çizim yapabileceğiniz şekilde duruş alarak uygulama basamakları doğrultusunda portre çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Resim kâğıdının orta noktasını bulmak için yatay ve dikey olarak iki hafif çizgi çiziniz.
4. Başın en ve boy ölçüsünü belirleyerek aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
5. Belirlediğiniz ölçülere göre yüzün oval formunu ve saç yüksekliğini tespit ederek çiziniz.
6. Alın, göz, burun altı ve çene çizgilerini ölçülere uygun olarak çiziniz.
7. Çizim sırasında yüzdeki ayrıntıların birbirine oran-orantılarını dikkate alınız.
8. Burnun bitiminde kalan bölümü yeni bir çizgiyle bölerek ağız kısmını çizeceğiniz bölümü belirleyiniz.
9. Yüzü bölmek için kullandığınız yatay ana çizgi üzerine sağ ve sol göz için işaretleme yapınız. İki göz arasında bir göz kadar mesafe bırakınız.
10. Kulaklar, kaşın başlangıcıyla burnun bitimi arasında kalan bölümdedir. Kulaklar için ölçüye göre sağ ve solda işaretleme yapınız.
11. Portrenin karakteristik özellikleri ve ışığın geliş durumuna göre açık-koyu tonlama yapınız.
12. Portrenin özelliklerini göz önünde bulundurarak açıktan koyuya doğru hacimlendirme yapınız.
13. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
14. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
15. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Çizim yapılacak mekânda bakış noktasına göre yerini belirledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdını ortalayarak oran-orantıya göre yüzün taslak çizimini yaptı.					
6.	Yüzü yatay ve dikey olarak tam orta noktalardan böldü.					
7.	Burun, göz, ağız ve kulakların yerini ölçülere uygun olarak belirledi.					
8.	Işığın geliş yönüne ve portrenin duruş şekline göre açık-koyu değerleri kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



## Ankara Resim Heykel Müzesi

**Ankara’da Sembol Bir Bina:** Türk Ocakları Genel Merkezi

I. Ulusal Mimarlık Dönemi’nin en görkemli yapılarından biri olan Ankara Resim ve Heykel Müzesi binası, 1927-1930 yılları arasında “Türk Ocakları Genel Merkezi” olarak inşa edilir. 1926 yılında açılan yarışmada, Atatürk’ün direktifleriyle Namazgâh Tepesi’nde Etnografya Müzesi’ni yapan Mimar Arif Hikmet Koyunoğlu’nun projesi birinci olur ve yapının inşasına başlanır. Böylece Ankara’nın tam kalbinde yer alan Tepe’nin günümüze uzanan silüeti de şekillenmiş olur.

### İlklerin Binası

Mustafa Kemal Atatürk’ün “Buradan ayrılmayı istemiyorum. Yapan eller sağ olsun.” diyerek bahsettiği Mimar Arif Hikmet Koyunoğlu’nun bizzat kendi elleriyle yaptığı tezyinatlarla süslü Türk Salonu, geleneksel motiflerle bezeli görkemli konser salonu ve modern yöntemlerle sergilenen paha biçilemez eserlerin bulunduğu Ankara Resim ve Heykel Müzesi, birçok ilke de ev sahipliği yapmıştır:

1927 yılında Atatürk’ün Gençliğe Hitabesi ilk kez bu binada okundu.

1933 yılında ilk Türk Dil Kurultayı Atatürk’ün başkanlığında bu binada yapıldı.

1933 yılında 10. Yıl Marşı ilk kez burada seslendirildi.

Görkemli konser salonunda ilk Türk Operası “Özsoy” 1934 yılında sahneye konuldu.

### Başkentte Bir “Resim ve Heykel Müzesi”

Bina, 1975 yılının Aralık ayında resmen Kültür Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğüne resim ve heykel müzesi olarak kullanılmak üzere tahsis edilir. O yıllarda hayatta olan binanın mimarı Arif Hikmet Koyunoğlu’nun nezaretinde Mimar Abdurrahman Hancı’nın projesiyle aslına ve yeni amacına uygun bir şekilde restore edilmeye başlanır, 2 Nisan 1980 tarihinde de törenle müze olarak hizmete açılır. Müze, Asya-Avrupa Sanat Bienali, ulusal ve uluslararası sergi organizasyonları, çeşitli sempozyumlar, toplantılar, konferanslar ve konserler gibi etkinliklerle Ankara’nın kültür ve sanat ortamına yeni bir renk ve hareketlilik getirir.



Ankara Resim ve Heykel Müzesi, yenilenen yapısı ve barındırdığı kültürel mirasıyla ulusal ve uluslararası sanat etkinliklerine ev sahipliği yapmaya ve sanatseverle buluşma yeniden başlamıştır.

Müzenin çağdaş müzecilik anlayışına uygun bir yönetim biçimiyle etkin ve aktif şekilde gerçek bir kültür sanat merkezi olarak kullanılması amaçlandı. Muhteşem müze binasının çeşitli etkinliklerle sanatseverler için vazgeçilmez bir cazibe merkezi hâline dönüşmesi hedefiyle alt yapı çalışmaları tamamlandı.

Müzenin yenilenen yapısı, Türk resim ve heykel sanatının kültürel gelişiminin artırılması hedefiyle sanat tarihi programları, seminerler, sanatçı buluşmaları gerçekleştirilmesine; gençlere ve çocuklara sanatı sevdirmek amacıyla da atölye çalışmalarının düzenlenmesine imkân sağlıyor.

Cumhuriyet Dönemi'nde ilk konser, ilk opera gösterisi ve ilk tiyatro oyununun sahnelendiği bir kültür merkezi olan müzenin 400 kişilik görkemli konser salonu da sanatseverlerin ilgisine ve yeni programlarla hizmet vermektedir.

### **Koleksiyona Dair**

Müze binası, 1976 yılında Millî Eğitim Bakanlığı'ndan dört değerli tabloyla -Osman Hamdi Bey'in "Silah Taciri", V. Vereshchagin'in (Vereşçagin) "Timur'un Mezarı Başında", Zonaro'nun "Genç Kız Portresi", Emel Cimcoz'un (Korutürk) "Türk Çocuğunun Atatürk'e Şükranı"- birlikte teslim alınmış; bu eserler müze koleksiyonunun ilk parçaları olarak kayda geçmiştir.

Bugün envanterindeki 3.629 adet eser ile Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Türk resim sanatının en önemli koleksiyonlarından birini barındırmaktadır. Koleksiyonuyla görsel sanatlar alanında 19. yüzyılın sonundan günümüze kadar Türkiye'de değişen sanat anlayışlarına ve belli başlı tarihsel süreçlere tanıklık etme olanağı sağlar.

Türkiye'nin görsel sanatlar anlamında yüz yılı aşan tarihinin en önemli arşivlerinden biri olan Ankara Resim ve Heykel Müzesi'nin koleksiyonu; Devlet Resim ve Heykel sergilerinde ödül alan çalışmalar, kamu kurum ve kuruluşlarından devir, satın alma ve bağışlarla oluşturulmuştur. Koleksiyon; resim, heykel, seramik, özgün baskı, Türk süsleme sanatı ve fotoğraftan oluşmaktadır.

28 Aralık 2020 tarihi itibarıyla sanatseverlerle buluşan yeni daimî sergi, müze koleksiyonunun başyapıtları arasından seçilmiş ve buna uygun olarak "Başyapıtlar" başlığı altında düzenlenmiştir.

# 5. ÖĞRENME BİRİMİ

## İNSAN FİĞÜRÜ VE DETAYLARI



Mahir GÜVEN

### KONULAR

- 5.1. İNSAN FİĞÜRÜNÜ ÖLÇÜ-ORANLARINA GÖRE ÇİZME
- 5.2. EL VE KOL ÇİZİMLERİ
- 5.3. AYAK VE BACAK ÇİZİMLERİ
- 5.4. KISA SÜRELİ DURUŞLARDA HAREKETLİ İNSAN FİĞÜRÜ ÇİZİMİ



### 5.1. İNSAN FIGÜRÜNÜ ÖLÇÜ-ORANLARINA GÖRE ÇİZME



**GörSEL 5.1:** Bernini, Oturan Figür, Royal Koleksiyonu (1630)

İnsan figürü çizmek zordur. Başarılı figür çizimi için gözlem yeteneği ve çok uygulama yapmak gereklidir. Figürün tasvir edilebilmesi için anatomi ve perspektif ilkeleri iyi bilinmelidir. Figür çalışmasında da önce eskiz çizimi yapılır. Bir obje, natüremort veya figürün çiziminde genel form kurulduktan sonra küçük parçaları detaylandırılır. Figür çiziminde oranların (kanon) doğru şekilde değerlendirilip çözümlenmesi çok önemlidir. Anatomik yapı, ton değerleri, büyük-küçük ve ön-arka ilişkileri ile detayları birbiriyle uyum sağlamalıdır. Bu işlem gerçekleştirilirken hem biçim hem de kurguda birlik ve bütünlük süregelmelidir. Birlik ve bütünlüğün bozulmaması için büyük formdan küçük forma, daha açık tonlamadan daha koyu tonlamaya geçilmelidir.



**GörSEL 5.2:** Michelangelo, Sistine (Sistin) Şapeli için eskiz, Metropolitan Müzesi (1512)

İnsan anatomisinin iyi öğrenilmesi ve kavranması, resim çalışmalarının en başta gelen gereklerindedir. Canlı modelden çalışmak, figürün iskelet ve kas sisteminin biçim ve yapısının tanınmasında fayda sağlar. Figüratif desen çizimini yapabilen kişi, hayal ettiği her türlü durumu resmedebilme yeteneğini elde eder. Her çizimde olduğu gibi insan figürü çalışmalarında da gözlem çok önemlidir. Figürün mekânla ilişkisinin iyi analiz edilmesi gerekir. İncelemenin doğru şekilde yapılması; modelin bütün yapısının çözümlenmesine, daha doğru ve güzel bir çizim yapılmasına olanak sağlar.

Sanat eğitimi alan öğrenciler her türlü varlığa bilimsel ve çözümlenici bir mantıkla yaklaşarak sorular sormalı, araştırmalı ve çok sayıda taslak çizimi yapmalıdır. Bu taslaklarda her varlığın birbiriyle oran-orantısı çözümlenmelidir. Özellikle Rönesans Dönemi sanatçılarının anatomi ve figür çizimiyle ilgili geniş kapsamlı çalışmaları bu çözümlenmelere örnek verilebilir (GörSEL 5.1, 5.2, 5.3).



**GörSEL 5.3:** Detay (GörSEL 5.2)



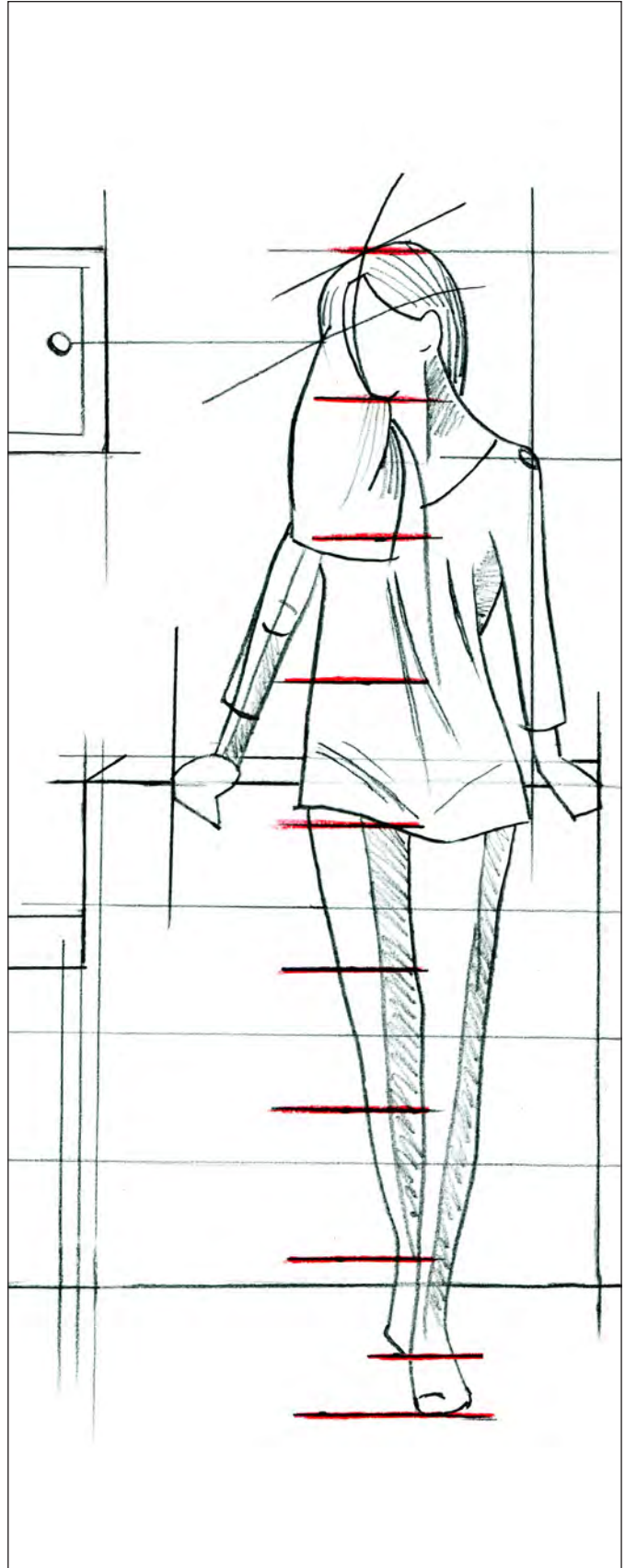
Doğada bulunan her şey kendi bünyesi dâhilinde oran-orantıya sahiptir. Oran-orantı kavramı, çizim işiyle uğraşanların çalışma veya taslaklarını meydana getirirken özellikle üzerinde durduğu elemanlardan biridir. Objelerin en büyük biriminden en küçük birimine kadar belli şekilde kendini gösterir. Bir obje kendi içinde orantılanırken yan yana bulunduğu diğer obje veya varlıklarla da orantı içine girer. Bir arada resimlenen objeler çizilirken oran-orantıya dikkat edilmezse kompozisyonda birbirinden bağımsız gibi görünür ve aynı mekân içinde algılanamaz.

### 5.1.1. İnsan Figür Ölçüleri ve Birbirine Oranları

Bir sanat eserini oluşturan parçalarla bütün arasında geometri ve matematiğe dayalı ilişkilendirilmeler yapılmasına **proporsiyon (nispet veya oran)** denir (Görsel 5.4). Sanat eserinin yapım, inceleme veya yorum aşamalarını dikkate alan insan figürünün tarihsel gelişimi Antik Çağ'da başlar.

*“Bakmakla görmek aynı şey değil. Her baktığımız konuyu tam manasıyla görmüyoruz. Görmekten inceleme gücünü anlıyoruz.”*

**BEDRİ RAHMİ EYÜBOĞLU**



**Görsel 5.4:** Figürde proporsiyon



**Görsel 5.5:** Raffaello, Eskiz, Louvre Müzesi (1514)

İnsan vücudunun çiziminde kullanılan orantılarda, vücudun tamamının veya herhangi bir parçasının birbirleriyle ilişkisini içeren matematiksel sisteme **kanon** denir. İnsanın vücut oranı, Antik Yunan Klasik Dönemi'nde 1/7 olarak düşünülmüştür. Bu düşüncenin sahibi dönemin ünlü heykeltıraşı Polykleitos'tur (Polklitos).

İnsan figürünün orantılarını saptamak için üç kanon kullanılır:

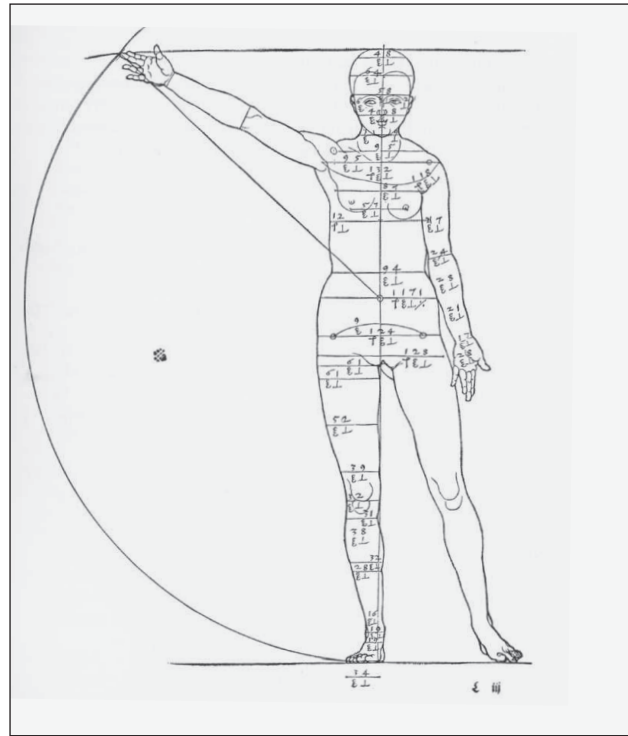
- Normal figürler için yedi buçuk başlık kanon
- İdeal figürler için sekiz başlık kanon
- Kahraman figürleri için sekiz buçuk başlık kanon

Çizim yapılırken genellikle normal figürlerin kanon ölçüleri kullanılır (Görsel 5.5, 5.6).

Bu sistemin kullanılmasından asırlar sonra Rönesans Dönemi sanatçılarından Albrecht Dürer (Albert Dürer), Leonardo da Vinci; Neoklasik Dönem sanatçılarından Gottfried Schadow (Gotfrayd Şadov) ve Fransız Le Corbusier (Lö Korbusiye) gibi bir çok ressam insan vücudunun proporsiyonunu içeren birçok çalışma yapmıştır (Görsel 5.7).



**Görsel 5.6:** Ghirlandaio (Girlyndayo), Eskiz, Galeri Uffizi (1486)

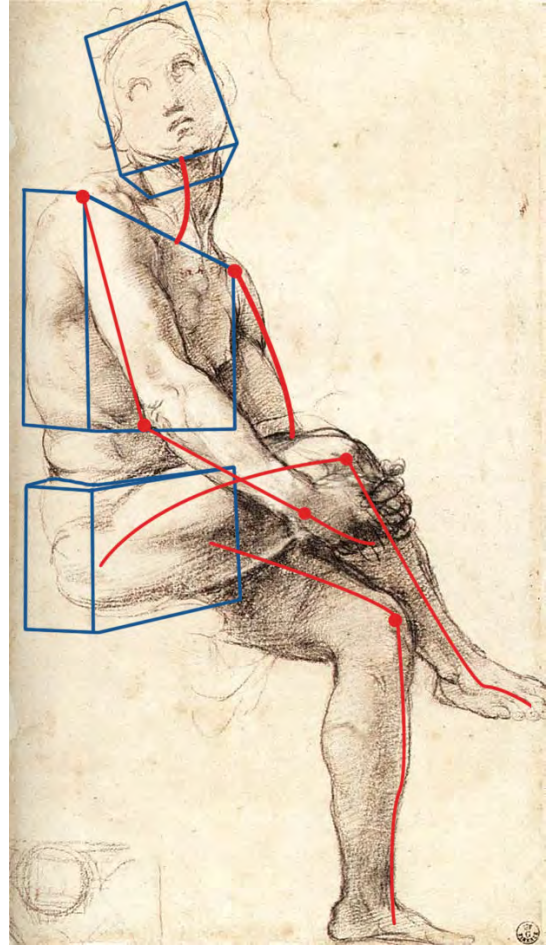


**Görsel 5.7:** Dürer, Devinim Hâlindeki Figürün Ölçüleri, Albertina Sanat Müzesi (1528)

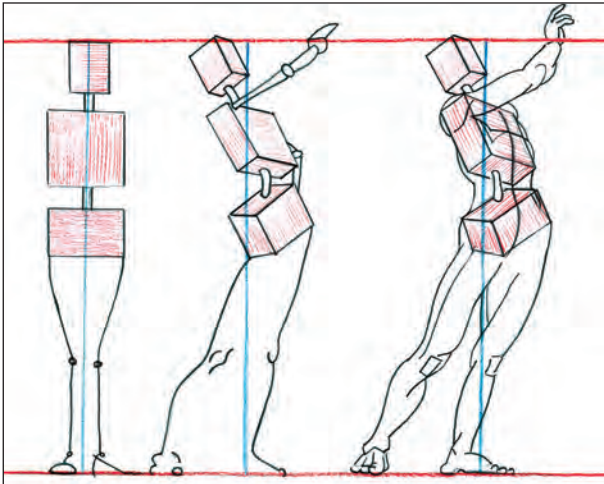


Figür formu bütün olarak ele alınır. Figürün yapısal form özellikleri; baş, kol ve bacakların kendi içinde incelenmesi ve analiz edilmesiyle belirlenir. Bu formu oluşturan öğelerin her birinin kendi içinde taşıdığı yapısal form özelliklerinin birbiriyle ilişkisi iyi analiz edilmelidir. Figürün daha iyi ifade edilebilmesi için en önemli araçlardan biri anatomi bilgisidir. Bunun yanında vücudun kas yapısı ve kemiklerin aldığı şekillerin bilinmesi de iyi bir çizim için faydalıdır. Tek parça bir biçimi meydana getiren diğer birimlere **mass [mas (kitle, blok)]** denir. Figürün proporsiyon ve mas analizinin yapılması, çizimin daha doğru ve kolay yapılmasına yardımcı olur. İnsan vücudu geometrik olarak, farklı ölçülerde üç dikdörtgen olarak ele alınır. Bu dikdörtgenler baş, göğüs ve karın maslarıdır. Figür çiziminde vücudun geometrik olarak algılanması ve çizilmesi, desen çalışmaları için çok önemli bir aşamadır (Görsel 5.8, 5.9).

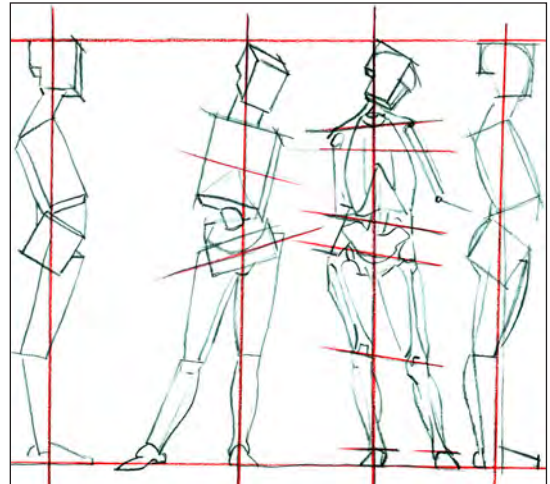
İnsan figürü çiziminde vücudun taşıyıcısı ve hareketlerin belirlenmesini sağlayan iskelet yapısını incelemek desen çizimi için yararlı bir çalışmadır. Modelden figür çizimi yapılırken öncelikle aks (eksen) çizgileri çizilir (Görsel 5.10). Modelin uzunluk ve genişliği arasındaki farklar, ölçü alınırken kullanılan kalemle tespit edilerek aks çizgileri üzerine işaretlenir. Vücudun boy ile genişlik oranları saptanırken, birim olarak baş ölçüsü kullanılır. Enine oranlamada erkeklerde omuzlar, kadınlarda ise kalça daha geniş bölümlerdir.



Görsel 5.8: Raffaello, Eskiz, Galeri Uffizi (1509)

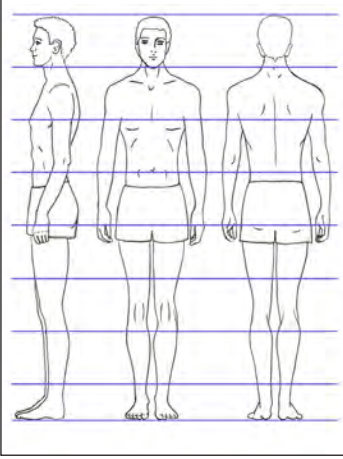


Görsel 5.9: Vücudun geometriksel algılanması

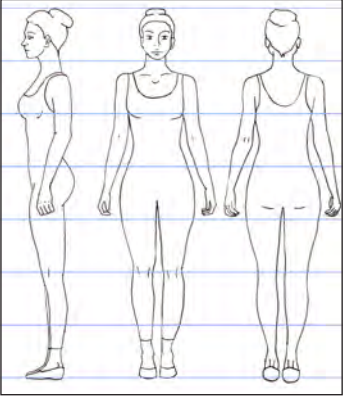


Görsel 5.10: Figür çiziminde aks çizgileri

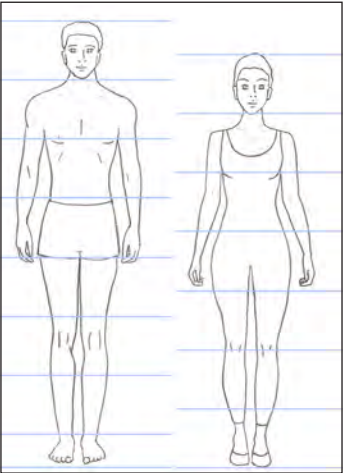




**Görsel 5.11:** Erkek figürünün ideal oranları



**Görsel 5.12:** Kadın figürünün ideal oranları



**Görsel 5.13:** Kadın ve erkek figürünün birbirine oranları

### 5.1.2. Figür Parçalarının Oranları

Klasik oranla çizilen figüre ait ideal oran, insan vücudunu sekiz baş oranı olarak ele alır. Bu oranlar genellikle figürün ayakta durup başının dik konumda karşıya baktığı durumlarda geçerlidir. Leğen kemiği ve kasık bölgesi, kadın ve erkek modelde insan vücudunun tam ortasına denk gelir. Bacakların hareket alanının yoğunluk kazandığı dizler orta noktada yer alır ve vücudun orta kısmına iki baş boyu uzaklıktadır. Kollar aşağıya doğru serbest bırakıldığında parmak uçları vücudun orta kısmından bir baş boyu aşağıda yer alır.

#### 5.1.2.1. Erkek Figürünün İdeal Oranları

Erkek figürünün bir parçasının diğer parçalara oranları şunlardır:

- Figür, sekiz baş yüksekliğine ve iki baş genişliğine sahiptir.
- Göğüs, omuz aralarından göbek deliğine çizilen dikey çizgiyle tam ortadan iki bölüme ayrılır.
- Aynı çizgi devam ettirilerek aşağıya doğru çizildiğinde, bacakların tam ortasından geçerek alt vücudu ikiye ayırır.
- Omuz genişliği iki baş yüksekliğindedir.
- Çenenin altından göğüs ucuna kadar olan uzaklık bir baş, kasıklara kadar olan uzaklık ise iki baş yüksekliğindedir.
- Dirsekler göbek deliğinin üstünde ve bel hizasındadır.
- El bilekleri kasıklarla aynı hizadadır.
- Eller açık olarak serbest bırakıldığında el uzunluğu, yüz uzunluğuyla aynıdır.
- Kasıklardan ayak parmaklarının uçlarına kadar olan uzaklık dört baş yüksekliğindedir (Görsel 5.11).

#### 5.1.2.2. Kadın Figürünün İdeal Oranları

Kadın vücudunun yüksekliği 6,5 ile 7,5 baş oran ölçülerine sahiptir (Görsel 5.12).

Kadın figürü ile erkek figürü arasında ölçü oranı bakımından farklar bulunur. Bu oran farklılıkları şunlardır (Görsel 5.13):

- Kadın başı ,erkek başına oranla küçüktür.
- Kadın omuzları, erkek omuzlarına göre dardır.
- Kadın göğsü, erkek göğsüne göre aşağıdadır.
- Kadın beli, erkek beline göre incedir.
- Kadın göbek deliği, erkek göbek deliğine göre aşağıdadır.
- Kadın kalça bölümü, erkek kalça bölümüne göre biraz daha büyüktür.
- Kadın ve erkekte çene ile göğüs ucu oranı bir baş yüksekliği ölçüsündedir.

### 5.1.2.3. Çocuk Figürünün İdeal Oranları

Çocuk vücudu, doğduğu günden erişkinliğe kadar sürekli değişim geçirir. Çocuk büyüdükçe vücut oranları değiştiği için çocuk çizimlerinde farklı ölçüler ve oranlar kullanılır (Görsel 5.14).

**Yeni Doğmuş Bebeğin Kanonu:** Baş, vücudun diğer bölümlerine göre iki kat daha büyüktür. Vücutla kol ve bacaklar arasındaki oranlar yetişkinlerle aynı şekilde değerlendirilir. Bacaklar kısadır (Görsel 5.15).

**İki Yaşındaki Çocuk Kanonu:** Bu yaşta çocuğun figürü beş kanondan oluşur. Baş, vücutla oranla daha büyüktür. Bacaklar fazla uzamamıştır. Kalçalar ve karın, vücudun diğer bölümlerine oranla geniştir.

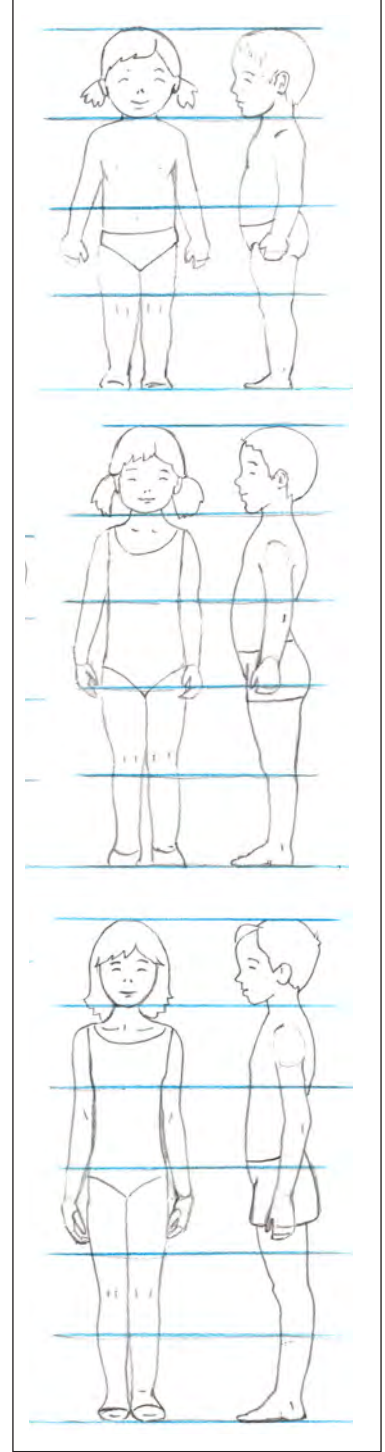
**Altı Yaşındaki Çocuk Kanonu:** Bu yaşta çocuğun figürü, altı kanondan oluşur. Vücut gelişmeye devam ettiği için boy daha uzundur. Karın genişliği daralmaya başlar ve bel kıvrımı yavaş yavaş ortaya çıkar. Vücut, yetişkin insan ölçülerine bir nebze de olsa yakınlaşmıştır. Göğüs bölümünün oran ve orantısı, yetişkin insan figürüyle aynıdır.

**On İki Yaşındaki Çocuk Kanonu:** Bu yaşta çocuğun figürü yedi kanondan oluşur. Göğüs ile kalça aynı genişliktedir. Kaslar tam anlamıyla gelişmemiştir. Kasık, karın ve göğüs uçları yetişkin insan oranlarıyla aynıdır.

Figür çizimine yeni başlayan kişiler ellerinden geldiği kadar büyük desenler çizmelidir. Bu, hataların daha kolay görülmesine olanak sağlar ve çizim yapılan kâğıt üzerinde çok sayıda manevra yapılmasına yardımcı olur. Modelin kapladığı alanı basit geometrik formla ifade etmek, kompozisyonu kâğıda yerleştirmede kolaylık sağlar.

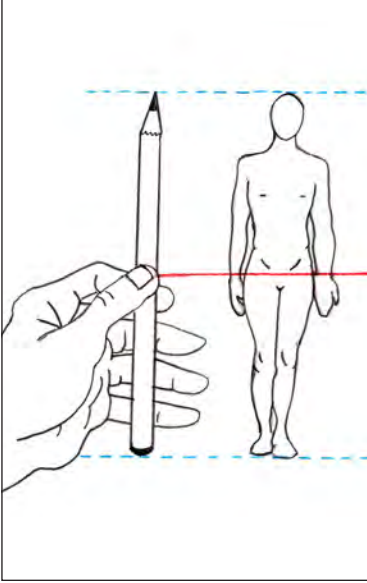


**Görsel 5.15:** Farklı çocuk ve bebek hareketlerinin eskiz çalışmaları



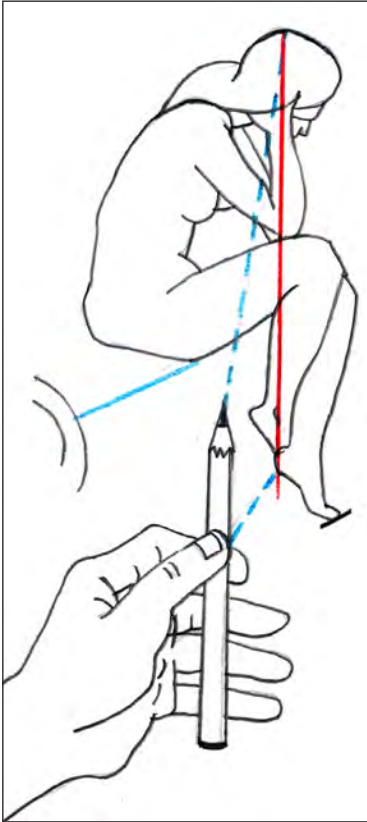
**Görsel 5.14:** Çocuk figürünün ideal oranları

Bir modelin eni ve boyu arasındaki oranın ölçü alınarak tespit edilebilmesi için şu aşamalar takip edilmelidir:

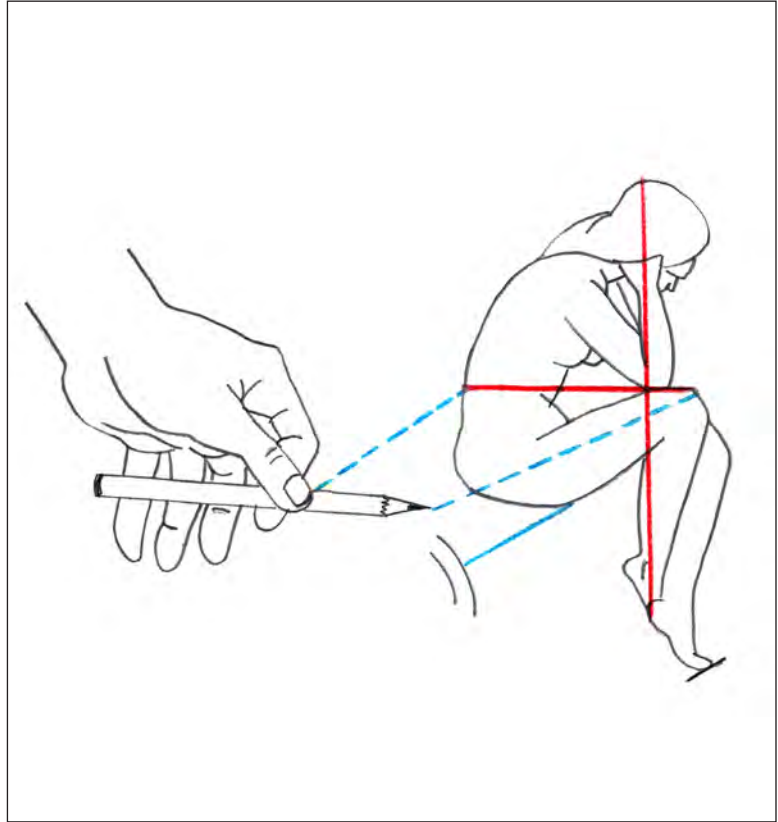


**Görsel 5.16:** Ölçü alma aşamaları

- Ölçü alımına başlamak için bir kalem kullanılır.
- El, dirsekten kırılmadan modele doğru uzatılır.
- Kalemın tepe noktası, bir göz kapatılarak ölçü alınacak modelin başının tepe noktasına gelecek şekilde ayarlanır.
- Başparmak başın alt noktasına kadar kaydırılarak sabit tutulur.
- Tespit edilen baş ölçüsü, parmak kaydırılmadan aşağıya doğru ve sonra enine doğru kaydırılarak yapılır. Böylece modelin en ve yüksekliğinin kaç baş olduğu belirlenir.
- Elde edilen ölçüler resim kâğıdı üzerine işaretlendiği zaman küçük kalacağı için yüzeyin büyüklüğüne göre yeniden ölçülendirilme yapılmalıdır. Modelin enine doğru en geniş alanı üç baş boyu ise kâğıda altı baş boyu olarak geçirilebilir (Görsel 5.16, 5.17, 5.18).



**Görsel 5.17:** Ölçü alma aşamaları



**Görsel 5.18:** Ölçü alma aşamaları



<b>5.1. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Ayakta Duran Canlı Modelden Desen Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Canlı model, resim kâğıdı (35x50 veya 50x70 cm), resim altlığı, resim kalemeleri (2B, 4B, 6B), maket bıçağı (kaleminizi açmak için)	
<b>Amaç:</b> Canlı modele ayakta duruş verdirerek desen tekniğine uygun çizimler yapmak.	



**Figürü yaş ve cinsiyet özelliklerine göre oran-orantı ölçülerine göre inceleyerek uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Modelinize uygun bir poz verdiriniz.
4. Modelinizin sizden uzaklığının bir buçuk iki metreyi geçmemesine dikkat ediniz.
5. Modelinizin yaş ve cinsiyetine uygun olarak kompozisyonu kağıda yerleştirme planı yapınız.
6. Aks çizgisini çiziniz.
7. Modelinizin boyunun kaç baş yüksekliğinde olduğunu tespit ederek aks çizgisi üzerinde işaretleyiniz.
8. Modelinizin baş ovalini ve orta hat aksını çiziniz.
9. Omuz ve kalça yatay çizgilerini modelin duruşuna göre tespit edip çiziniz.
10. Omuz ve kalça genişliğini baş yüksekliğine göre tespit ediniz.
11. Vücudun bölümlerini çizerken bölümlerin birbirine oran-orantılarını, araştırma çizgilerini kullanarak tespit ediniz.
12. Ayakkabının geometrik formunu belirleyerek çizimini yapınız.
13. Ayakkabının üretim malzemesi ve duruş biçimine göre doku detaylarını çiziniz.
14. Figürün basit geometrik yapısını çiziniz.
15. Işığın geliş yönünü dikkate alarak, figürün ışık-gölge planını araştırıp deseninize hacim veriniz.
16. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
17. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
18. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Aksları çizerek modelin boyunun kaç baş yüksekliğinde olduğunu tespit etti.					
6.	Omuz ve kalça yatay çizgileri ile omuz ve kalça genişliğini baş yüksekliğine göre tespit etti.					
7.	Vücudun bölümlerini çizerken birbirine oranlarını dikkate alarak figürün basit geometrik yapısını çizdi.					
8.	Işığın geliş yönünü dikkate alarak, figürün ışık-gölge planını araştırıp desene hacim verdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 5.1.3. Figürün Farklı Duruş Çizimleri

Hareket eden insan figürünü doğru çizebilmek için hareket sırasında kol ve bacakların aldığı duruşların iyi öğrenilmesi ve analiz edilmesi gerekir. Hareketi kaslar sağlar. Hangi hareketi hangi kasın yaptığını öğrenmek için değişik hareketlerdeki desen etütlerinin yapılması gerekir. Vücudun dengesi, ağırlık merkezi boyun çukurundan işaretlenerek basan ayak üzerinden sağlanmalıdır. İyi ve etkili bir figür, akıcı ve kıvrak çizgiler taşıyan canlı modelin verdiği pozun çizgilerle kâğıda yansıtılmasıyla elde edilir (Görsel 5.19).

Kalça; oturma, çömelme, yürüme, koşma, tırmanma ve atlama hareketlerinin yapılabilmesini sağlar (Görsel 5.20).

Vücudun üst bölgesine göre daha esnek bir yapıya sahip olan kalçanın pozisyonu değiştiğinde (öne, geriye, yana) omurga da bu hareketi dengelemeye çalışır (Görsel 5.21).



**Görsel 5.19:** Farklı figür hareketlerinin eskiz çalışmaları



**Görsel 5.20:** Bloemaert (Blomard), Genç Savaşçı, Mayervan den Bergh (Mayer fan dijn Bergh) Müzesi (?)



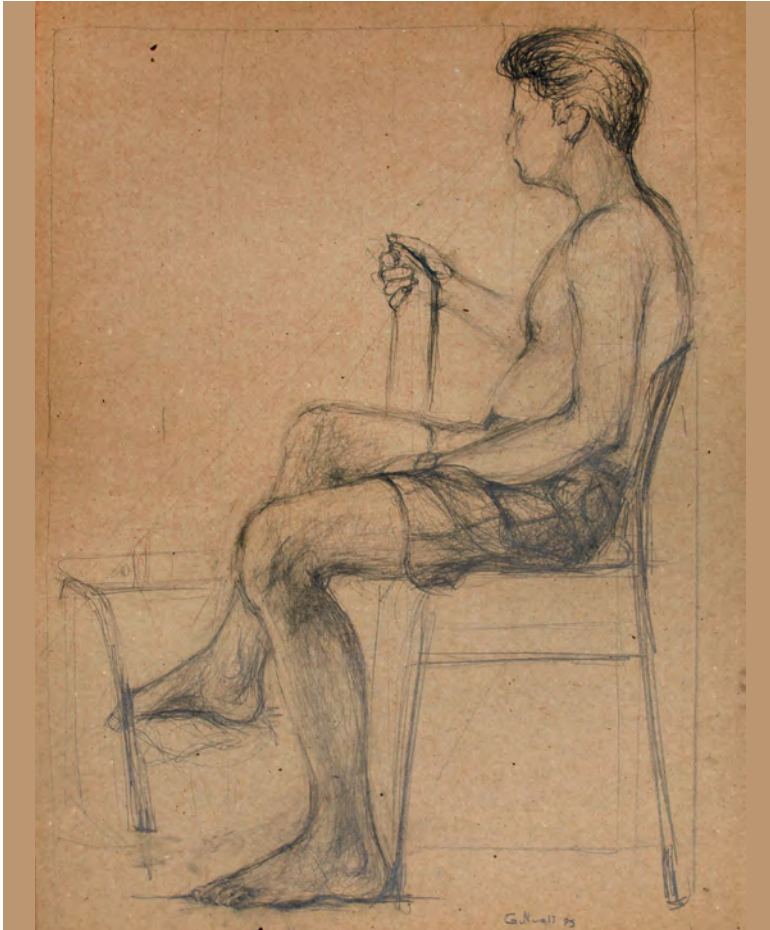
**Görsel 5.21:** Rosa (Rosa), Kayanın Üzerinde Oturmuş Adamlar, Chicago Sanat Enstitüsü (1657)



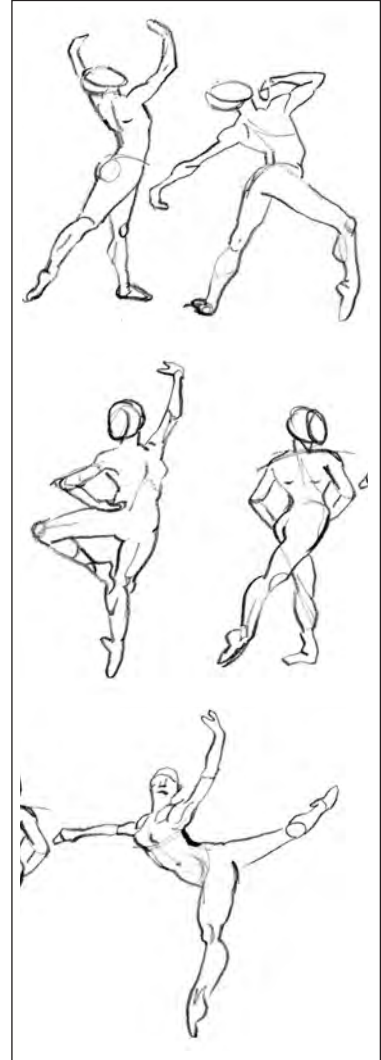


**Görsel 5.22:** David Deyvid), Yemin Töreni, Versailles (Versay) Sarayı (1791)

Düz zemin üstünde duran bir insanın vücut ağırlığı sol bacak üzerindeyse kalça ve omurga sağ tarafa doğru yönelir. İnsanın desteksiz her pozisyonunda vücudun bölümleri arasında bir dengelenme söz konusudur. Kalçanın pozisyonu; figürün yürüme, koşma, diz çökme veya oturma hareketlerinde vücut ağırlığının dengelenmesinde büyük bir görev üstlenir. Kalçanın hareketli veya hareketsiz hâli omurganın formunu belirler (Görsel 5.22, 5.23, 5.24).



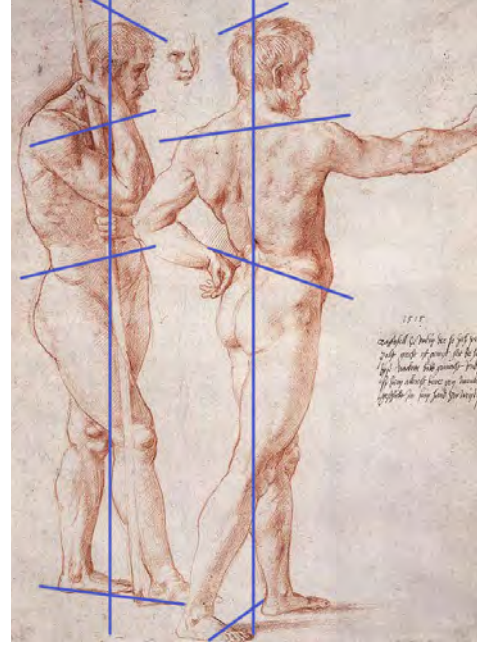
**Görsel 5.23:** Gülveli Kaya, kurşun kalemle desen çalışması (1995)



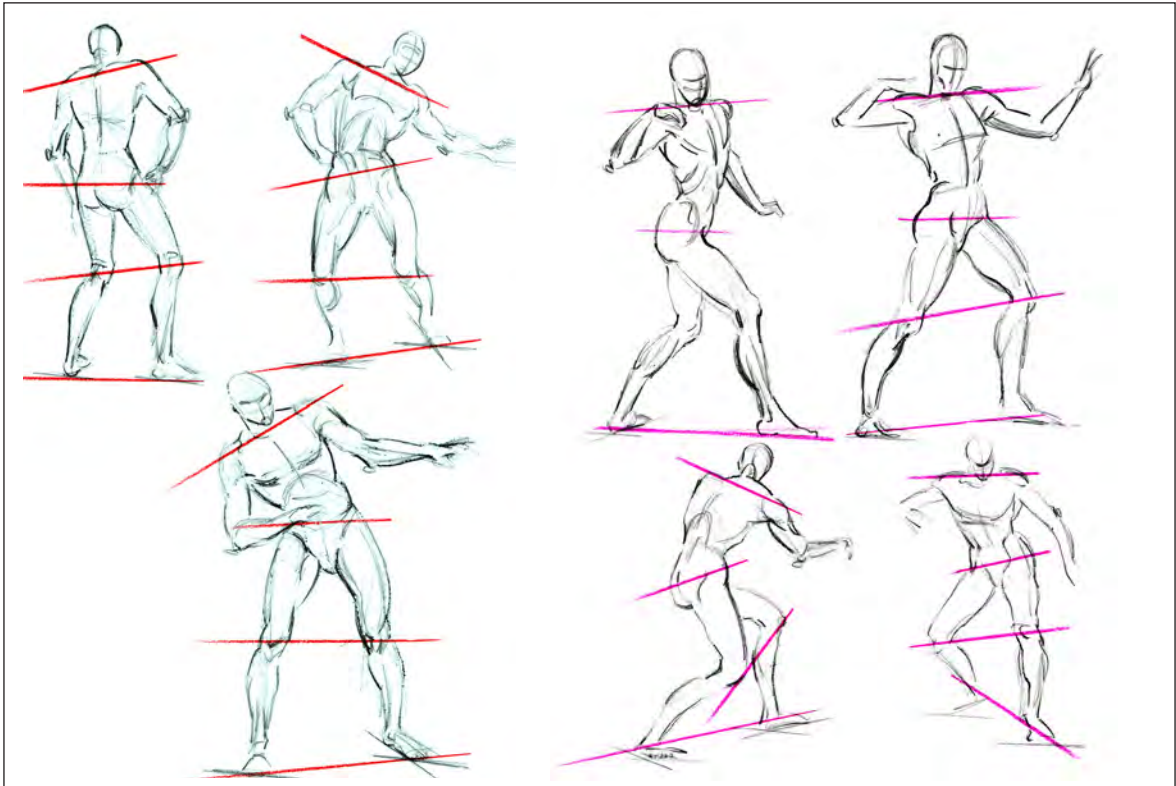
**Görsel 5.24:** Farklı figür hareketlerinin eskiz çalışmaları

### 5.1.3.1. Figürde Denge

Figür çiziminde en önemli faktörlerden biri de vücudun dengesidir. Figür dengede olduğu zaman dikey aks çizgisi; alın, burun ve bacakların tam ortasından geçer. Vücut ağırlığı tek bir yöne bindiğinde dengesizlik oluşur. Bu durumda, dikey aks çizgisinde eğim gerçekleşir. Bir insan figürünü doğru çizmek için kalçanın pozisyonu analiz edilmelidir. Kalça pozisyonu, göğüs ve karın kütlelerinin pozisyonuyla belirlenir. Vücut ağırlığı, bacaklara dengeli bir şekilde dağıtılmalıdır. Bir bacağı diğer baktan fazla yük binerse kalça pozisyonu daha belirgin hâle gelir. Omuz aşağıda ve kalça yukarıda olduğunda vücudun ağırlık tarafı, aşağıda duran omuz tarafındaki bacakta yoğunlaşır. Kalçada hareket pozisyonu olduğu zaman vücudun aks çizgileri birbirine paralel durumda olmayacaktır. Vücut ağırlığı bir bacak üzerine binerse vücudun ağırlık merkezini belirten dikey aks çizgisi, ağırlığın bindiği ayak bileğine doğru kaymak durumunda kalacaktır. Vücut ağırlığını dengelemek ve desende doğru ifade sağlayabilmek için kalçanın pozisyonu iyi analiz edilmelidir (Görsel 5.25, 5.26).

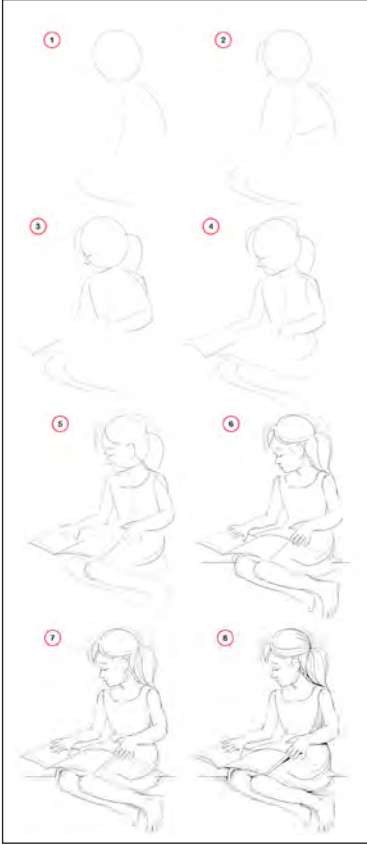


Görsel 5.25: Raffaello, Eskiz, Albertina Sanat Müzesi (1515)

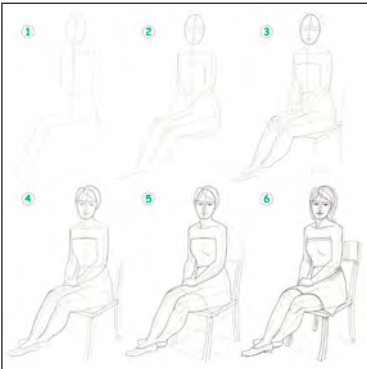


Görsel 5.26: Figür çiziminde denge





**Görsel 5.27:** Figür çizim aşamaları



**Görsel 5.28:** Giysili figür çizim aşamaları

### 5.1.3.2. İnsan Figürü Çizim Aşamaları

Desen çizimi yapılırken ön kompozisyon oluşturulmalıdır. Deseni oluşturan bölümler, basit geometrik formlarla ilişkilendirilmelidir. Figür çiziminde ana gövdeyi çizerken küçük birimlerin yerlerinin doğru şekilde belirlenmesi, desen çalışmasını kolaylaştırır. Figür çiziminde öncelikle vücut ağırlığının hangi bacakta olduğu bilinmelidir. Figür düz pozisyonda ve ayakta olduğunda kalçada hareket olmaz. Bu durumda kalça faktörü de ortaya çıkmaz. Figür çiziminde aşağıdaki basamakların takip edilmesi gerekir (Görsel 5.27):

- Figür çizimine başlarken, öncelikle modelin kapladığı alanın proporsiyonu analiz edilerek kâğıda yerleştirilir.
- Oranların doğru şekilde çiziminin yapılabilmesi için doğru ölçü alınarak vücudun geometrik formları ve bu formların kendi aralarındaki ilişkilerin çözümlenmesi faydalı olur.
- Model ayrıntılı incelenerek modelin anatomik yapısı ortaya çıkarılmalıdır.
- Figür çizimi çalışmalarında başlangıçta kalem fazla bastırılmamalı ve silgi kullanılmamalıdır. Araştırma çizgileri ve formların yerleri doğru şekilde ifade edilmelidir.
- Belli zaman aralıklarıyla çizime uzaktan bakmak, hataları görebilmek için faydalı bir yöntemdir.
- Hata olarak saptanan çizgilerin silinmeden düzeltilmesi, kullanılan çizgilerin daha belirgin olmasını sağlar. Bu etki, desenin dinamikleşmesine yardımcı olur.
- Desen çiziminde hacim vermek için ışık alan bölgelerde çizgilerin açık tonları, karanlıkta kalan bölgelerde ise daha belirgin ve koyu tonları kullanılır.
- Hacim etkisi verebilmek için çizgiler rastgele değil, formun yapısal özelliğine uygun olarak kullanılır.

Figür çiziminde kumaşın yapısı, giysi çiziminin ifade edilmesine yardımcı bir etkidir. Kumaşın vücut üzerinde aldığı şekil ve kıvrımlar iyi incelenmelidir. Kol ve bacak üzerindeki kumaşın kat ve büküm yerlerinde hareket kıvrımları oluşur. Kumaşın dokulu, örme, sert veya yumuşak olmasına bağlı olarak bu kıvrımlar farklılık gösterir (Görsel 5.28).



<b>5.2. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Farklı Duruşlarda Canlı Modelden Desen Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Canlı model, resim kâğıdı (35x50 veya 50x70 cm), resim altlığı, resim kalemeleri (2B, 4B, 6B), maket bıçağı (kaleminizi açmak için)	
<b>Amaç:</b> Canlı modele farklı duruşlar verdirerek desen tekniğine uygun çizimler yapmak.	



**Figürü duruş biçimine, oran-orantı ölçülerine ve kalça hareketine göre inceleyerek uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

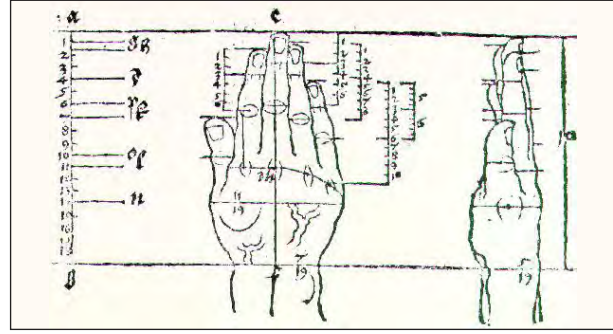
1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Modelinize uygun bir poz verdiriniz.
4. Modelinizin sizden uzaklığının bir buçuk iki metreyi geçmemesine dikkat ediniz.
5. Kompozisyonu kâğıda yerleştirme planını yapınız.
6. Aksınızı çiziniz, modelinizin boyunun kaç baş yüksekliğinde olduğunu tespit ederek aks çizgisi üzerinde işaretleyiniz.
7. Modelinizin baş ovalini ve orta hat aksını çiziniz.
8. Omuz ve kalça yatay çizgilerini modelin duruşuna göre tespit edip çiziniz.
9. Omuz ve kalça genişliğini baş yüksekliğine göre tespit ediniz.
10. Vücudun bölümlerini çizerken bölümlerin birbirine oranlarını, araştırma çizgilerini kullanarak tespit ediniz.
11. Figürün basit geometrik yapısını çiziniz.
12. Işığın geliş yönünü dikkate alarak figürün ışık-gölge planını araştırıp deseninize hacim veriniz.
13. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
14. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
15. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	<b>GELİŞTİRİLEBİLİR</b>	<b>ORTA</b>	<b>İYİ</b>	<b>ÇOK İYİ</b>	<b>MÜKEMMEL</b>
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
<b>ÖLÇÜTLER</b>						
<b>A) HAZIRLIK</b>						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
<b>B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME</b>						
5.	Aksları çizerek modelin boyunun kaç baş yüksekliğinde olduğunu tespit etti.					
6.	Omuz ve kalça yatay çizgileri ile omuz ve kalça genişliğini baş yüksekliğine göre tespit etti.					
7.	Kalça hareketine göre vücudun bölümlerini çizerken bölümlerin birbirine oranlarını dikkate alarak figürün basit geometrik yapısını çizdi.					
8.	Işığın geliş yönünü dikkate alarak, figürün ışık-gölge planını araştırıp desene hacim verdi.					
<b>C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR</b>						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
<b>SÜTUN TOPLAMLARI</b>						
<b>ÖLÇEK PUANI</b>						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

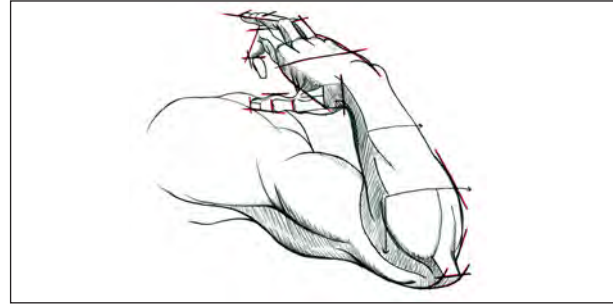
## 5.2. EL VE KOL ÇİZİMLERİ

El, insan vücudunun en esnek yapısıdır. El ile bir şeyi tutma, kaldırma, sıkma gibi eylemler gerçekleştirilir. Esnek bir yapıda oluşu ve farklı amaçlar için kullanılması nedeniyle çizimde en karmaşık parçalardan biri olarak kabul edilir. El ve kolları kolay ve hızlı çizmenin belirli bir yöntemi yoktur. Figür çiziminde el ve kolların anatomik, iskelet ve kas yapılarının iyi tanınması gerekir (Görsel 5.29).

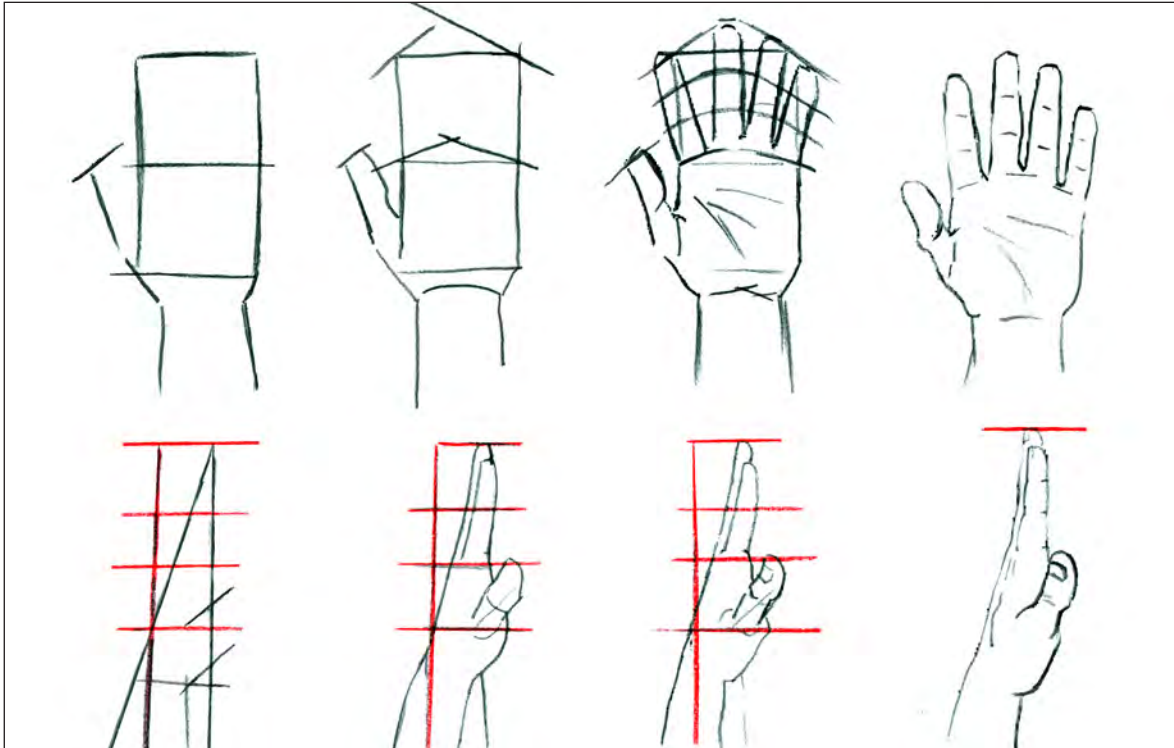


**Görsel 5.29:** Dürer, El Etüdü, Bamberg (Bamber) Eyalet Kütüphanesi (1528)

Farklı el ve kol pozisyonlarının geometrik yapıları iyi analiz edilmelidir. Bu analizler sonrasında geometrik yapıya göre farklı karakterdeki düz, eğri ve kırık çizgiler kullanılmalıdır. Her çizginin nereden başlayıp nerede biteceği, çizimde kolaylık sağlaması bakımından önemlidir. El ve kolun kemik yapısı, cilt altından kolaylıkla görülerek incelenebilir. El parmaklarının boğum noktaları birbirine dairesel çizgilerle birleştirilerek çizim yapılabilir (Görsel 5.30, 5.31).

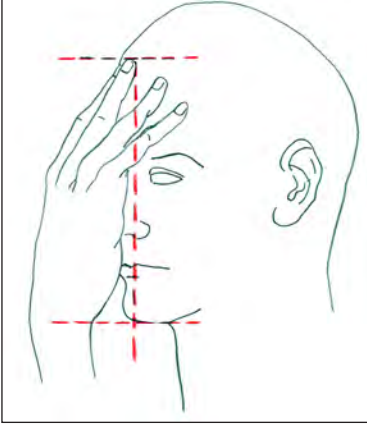


**Görsel 5.30:** El ve kol şematik çizimi

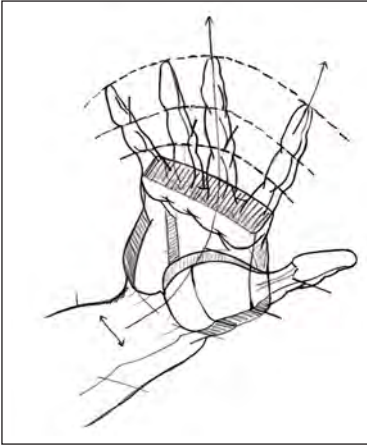


**Görsel 5.31:** Geometrik el çizim aşamaları

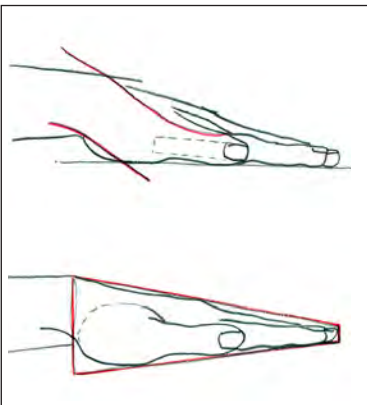




**Görsel 5.32:** Elin yüze göre orantısı



**Görsel 5.33:** El çiziminde avuç içi ve parmakların geometrik kurgusu

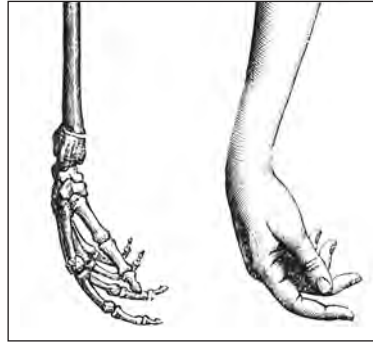


**Görsel 5.34:** El çiziminde başparmağın şematik duruşu

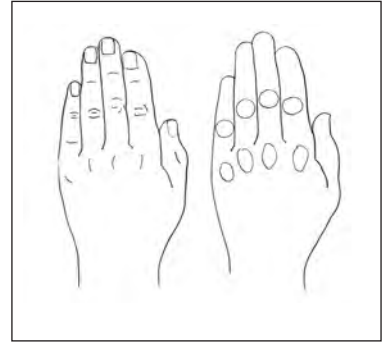
### 5.2.1. Ellerin Farklı Şekillerde Detay Çizimleri

Figür çiziminde insan başı ve el, ölçü birimi olarak kullanılır. Ellerin farklı şekillerde çizilmesi için verilen şu bilgiler önemlidir:

- Elin orta parmaktan bileğe kadar olan uzunluğu, başın alın bölgesi başlangıcından çene bitimine kadardır. El uzunluğu, genişliğinin iki katı büyüklüğündedir (Görsel 5.32).
- Parmakların altında kalan avuç içi, geometrik olarak kareye benzer.
- Elin uzunluğu, başın dörtte üçü kadardır. El genişliği ise burundan çeneye kadardır.
- Parmak uzunluklarının ölçümü orta parmağa göre belirlenir. Orta parmak en uzun parmağdır ve avuçla eşit boydadır.
- Orta parmak baz alındığında işaret ve yüzük parmakları, orta parmak tırnağının alt noktasında biter.
- Küçük parmağın uzunluğu, dördüncü parmağın ikinci eklemine kadardır.
- Başparmağın başlangıcı, avucun tam orta nokta hizasındadır. Başparmak, işaret parmağının birinci boğumunda sonlanır (Görsel 5.33).
- Başparmak hariç, parmakların her bölümü bir öncekinin üçte ikisi kadardır.
- Başparmak ucuyla diğer parmakların ortada kalan boğumları kavisi oluşturur (Görsel 5.34).
- El iskeleti, elin yapısına şekil verir (Görsel 5.35).
- Parmakların boğum noktaları, el serbest veya sıkılmış hâldeyken birbirine paralel çizgilerle birleştirilerek çizimde kolaylık sağlar (Görsel 5.36).
- Hacim verilirken açıktan koyuya doğru geçişler yapılmalıdır.



**Görsel 5.35:** İskelet yapısıyla beraber el çizimi

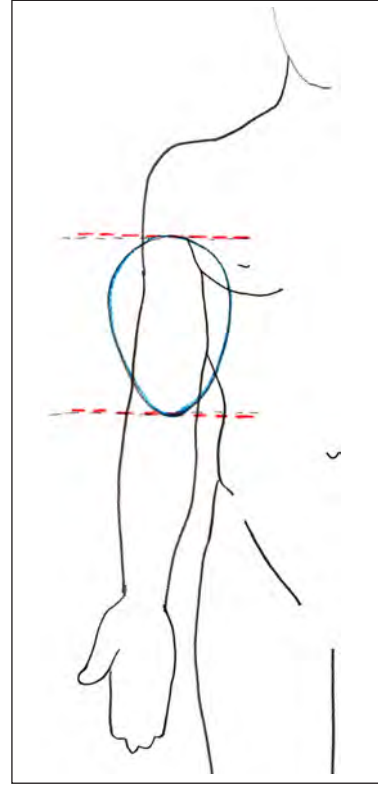


**Görsel 5.36:** El ve parmakların boğum noktalarının şematik çizimi

### 5.2.2. Kolların Farklı Şekillerde Detay Çizimleri

Figür çiziminde kollar, üst ve alt kol olmak üzere iki bölümde incelenir. Kol çiziminde şu bilgiler kullanılır:

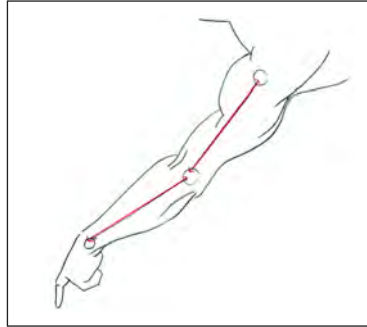
- Üst kol, koltuk altından dirseğe kadar olan bölümdür ve bir baş yüksekliği uzunluğundadır (Görsel 5.37).
- Alt kol, dirsek ile bilek arasındaki bölümdür. Dirsek bölümünden sonra kalınlaşır ve bileğe doğru incelen bir yapıdadır.
- Alt kol, bilekten dirseğe kadar bir karış uzunluğundadır. Başka bir ölçülendirme de alt kolun, dirsek içinden bileğe kadar bir el uzunluğuna denk gelmesidir (Görsel 5.38).
- Kolun yandan görünüşü tam bir dik açı oluşturmaz.
- Kol çizimi yapılırken önce kolun genel görünüşü sonra elbise hatları çizilir. Ardından elbisenin ana kat yerleri belirlenir (Görsel 5.39, 5.40, 5.41).
- Hacim verilirken açıktan koyuya doğru geçişler yapılır.



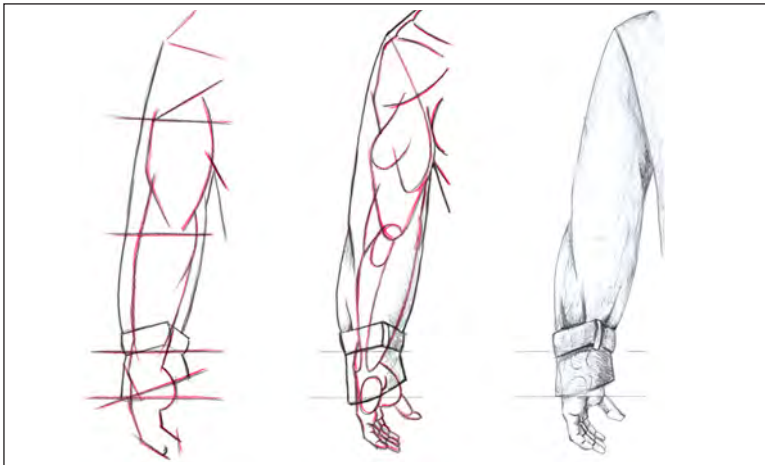
**Görsel 5.37:** Üst kolun baş ile orantısı



**Görsel 5.38:** Alt kolun el ile orantısı



**Görsel 5.39:** El ve kol çiziminde eklemlerin şematik durumu



**Görsel 5.40:** Kıyafet içinde kolün çizim aşamaları



**Görsel 5.41:** Kıyafet içinde kolün çizim aşamaları



### 5.3. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Canlı Modelden Farklı Şekillerde El ve Kol Çizim Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Canlı model, resim kâğıdı (35x50 veya 50x70 cm), resim altlığı, resim kalemleri (2B, 4B, 6B)

**Amaç:** Canlı modelden farklı pozisyonlarda desen tekniğine uygun el ve kol çizimleri yapmak.

**Figürü el ve kol oran-orantı ölçülerine göre inceleyerek uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

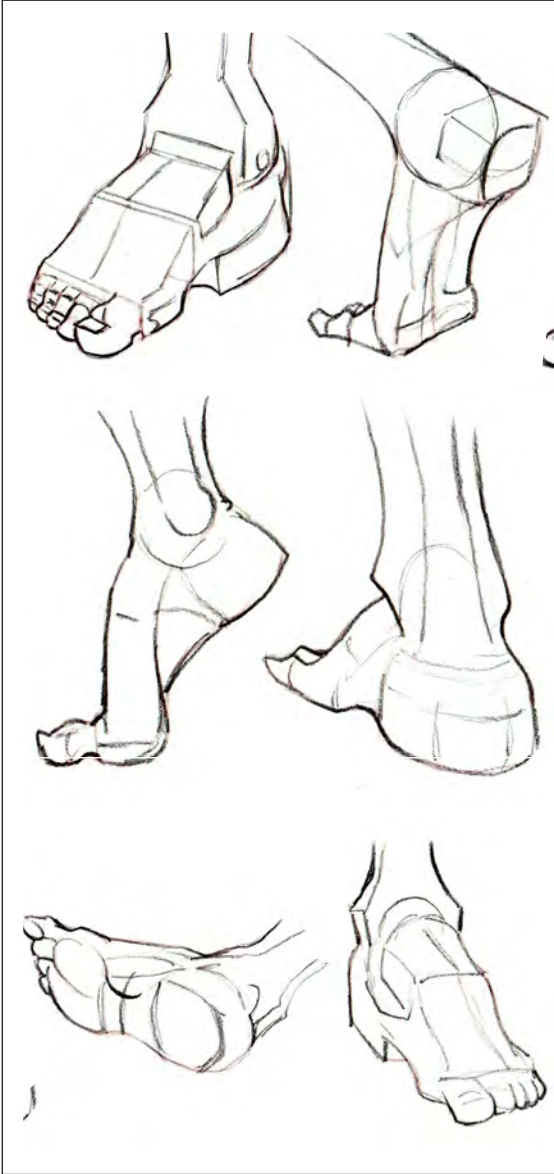
1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. El ve kol çizimi için hazırladığınız modelinizin sizden uzaklığının bir metreyi geçmemesine dikkat ediniz.
4. 35x50 cm boyutlarındaki resim kâğıdınızı kompozisyonunuzun konumuna göre enine veya boyuna tutarak kompozisyonu kâğıda yerleştirme planını yapınız.
5. Kompozisyonunuzu kâğıdın tam ortasına yerleştirmek için kâğıdınızı kalemle yatay ve dikey olarak ikiye bölünüz.
6. El ve kolun proporsiyonlarını belirleyerek tespit ettiğiniz ölçüleri aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
7. Kalemle ölçü alma tekniğini kullanarak el ve kolun kendi içindeki oranlarını tespit ediniz.
8. Belirlediğiniz ölçüler doğrultusunda el ve kolun basit geometrik yapısını çizin.
9. Elin eklem yerlerinin kavisli bir çizgi üzerinde olduğunu göz önünde bulundurarak aks çizgileri üzerinde işaretlemeleri yapınız.
10. Modelinizi dikkatle inceleyerek el ve kolun karakteristik yapısını çizin.
11. Çizgilerinizin değerini ışığın geliş yönüne göre ayarlayınız. Işık almayan bölgelerde 4B veya 6B kalemleri kullanabilirsiniz.
12. Çizgilerinizi ışığın gelişine göre açık ve koyu tonlarda kullanarak çiziminize hareket kazandırınız.
13. Işığın geliş yönünü dikkate alarak, figürün ışık-gölge planını araştırıp deseninize hacim veriniz.
14. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
15. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
16. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	El ve kolun proporsiyonunu araştırarak tespit edilen ölçüleri aks çizgisi üzerine işaretledi.					
6.	El ve kolun basit geometrik ve karakteristik yapılarını çizdi.					
7.	Çizgileri ışığın gelişine göre kalın ve ince kullanarak çizime hareket kazandırdı.					
8.	Figürün ışık-gölge planını araştırıp desene hacim verdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 5.3. AYAK VE BACAK ÇİZİMLERİ



Görsel 5.42: Ayağın geometrik form çizimleri

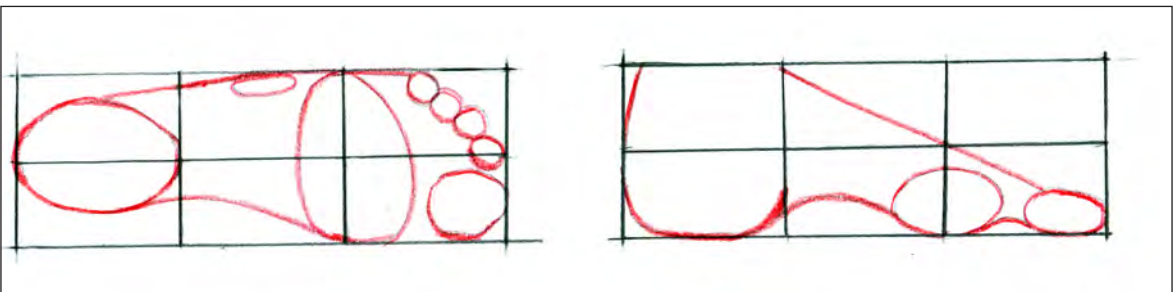
Ayak, vücudun bacak bileği bitiminin altında bulunan; yere basma, adım atma ve koşmaya yarayan bölümdür. Bacak; vücudun yürüme, koşma, oturma gibi eylemleri yapmasını sağlayan, kasıktan tabana kadar olan bölümdür. İnsan vücudunda özellikle kol ve bacaklar bir dizi silindir formdan oluşur. Çizim sırasında kemik ve kas kütlesi bu silindir yapı üzerine ilâve edilir (Görsel 5.42).

Ayak ölçüleri şöyledir:

- Ayak uzunluğu, ön kol uzunluğuyla aynıdır.
- Ayak genişliği, başparmaktan küçük parmağa kadar yarım kafa genişliği ölçüsündedir.
- Topuğun önde kalan yüzeyi üzerindeki bir noktada bilek ve ayak birleşir.
- Bileğin iç tarafında kalan kemik yüksekliği, topuk boyuna eşittir. Topuk, ayak boyunun dörtte biri oranındadır.

Ayak uzunluğu eşit parçalara ayrılır (Görsel 5.43). Bunlar;

- Önden arkaya doğru topuk bölümü,
- İç kısımlarda kalan, oyuk olan bölüm,
- Parmakların oluşturduğu büyük parmak topu bölümü,
- Başparmağın oluşturduğu büyük parmak bölümüdür.



Görsel 5.43: Ayak görünüşünün şematik çizimi

İnsan vücudunda kol ve bacakların yapısını kendi özelliklerine göre kesin biçimde çözümlmek için silindir formlar kullanılır. Bu tip bir çözümlme, nesnelere arasında özellikle perspektife uygun olarak ilişki kurmada yardımcı olacaktır. Bacak formu, kolda olduğu gibi üst ve alt bacak olarak iki farklı bölümde incelenir. Dizin altındaki bölüm, dizin üstündeki bölüme göre daha incedir. Ayak bileği, bacağın en ince kısmını oluşturur ve vücudun en aşağıdaki bölümüdür. Bacak çizimi yapabilmek için şu bilgilere ihtiyaç duyulur (Görsel 5.44, 5.45, 5.46, 5.47):

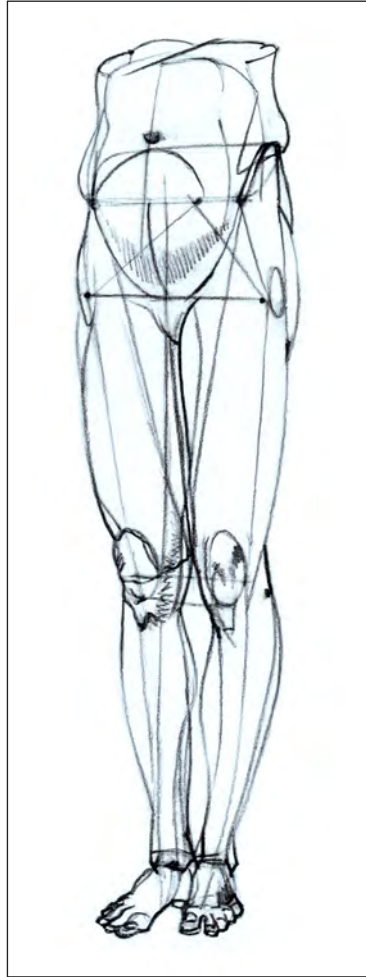
- Bacak, dört baş boyundadır.
- Kalça bölümünden aşık kemiğine kadar olan çizginin ortası, diz kapağı hizasına denk gelir.
- Ayak yüksekliği, başın dörtte biri büyüklüğündedir.
- Bir bacağın tam boyu, dört ve bir çeyrek baş büyüklüğündedir.



**Görsel 5.44:** Figürde bacak boyunun proporsiyonu



**Görsel 5.45:** Figürde bacak çizimi, arka görünüş



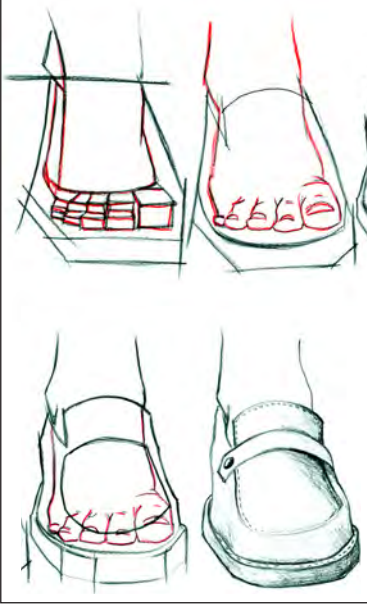
**Görsel 5.46:** Figürde bacak çizimi, ön görünüş



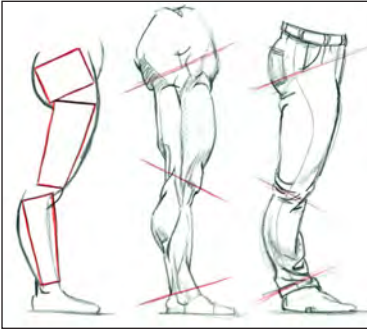
**Görsel 5.47:** Figürde ayak ve bacağın dinamik çizimi



### 5.3.1. Ayakların ve Bacakların Detaylı Taslak Çizimleri



**Görsel 5.48:** Ayakkabı içinde ayak çizimi, ön görünüş



**Görsel 5.49:** Kıyafet içinde bacak çizimi



**Görsel 5.50:** Ayakkabı içinde ayak çizimi, arka görünüş

Ayakların duruş pozisyonu çoğunlukla değişmez ve ayaklar vücut merkez çizgisinden dışa dönük durur (Görsel 5.48, 5.49, 5.50).

Ayak ve bacak detay çizimleri şu bilgilere dikkat edilerek yapılır:

- Ayak, bacaklar içe kıvrıldığı zaman yönünü korur ve dışa dönük durur.
- Ayak çizimi yapılırken formu oluşturabilmek için önce kemer bölümüne ve oyuk bölümlere kavis verilmelidir.
- Ayağın üst kısmı, kayak için kullanılan çubuğa benzer.
- Ayağın alt yüzeyi çizilirken bir ayak taslağı çizilir ve sonra detaylandırma yapılır.
- Topuk kemiğinin tam üstünde bir tokmak bulur. Bu form, çiftli topuk hatlarını oluşturur.
- Ayak başparmağı ve küçük parmak arasında farklı bir hareket ritmi vardır. Büyük parmak yukarı doğru kıvrılır. Küçük parmaklar zemine düz basar ve kavrama hareketine sahiptir.
- Ayağın duruş şekline göre ayakkabının geometrik formu çizilir. Ayakkabının detayları çizilirken, üretim maddesine ve duruş şeklinden dolayı oluşan kırılmaların doku etütleri yapılır.
- Bacağın bütünü ele alındığında dış hatları B harfine benzer. Bu harf üzerinde bulunan iki kavisten ilki kalçadan diz kapağına, ikincisi ise diz kapağından bileğe kadar olan bölümlere denktir.
- Bacakların yandan görünüşü S harfine benzer. Üst bacak, diz kapağına doğru daralan bir yapıdadır.
- Bacağın iç kısmı daha yayvan, kalçaya doğru olan bölümü ise daha geniş ve basıktır.
- Alt bacak, diz kapağından baldıra doğru genişleyen ve sonra ayak bileğine doğru daralan bir yapıdadır.
- Bacaklar önden bakıldığında daha basıktır ve arkada kalan kısım biraz daha çıkıntılıdır. Bacak çizimi yapılırken genel görünüşü çizildikten sonra pantolon veya etek hatlarına geçilmelidir. Ardından elbisenin ana kat yerleri belirlenmelidir.
- Hacim verilirken açıktan koyuya doğru geçişler yapılmalıdır.

<b>5.4. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Canlı Modelden Farklı Şekillerde Ayak ve Bacak Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Canlı model, resim kâğıdı (35x50 veya 50x70 cm), resim altlığı, resim kalemleri (2B, 4B, 6B)	
<b>Amaç:</b> Canlı modelden farklı pozisyonlarda desen tekniğine uygun ayak ve bacak çizimleri yapmak.	



**Figürü duruş biçimine, ayak ve bacak oran-orantı ölçülerine göre inceleyerek uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Ayak ve bacak çizimi için hazırladığınız modelinizin sizden uzaklığının bir metreyi geçmemesine dikkat ediniz.
4. 35x50 cm boyutlarındaki resim kâğıdınızı kompozisyonunuzun konumuna göre enine veya boyuna tutarak kompozisyonu kâğıda yerleştirme planını yapınız.
5. Kompozisyonunuzu kâğıdın tam ortasına yerleştirmek için kâğıdınızı kalemle yatay ve dikey olarak ikiye bölünüz.
6. Ayağın ve bacağın proporsiyonlarını belirleyerek tespit ettiğiniz ölçüleri aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
7. Kalemle ölçü alma tekniğini kullanarak ayak ve bacağın kendi içindeki oranlarını tespit ediniz.
8. Belirlediğiniz ölçüler doğrultusunda ayak ve bacağın basit geometrik yapısını çiziniz.
9. Ayağın kavis çizgilerini çiziniz.
10. Modelinizi dikkatle inceleyerek ayağın karakteristik yapısını çiziniz.
11. Ayakkabının geometrik formunu belirleyerek çizimini yapınız.
12. Ayakkabının üretim malzemesi ve duruş biçimine göre doku detaylarını çiziniz.
13. Çizgilerinizin değerini ışığın geliş yönüne göre ayarlayınız. Işık almayan bölgelerde 4B veya 6B kalemleri kullanınız.
14. Çizgilerinizi ışığın gelişine göre kalın ve ince kullanarak çiziminize hareket kazandırınız.
15. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
16. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
17. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

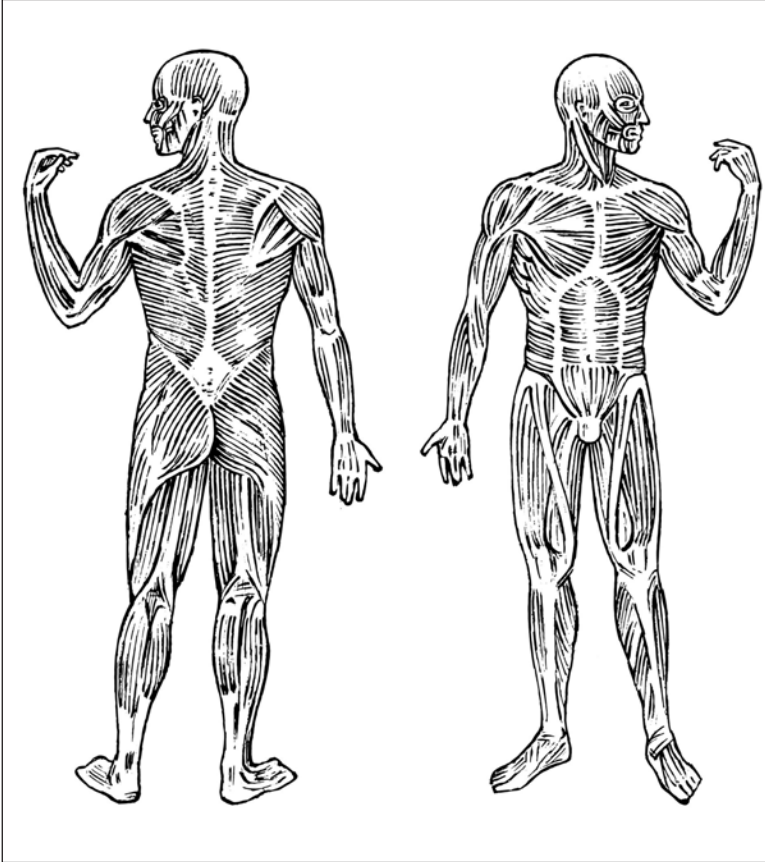
## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Ayak ve bacağın proporsiyonunu araştırarak tespit edilen ölçüleri aks çizgisi üzerine işaretledi.					
6.	Ayak ve bacağın basit geometrik ve karakteristik yapılarını çizdi.					
7.	Çizgileri ışığın gelişine göre kalın ve ince kullanarak çizime hareket kazandırdı.					
8.	Figürün ışık-gölge planını araştırıp desene hacim verdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

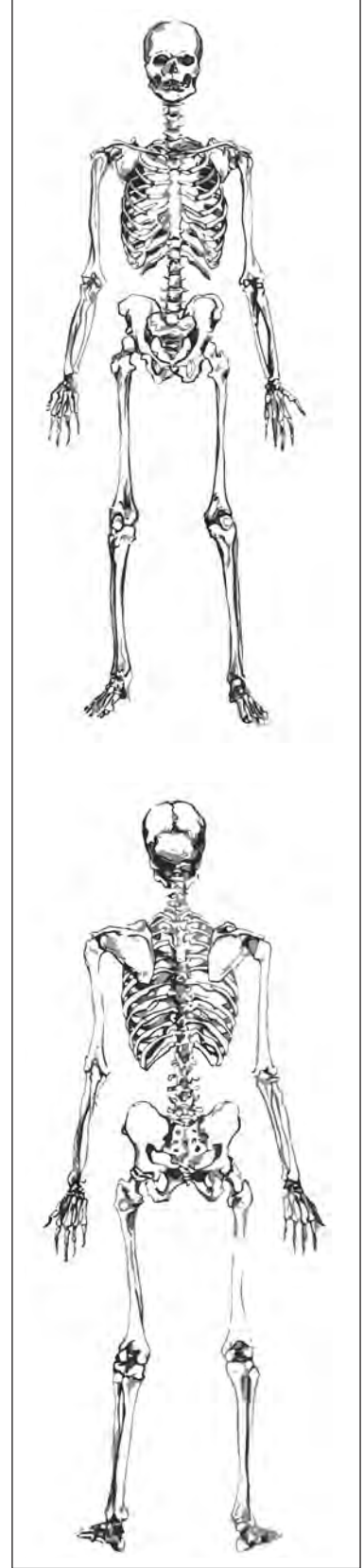


### 5.3.2. Ayak ve Bacak Kas Yapılarına Göre Detay Etüdü ve Çizimi

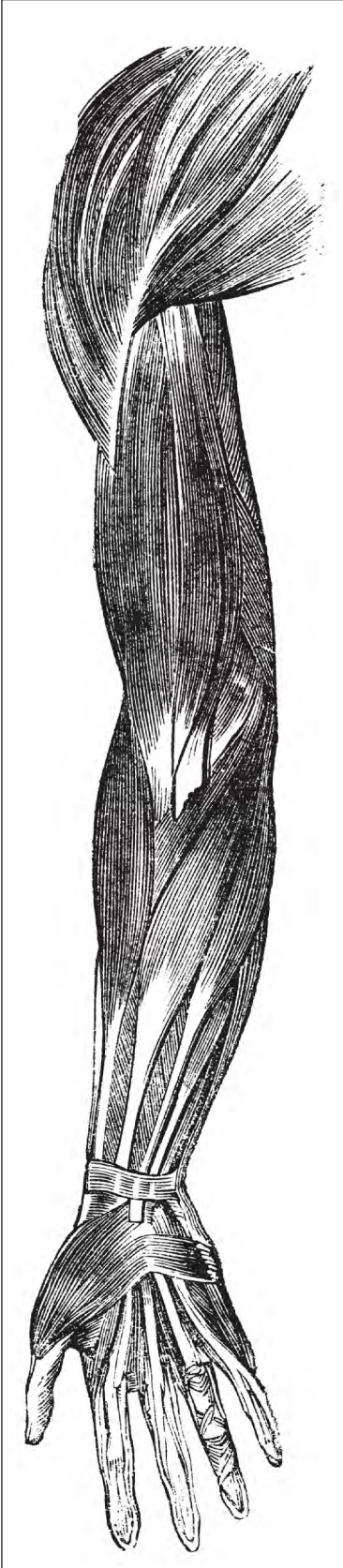
Vücudun her türlü hareketini sağlayan, tellerden oluşan dokuya **kas** denir. İnsan vücudundaki hareket sisteminin en aktif bölümüdür. Latince *musculus* (muskulus) olarak ifade edilir. İnsan vücudunda 656 kas bulunur. Kaslar, yapısal ve fonksiyonel olarak iki bölümde ele alınır. Bunlar **düz kas** ve **çizgili kas (iskelet)** olarak adlandırılır. Düz kas, kalp dışındaki organ ve damarlarda bulunur. İç organlarda bulunan bu kas grubu, insanın istemi dışında kasılıp gevşer. Kalp kası, çizgili kaslardan oluşur. Ritmik olarak kasılır ve istemsizce çalışır. Vücut ağırlığının yüzde kırkını oluşturan çizgili kaslar, kalın ve uzun bir yapıya sahiptir. Çizgili kaslar, insan anatomisini belirlediği için büyük bir öneme sahiptir. Kasın vücut şeklini belirlemek, hareket ve ısı üretimini sağlamak üzere üç önemli görevi vardır. Kasların şekilleri bu özelliklere göre oluşur. Grup hâlinde çalışma prensibine sahip oldukları için vücudun üst bölümü arkaya veya öne eğildiğinde birçok kas grubu harekete geçer (Görsel 5.51, 5.52).



Görsel 5.51: Kas sistemi, ön ve arka görünüş

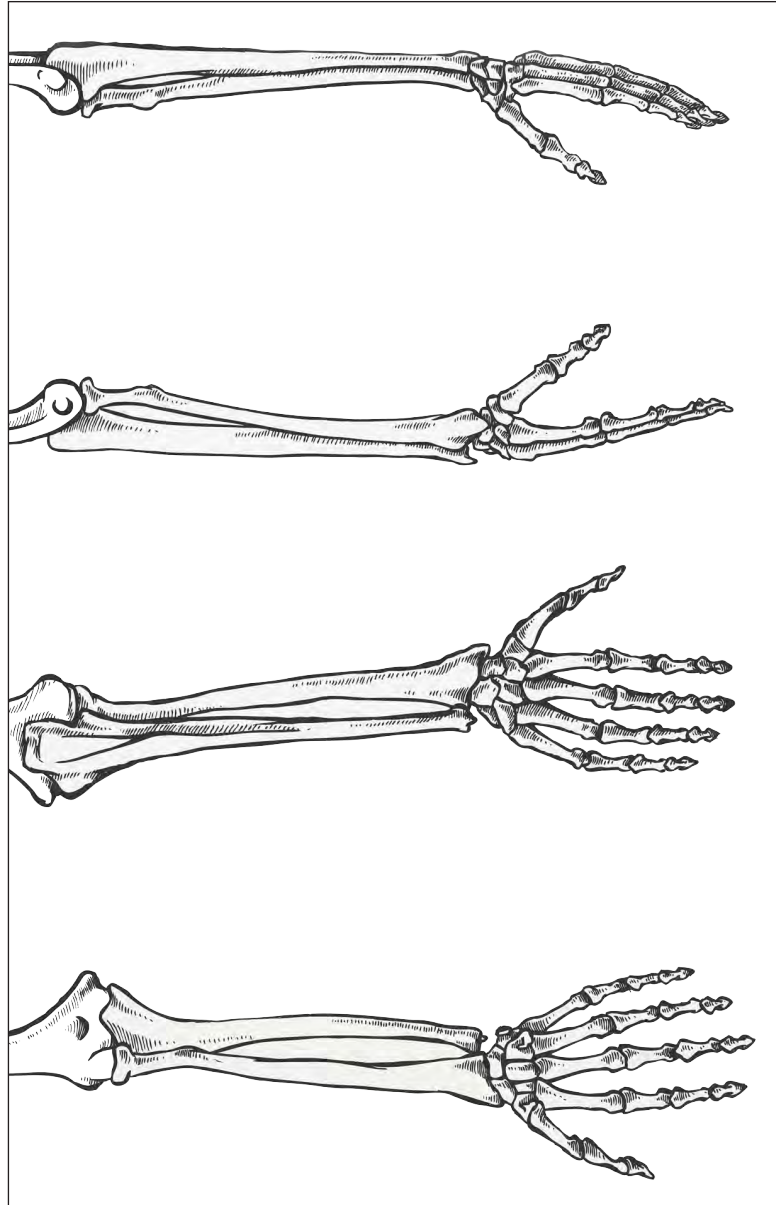


Görsel 5.52: İskelet sistemi, ön ve arka görünüş



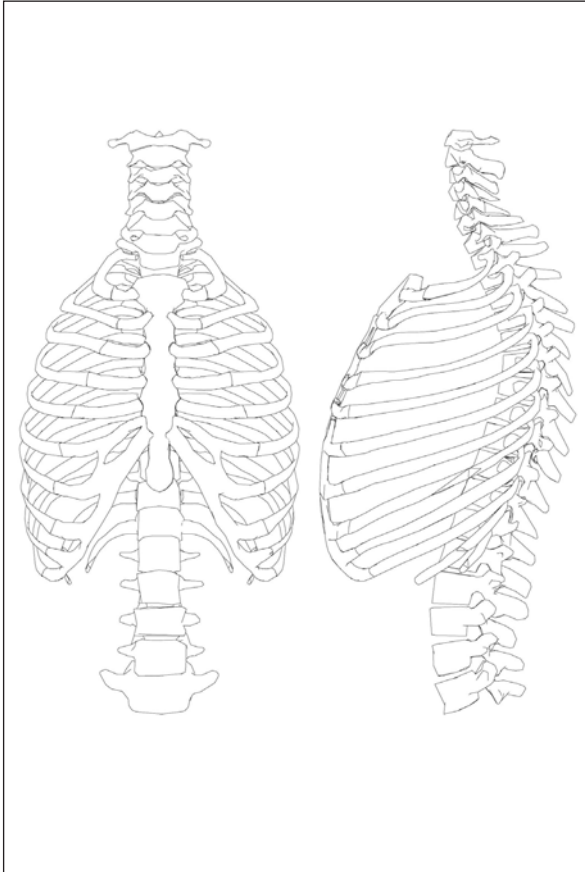
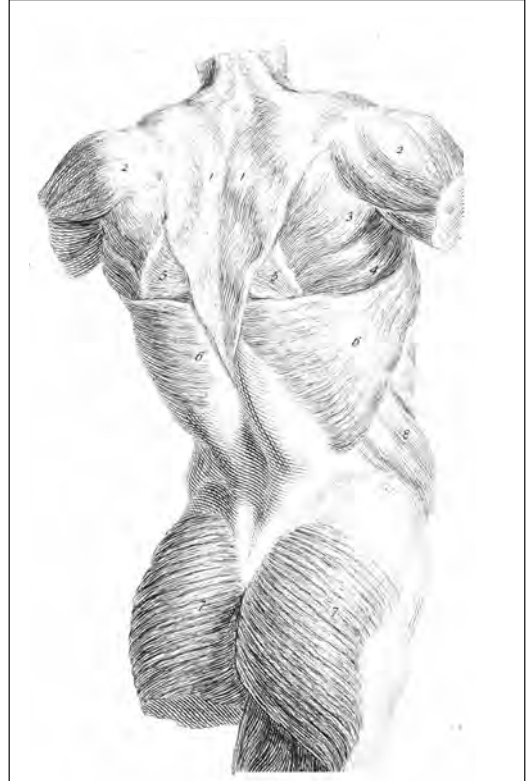
**Görsel 5.53:** El ve kol kas sistemi

Kollar vücudun üst bölümündedir. Göğsün iki yanında simetrik olarak sağ ve solda bulunur. Vücudun en hareketli ve esnek bölümünü oluştururlar. İnsan vücuduna önden bakıldığı zaman omuz, kol ve el ayırt edilebilir. Kollar, insan vücudunda çok işlevli bir organ olarak şekillenir. Üst bölüm, vücuda iki köprücük ve iki kürek kemiğiyle sabitlenmiştir. **Omuz kavşağı** olarak isimlendirilen bu kısım, üst vücuda geniş bir hareket alanı sağlar. Vücudun üst bölgesinin genişliğini köprücük kemiklerinin uzunluğu belirler. Kalça pozisyonuna zıt bir açıda olan köprücük kemiğinin devinimi, modelin pozisyonunu analiz edebilmek için fayda sağlar (Görsel 5.53, 5.54).

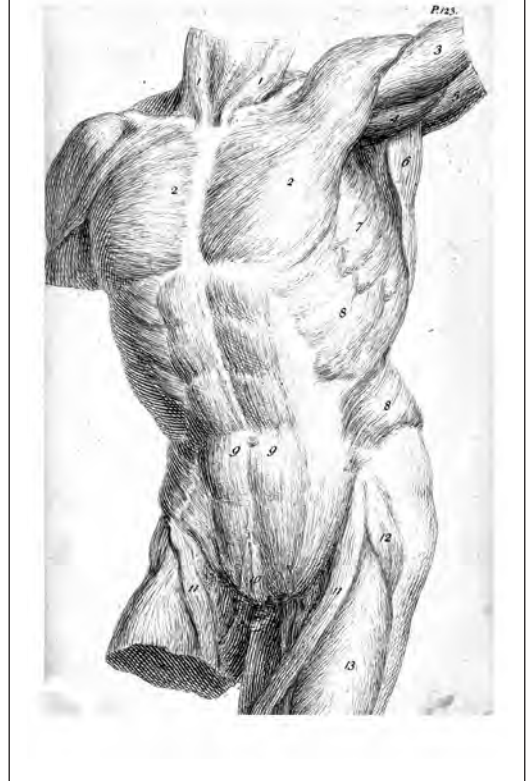


**Görsel 5.54:** El ve kol iskelet sistemi

Kürek kemikleri üç köşeli, üç kenarlı ve iki yüz-  
lüdür. Üçgen şeklinde yassı bir biçime sahiptir.  
Vücuda kas ve bağlarla tutunan bu kemik ile  
göğüs kafesi arasında eklem bulunur. Kürek  
kemiğinin kalın dış köşesinde bir eklem yüzü  
bulunur. Buradan kol kemiğiyle bağlanarak  
omuz eklemi oluşturur. Kol kemiğinin iki ucu  
da geniş ve uzundur. Üst kısmında omuz ekle-  
mini oluşturan iki kemik bulunur. Bu kemiğin alt  
ucu dirsek kemiğiyle bağlantılıdır. Bu alanda üç  
eklemin birleşmesiyle dirsek eklemi oluşmuştur.  
Üst bölüm ve dirsek eklemi, bükme ve açma  
hareketlerini yapar. Bununla birlikte bu eklem ön  
kola, içe ve dışa dönme hareketini yapması için  
yardım eder. Ön kolun iki kemiği birbirine çap-  
raz hâldedir. İç kısımda kalan kemik, dirseğin;  
dışta kalan kemik ise el bileğinin hareketleri için  
önemlidir. Ön kolun iç ve dış yöndeki hareketi,  
tüm üst bölümün hareketiyle birleşerek elin 360  
derece dönmesini sağlar (Görsel 5.55, 5.56).

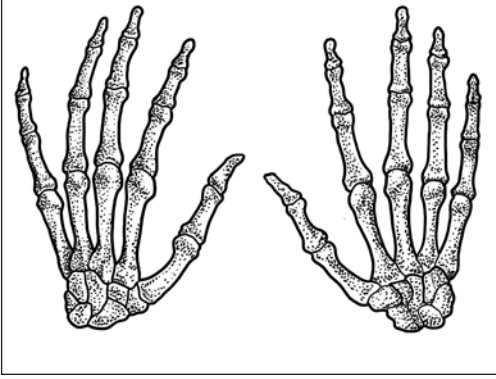


**Görsel 5.55:** Üst gövde iskelet sistemi



**Görsel 5.56:** Üst gövde kas sistemi





El, temel iş yapma ve çalışma organı olmasının yanında ifade ve iletişim aracı olarak da kullanılır. Elde en önemli rol, iskelet yapısı üzerindedir. El bileği, el tarağı ve parmaklarla birlikte 27 kemikten oluşur. Parmak kemikleri uzun bir yapıya sahiptir. Parmak aralarında bulunan eklemler açma, kapama ve bükme hareketlerini yapmaya olanak sağlar. Başparmak, elin kavrama ve tutma hareketlerini yerine getirmesinde önemli bir işleve sahiptir (Görsel 5.57, 5.58).

**Görsel 5.57:** El iskelet sistemi

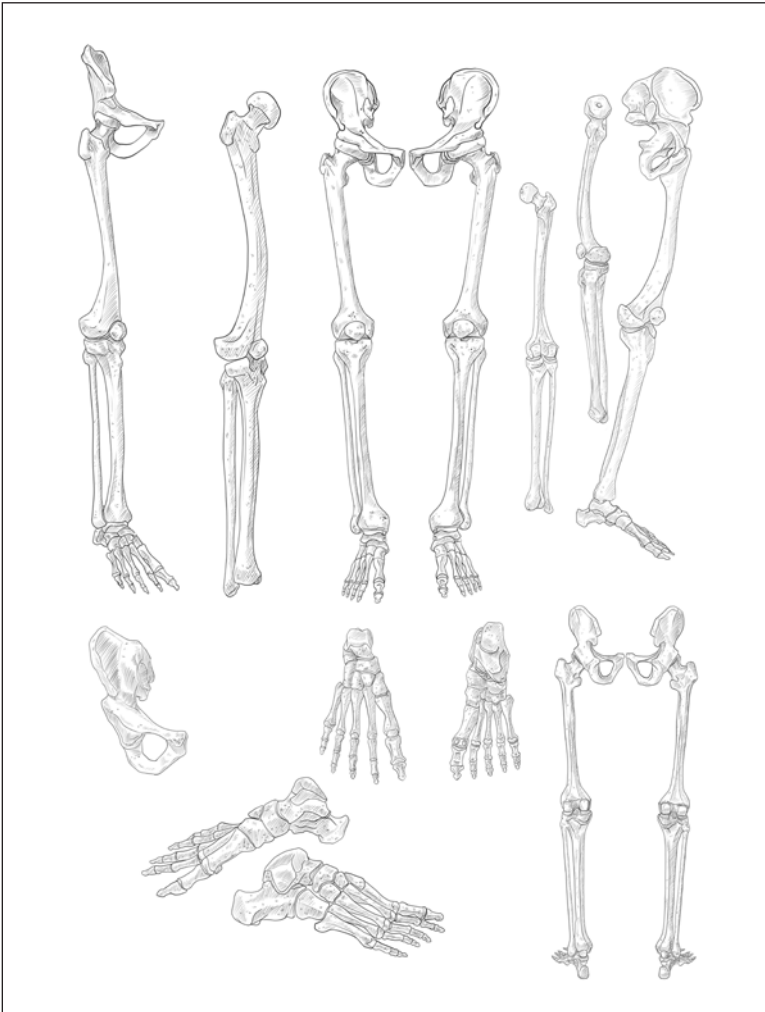


**Görsel 5.58:** El kas sistemi

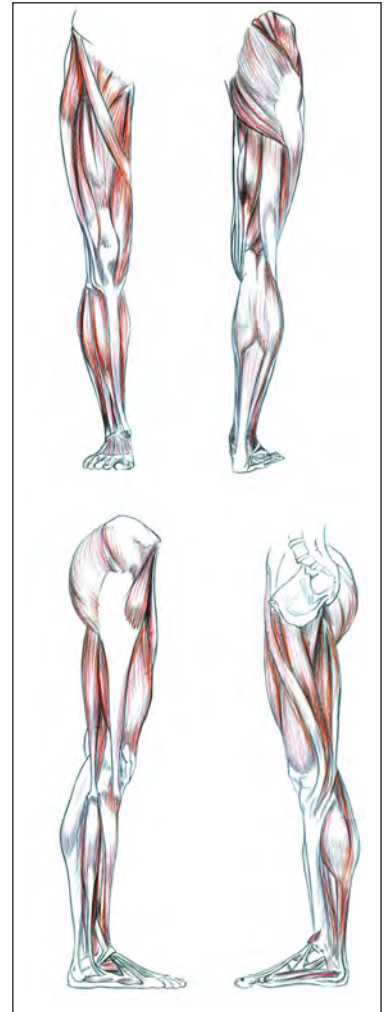
Kalça, bacak ve ayak bölümleri alt vücudun anatomik yapısını oluşturur. Alt gövde, kalçanın iki yanından aşağıya doğru sağ ve sol olmak üzere iki silindirik yapıdadır. Bacak yapılarında bulunan güçlü kemik, eklem ve kaslar vücudun tüm ağırlığını taşır. Bacaklar hareket etmeyi sağlayarak dik durmaya yardımcı olur. Diz eklemleri, vücudun en büyük eklemleridir. Bu eklemlerin yapısı, sağladığı hareket olanaklarının yanında estetik olarak da önem taşır. Bacakların bükme ve açma hareketlerini yapmasını sağlar. Yürürken zemindeki engellerin aşılması için ayağı hareket ettirir ve sıçrama gücünü artırır. Vücudun dengesini korur. Koşu sırasında ayağın ileriye atılmasını ve bacağın tamamen açılıp kaslardaki gerilimin azalmasını sağlar. Dik duran insan vücudunda bütün ağırlık iki ayak üzerindedir. Ayak ve bacaklar, hareket ve denge organları olarak da nitelendirilir. Hareketi sağlama görevini üstlenen ayakta 26 kemik bulunur (Görsel 5.59, 5.60, 5.61).



**Görsel 5.59:** Bacak detay çizimi



**Görsel 5.60:** Ayak ve bacak iskelet sistemi



**Görsel 5.61:** Bacak kas sistemi



### 5.5. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Ayak ve Bacakların Kaslarının Çizim Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Canlı model, resim kâğıdı (35x50 veya 50x70 cm), resim altlığı, resim kalemleri (2B, 4B, 6B)

**Amaç:** Canlı modelden kas yapısına göre desen tekniğine uygun biçimde ayak ve bacak çizimleri yapmak.

**Figürün ayak ve bacak duruş pozisyonuna göre şekil alan kas yapısını inceleyerek uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Ayak ve bacak çizimi için hazırladığınız modelinizin sizden uzaklığının bir metreyi geçmemesine dikkat ediniz.
4. 35x50 cm boyutlarındaki resim kâğıdınızı kompozisyonunuzun konumuna göre enine veya boyuna tutarak kompozisyonu kâğıda yerleştirme planını yapınız.
5. Kompozisyonunuzu kâğıdın tam ortasına yerleştirmek için kâğıdınızı kalemle yatay ve dikey olarak ikiye bölünüz.
6. Ayağın ve bacağın proporsiyonlarını belirleyerek tespit ettiğiniz ölçüleri aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
7. Kalemle ölçü alma tekniğini kullanarak ayak ve bacağın kendi içindeki oranlarını tespit ediniz.
8. Belirlediğiniz ölçüler doğrultusunda ayağın basit geometrik yapısını ve ayağın kavis çizgilerini çiziniz.
9. Modelinizi dikkatle inceleyerek ayak ve bacağın karakteristik yapısını çiziniz.
10. Modelin duruş şekline göre şekil alan kas yapısının detaylarını belirleyerek çiziniz.
11. Çizgilerinizin değerini ışığın geliş yönüne göre ayarlayınız. Işık almayan bölgelerde 4B veya 6B kalemleri kullanınız.
12. Çizgilerinizi ışığın gelişine göre kalın ve ince kullanarak çiziminize hareket kazandırınız.
13. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
14. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
15. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Ayak ve bacağın proporsiyonunu araştırarak tespit edilen ölçüleri aks çizgisi üzerine işaretledi.					
6.	Ayak ve bacağın basit geometrik, karakteristik ve duruş şekline göre kas yapılarını çizdi.					
7.	Çizgileri ışığın gelişine göre kalın ve ince karakterler kullanarak çizime hareket kazandırdı.					
8.	Figürün ışık-gölge planını araştırıp desene hacim verdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

#### 5.4. KISA SÜRELİ DURUŞLARDA HAREKETLİ İNSAN FİGÜRÜ ÇİZİMİ

Desen çizimine canlı modele hareket hâlinde duruşlar verdirilerek, saat tutularak başlanmalıdır. Belirlenen süre dolduğunda modelin duruş pozisyonu değiştirilmelidir. Bu çalışmalarda gözle ölçü almak gerekir. Çizilen desenler eskiz hâlinde olur ve fazla detaylandırılmaz. Önemli olan husus, desenin oran-orantısının doğru kurulabilmesidir. Kısa süreli çizimler, kişinin görsel hafızasını güçlendirerek görme algısını geliştirmeye yardımcı olur (Görsel 5.62, 5.63).



**Görsel 5.62:** Farklı duruşlarda hızlı çizimler



**Görsel 5.63:** Farklı duruşlarda hızlı çizimler

<b>5.6. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Canlı Modelin Dört Farklı Şekilde Kısa Süreli Duruşla Figür Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Canlı model, resim kâğıdı (35x50 veya 50x70 cm), resim altlığı, resim kalemeleri (2B, 4B, 6B)	
<b>Amaç:</b> Canlı modelden, farklı duruşlarda, desen tekniğine uygun ve belirtilen zaman dilimi içinde figür çizimleri yapmak.	



**Figürü farklı duruş pozisyonlarına ve kalça duruş yapısına göre inceleyerek uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Ayak çizimi için modelinizi hazırlayınız.
4. Modelinize uygun bir poz verdiriniz. Verilen süre sonunda duruşunu değiştiriniz.
5. Modelinizin sizden uzaklığının bir buçuk iki metreyi geçmemesine dikkat ediniz.
6. Resim kâğıdınızı kompozisyonunuzun konumuna göre enine veya boyuna tutunuz.
7. Kompozisyonu kâğıda yerleştirme planını yapınız.
8. Kalemle ölçü alma tekniğini kullanmadan sadece gözünüzle ölçülerinizi belirleyiniz.
9. Modelinizin hareketine uygun olarak temel aksları çizin.
10. Modelin ölçü-oran, hareket, yön ve karakterine dikkat ediniz.
11. Çiziminize ara vermeden çalışınız.
12. Modeli önce bütün olarak görünüz, daha sonra ayrıntıların çizimine geçiniz.
13. Çiziminizi araştırma çizgileri kullanarak yapınız ve doğruluğundan emin olduğunuz yerlerde çizgilerinizi netleştiriniz.
14. Çiziminizde silgi kullanmayınız.
15. Çizgilerinizin değerini ışığın geliş yönüne göre ayarlayınız.
16. Çiziminizde detaylara takılmadan figürün ana kuruluşunu görmeye çalışınız.
17. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
18. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
19. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Modelin hareketine uygun olarak temel aksları çizdi.					
6.	Modelin ölçü-oranı, hareketi, yön ve karakterine dikkat etti.					
7.	Araştırma çizgileri kullandı ve doğruluğundan emin olduğu yerlerde çizgileri netleştirdi.					
8.	Çizgilerin değerini ışığın geliş yönüne göre ayarladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

<b>UYGULAMA 5.7</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Canlı Modelin Objelerle Birlikte Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Canlı model, resim kâğıdı (35x50 veya 50x70 cm), resim altlığı, resim kalemeleri (2B, 4B, 6B), kompozisyon oluşturabilmek için farklı objeler	
<b>Amaç:</b> Figür ve objelerin oran-orantı ve kompozisyon kurallarına göre çizimini yapmak.	



**Figürü anatomik biçimde inceleyerek, kendi içinde ve objelerle olan oran-orantı durumlarını dikkate alarak uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Modelinize uygun bir poz verdiriniz.
4. Modelinizin sizden uzaklığının bir buçuk iki metreyi geçmemesine dikkat ediniz.
5. Kompozisyonu kâğıda yerleştirme planını yapınız.
6. Figür ile kompozisyonu oluşturan objelerin oran-orantılarına dikkat ediniz.
7. Aks çizgilerini çiziniz.
8. Modelinizin boyunun kaç baş yüksekliğinde olduğunu tespit ederek aks çizgileri üzerinde işaretleyiniz.
9. Modelinizin baş ovalini ve orta hat aksını çiziniz.
10. Omuz ve kalça yatay çizgilerini modelin duruşuna göre tespit edip çiziniz.
11. Omuz ve kalça genişliğini baş yüksekliğine göre tespit ediniz.
12. Vücudun bölümlerini çizerken bölümlerin birbiriyle orantılarını, araştırma çizgilerini kullanarak tespit ediniz.
13. Figürün basit geometrik yapısını çiziniz.
14. Işığın geliş yönünü dikkate alarak, figür ve objelerin ışık-gölge planını araştırarak deseninize hacim veriniz.
15. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
16. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
17. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Aks çizerek modelin kendi içindeki oran-orantısını kılavuz çizgilerle belirledi.					
6.	Figür ve objelerin oran-orantısını, ölçü alarak kâğıt üzerinde belirtti.					
7.	Kompozisyonun geometrik yapısını çözümlendi.					
8.	Işığın geliş yönünü dikkate alarak, figürün ışık-gölge planını araştırıp desene hacim verdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						





### 5.8. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Çok Figürlü Canlı Modellerin Dört Farklı Şekilde Kısa Süreli Duruşla Çizim Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Canlı model, resim kâğıdı (35x50 veya 50x70 cm), resim altlığı, resim kalemeleri (2B, 4B, 6B)

**Amaç:** Canlı modelden, farklı duruşlarda, desen tekniğine uygun ve belirtilen zaman dilimi içinde figür çizimleri yapmak.

**Figürleri farklı duruş pozisyonlarına ve kalça duruş yapılarına göre inceleyerek uygulama basamakları doğrultusunda çiziminizi yapınız.**

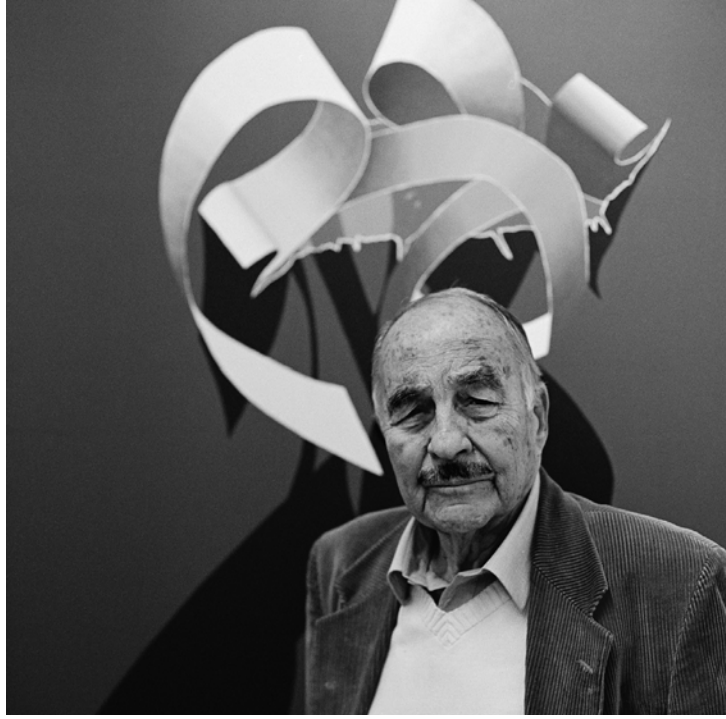
Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Modellerinize uygun bir poz verdiriniz. Verilen süre sonunda duruşlarını değiştiriniz.
4. Modellerinizin sizden uzaklığının bir buçuk iki metreyi geçmemesine dikkat ediniz.
5. Resim kâğıdınızı kompozisyonunuzun konumuna göre enine veya boyuna tutunuz.
6. Kompozisyonu kâğıda yerleştirme planını yapınız.
7. Kalemle ölçü alma tekniğini kullanmadan sadece gözünüzle ölçülerinizi belirleyiniz.
8. Modellerinizin hareketine uygun olarak temel aksları çizin.
9. Modellerinizin ölçü-oran, hareket, yön ve karakterine dikkat ediniz.
10. Çiziminize ara vermeden çalışınız.
11. Modelleri önce bütün olarak görünüz, daha sonra ayrıntıların çizimine geçiniz.
12. Çiziminizi araştırma çizgileri kullanarak yapınız ve doğruluğundan emin olduğunuz yerlerde çizgilerinizi netleştiriniz.
13. Çiziminizde silgi kullanmayınız.
14. Çizgilerinizin değerini ışığın geliş yönüne göre ayarlayınız.
15. Çiziminizde detaylara takılmadan figürün ana kuruluşunu görmeye çalışınız.
16. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
17. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
18. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Modellerin hareketine uygun olarak temel aksları çizdi.					
6.	Modellerin ölçü-oranı, hareketi, yön ve karakterine dikkat etti.					
7.	Araştırma çizgileri kullandı ve doğruluğundan emin olduğu yerlerde çizgileri netleştirdi.					
8.	Çizgilerin değerini ışığın geliş yönüne göre ayarladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



### **Burhan DOĞANÇAY (1929-2013)**

Türkiye'nin önde gelen modern sanatçısı Burhan Doğançay, çağdaş Türk sanat dünyasının öncülerinden biridir. Paris'te hukuk ve sanat eğitimi aldı. 1960'ların başından beri sanat kariyerinin çoğunu New York'ta geçirdi.

Burhan Doğançay'ın çağdaş sanattaki benzersiz rolü, kent duvarlarına ve kapılarına olan hayranlığından ve bunları keşfinden kaynaklanıyor. Başka hiçbir sanatçının kendisi kadar kapsamlı bir şekilde takip etmediği bu konu, ona duvar sanatının babası olarak ün kazandırıyor. Yıllar içinde, çeşitli mecralarda tümü kentsel duvarların farklı yönlerine odaklanan 14 farklı resim serisi yarattı.

Doğançay birçok ödülün sahibidir. Bunlardan en önemlisi, 1995 yılında Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı tarafından verilen Yaşam Boyu Başarı Ödülü'dür. Doğançay'ın Metropolitan Museum (Müzyım) of Art, Museum of Modern Art, The Guggenheim (Dı Gaganhaym) Museum, The British Museum ve Centre Georges Pompidou (Sentır Corcs Pompodiyu) gibi dünyanın en prestijli müzelerinin koleksiyonlarının yanı sıra, pek çok yayında da yer almaktadır.

2004 yılında İstanbul'un Beyoğlu semtinde açılan ve Türkiye'nin ilk çağdaş sanat müzelerinden biri olan Doğançay Müzesi'nde Doğançay'ın kapsamlı çalışmaları ve sanatsal evrimiyle ilgili bir araştırma, sürekli olarak sergileniyor.

2013 yılında vefat eden Burhan Doğançay, ömrünün son yıllarını geçirdiği Turgutreis'te defnedilmiştir.



## DOĞANÇAY MÜZESİ HAKKINDA

Türkiye'nin ilk çağdaş sanat müzelerinden biri olan Doğançay Müzesi, kapılarını ilk kez 2004 yılında halka açmıştır.



İstanbul'un Beyoğlu semtinde bulunan müze, Burhan Doğançay'ın sanatsal gelişiminin elli yılını kapsayan bir retrospektif incelemesi sunmaktadır.

1929 yılında İstanbul'da doğan sanatçı, erken sanat eğitimini önce babası Adil Doğançay'dan ve sonra Arif Kaptan'dan almıştır. 1950'lerin başlarında Paris'te ekonomi doktorasını yaparken L'Academie de la Grande Chaumiere'de (Akademi dö le Gran Şömüne) sanat eğitimine devam etmiştir.

1962'de New York'a taşınan Doğançay, 1963 yılında Manhattan'da gördüğü küçük duvarın, hayatında karşısına çıkan en güzel soyut resim olduğunu söylemiştir ve duvarların sanatının ana motifi olmasına o dönem karar vermiştir.

Başka hiçbir sanatçı duvar temasını onun kadar kapsamlı ve derinlemesine araştırmamıştır. Çeşitli mecraları kullanarak 14 ayrı seride şehir duvarlarını resmetmiştir.

Müze, Burhan Doğançay'ın eserlerine adanırken bir bölümünde de babası Adil Doğançay'ın empresyonist tablolarından bir seçki sergilenmektedir. Eserleri ağırlıklı olarak yağlı boya manzaralar ve natürmortlardan oluşmaktadır.

Doğançay, vefatından önceki son 10 yılda, çalışmalarına Türkiye'de devam etmiştir. Doğançay Müzesi, sanatçının tüm yaratıcı aşamalarını aynı anda görebileceğiniz tek yerdir.

Doğançay Müzesi, müzelerin ana görevlerinin eğitim, kültür ve sanat olması gerektiği düşüncesinden hareketle çeşitli projeler geliştirmektedir. Bu projelerden en önemlisi ise 2005 yılından beri gerçekleştirilmekte olan Doğançay Müzesi Ortaokullar Resim Yarışması'dır. Halkın özellikle de çocukların eğitim ve kültür ortamı içerisinde sanatla buluşmalarını sağlamaktadır. Sanat sevgisinin ve bilincinin ilköğretim çağlarında verilmesi gerekliliğinin sorumluluğuyla müze binasında "kültür ve sanat müzede öğrenilir" ilkesiyle çocukların modern sanatla iç içe olmalarına zemin hazırlamıştır.

# 6. ÖĞRENME BİRİMİ

## DESEN TEKNİKLERİ



Taner CEYLAN

### KONULAR

- 6.1. FÜZEN / SANGİN TEKNİĞİYLE UYGULAMALAR
- 6.2. KURU BOYA TEKNİKLERİYLE ÇİZİM UYGULAMALARI
- 6.3. YAĞLI PASTEL BOYA TEKNİĞİ
- 6.4. MÜREKKEPLİ KALEM (TÜKENMEZ VE PİLOT KALEM) TEKNİKLERİYLE ÇİZİM UYGULAMALARI



### 6.1. FÜZEN / SANGİN TEKNİĞİYLE UYGULAMALAR

Desen denildiğinde akla nesnenin biçimi (şekli), sınırı ve dış görünüşü gelir. Herhangi bir eserin deseni ele alındığında siyah-beyaz değerleri yani sadece çizgisel yönlerinden söz edilir. Çizgi ve lekelerle konunun ana hatlarını ve şeklini betimlemeye yarayan, renk kullanılarak da gerçekleştirilebilen biçimlendirme sanatıdır (Görsel 6.1, 6.2, 6.3).



**Görsel 6.1:** Cezanne (Sezan), Fıstık Ağacı, (1900), Chicago Sanat Enstitüsü (1900)

**Görsel 6.2:** Benouville (Benuvye), Merdivenlerden Çıkan İki Adam, Emory (Emry) Üniversitesi, Carlos (Karlos) Müzesi (?)



**Görsel 6.3:** Leonardo da Vinci, Kadın Başı, Galeri Uffizi (?)





Desen oluştururken desenin ana elemanı olan çizgiyi çizebilecek her türlü kalem (çeşitli kalınlıklarda kurşun, tükenmez, mürekkepli, kömür kalem, kuru boya kalemi vb.) kullanılabilir. Fırça, mürekkep, tebeşir, pastel kalem gibi malzemelerle de desen uygulamaları yapılabilir. Bununla birlikte kazıma ve dağıtmaya yarayan araç gereçler de kullanılabilir. Kullanılan tekniklere uygun malzeme ve araç gereçlerle değişik anlatımlar gerçekleştirilebilir (Görsel 6.4, 6.5).



**Görsel 6.4:** Degas, Bir Dansçının Çalışma Pozisyonları Chicago Sanat Enstitüsü (1880)

**Görsel 6.5:** Mehmet Gülyüz, Çözümler Serisi-4, özel koleksiyon (2016)







**Görsel 6.6:** Van Gogh, Örgü Ören Kadın, Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesi (1885)

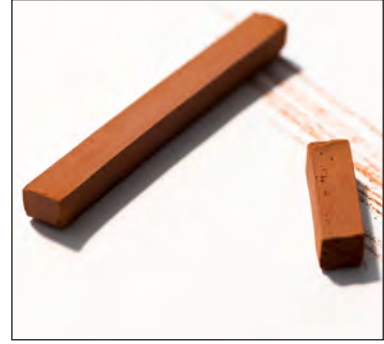
Fransızca **füzen** sözcüğünün Türkçe karşılığı kömür kalemdir (Görsel 6.6). Füzen kalemi, büyük ölçekli desen çalışmalarında tonlama etkisi ve etkili bir anlatım meydana getirerek uygulamada kolaylık sağlar. Füzen yatay olarak, yüzeye sürülerek uygulanırsa lekesele değerler elde edilir. Ezilerek, toz hâlinde el veya fırça yardımıyla dağıtılarak uygulanırsa açık-koyu ve orta değerlerde geçişler elde edilir. Yüzey üzerinde değişik tonlamalar yapabilmek için parmak ve pamukla şekillendirme yapılabilir (Görsel 6.7). Bu teknikte kömürün dökülmesini veya silinmesini önlemek ve çalışmanın saklama koşullarını iyileştirebilmek için sabitleme yani fiksaj işlemi gerçekleştirilir. Geleneksel olarak bu çalışmalarda alkol ve damla sakızından bir karışım hazırlanarak yüzeye püskürtülür ve kurutulur. Bu sabitleme işlemleri için hazır olarak satılan sprey malzemeler de kullanılabilir.



**Görsel 6.7:** Füzen kalem çeşitleri



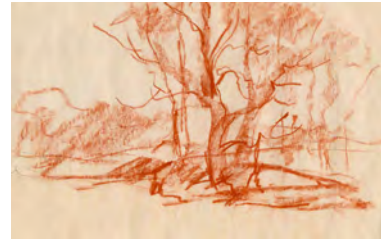
Kurşun kalem gibi kullanılan kiremit rengi kalemlere **sangin kalem** denir (Görsel 6.8). Sangin tekniği Rönesans ve Barok Dönemi resim sanatında sıklıkla kullanılan bir tekniktir. Bu dönem ressamı füzen ve sangin tekniklerini karıştırarak renkli kâğıtlar üzerinde uygulamışlardır. Hazırladıkları desende ışık etkisi verebilmek için beyaz tebeşir de kullanmışlardır. Sangin kalemi yumuşak bir malzemeden oluşur ve kapatıcı özelliğe sahiptir. Dağıtma işlemi füzen tekniğinde olduğu gibi pamuk, fırça, bez veya parmakla yapılır. Bıçak yardımıyla kesilen füzen veya sangin parçalarıyla yüzeyde farklı etkiler yaratılır (Görsel 6.9, 6.10).



**Görsel 6.8:** Sangin kalemleri



**Görsel 6.9:** Sarto, Genç Adam Başı, Louvre Müzesi (1520)



**Görsel 6.10:** Sangin kalem tekniğiyle eskiz çalışması

*“Sanatçı, esaslı kültür sahibi olmalı ve tarihi iyi bilmelidir.”*

ATATÜRK





### 6.1. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Füzen Tekniği Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Resim kâğıdı (35x50 cm), füzen kalem çeşitleri, silgi, duralit , fiksatif

**Amaç:** Füzen tekniğini kullanarak natürmort çizimi yapmak.

**Natürmort kompozisyonu çalışmanızı füzen tekniğini kullanarak uygulama basamakları doğrultusunda yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Deseni çalışmak için atölyenizin en uygun yerine bir kompozisyon yerleştiriniz.
4. Resim kâğıdınıza modelin geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştiriniz.
5. Füzen kullanıp, oran-orantı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak modelin desenini çiziniz.
6. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve leke değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
7. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
8. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
9. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına modelin geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştirdi.					
6.	Füzen kullanıp, oran-orantı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak modelin desenini çizdi.					
7.	Işığın geliş yönünü dikkate aldı.					
8.	Çizgi ve leke değerlerini kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan $10 \times 5 = 50$ dir.						
<b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b>						

## 6.2. KURU BOYA TEKNİKLERİYLE ÇİZİM UYGULAMALARI



**Görsel 6.11:** Kuru kalemler

Kurşun kaleme benzeyen ve çizgi çizildiği zaman renkli izler bırakan kalemlere **renkli kalem** veya **kuru kalem** denir (Görsel 6.11). Uygulamanın renkli kalemlerle yapıldığı resimlere **kuru boya resim** denir (Görsel 6.12, 6.13, 6.14, 6.15). Teknik olarak çalışma prensibi kurşun kalemlerle aynıdır. Büyük oranlı yüzey ve çalışmalarda boyama yapılırken zorluk yaşandığı için fazla tercih edilmez.



**Görsel 6.12:** Kuru kalem tekniğiyle natürmort çalışması



**Görsel 6.13:** Kuru kalem tekniğiyle renk çalışması



**Görsel 6.14:** Kuru kalem tekniğiyle natürmort çalışması

**Görsel 6.15:** Dusart (Düsaard), Genç Adam, Brüksel Güzel Sanatlar Müzesi (1680)





<b>6.2. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Kuru Kalem Tekniği Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), kuru kalem çeşitleri, silgi, duralit	
<b>Amaç:</b> Kuru kalem tekniğini kullanarak natürmort çalışması yapmak.	



**Kuru kalem tekniğine göre uygulama basamakları doğrultusunda çalışmanızı yapınız.**  
Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Uygulamayı çalışmak için atölyenizin en uygun yerine farklı yüzey özelliklerine ve geometrik formlara sahip en az üç objeli bir kompozisyon yerleştiriniz.
4. Resim kâğıdınıza kompozisyonun geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştiriniz.
5. Kuru kalem kullanıp, oran-orantıyı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak kompozisyonu çiziniz.
6. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, açıklık-koyuluk değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
7. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
8. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
9. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına modelin geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştirdi.					
6.	Kuru kalem kullanıp, oran-orantı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak kompozisyonun desenini çizdi.					
7.	Işığın geliş yönünü dikkate aldı.					
8.	Açıklık-koyuluk değerlerini kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 6.3. YAĞLI PASTEL BOYA TEKNİĞİ

Pastel boya, kalem ya da tebeşire benzer bir çubuk şeklindedir. Yağlı ve kuru olarak iki pastel boya türü vardır. Toz hâlindeki boyaların yapıştırıcı maddelerle sıkıştırılmasıyla yağlı pastel boyalar elde edilir. Bu boyalarla yapılan resimlere **pastel boya resimleri** denir (Görsel 6.16). Pastel boya tekniğinde sert, kalın ve dokulu kâğıtlar ile renkli fon kartonları kullanılır. Pastel boya, dokulu yüzeye sürülerek resim uygulaması yapılır (Görsel 6.17, 6.18).



Görsel 6.16: Pastel boya kalemleri



Görsel 6.17: Nilay Lale Yılmaz, Natürmort, özel koleksiyon (2018)

Görsel 6.18: Degas, Bir Yazarın Portresi, Burrell koleksiyonu (1879)



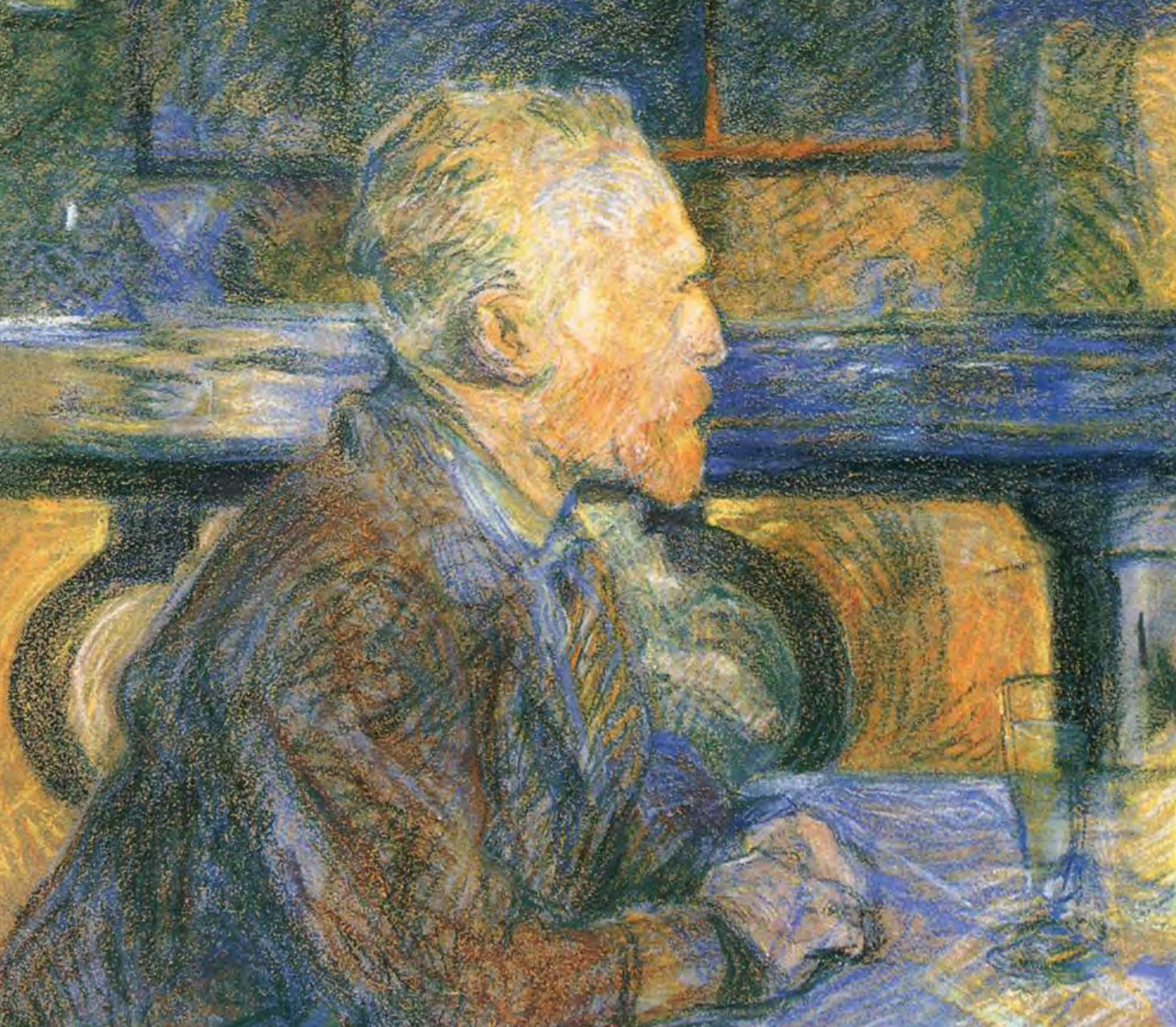




**Görsel 6.19:** Manet (Mane), Kadın Portresi, Orsay (Orsey) Müzesi (1880)

Uygulama, çizgiler hâlinde boyanan yüzeyin pamuk veya parmak yardımıyla yayılmasıyla gerçekleştirilir. Pastel boya bu işlem gerçekleştirilmeden de yüzeyde çizgiler hâlinde bırakılabilir. Çalışmalarda renkler açıktan koyuya, arka plandan ön plana doğru uygulanmalıdır (Görsel 6.19, 6.20). Boya, pastelle yapılan çalışmalarda taze bir his oluşturarak kadife benzeri yumuşak bir etki yaratır. Pastel boyalar üst üste ve yoğun kullanıldığı zaman istenen etki sağlanamadığı için bazı olumsuz etkenlerin ortaya çıkmasına neden olur. Silinmesi mümkün olmadığı için çalışmalarda kurşun kalem kullanılmamalı, çizim doğrudan pastel boyayla gerçekleştirilmelidir.

**Görsel 6.20:** Toulouse-Lautrec, Van Gogh'un Portresi, Rijks Müzesi (1887)



<b>6.3. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Pastel Boya Tekniği Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), pastel boyalar, silgi, duralit, pamuk	
<b>Amaç:</b> Pastel boya tekniğini kullanarak natürmort çalışması yapmak.	



**Pastel boya tekniğine göre uygulama basamakları doğrultusunda natürmort çalışmanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Uygulamayı çalışmak üzere atölyenizin en uygun yerine natürmort bir kompozisyon yerleştiriniz.
4. Resim kâğıdınıza kompozisyonun geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştiriniz.
5. Pastel boya kullanıp, oran-orantı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak kompozisyonu çiziniz.
6. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, açıklık-koyuluk değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
7. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
8. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
9. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



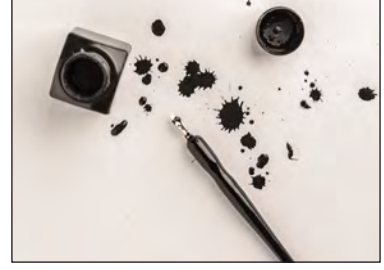
## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına modelin geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştirdi.					
6.	Pastel boya kullanıp, oran-orantı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak kompozisyonun desenini çizdi.					
7.	Işığın geliş yönünü dikkate aldı.					
8.	Açıklık-koyuluk değerlerini kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



## 6.4. MÜREKKEPLİ KALEM (TÜKENMEZ VE PİLOT KALEM) TEKNİKLERİYLE ÇİZİM UYGULAMALARI

Mürekkepli kalem tekniği, desen uygulamalarında hızlı çizim yapmak için kullanılan bir tekniktir. Resim çalışmalarını kalıcılık yaratmaya yardımcı olan mürekkepli kalemlere farklı uçların takılmasıyla gerçekleştirilir. Resim sanatında, geçmiş zamanlarda çini mürekkebi ve divit uçlarıyla çizimler yapılmıştır (Görsel 6.21). Teknoloji ve malzemelerin gelişmesiyle farklı üretimleri gerçekleşen mürekkep uçlu kalemler, uygulama sırasında kolaylık sağlamaktadır (Görsel 6.22, 6.23, 6.24).



**Görsel 6.21:** Mürekkep ve geleneksel mürekkepli kalem



**Görsel 6.22:** Burhan Doğançay, Arizona'da Eski Kilise, özel koleksiyon (1963)

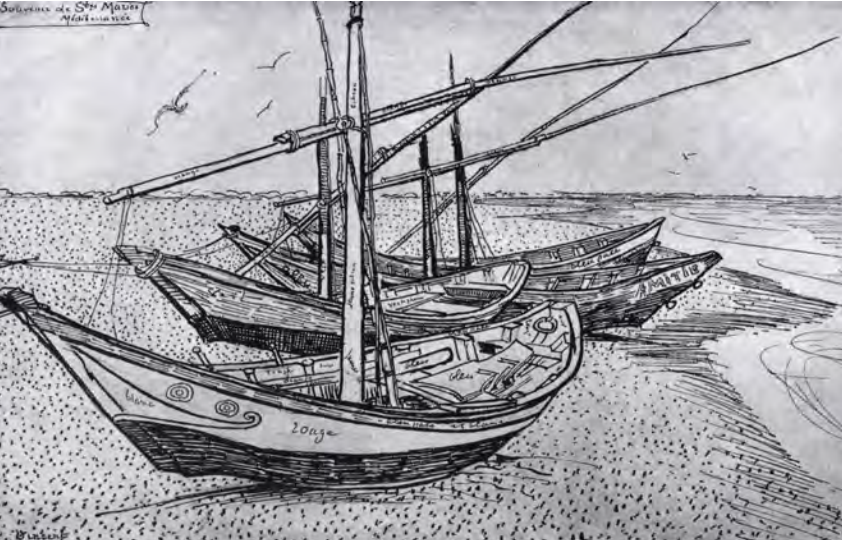


**Görsel 6.23:** Günümüzde kullanılan mürekkepli kalem çeşitleri

**Görsel 6.24:** Mehmet Gülerüz, isimsiz, özel koleksiyon (1982)







**Görsel 6.25:** Van Gogh, Balıkçı Tekneleri, özel koleksiyon (1888)

**Görsel 6.26:** Michelangelo, Yas Tutan Kadın, özel koleksiyon (1497)



**Görsel 6.27:** Luini (Luyini), Ağaçlar, Ambrosiana (Ambrosiyana) Kütüphanesi (?)



Mürekkepli kalemler daha çok hikâyeleme (illüstrasyon) ve karikatür çizimlerinde kullanılır. Desen çizimini gerçekleştirecek kişinin tercihine göre farklı alanlarda uygulamalar yapılabilmektedir (Görsel 6.25, 6.26, 6.27). Bu çalışmalarda düzeltme olanağı olmadığı için sınırlar kâğıda kurşun kalemle uygulama öncesi hafifçe çizilmelidir. Uygulama bittikten sonra mürekkepli kalemle kurşun kalem izleri silinmelidir. Mürekkepli kalem kullanılırken, yardımcı araç gereç olarak madenî uç, ucu sivri kürdan, fırça vb. kullanılabilir.



<b>6.4. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Mürekkepli Kalem Tekniği Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim kalemi, mürekkepli kalemler, silgi, duralit	
<b>Amaç:</b> Mürekkepli kalem tekniğini kullanarak natürmort çalışması yapmak.	



**Mürekkepli kalem tekniğine göre uygulama basamakları doğrultusunda çalışmanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Uygulamayı çalışmak üzere atölyenizin en uygun yerine bir kompozisyon yerleştiriniz.
4. Resim kâğıdınıza kompozisyonun geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştiriniz.
5. Mürekkepli kalemler kullanıp, oran-orantı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak kompozisyonu çiziniz.
6. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, açıklık-koyuluk değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
7. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
8. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
9. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	<b>GELİŞTİRİLEBİLİR</b>	<b>ORTA</b>	<b>İYİ</b>	<b>ÇOK İYİ</b>	<b>MÜKEMMEL</b>
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
<b>ÖLÇÜTLER</b>						
<b>A) HAZIRLIK</b>						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
<b>B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME</b>						
5.	Resim kâğıdına modelin geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştirdi.					
6.	Farklı kalınlıklarda mürekkepli kalem kullanıp, oran-orantı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak kompozisyonun desenini çizdi.					
7.	Işığın geliş yönünü dikkate aldı.					
8.	Açıklık-koyuluk değerlerini kullanarak çalışmasını tamamladı.					
<b>C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR</b>						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
<b>SÜTUN TOPLAMLARI</b>						
<b>ÖLÇEK PUANI</b>						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

<b>6.5. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Karışık Teknik Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim kalem, füzen ve sangin kalem, mürekkepli kalemler, kuru kalemler, pastel boyalar, silgi, duralit	
<b>Amaç:</b> Seçilen üç desen tekniğini kullanarak natürmort çalışması yapmak.	



**Karışık tekniğe göre uygulama basamakları doğrultusunda natürmort kompozisyonu çalışmanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Çizimde kullanmak için kumaş ile doğal ve yapay objelerden oluşan bir kompozisyon hazırlayınız.
4. Karışık teknik (füzen, kuru kalem ve mürekkepli kalem) kullanarak kompozisyonu çiziniz.
5. Kompozisyonu perspektif kurallarına uygun olarak kaba hatlarıyla çalışma yüzeyinde etüt ediniz.
6. Kompozisyonda füzen tekniğini açıklık-koyuluk, uzaklık-yakınlık ilişkilerini göz önünde bulundurarak uygulayınız.
7. Kompozisyonda kuru kalem tekniğini açıklık-koyuluk, uzaklık-yakınlık ilişkilerini göz önünde bulundurarak uygulayınız.
8. Kompozisyonda mürekkepli kalem tekniğini açıklık-koyuluk, uzaklık-yakınlık ilişkilerini göz önünde bulundurarak uygulayınız.
9. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
10. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
11. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına modelin geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştirdi.					
6.	Kullanılan tekniklere uygun biçimde oran-orantı ve çizgi değerlerini göz önünde bulundurarak kompozisyonun desenini çizdi.					
7.	Işığın geliş yönünü dikkate aldı.					
8.	Açıklık-koyuluk değerlerini kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



<b>6.6. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Sangin Tekniğini Kullanarak Natürmort Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), sangin kalem, silgi, duralit, fiksatif	
<b>Amaç:</b> Sangin tekniğini kullanarak natürmort çizim yapmak.	



### **Natürmort kompozisyonunu sangin tekniğini kullanarak uygulama basamakları doğrultusunda çalışmanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## **UYGULAMA BASAMAKLARI**

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Deseni çalışmak için atölyenizin en uygun yerine bir kompozisyon yerleştiriniz.
4. Resim kâğıdınıza modelin geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştiriniz.
5. Sangin kalem kullanıp, oran-orantı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak modelin desenini çiziniz.
6. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve leke değerlerini kullanarak çalışmanızı tamamlayınız.
7. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
8. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
9. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Konuya uygun eskiz çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına modelin geometrik kurgusunu mekânla birlikte yerleştirdi.					
6.	Sangin kullanıp oran-orantı ve çizgi değerlerini de göz önünde bulundurarak modelin desenini çizdi.					
7.	Işığın geliş yönünü dikkate aldı.					
8.	Çizgi ve leke değerlerini kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



### Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi

#### Müze Hakkında

Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi; mühendis, koleksiyoner ve sanatsever Yüksel Erimtan'ın yıllar içinde biriktirdiği arkeolojik eserlerin bir koleksiyon hâline gelişi ile ortaya çıkmıştır. Yüksel Erimtan, Anadolu kültürel mirasının yurt dışına kaçırılmaması ve yurt içinde özel koleksiyonlarda bulunan eserlerin kamuya açılması düşüncesiyle 1996 yılında Kültür Varlıkları Koleksiyoncular Derneğini kurmuştur. Benzer düşüncelerle, kültür ve sanat bilincinin gelişmesi ve Anadolu kültür varlıklarının ülke içinde ve dışında tanıtılmasına katkı sağlamak amacıyla, 2009 yılında Yüksel Erimtan Kültür ve Sanat Vakfı kurulmuştur. 2015 yılı itibarıyla vakıf çatısı altında açılmış olan Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi, Ankara'nın kültür ve sanat hayatına kazandırılmış çok yönlü bir merkezdir.

#### Müze Koleksiyonu

Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi, arkeolojinin insanla doğrudan ilişkisini, geçmişi günümüze bağlayan sanat, bilim ve sosyal yaşama ait öyküleri izleyicinin deneyimine sunmaktadır. Koleksiyon, MÖ 3000'li yıllara dayanan Eski Tunç Çağı ve Hitit ile başlayıp geç Roma ve Bizans uygarlıklarına kadar uzanan özgün eserleri barındırmaktadır. Bu eserler dönemin ulaştığı zanaat ve estetik anlayışın bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır.

#### Müze Mimarisi

Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi'nin mimari değerini artıran en belirgin özelliği, Kale sur duvarı boyunca uzanan ve tarihî Hisar Meydanı ve Kale Kapısı ile sonlanan konumudur. Yıllar süren mimari ve müzeografik araştırmalar sonunda arkeoloji ve sanat müzesine dönüştürülen üç eski Ankara evi, taşıdıkları mimari ve tarihi değerler kadar yakın çevrelerinde yer alan ve bugün Anadolu Medeniyetleri Müzesi'ni barındıran Mahmut Paşa Bedesteni ve Mahmut Paşa (Kurşunlu) Hanı, tarihî saat kulesi, Çukur Han, Koç Müzesi'ne dönüştürülen Çengel Han ve Hisar Meydanı'nı çevreleyen diğer Osmanlı Dönemi yapıları ile önem kazanır.





### Sürelî Sergiler

Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi, geçmişle çağdaşı, arkeolojiyle sanatı bir araya getirme hedefi doğrultusunda, alt kat sergi salonunda gerçekleştirmekte olduğu sürelî sergilerle ziyaretçilerine dinamik bir sanat deneyimi yaşatmaktadır.

### Çocuklar İçin Müzede Öğrenme Programları

4-14 yaş arasındaki çocukları arkeoloji ve sanatla buluşturmayı hedefleyen müze, hafta içi okul gruplarına, hafta sonu ise bireysel katılımı ile oluşan gruplara yönelik eğitici çalışmalarını sürdürmektedir. Eğitim atölyelerinde sikke tasarımı, çömlek boyama, desen ve renk çalışmaları, mitolojik hikâyelerle çocuk yogası, arkeolojik kazı atölyesi gibi birçok eğlenceli ve eğitsel etkinlik düzenlenmektedir. Etkinlikler pandemi sürecinde çevrimiçi olarak sürdürülmektedir.

### Yetişkinler İçin Etkinlikler

Müze, koleksiyon sergisine ve sürelî sergilerine paralel olarak farklı disiplinlerde yaratıcılık atölyeleri, konferans ve seminer programları, müze keşif turları düzenlemektedir. 4-7 haftalık seminer programlarında sanat tarihi, felsefe, mitoloji, sinema gibi konularda alan uzmanları tarafından eğitimler verilmektedir. Seramik, teraryum, yoga, ipek baskı, mozaik vb. atölyelerde yetişkinler müze çatısı altında keyifli vakit geçirmektedirler.

### Müze'de Müzik Salı Konserleri

"Müze'de Müzik Salı Konserleri" ana başlığı altında verilmekte olan oda müziği konserlerinde, Türkiye'nin usta müzisyenleriyle genç ve gelişmekte olan yetenekleri, farklı programlarla dinleyici karşısına çıkmaktadır.

# 7. ÖĞRENME BİRİMİ

## SU BAZLI BOYA TEKNİKLERİ



Fikret MUALLA

### KONULAR

- 7.1. SULU BOYA TEKNİĞİ
- 7.2. LAVİ TEKNİĞİ
- 7.3. GUAJ BOYA TEKNİĞİ
- 7.4. AKRİLİK BOYA TEKNİĞİ

Fikret  
Mualla



### 7.1. SULU BOYA TEKNİĞİ

İnsanođlu yazıyı icat etmeden önce resim çizmeye ve boyamaya başlamış, iletişim kurmak için resim sanatını kullanmıştır. Bu resimlerin renklendirilmesinde çeşitli bitkiler, farklı topraklar ve hayvansal yağlar kullanılmıştır (Görsel 7.1). Yerleşik hayatın başlamasıyla resim sanatı ve teknikleri de gelişmeye başlamıştır. Zaman içinde resim çiziminde kullanılan kömürler yerini kalemlere bırakmış, kâğıt ve tuvaler de kullanılmaya başlanmıştır.

Bu gelişmelerle oluşan malzeme çeşitliliđi, seçilen tekniklerin kolaylıkla uygulanmasını sağlamaktadır (Görsel 7.2).



Görsel 7.1: Paleolitik Dönem'e ait duvar resmi, Altamira Mağarası



Görsel 7.2: Farklı su bazlı boyalar

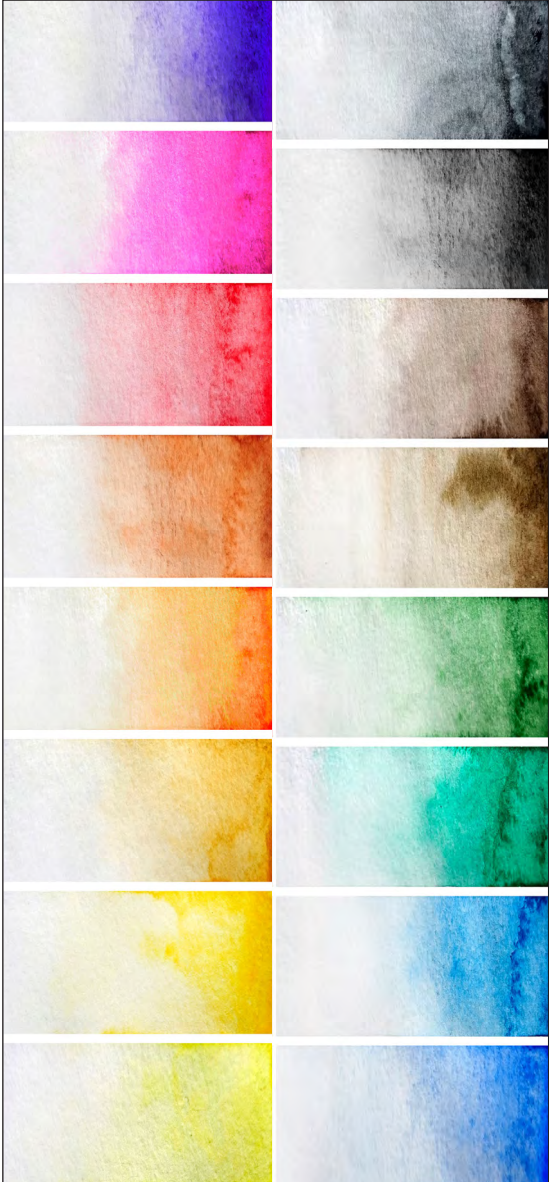
Resim sanatında seçilen teknik, resmin anlatım biçimi üzerinde etkili olur. Kullanım amacına göre seçilen tekniklerde uyulması gereken kurallar vardır. Resim çalışmalarında kullanılan boya ve fırçalar, seçilen tekniğe uygun olarak isimlendirilir. **Boyarlar**, özüne farklı malzemeler katılarak renklendirme amacıyla kullanılan malzemelerdir. Sulu boya, lavi, akrilik ve guaj boyalarla yapılan resimler **su bazlı boya teknikleri** olarak isimlendirilir.



Sulu boyalar, suyla eritilen boyalardır. Zamk ve renk pigmentlerinden meydana gelirler. Tablet içinde katı, tablet içinde yumuşak, tüpte krem ve şişede sıvı olarak dört çeşittir. Sulu boya tekniğinde kullanılan bir diğer boya çeşidi de aquarelle (akuarel) kalemlerdir. Bu kalemler, “sulandırılarak kullanılan renkli kalem” olarak adlandırılan boyalardır. Kuru boya şeklinde olup, kuru boya olarak da kullanılabilirler. Çalışmalar yüzeyde kuru boya tekniğiyle, ardından isteğe bağlı olarak ıslak fırça yardımıyla sulu boya tekniğiyle yapılır. Kullanımı sulu boyaya oranla daha kolaydır. Sulu boyalar, kapatıcılığı olmayan ve şeffaf hâldeki boyalardır (Görsel 7.3, 7.4, 7.5).



**Görsel 7.3:** Sulu boya tekniğinde kullanılan boya, kalem ve fırça örnekleri



**Görsel 7.4:** Sulu boyanın leke etkisi



**Görsel 7.5:** Sulu kuru boyanın leke etkisi





**Görsel 7.6:** Islak kâğıda sulu boya çalışması



**Görsel 7.7:** Nilay Lale Yılmaz, Natürmort, özel koleksiyon

**Görsel 7.8:** Earle (Örli), Kapıda Duran İki Kadın, Chicago Sanat Enstitüsü (1882)



Çalışmalar beyaz kâğıt üzerine yapıldığı için beyaz boyalar direkt kullanılmaz. Desen, yüzeye çok hafif şekilde çizilir. Koyu çizgiler boyanın altından görünürse hoş bir etki bırakmaz. Uygulama yapılırken kâğıt, temiz suyla nemlendirilir. Renkler açıktan koyuya doğru ve katmanlar halinde sürülür.

Renkler nemli kâğıt yüzeyinde kaynaşarak yumuşak bir etki kazanır (Görsel 7.6, 7.7). Renkler deneme kâğıtları üzerinde kontrol edildikten sonra boyama yapılacak kâğıt üzerine sürülür. Kâğıt üzerindeki boya kuruduktan sonra üzerinden ikinci kez gidilerek düzeltme yapılmaz. Bu tip düzeltme, çalışmanın görüntüsünü bozar. Sulu boya tekniği sadece yüzey ıslakken müdahale etme şansı tanıdığı için hızlı çalışılır. Kurumuş boya üzerine farklı konturlar ve süslemeler uygulanabilir. Resmin karşıtlıklar istenen bölümlerinde kurumuş boya üzerine sulu boya kullanılır (Görsel 7.8, 7.9).

**Görsel 7.9:** Sulu kuru boyanın sulandırılarak kullanımı





Sulu boya tekniği için özel olarak üretilen sulu boya kâğıtları vardır. Kullanılacak kâğıdın ağırlığı (gramajı), dokusu ve suyu emme kapasitesi önemlidir.

**Sıcak Preslenmiş Kâğıtlar:** Yüzeyi pürüzsüz ve dokusuzdur. Sulu boya, mürekkep ve kalemlerle çalışmaya uygundur (Görsel 7.10, 7.11).

**Soğuk Preslenmiş Kâğıtlar:** Yüzeyi pürüzlü ve dokuludur. Pürüzlü ve dokulu yüzeyi farklı tekniklerin çalışılmasına olanak sağladığı için sulu boya tekniğinde de kullanılır (Görsel 7.12, 7.13).



**Görsel 7.10:** Pürüzsüz kâğıt yüzeyi üzerinde sulu boyanın leke etkisi



**Görsel 7.11:** Ripley (Riply), Kereviz Bahçesi, Chicago Sanat Enstitüsü (1934)



**Görsel 7.12:** Pürüzlü kâğıt yüzeyi üzerine sulu boyanın leke etkisi



**Görsel 7.13:** Dokulu sulu boya kâğıdı



**Kalın ve Dokusu Belirgin Kâğıtlar:** Kalın ve çok dokuludur. Güçlü ve etkili fırça darbelerini ortaya çıkarmak için kullanılır (Görsel 7.14).



**Görsel 7.14:** Turist Ömer (Sadri Alışık), sulu boya tekniği ile portre çalışması



Sulu boya çalışmalarında genellikle yuvarlak ve samur kılından fırçalar kullanılır. Fırçalar bir renkten diğer renge geçerken suyla temizlenir. Fırçadaki boya ve su miktarı, çalışmanın başarısını etkiler. Yüzeyin boyutuna ve çalışmanın konusuna uygun olarak farklı kalınlıklarda fırçalar kullanılır (Görsel 7.15).

**İnce Uçlu Fırçalar:** Islatıldığında ucu sivrileşen fırçalardır. Detayları çalışmak için uygundur.

**Yassı Uçlu Fırçalar:** Islatıldığı zaman ucu daralan, kareye benzeyen fırçalardır. Keskin ve düz hatlarıyla geniş alanları ve eğri hatlardan oluşan biçimleri boyamak için kullanılır. Bu fırçalarla taş ve yaprak gibi detaylar renklendirilir.

**Yuvarlak Fırçalar:** Geniş alanların renklendirildiği fırçalardır. Ucu kalın olmasına rağmen ince çizgilerin çizilmesi için de kullanılır.

Sulu boya tekniğinde resmin en önemli ögesi sudur. Güzel çalışmalar yapabilmek için suyla çalışmanın bilinmesi gerekir. Boyalar resim kâğıdı üzerine sürülürken aynı yönde kullanılır. Bununla birlikte yukarıdan aşağıya, büyük parçalardan küçük parçalara doğru bir sıralama yapılarak da uygulama gerçekleştirilebilir. Kullanılan diğer malzemeler kalem, silgi, bant, su kapları, fırçaları silmek ve kurulamak için havlu peçete olarak sıralanabilir.



**Görsel 7.15:** Su bazlı boyaların uygulamasında kullanılan çeşitli kalınlıkta fırçalar



### 7.1. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Sulu Boya Tekniğiyle Manzara Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Sulu boya kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, resim kalemleri, silgi, sulu boya, su kabı, çeşitli kalınlıkta fırçalar, manzara resmi

**Amaç:** Sulu boya tekniğiyle manzara uygulaması yapmak.

**Dış mekân çiziminde kullanılan perspektif kurallarına dikkat ederek uygulama basamakları doğrultusunda sulu boya uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Ünlü bir ressama ait olan manzara görselinin, perspektif ve renk geçişlerini inceleyiniz.
4. Sulu boya kâğıdına manzaranızı perspektif kuralları doğrultusunda kalemle silik olarak çiziniz.
5. Sulu boya kâğıdını ıslatınız.
6. Renklendirme öncesinde deneme kâğıdı üzerinde renkleri kontrol ediniz.
7. Renklendirme işlemini yaparken açıktan koyuya doğru uygulama yapınız.
8. Renklendirme işlemini yaparken büyük parçalardan küçük parçalara doğru uygulama yapınız.
9. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
10. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
11. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

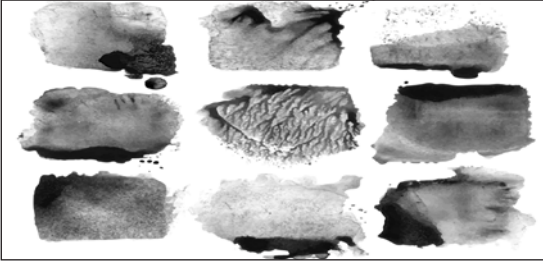


## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Teknikte kullanılan boyanın deneme çalışmasını yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Perspektif kurallarına uygun olarak manzara resmini silik şekilde kâğıdına çizdi.					
6.	Kâğıt yüzeyini nemlendirdi.					
7.	Renklendirme yaparken açıktan koyuya doğru boyama yaptı.					
8.	Renklendirme yaparken büyükten küçüğe doğru boyama yaptı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



Görsel 7.16: Çeşitli renlerde mürekkepler



Görsel 7.17: Farklı mürekkeplerle leke çalışmaları

## 7.2. LAVİ TEKNİĞİ

Lavi tekniği, mürekkebin sulandırılmasıyla fırça kullanılarak yapılan resim tekniklerinden biridir. Bu teknikte tek renk sulu boya da kullanılabilir. Yazı yazma, resim yapma veya basım işlerinde kullanılan farklı renlerdeki sıvı maddelere **mürekkep** denir. Eski zamanlardan beri kullanılmaktadır. Yoğunlukları farklı olup cam şişelerde satılırlar. Kırmızı, mavi ve renkli mürekkep ile çini mürekkebi gibi çeşitleri vardır (Görsel 7.16, 7.17).

Lavi tekniği, sulu boyanın gelişim aşamasında önemli bir basamaktır (Görsel 7.18). Rönesans Dönemi'nde tek renk çini mürekkebi, çivit ya da sepya mavisi (mürekkep balığından elde edilen boya) suyla inceltilerek açık koyulu tonlamalarla uygulamalar yapılmıştır.

Görsel 7.18: Rembrandt, Rhenen (Renin) Bölgesi, Haarlem Teylers Müzesi (1650)





Dürer, Leonardo da Vinci gibi önemli sanatçılar desen çalışmalarında çoğunlukla lavi tekniğini kullanmışlardır. Bununla birlikte Van Dyck (Van Diyck), Gainsborougn (Geysnbıran), Constable (Kanstıbil) gibi sanatçılar yağlı boya çalışmalarının eskizlerini bu teknikle yapmışlardır (Görsel 7.19, 7.20, 7.21).



**Görsel 7.19:** Lodewijk (Lodivek), Kolezyumun İçerden Görünüşü, Chicago Sanat Enstitüsü (1580)



**Görsel 7.20:** Farklı ışık etkili lavi tekniği

**Görsel 7.21:** Constable (Konstıbil), Bebeğiyle Kaçan Kadın, Chicago Sanat Enstitüsü (?)







**Görsel 7.22:** Su bazlı boyalar için farklı doku ve kalınlıklarda kâğıtlar

Lavi tekniğinde kullanılacak kâğıt; ıslatıldığı zaman kırışmayan, su emme kapasitesi yüksek ve kolayca yıpranmayan özellikte olmalıdır. Bu teknikte kalın ve yüksek gramajlı kâğıtlar kullanılır (Görsel 7.22).

Çalışma, sulu boya tekniğinde olduğu gibi kâğıdın ıslatılmasıyla gerçekleştirilir. Kâğıt, suyu iyice emmeli ve çalışma sırasında nemli olmalıdır. Kuruyan kısımlar olursa temiz suya batırılan pamukla ıslatılmalıdır. Çalışmaya başlamadan önce kâğıdın bant vb. malzemelerle yüzeye sabitlenmesi gerekir.

Uygulaması yapılacak resim, öncelikle kâğıt üzerine hafifçe çizilir. Çini mürekkebi değişik tonlarda olacak şekilde farklı kaplarda suyla açılır. Ardından kâğıt nemlendirilir ve bant yardımıyla sabitlenir. Kâğıttaki fazla su, süngerle hafif hafif bastırılarak alınır. Açık tonlardaki geniş alanlar fırçayla boyanır. Burada önemli olan mürekkep koyuluklarının konuya uygun olarak yerleştirilmesidir (Görsel 7.23).

**Görsel 7.23:** Rembrandt, Hasta Kadın ve Bakıcısı, Paris Tarih Müzesi (1649)





Çini mürekkebi silinemeyeceği için dikkatli çalışılmalıdır. Hata yapıldığı zaman yüzey önce ıslatılmalı, ardından sünger ya da kurutma kâğıdıyla suyun fazlası alınmalı ve uygulamaya devam edilmelidir.

Mürekkep suyla karıştırılmadığında örtücü bir özelliğe sahiptir. Lavi tekniğiyle yapılan resimlerin en büyük özelliği, çini mürekkebinin şeffaf bir görünümle etki sağlamasıdır. Şeffaf görünüm, çini mürekkebinin içine konulan su miktarına bağlı olarak elde edilir. Lavi tekniğinde en önemli olgu, biçimleri iyi gösterebilmek ve açık-koyu değerleri estetik şekilde kâğıt yüzeyine aktarabilmektir (Görsel 7.24, 7.25, 7.26).



**Görsel 7.24:** Renkli mürekkep tekniğiyle manzara çalışması



**Görsel 7.25:** Çini mürekkebi tekniğiyle figürlü kompozisyon



**Görsel 7.26:** Renkli mürekkep tekniğiyle natürmort çalışması



## 7.2. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Lavi Tekniği Uygulaması

### Kullanılacak Araç Gereç

Yüksek gramajlı kâğıt (35x50 cm), resim altlığı, resim kalemleri, silgi, mürekkep, su kabı, çeşitli kalınlıkta fırçalar

**Amaç:** Lavi tekniğiyle natürmort uygulaması yapmak.

**Kompozisyon kurallarına dikkat ederek uygulama basamakları doğrultusunda lavi uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Kâğıt üzerine natürmort çalışmasını oran-orantı kurallarına uygun ve kalemle silik olarak çiziniz.
4. Mürekkebi, kullanılacak tonlara uygun olarak sulandırınız.
5. Kâğıdı ıslatınız.
6. Renklendirme öncesinde deneme kâğıdı üzerinde renkleri kontrol ediniz.
7. Renklendirme işlemini yaparken açıktan koyuya doğru uygulama yapınız.
8. Renklendirme işlemini yaparken büyük parçalardan küçük parçalara doğru uygulama yapınız.
9. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
10. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
11. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Mürekkebi tonlara uygun olarak sulandırdı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Oran-orantı kurallarına uygun olarak natürmort kompozisyonunu silik şekilde kâğıda çizdi.					
6.	Kâğıt yüzeyini nemlendirdi.					
7.	Renklendirme yaparken açıktan koyuya doğru boyama yaptı.					
8.	Renklendirme yaparken büyükten küçüğe doğru boyama yaptı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 7.3. GUAJ BOYA TEKNİĞİ



**Görsel 7.27:** Guaj boya malzemeleri

**Guaj boyalar;** su bazlı, şeffaf olmayan (opak) kapaticı özelliğe sahip, suyla karıştırılarak kullanılan, mat etki bırakan ve çabuk kuruyan boyalardır. Beyaz renkle açılıp siyahla koyulaştırılırlar.

Sulu boya tekniğinde boya içinde bulunan en küçük pigmentler kâğıdın dokusuna işler ve saydam bir etki yaratır. Guaj boya tekniğinde ise boya kâğıdın yüzeyine işlemeyen, kat oluşturarak ışığın geçmesine engel olur. İçeriğinde zank oranı fazla olduğu için her türlü yüzey üzerine kolaylıkla uygulanır. Guaj boya tekniğinin kullanım alanı oldukça fazladır. Bununla birlikte sulu, yağlı, akrilik, mürekkep ve pastel boyama gibi tekniklerle birlikte kullanılabilir. Guaj boyalar tüp, tablet ve kavanozlarda satılır. Genellikle kâğıt yüzeylerde kullanılan kâğıt mat, pürüzsüz ve emici olmamalıdır. Düzgün yüzeyli, boyandığında kırışmayan, yüksek gramajlı kâğıtlar kullanılmalıdır (Görsel 7.27, 7.28). Kâğıdın gramajı ne kadar yüksek olursa o kadar iyi sonuç alınır. Sulu boya tekniğinde kullanılan fırçalar guaj boya için de kullanılır. Farklı yüzeylerde değişik etki yaratmak için spatula, sünger, merdane, sünger ve sert kıllı fırçalar da tercih edilebilir.

Guaj boya tekniğinde düzgün bir yüzey elde edebilmek için boyanın kıvamı önemlidir. İnce bir tabaka sürülünce alttaki yüzey görünüyorsa su oranı fazladır. Bu durum yüzeyde dalgalı bir görüntü oluşturur. Suyu az olduğunda ise yüzeye sürerken zorluk yaşanır ve yüzeyde boya dokusu oluşur. Kalın veya üst üste sürülen guaj boyalar zamanla çatlar ve dökülür.

Çalışmadan önce hazırlanan boya deneme kâğıdı üzerine sürülerek boyanın kuruması beklenmelidir. Boya kurduğunda kontrol edilerek renk tonundan emin olunduktan sonra uygulama yapılmalıdır. Islak boyalar renk seçiminde yanıltıcı olabilir. Renkler sırasıyla ve zemine yetecek miktarda hazırlanarak, bekletilmeden boyama yapılmalıdır.



**Görsel 7.28:** Fikret Mualla, Balıkçılar, Ankara Resim Heykel Müzesi (?)



Boyama sırasında yüzeyin büyüklüğüne uygun fırça seçilmelidir. Küçük bölümler için ince, geniş bölümler için kalın fırçalar kullanılmalıdır. Fırça üzerindeki boya miktarı küçük yüzeyler için az, büyük yüzeyler için fazla olmalıdır. Boya yüzeye ince bir tabaka hâlinde hızlıca sürülmeli, kalın boya birikintileri olmadan uygulama yapılmalıdır. Yüzeyler fırça izi olmayacak şekilde boyanmalıdır. Şişe içindeki boyalar kullanılırken kirletilmemeli, palet üzerine gerektiği kadar alınarak karışım burada yapılmalıdır. Bir renkten diğerine geçerken palet ve fırçalar yıkanmalı, su değiştirilmelidir (Görsel 7.29, 7.30, 7.31).



**Görsel 7.29:** Guaj boya tekniğiyle natüremort çalışması



**Görsel 7.30:** Guaj boya tekniğiyle natüremort çalışması

**Görsel 7.31:** Mondrian (Mondriyan), Amsterdam Manzarası, Chicago Sanat Enstitüsü (1899)







### 7.3. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Guaj Boya Tekniği Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Schoeller (şöhler) kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, resim kalemleri, açık renkli karbon kâğıdı, silgi, guaj boya, su kabı, çeşitli kalınlıkta fırçalar, demlenmiş ılık çay, sünger, bant, ışıklı masa

**Amaç:** Guaj boya tekniğiyle minyatür resim uygulaması yapmak.

**Uygulama basamakları doğrultusunda minyatür resim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Sünger yardımıyla çayı sürdükten sonra kâğıdın yüzeyini kurutunuz.
4. Kopya yapacağınız çalışmanın renk analizini yaparak boyalarınızı hazırlayınız.
5. Karbon kâğıdı veya ışıklı masayla yapacağınız minyatürü bastırmadan dikkatlice yüzeye geçiriniz.
6. Renklendirme işlemini yaparken açıktan koyuya doğru uygulama yapınız.
7. Renklendirme işlemini yaparken boyanızı yüzeye üst üste katlar oluşturmadan sürünüz.
8. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
9. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
10. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Kâğıt yüzeyini çayla renklendirdi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Minyatürü karbon kâğıdı veya ışıklı masa yardımıyla silik şekilde yüzeye geçirdi.					
6.	Minyatürün renk analizini yaparak boyalarını hazırladı.					
7.	Renklendirme yaparken açıktan koyuya doğru boyama yaptı.					
8.	Renklendirme yaparken dikkatlice tek kat çalıştı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 7.4. Akrilik Boya Tekniği



**Görsel 7.32:** Akrilik boya tekniğinin fırça etkisi

**Akrilik;** modern imkânlar sayesinde günümüzde sıklıkla kullanılan yumuşak ve su bazlı boyalardır (Görsel 7.32). Suda çözülme özelliği olan boya pigmentlerinin yani toz boyaların sentetik yapıştırıcı maddelerle karıştırılmasıyla elde edilir. Dış etkenlere maruz kaldığında direnci yüksektir. İsteğe göre şeffaf ya da kapatıcı olarak kullanılır. Macun yoğunluğunda olup tüpte veya kavanozda satılır. Suyu inceltirilerek kullanılabilirliği gibi katı olarak da



**Görsel 7.33:** Akrilik boya tekniğiyle kompozisyon çalışması

uygulanabilir. Akrilik boya çabuk kurur, kalın ve katlı sürülse de çatlama yapmaz. Kâğıt, kumaş, tuval, tahta, deri, duvar, ahşap ve cilasız her yüzeyde kullanılabilir.

Akrilik renklendirmede resim yüzeye hafifçe çizilir. Ardından boyama işlemine geçilir. Geniş alanlarda kalın, küçük alanlarda ise ince fırçalar kullanılır (Görsel 7.33, 7.34).

**Görsel 7.34:** Hockney (Hovni), Fred ve Marcia Weisman (Fred ve Marsiya Vayismın), Chicago Sanat Enstitüsü (1968)





Boya işleminden sonra istenirse mat veya parlak vernikle cilalama işlemi yapılabilir. Resim için tercih edildiğinde diğer su bazlı boyalara göre birtakım üstünlüklere sahiptir. Çabuk kurur ve kurduğunda sudan etkilenmez. Bu özelliklerinden dolayı akrilik boyayla renklendirme yapılan yüzey üstüne farklı bir su bazlı boyayla uygulama yapılabilir. Çabuk kuruma özelliğinden dolayı, renkler arasında geçiş uygulamalarında zorluklar ortaya çıkabilir. Renk geçiş uygulamaları yaparken, bölgesel olarak çalışmak kolaylık sağlayacaktır. (Görsel 7.35).

Fırça, spatula, sünger gibi araçlarla yüzey üstüne uygulanır. Kullanılan fırçalar, üzerlerinde boya bırakılmadan hemen yıkanmalıdır. Hazırlanan boya yüzeye hemen uygulanmalı ve kap içinde bırakılmamalıdır. Çalışılırken fırçanın temiz ve nemli kalması sağlanmalıdır. Akrilik boya çalışmalarında su kabı, palet ve fırça temizlemek için bez gibi araç gereçler kullanılır (Görsel 7.36).



**Görsel 7.35:** Zucker (Zukır), Başı Haleli Kadın, pamuk kolaj üzerine akrilik, Chicago Sanat Enstitüsü (1972)

**Görsel 7.36:** Akrilik boya tekniğiyle manzara çalışması





### 7.4.1. Resim Sanatında Reprodüksiyon

**Reprodüksiyon**, bir sanat eserinin özellikle resmin tam kopyalanarak çoğaltılması şeklinde tanımlanır. Reprodüksiyon; çoğaltma, aslını bozmadan taklit etme, yeniden yayımlama anlamlarında da kullanılır. Aslı bozulmadan çoğaltılarak satılan ünlü ressamın tabloları birer reprodüksiyon uygulamasıdır.

Bir ürünün reprodüksiyon olarak kabul edilebilmesi, sanatsal değer taşıyan bir resimden kopyalanmasını gerektirir. Çoğaltılacak eserin renk analizleri çok iyi yapılmalıdır. Orijinal eserin yapılışındaki süreç kavranarak, yüzeye kademeli olarak geçirilmelidir. El yapımı kopyalardan farklı olarak mekanik yani dijital ortamda da çok sayıda sanat eseri üretilebilir (Görsel 7.37).

**Görsel 7.37:** Salvador Dali (Salvador Dali)'nin "Belleğin Azmi" tablosunun reprodüksiyonu



<b>7.4. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Akrilik Boya Tekniği Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b> Schoeller kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, resim kalemleri, açık renkli karbon kâğıdı, silgi, akrilik boya, su kabı, çeşitli kalınlıkta fırçalar, bant, ışıklı masa	
<b>Amaç:</b> Guaj boya tekniğiyle minyatür resim uygulaması yapmak.	



**Uygulama basamakları doğrultusunda sanat akımlarından ünlü bir eserin reproduksiyon resim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Kopya yapacağınız çalışmanın renk analizini yaparak boyalarınızı hazırlayınız.
4. Karbon kâğıdı veya ışıklı masa yardımıyla uygulama yapacağınız resmi yüzeye dikkatlice geçiriniz.
5. Renklendirme işlemini yaparken açıktan koyuya doğru uygulama yapınız.
6. Renklendirme işlemini yaparken, boyanızı yüzeye üst üste katlar oluşturmadan sürünüz.
7. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
8. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
9. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Kopyalama yöntemini seçti.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Eseri karbon kâğıdıyla veya ışıklı masada silik şekilde yüzeye geçirdi.					
6.	Eserin renk analizini yaparak boyalarını hazırladı.					
7.	Renklendirme yaparken açıktan koyuya doğru boyama yaptı.					
8.	Renklendirme yaparken dikkatlice tek kat çalıştı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

<b>7.5. UYGULAMA</b>	<b>Süre: 6 Ders saati</b>
Akrilik ve Guaj Boya Tekniği Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Scholler (şöhler) kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, resim kalemleri, açık renkli karbon kâğıdı, silgi, akrilik boya, guaj boya, su kabı, çeşitli kalınlıkta fırçalar, bant, ışıklı masa	
<b>Amaç:</b> Akrilik ve guaj boya tekniğiyle sanat akımlarından eserler seçerek reproduksiyon resim uygulaması yapmak.	



**Uygulama basamakları doğrultusunda sanat akımlarından ünlü bir eserin reproduksiyon resim uygulamasını yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

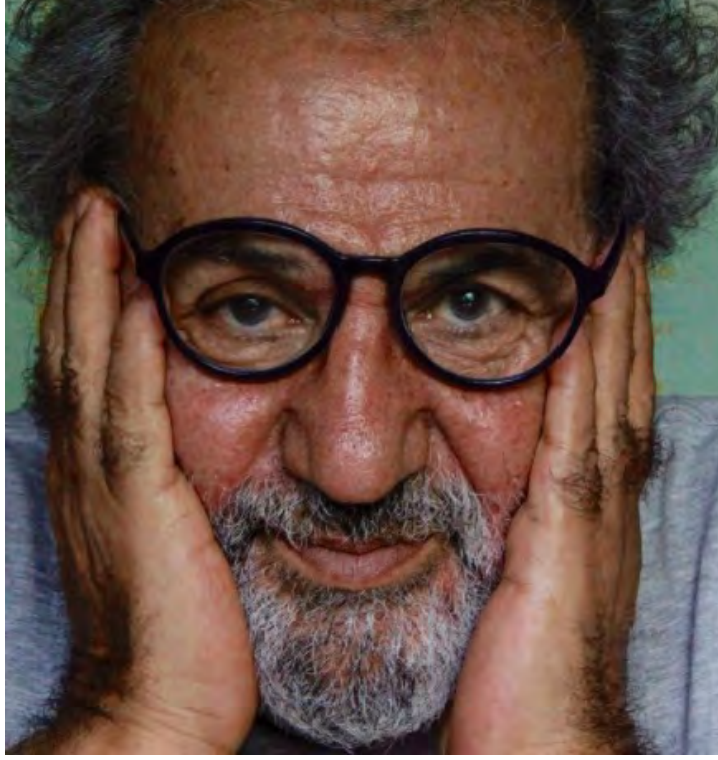
### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Kopya yapacağınız çalışmanın renk analizini yaparak boyalarınızı hazırlayınız.
4. Karbon kâğıdı veya ışıklı masa yardımıyla uygulama yapacağınız resmi yüzeye dikkatlice geçiriniz.
5. Renklendirme işlemini yaparken açıktan koyuya doğru uygulama yapınız.
6. Renklendirme işlemini yaparken, boyanızı yüzeye üst üste katlar oluşturmadan sürünüz.
7. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
8. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
9. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Kopyalama yöntemini seçti.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Eseri karbon kâğıdıyla veya ışıklı masada silik şekilde yüzeye geçirdi.					
6.	Eserin renk analizini yaparak boyalarını hazırladı.					
7.	Renklendirme yaparken açıktan koyuya doğru boyama yaptı.					
8.	Renklendirme yaparken akrilik ve guaj boya tekniklerine uygun çalıştı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						





### Prof. Dr. Hüsamettin KOÇAN

“Asıl öğretmenim, ait olduğum coğrafya ve tabiatla olan ilişkimdir.”

1946 yılında Bayburt'ta doğmuştur. Devlet Tatbikî Güzel Sanatlar Yüksekokulu Resim Bölümünden 1970 yılında mezun olmuş ve 1975'te, aynı okulda asistan olarak çalışmaya başlamıştır.

1978 yılında Avusturya Hükûmet Bursu ile Salzburg'daki Uluslararası Güzel Sanatlar Yaz Akademisinde eğitim alarak “Salzburg Şehir Onur Ödülü”ne layık görülmüştür.

1980 yılında Türk halk resimleriyle ilgili yaptığı araştırmasını tamamlamıştır. 1983 senesinde, Marmara Üniversitesinden sanatta yeterlik derecesini alarak 1986'da doçentlik unvanına yükselmiştir. 1993'te profesör olarak ve 1997'den 2005'e kadar Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde dekanlık görevini yürütmüştür.

Sanatçı özellikle 1990'lı yıllardan bu yana Türkiye'de, başta eğitim ve başka kurumsal alanlarda görsel sanatın çağdaş anlamda oluşmasına büyük katkı sağlamıştır. Bugünkü güncel sanat dünyamızın oluşumunda doğrudan etkide bulunmuştur. Hüsamettin Koçan özellikle eserlerinde, Anadolu'nun tüm kültür ve manevi değerlerini yorumlamıştır.

UNESCO'ya bağlı bir kuruluş olan Uluslararası Sanat Derneğinin (AIAP) Türkiye ayağının kurulmasında rol oynayan Koçan, 1990-1995 yılları arasında bu dernekte yönetim kurulu başkanlığı yaptı. Baksı Müzesi ve İstanbul Sanat fuarlarının kurucusu olan sanatçı; Almanya, Avusturya, Belçika, Güney Kore, İngiltere, İspanya, İtalya, Japonya, Portekiz ve Polonya gibi ülkelerde onlarca çalışma ve araştırma projesi yürütmüştür.

## Baksı Müzesi

Baksı Müzesi Doğu Karadeniz’de, Bayburt’un 45 km dışında, Çoruh Vadisi’ne bakan bir tepede Prof. Dr. Hüsamettin Koçan tarafından 2010 yılında kurulmuştur. Eski adıyla Baksı, bugünkü adıyla Bayraktar köyünde yükselen bu sıra dışı müze, çağdaş sanat ve geleneksel el sanatlarına aynı çatı altında yan yana, iç içe yer vermektedir. Sergi salonları, depo müze, atölyeler, konferans salonu, kütüphane ve konukevi ile 40 dönümlük bir araziye yayılan Baksı Müzesi, Bayburt doğumlu sanatçı ve akademisyen Prof. Dr. Hüsamettin Koçan’ın bireysel düşü olarak 2000 yılında filizlendi. Bu proje Hüsamettin Koçan’ın doğduğu topraklara yaşam birikimini taşıma çabasının bir sonucudur. Bu fikri hayata geçirmek amacıyla 2005 yılında Baksı Kültür Sanat Vakfı kuruldu. Müze, başta sanatçılar olmak üzere çok sayıda gönüllünün katkısıyla yıllar içinde gerçek bir toplumsal projeye dönüştü.

Müzenin ana binası, 2010 yılında zorlu bir serüvenin sonunda, devletten hiçbir maddi yardım almadan tamamlandı. Baksı Müzesi’nin tanıtımı 2010 yılı Haziran ayında İstanbul Modern’de, açılışı ise Temmuz ayında yapıldı. 2012 yılında müzenin yeni sergi salonu olan Depo Müze, sanatseverlerle buluştu.

Baksı Müzesi, yoğun göç veren ilimiz Bayburt’un Bayraktar köyünde gurbetin, kaybolan geleneklerin, unutulmuş değerlerin neden olduğu sorunlara ve sonuçlara bir çözüm arayışıdır. Gelenek, gelecek ve süreklilik bağlantılarını kuran, bu bağları istihdam beklentisi ve moral unsurları ile güçlendiren bir anlayışa sahiptir. Geleneksel kültürü koruyarak gelecek kuşaklara aktarmak için araştırmalar yapan, bu zeminden hareketle özellikle kadın istihdamı projelerini uygulamaya koyan bir müzedir. Bulunduğu bölgede özel yetenekli çocukları tespit edip, burslarla eğitimlerine katkıda bulunarak özellikle tasarım, sanat ve kültür alanlarında gelişmeleri için projeler uygulamaktadır.

Baksı Müzesi, kendisini sadece seyirlik bir müze olarak sınırlamayan, o bölgede yaşayan insanlara imkânlar sağlayan, eğitim veren, o topraklarda yaşamayı bir sevinç hâline getirmek isteyen bir müzedir.

Baksı Müzesi, diğer müzelerden farklı olarak sadece bir yöne ve döneme ait olmadan gelenekselle çağdaşı aynı zeminde buluşturan, bünyesinde kurduğu üretim birimleriyle ekonomik hedefler oluşturan özel bir kimliğe sahiptir.

Baksı Kültür Sanat Vakfının temel amacı, günümüz sanatı ile geleneksel sanatı ortak bir zeminde buluşturarak sanatı ve kültürü yaygınlaştırmak, çağdaş ve geleneksel sanat eserlerini toplamak, belgelemek, nitelendirmek, korumak, tanıtmak, bu birikimden hareketle üretim gerçekleştirmek, yerel ve ulusal kültür değerlerini gelecek kuşaklara aktarmaktır.





# 8. ÖĞRENME BİRİMİ

## İMGESEL KOMPOZİSYON ÇİZİMİ



Mustafa AYZAZ

### KONULAR

- 8.1. BİR FİGÜRLÜ HAYALDEN KOMPOZİSYON
- 8.2. İKİ FİGÜRLÜ KOMPOZİSYON ÇİZİMİ
- 8.3. MEKÂN İÇİNE FİGÜR YERLEŞTİRME
- 8.4. ÇOK FİGÜRLÜ KONULU İMGESEL KOMPOZİSYONU
- 8.5. ÇOK FİGÜRLÜ KONULU İMGESEL KOMPOZİSYONU



## 8.1. BİR FIGÜRLÜ HAYALDEN KOMPOZİSYON



**Görsel 8.1:** Galle (Gale), Resim Atölyesi, Rijks Müzesi (1595)

Gerçekliğin düşünsel süreçle yeniden kurulmasına **imge** denir. İmge, duyu organlarını uyaran durum ve objeler ortadan kalktığı anda, alınan duyuların zihinde ortaya çıkardığı şemalardır. Görme duyusu imgenin oluşumunda büyük rol oynar. Gözlerle dış dünyadan alınan veriler, zekâ ve duyguyla birleştiğinde algılama oluşur. Bu işlem sonunda beyinde bir görüntü meydana gelir. Beyin, objeye bakılan süre içinde objeden gelen yansımaları kaydeder. Objenin görüntüsü, göz kapandığında dahi zihinde var olmaya devam eder. Bu görüntü, objenin bellek imgesidir. İmge, kişinin görme biçimine göre oluşur. Resim sanatında imgesel çalışmalar, daha önce görülen objelerin zihinde tasarlanması yoluyla oluşturulur (Görsel 8.1).

İmgesel resimler için görsel belleğin zengin oluşu daha güzel çizimlerin ortaya çıkmasını sağlar. Bunun için çevrenin iyi gözlenmesi, çok sayıda kitabın okunması ve bir bilgi birikiminin sağlanması gerekir. Bu eylemler istenen figür, mekân ve objelerin rahatça çizilmesini sağlar (Görsel 8.2).

**Görsel 8.2:** Bramer (Bremir), Evin Önünde Atlı Askerler, Kuntpalast (Kuntpalas) Sanat Müzesi (1660)



İnsan figürü çiziminde ideal oran ve orantı iyi bilinmelidir. Bu bilgilerin temelini Rönesans sanatının düşünce anlayışı oluşturur. Figürün yapısını iyi kavrayabilmek için farklı duruşlarda pek çok model çizilmelidir. Yapılacak çalışmalarda kadın, erkek ve çocuk figürlerinin anatomilerindeki farklılıklar göz önünde bulundurulmalıdır (Görsel 8.3).

Vücut, figür çizimine başlarken, perspektif kuralları doğrultusunda geometrik bir form olarak algılanır. Hareket hâlinde bulunan figürleri çizerken kaba bir taslak yapılması, çizime katkı sağlar. Figüre hacim verilirken vücut parçalara ayrılır, ışık-gölge unsuruna göre detaylandırma yapılır. Işık ve gölgenin oluşturduğu ton farklılıkları vücudun hatlarını ortaya çıkarır. Figürde dengenin değişmesi ağırlığın kol, bacak veya başın bir tarafa doğru eğim göstermesiyle ortaya çıkar. Işık-gölge, figüre hacim verir ancak dokuyla ilgili farklılık oluşturamadığı için gerçeklik sağlamaz. Figür üzerinde ışık-gölgeye göre çalışma, ten rengine uygunluğu sağlar (Görsel 8.4).



**Görsel 8.3:** Chodowiecki (Kodovyeki), Yol Kenarında Dinlenen Adam, Boston Güzel Sanatlar Müzesi (?)

**Görsel 8.4:** Dore (Doğ), Mavi Sakal, özel koleksiyon (1855)



*“Sanat insanın en yüce görevidir, çünkü dünyayı anlamaya ve anlatmaya çalışan düşünce temrinidir.”*

*RODİN*





**Görsele 8.5:** Domenichino (Dominiko), Duvar Resmi Çalışması, Galerî Uffizi (1608)

Uygulamanın ilk aşamasında, çalışılacak yüzey üzerinde figürün yeri ve ölçüsü belirlenir. Başın göğüsle, ayakların bacaklarla, kolların ellerle ilişkisi iyice çözümlenir. İkinci aşamada figürün hacmi belirlenerek, perspektif kurallarına uygun olarak form oluşturulur. Üçüncü aşamada figürün iskelet ve anatomik yapısı analiz edilir. Vücudun hareketle ilgili pozisyonu bel kemiği ve kalçanın durumuyla saptanır. Dördüncü aşamada kemik, kas ve eklemlerin hareketleri çizime dâhil edilir. En son aşamada figür, tonlama yapılarak hacimlendirilir (Görsele 8.5).



**Görsele 8.6:** Perino Del Vaga (Periyno Döl Vaga), Bayram Hazırlığı, eskiz, Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesi (?)

Kısa süreli figür çizimlerinde ayrıntılı oran ve ölçüler kullanılmaz. Gözle ölçü ve oranların genel bir analizi yapılır. Önemli olan husus, çizimde yer alan figürlerin temel iskelet hareketlerinin doğru ifade edilmesidir. Hızlı figürlerde kanon doğru verilmelidir. Kısa sürede hızlı yapılan figürün çizimleri, bellekteki imgelerdir. Bu imgeler, hayal edilen figür ve durumların çizime dönüşmesini sağlar. İmgesel olarak uygulanması yapılacak figür, gözlem ve görsel hafızayla oluşur. Daha önce canlı modellerden yapılan çalışmalar, bellekte kalan biçimiyle çizime dönüşür. İmgesel resmin başarısı çok sayıda gözlem yapmaya bağlıdır. Figürün mekânla ilişkisi; perspektif ilkeleri ve yakınında bulunan objelerle olan büyüklük-küçüklük, uzaklık-yakınlık gibi ilişkilerinin iyi analiz edilmesiyle gerçekleşir (Görsele 8.6, 8.7).

**Görsele 8.7:** Le Brun, Kralın Sanat Okulunu Ziyareti, Louvre Müzesi (?)





### 8.1.1. Günlük Yaşam Resimleri (Janr Resmi), İmgesel Resim ve Özellikleri

Günlük yaşamı, olayları betimleyen resimlere **janr (çeşit, tür) resmi** denir. Ev hâlleri, iç mekânlar, kutlamalar, köylülerin yaşantıları, pazar yerleri, sokak yaşamı vb. konular janr resminin konusu içinde yer alır. Günlük yaşam yani janr resimleri için ilk sayılabilecek örnekler mağara duvarlarında rastlanmaktadır. Antik Mısır, Yunan, Uygur vb. uygarlık dönemlerinde günlük eşyalar ve mezarlar duvarlarında örneklerine rastlanılmaktadır. (Görsel 8.8).



**Görsel 8.8:** Antik Mısır Dönemi janr resmi

Rönesans Dönemi boyunca hem edebiyat alanında hem de resim sanatında kullanılmıştır (Görsel 8.9). “Janr” sözcüğü o dönemin dinsel ve tarihsel konuları ile portre resim türleri için geçerli olmuştur. XVII. yüzyıla girilmesiyle birlikte natürmort, manzara ve günlük yaşam resimleri yaygın hâle gelmiştir. Aristokratlar dönemin ünlü ressamlarına günlük yaşantılarını ele alan aile resimleri çizdirmişlerdir. Bu resimlerin temel özelliği; içinde destansı, aristokrat ve dramatik karakterlerin yer almasıdır. Ayrıca sahneler imgesel yaklaşımdan çok, abartılmadan olduğu gibi çizilmiştir.

**Görsel 8.9:** Bruegel, Fuar, Londra Courtauld (Kortauld) Sanat Müzesi (1559)







**Görsel 8.10:** Bruegel, İhtiyat, Brüksel Güzel Sanatlar Müzesi (1559)

Günlük yaşam resminin yapılabilmesi için çizimin ön yargılardan ve bağımsız, semgesel anlatımlardan uzak tutulması gerekir. Bu nedenle dramatik, yergi içeren, duygusal ve romantik olgular kısıtlanmalıdır (Görsel 8.10).

Resmin içine çok sayıda simge yerleştirilmesi, resme semgesel bir özellik kazandırır. Resim, günlük yaşamla birlikte öğreticiliği yüksek bir özellik gösterirse özelliği değişir ve öğretici bir resim yapılmış olur. İyi bir janr resmi yapabilmek için sınırlarının belli olması gerekir (Görsel 8.11).

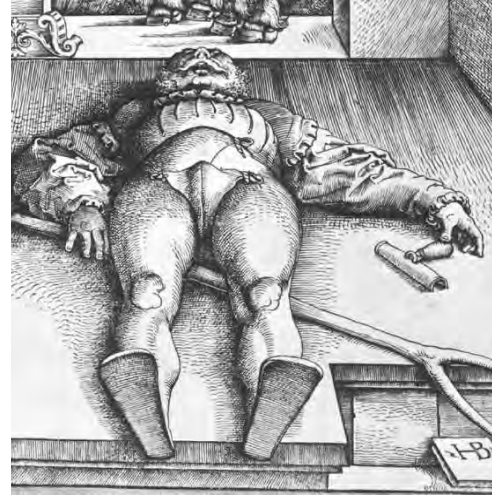
**Görsel 8.11:** Ostade (Ustadı), Han, Royal Koleksiyonu (1653)





### 8.1.2. İnsan Figürünün Farklı Yönlerden Oran-Orantı Kurallarına Uygun Çizimi

Herhangi bir görüntü iki boyutlu olarak ifade edilirken, perspektif bilgisi kullanılarak üç boyut algısı yaratılır. Çizimlerde orantıların değişmesinin nedeni, ışığın oluşturduğu yanlısamalardır. Figür, görüntüye uygun olarak çizilirken perspektif kurallarının ve oran-orantının doğru şekilde ifade edilmesi gerekir. İnsan anatomisine ait ölçüler bakış açısına göre değişken olabilir. Yatar pozisyondaki bir figüre baş bölümünden bakıldığında baş vücudun en büyük bölümü gibi görünür. Bacaklar kısa, ayaklar ise küçük çizilir. Yatan bir figüre ayak kısmından bakıldığında ayaklar vücudun en büyük bölümü gibi görünür. Ayaklar büyük, baş ise küçük çizilir (Görsel 8.12, 8.13).

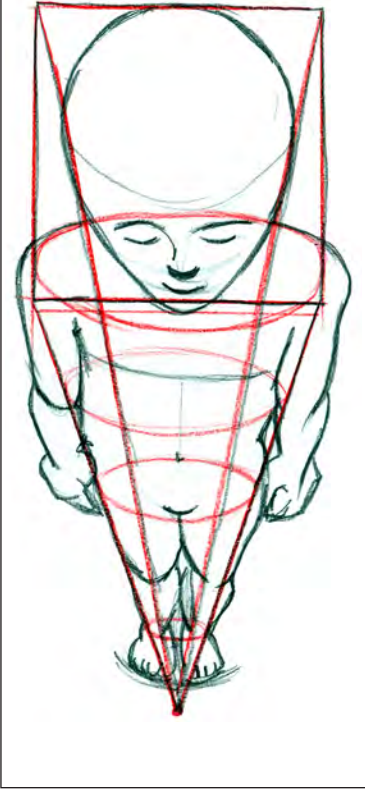
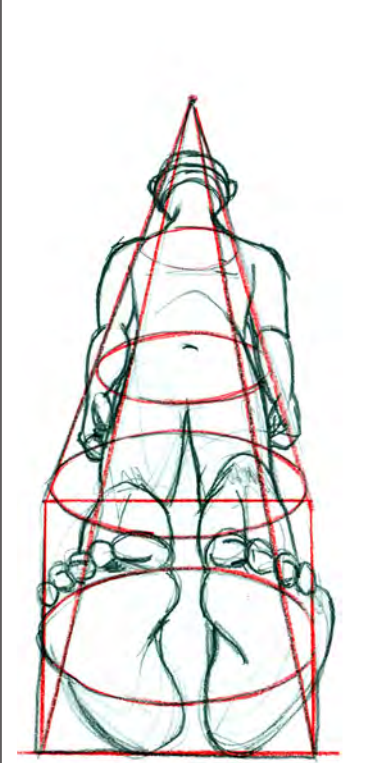


**Görsel 8.12:** Baldung Grien (Baldun Grayn), Büyü, Washington Ulusal Sanat Galerisi (1544)

**Görsel 8.13:** Goltzius, Güneş Tanrısının Oğlu Phaeton (Fayton), Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesi (1588)



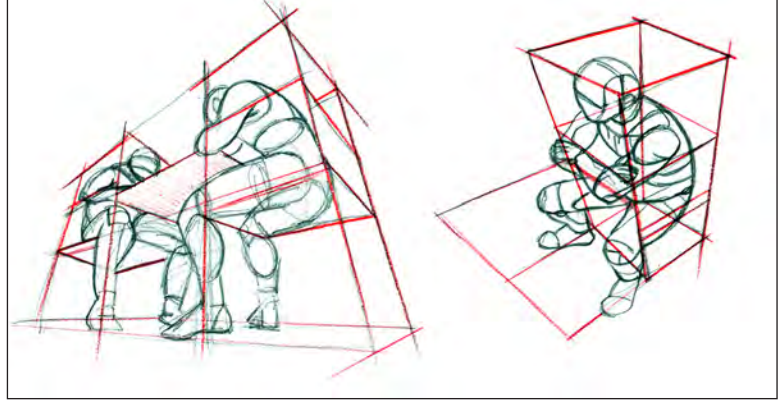




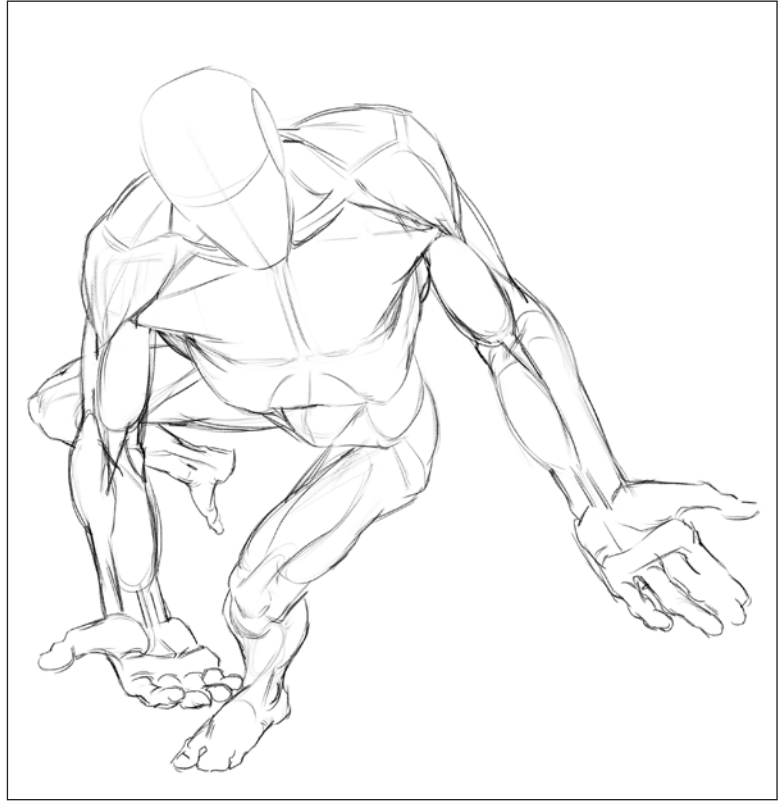
**Görsel 8.14:** Alt ve üst bakış açısından figür çiziminde şematik görünüm

Farklı duruşlardaki çizimler renklendirilirken arka planda kalan bölümlerde az belirgin renkler, ön planda bulunan bölümlerde ise daha canlı renkler kullanılır.

Görüntü resme aktarılırken çizilecek figürün fotoğrafı çekilmiş gibi düşünülmelidir. Bu duruma göre göze yakın olan bölümler büyük, arkada kalan kısımlar ise daha küçük çizilir (Görsel 8.14, 8.15, 8.16).



**Görsel 8.15:** Alt ve üst bakış açısından oturan figürde şematik görünüm



**Görsel 8.16:** Üst bakış açısından figürün şematik görünümü

İnsan vücudu birbiriyle bağlantısı olan formlardan oluşur. Vücudun bir bölümünde oluşan hareket, diğer bölümlerin de durumlarını değiştirir. Figürün bölümleri, hareketli figür çizimi tamamlandıktan sonra kendi içinde karşılaştırılır. Işık ve gölge olgusu, figür çizimi bittikten sonra uygulamaya dâhil edilir (Görsel 8.17, 8.18, 8.19, 8.20).



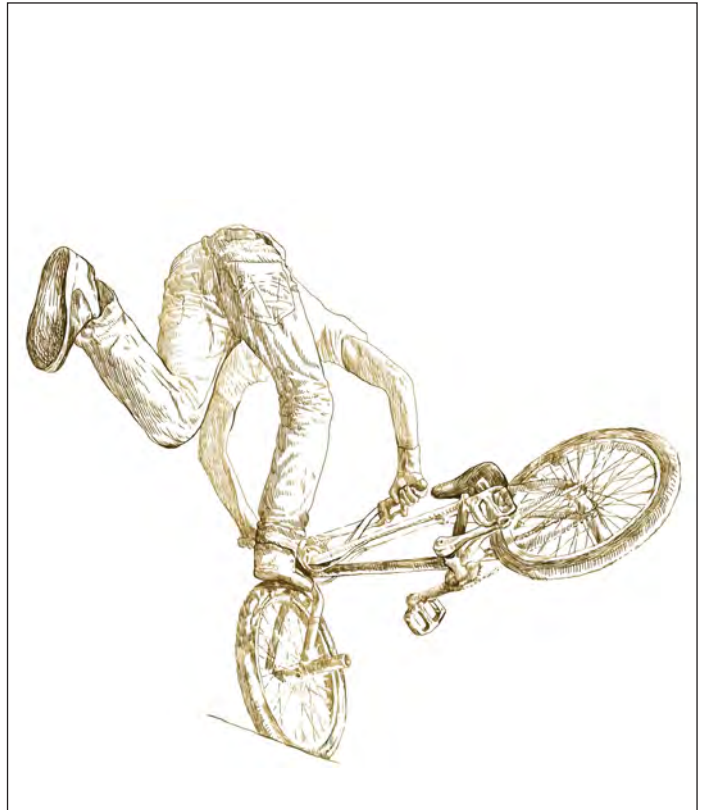
**Görsel 8.17:** Alt bakış açısından figürün şematik görünümü



**Görsel 8.18:** Lomazzo (Lomazo), Adam, Princeton (Prinstin) Üniversitesi Sanat Müzesi (?)



**Görsel 8.19:** Üst bakış açısından figür çizimi



**Görsel 8.20:** Alt bakış açısından figür çizimi





**Görsel 8.21:** Bray (Brey), Kuyu Başında, Stadel (Ştadel) Frankfurt Sanat Müzesi (1659), çizim aşaması 1



**Görsel 8.22:** Bray, Kuyu Başında, Stadel Frankfurt Sanat Müzesi (1659), çizim aşaması 2



**Görsel 8.23:** Bray, Kuyu Başında, Stadel Frankfurt Sanat Müzesi (1660), çizim aşaması 3

### 8.1.3. Belirlenen Bir Konu Çerçevesinde Kurgu Yaparak Hareketli İnsan Figürü Çizimi

Hareketli figür çizimi modele bakılmadan zihinden, hayalî olarak yapıldığında imgelerin birbirleriyle olan ilişkileri iyi kurulmalıdır. İnsan figürlerini mekân içinde düzenlemek ve kompozisyonun kurgusunu yapabilmek, imgesel resmin önemli noktalarındandır. İmgesel resmin süreci gözlem yaparak ve görülenlerin hayal dünyasında kurgulanmasıyla başlar.

İmgesel çizimi için öncelikle konu belirlenmelidir. Konuya ait mesaj en kısa yoldan anlatılmalı, kompozisyon ilke ve kurallarına uyularak eskiz tasarlanmalıdır. Karşıtlık, oran-orantı ilişkisi, bütünlük, ritim, perspektif, denge, ışık-gölge gibi öğeler göz önünde bulundurulmalıdır.

Çizim için resim kâğıdı dikey veya yatay tutularak üç parçaya bölünür. İlk bölüm zemin, ikinci bölüm ufuk çizgisi, arada kalan üçüncü bölüm ise konunun geçtiği alan olarak düşünülme-lidir (Görsel 8.21). Konunun geçeceği alana nereden bakılacağı önemli olduğu için görme ve izleme noktası belirlenmelidir. Yerden bir karınca gözüyle yukarıya mı, onuncu kattan aşağıya mı; bir ağaç gözünden mi yoksa bir kedinin gözünden mi bakıldığı belirlenmelidir. Bunların tespit edilmesi ve görme noktasından eşya ile figür arasındaki ilişkilerin çizime doğru şekilde aktarılması gerekir.

Figür, konunun geçeceği alanın yüksekliği ve genişliği saptanıp, geometrik form olarak yerleştirilmelidir. Objeler ve figür çizimlerinde oran-orantı ve anatomiyle ilgili bilgiler kullanılmalıdır. Konunun odak noktası olan figür ön plana alınırsa diğer objelerin çiziminde oran-orantı ve ölçülendirme kolay olur. Aynı ölçüde bulunan eşyalardan biri önde diğeri arkada ise önde olan daha büyük, arkada kalan ise daha küçük görünür. Bu çizimler yapılırken perspektif kuralları ve hareketli figür çizimlerinde kullanılan bilgiler uygulanmalıdır (Görsel 8.22, 8.23).



<b>8.1. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Günlük Yaşam Konulu Tek Figürlü İmgesel Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim kalemi çeşitleri, silgi, duralit	
<b>Amaç:</b> Verilen konuya uygun imgesel resim çizmek.	



**“Elinde tepsisi olan bir erkek garsonun servis yapacağı sırada ayağı kayar. O sırada fincan tepsideye yere doğru düşer.”**

**Verilen örnek olaya uygun olarak uygulama basamakları doğrultusunda imgesel resim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Perspektif kurallarına göre kaçış çizgisi ve kaçış noktasını belirleyiniz.
4. Çalışılacak yüzey üzerinde figürün ve diğer objelerin yerini ve ölçüsünü belirleyiniz.
5. Figürün ve objelerin hacmini belirleyerek, perspektif kurallarına uygun olarak geometrik formlarını oluşturunuz.
6. Vücudun hareketiyle ilgili pozisyonuna uygun olarak bel kemiği ve kalçaya göre figüre hareket veriniz.
7. Figür çiziminde kullanılan oran-orantı kurallarına dikkat ediniz.
8. El, kol, bacak ve yüz çiziminde kullanılan kurallara dikkat ediniz.
9. Objelerin çiziminde kullanılan yöntemlere dikkat ediniz.
10. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve tonlama değerlerini kullanarak çalışmaya hacim veriniz.
11. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
12. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
13. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	<b>GELİŞTİRİLEBİLİR</b>	<b>ORTA</b>	<b>İYİ</b>	<b>ÇOK İYİ</b>	<b>MÜKEMMEL</b>
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
<b>ÖLÇÜTLER</b>						
<b>A) HAZIRLIK</b>						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Verilen konuya uygun taslak çalışması yaptı.					
<b>B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME</b>						
5.	Resim kâğıdına figürün ve objelerin geometrik kurgusunu yerleştirdi.					
6.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak figürün desenini çizdi.					
7.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak objelerin desenini çizdi.					
8.	İşığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve ton değerlerini kullanarak çalışmasına hacim verdi.					
<b>C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR</b>						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
<b>SÜTUN TOPLAMLARI</b>						
<b>ÖLÇEK PUANI</b>						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p style="text-align: center;"><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 8.1.4. Hayvan Figürleri Çizimi

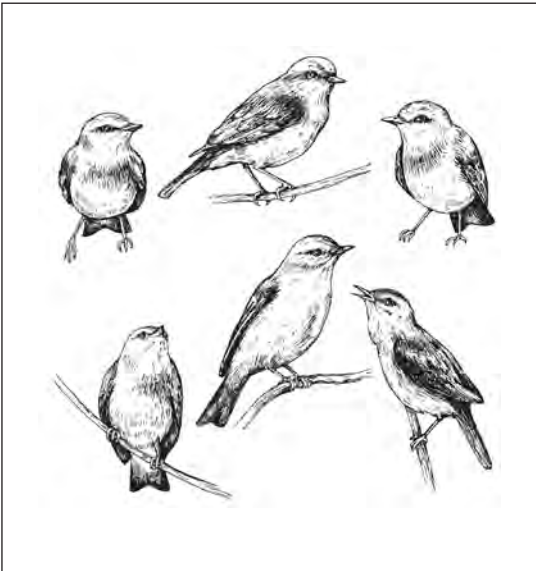
İmgesel çizimlerde hayvan figürleri çizilirken çizilen hayvanla ilgili görüntüyü çözümlmek için bazı sorular sorulmalıdır. Verilen cevaplar, zihinde yer alan hayvanın anatomik yapısını oluşturur. Edinilen bu bilgiler kapsamlı olursa çizim çok daha başarılı olur. Hayvanın özelliklerini zihinde belirlemek için şu sorular sorulur:

- Hayvanın kaç bacağı vardır?
- Hayvanın gözlerinin, kulaklarına oranı nedir?
- Hayvanın kuyruğunun bacak uzunluğuna oranı nedir?
- Hayvanın bacaklarının gövdesine oranı nedir?
- Hayvan hangi renklere sahiptir?
- Hayvan diğer hayvanlara göre küçük müdür, büyük müdür?

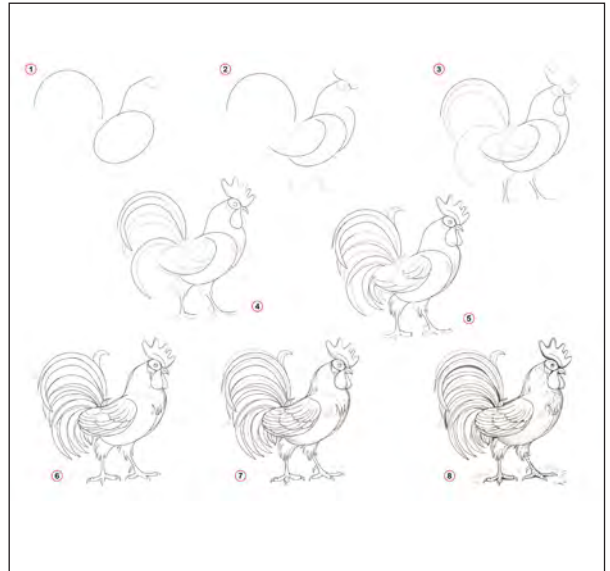
Hayvanların her birinin farklı anatomik yapısı vardır (Görsel 8.24). Bu anatomik yapıya uygun olarak oran-orantıları da farklıdır. Çizimlerin daha iyi olabilmesi için her hayvanın tanınması ve anatomik farklılıklarının gözlenmesi gerekir. Hayvanlar ayrıca farklı duruş ve farklı açılardan iyi şekilde analiz edilmelidir (Görsel 8.25, 8.26).



**Görsel 8.24:** Campı (Kampi), Boğa Eskizi, Galeri Uffizi (?)

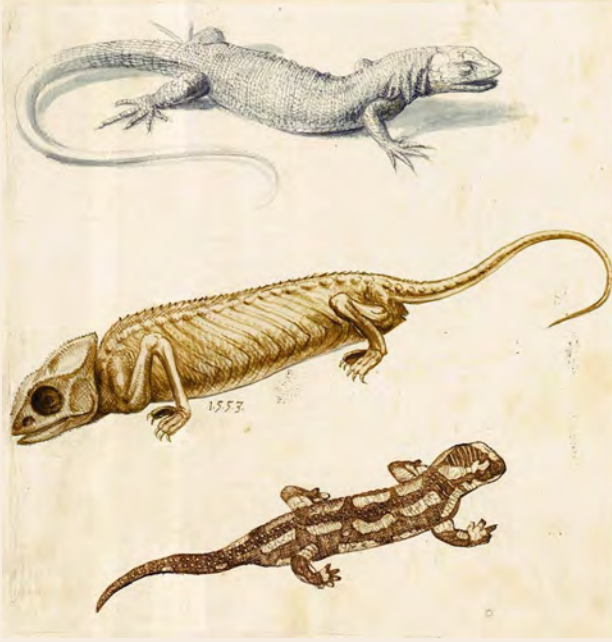


**Görsel 8.25:** Kuş figürü, çizim aşamaları



**Görsel 8.26:** Horoz figürü, çizim aşamaları





**Görsel 8.27:** Arcimboldo, Kertenkele, Bukalemun ve Semender, Avusturya Ulusal Kütüphanesi (1553)

Bilimsel kaynaklarda bulunan resimleme, fotoğraf ve çizimlerden de inceleme yapılmalıdır (Görsel 8.27). Sokaklarda yaşayan ve evcil hayvanlar günlük yaşamda, vahşi hayvanlar ise belgesel-lerde gözlenebilir. Hareket hâlindeki hayvanlar bilimsel yayınlardaki görüntülerden incelenerek çizilirse o hayvanın imgesi kolaylıkla oluşur. Hayvan resimlerinin çiziminde izlenecek yollar aynıdır.

Çizim yapılırken vücut parçalarının birbirine oranları göz önünde bulundurulur. Figür çizimi için kullanılan bir baş oranı, hayvan çizimlerinde de kullanılır. Bedenin birbiriyle ilişkisi ve hareket durumları, bu hareketlerin beden yapısında oluşturduğu farklılıklar analiz edilmelidir. Hayvanlar çok hızlı hareket ettiği için canlı modelden çalışmak zordur. Hayvan figürlerinin çiziminde başlangıçta fotoğraflardan faydalanılır. Hayvanın anatomik yapısı ve duruşu, perspektif kurallarına göre geometrik form olarak çizilmelidir. Detaylar çizilirken (kanat, kulak, bacak vb.), geometrik formlardan yola çıkılarak çizim yapılmalıdır (Görsel 8.28).



**Görsel 8.28:** Gainsborough (Geinsbrou), Kedi Eskizleri, Rijks Müzesi (1670)

<b>8.2. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Tek Figürlü Hayvan İmgesel Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim kalemi çeşitleri, silgi, duralit	
<b>Amaç:</b> Verilen konuya uygun imgesel resim çizmek.	



**“Güneş tepelerin arkasında doğarken bahçe çiti üstünde bir horoz ötmektedir. Size yakın büyük bir ağaç bulunmaktadır.”**

**Verilen örnek olaya uygun olarak uygulama basamakları doğrultusunda imgesel resim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Perspektif kurallarına göre kaçış çizgisi ve kaçış noktasını belirleyiniz.
4. Çalışılacak yüzey üzerinde hayvan figürünün ve diğer öğelerin yerini ve ölçüsünü belirleyiniz.
5. Figürün ve diğer öğelerin hacmini belirleyerek, perspektif kurallarına uygun olarak geometrik formları oluşturunuz.
6. Hayvan figür çiziminde kullanılan oran-orantı kurallarına dikkat ediniz.
7. Vücudu oluşturan kanat, baş ve gövde kısmının çiziminde kullanılan kurallara dikkat ediniz.
8. Çizimde kullanılan diğer öğelerin perspektif kurallarına uygun olarak çizimine dikkat ediniz.
9. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve tonlama değerlerini kullanarak çalışmaya hacim veriniz.
10. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
11. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
12. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Verilen konuya uygun taslak çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına hayvan figürünün ve diğer öğelerin geometrik kurgusunu yerleştirdi.					
6.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak hayvan figür desenini çizdi.					
7.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak diğer öğelerin desenini çizdi.					
8.	Işığın gelişi yönünü dikkate alıp, çizgi ve ton değerlerini kullanarak çalışmasına hacim verdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan $10 \times 5 = 50$ dir.						
<b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b>						



### 8.2. İKİ FIGÜRLÜ KOMPOZİSYON ÇİZİMİ

Çok figürlü çizimlerde bakış açısı ve göz hizası en önemli faktördür. Tek kaçış noktalı perspektife göre figürlerden uzaklaşıldıkça figürlerin boyları kısalmır (Görsel 8.29, 8.30, 8.31). Bakış açısı en önde duran figüre göre aşağıdaysa ve oturan kişi, ayaktaki figürleri çiziyorsa uzakta kalan figürler kısaltılarak çizilir. Bu tip çizimlerde iki kaçış noktalı perspektif ilkeleri uygulanır. Çok figürlü imgesel çizimlerde takip edilen işlem basamakları şunlardır:

- Figürler mekâna uygun ve perspektif kurallarına göre orantılı bir şekilde yerleştirilmelidir.
- Resimde, istenen bölümün vurgulanması önemlidir.
- Açık, koyu ve ara tonlar kullanılarak çizime üç boyut etkisi verilmelidir.
- Çizim yapacak kişinin doku bilgisini ve kendine ait tarzı kullanması önemlidir.
- Çoklu figürlerin her birinin anatomik ve karakteristik özellikleri farklıdır. Ancak aynı mekânda oldukları için birbirleriyle olan etkileşim ve ilişkileri gösterilmelidir.

**Görsel 8.30:** Leyden (Leydin), Hazreti İbrahim ve İshak, Rijks Müzesi (1517)



**Görsel 8.29:** Raimondi (Ramondi), Venüs, Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesi (1509)



**Görsel 8.31:** Schwind (Şivind), Steinbach'ın (Ştenbah) Rüyası, Münih Grafik Sanatlar Müzesi (1882)

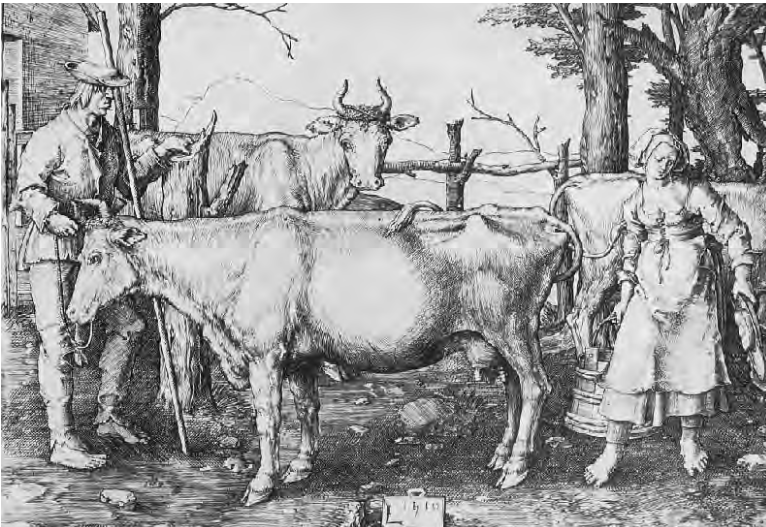


### 8.2.1. Belirli Bir Konu Çerçevesinde Hayalden İkili İnsan / Hayvan Figürü Çizimi

Çizimi yapılacak konu bir insan, hayvan veya doğanın imge yoluyla resmedilmesidir. Bu tip resimlerde çizimi yapılacak figürler doğal hâliyle çizilebilir. Farklı bir özellik katılmadan yapılacak çizimlerde, figürlerin birbirleriyle ve kendi anatomik yapılarıyla olan oran-orantıları ile perspektif kurallarına ait bilgiler uygulanır (Görsel 8.32).



Görsel 8.32: Bloemaert, Avcı ve Köpekleri, Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesi (1645)



Görsel 8.33: Leyden, Sütçüler, Rijks Müzesi (1510)

Çizimi yapılacak konuya farklı bir özellik verilerek de çizim yapılabilir. Bu yöntemle farklı, ilginç, eğlenceli, gerçek dışı vb. çizimler gerçekleştirilir. Güneşin gülün bir yüze benzetilmesi bu çizim yöntemine örnek verilebilir. Çizimlerini bu şekilde yapacak kişiler hayallerini kullanarak etkili sonuçlar elde edebilirler. Bu çizim yöntemiyle kurgulanan resimlerde şehir manzaraları, havadaki canlılar vb. her türlü konu kullanılır (Görsel 8.33).

<b>8.3. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Belirlenen Konuya Uygun İkili İnsan ve Hayvan Figürü İmgesel Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim kalemi çeşitleri, silgi, duralit	
<b>Amaç:</b> Verilen konuya uygun ikili insan ve hayvan figürü imgesel resmi çizimi yapmak.	



**“Biri kadın diğeri erkek iki kişi bankta oturmaktadır ve yerde havalanmaya hazır-  
lanan bir güvercin ile onu izleyen bir kedi bulunmaktadır.”**

**Verilen örnek olaya uygun olarak uygulama basamakları doğrultusunda imgesel  
resim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Perspektif kurallarına göre kaçış çizgisi ve kaçış noktasını belirleyiniz.
4. Çalışılacak yüzey üzerinde insan, hayvan figürleri ve diğer objelerin yeri ile ölçüsünü belirleyiniz.
5. İnsan, hayvan figürleri ve objelerin hacmini belirleyip, perspektif kurallarına uygun olarak geometrik formları oluşturunuz.
6. Vücudun hareketiyle ilgili pozisyonuna uygun olarak bel kemiği ve kalçaya göre figüre oturma pozisyonu veriniz.
7. Figür çiziminde kullanılan oran-orantı kurallarına dikkat ediniz.
8. Figürlere ait vücut detaylarını çizerken kullanılan kurallara dikkat ediniz.
9. Objelerin çiziminde kullanılan yöntemlere dikkat ediniz.
10. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve tonlama değerlerini kullanarak çalışmaya hacim veriniz.
11. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
12. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
13. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Verilen konuya uygun taslak çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına insan, hayvan figürleri ve bankın geometrik kurgusunu yerleştirdi.					
6.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak insan ve hayvan figürlerinin desenini çizdi.					
7.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak bankın desenini çizdi.					
8.	Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve ton değerlerini kullanarak çalışmasına hacim verdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 8.3. KONULU MEKÂN ÇİZİMLERİ

Resim sanatı figür, mekân, ışık gibi öğelerden meydana gelir. Mekân olgusu resim sanatına perspektifin keşfedilmesiyle dâhil olmuştur. Mekân ile figür ilişkisini sağlayabilmek için ışık ve gölge unsurlarından yararlanılmaya başlanmıştır. Işık, figür ve mekân öğelerinin bir arada kullanılması resim sanatına farklı bir anlayış katmıştır. Bu yaklaşım sayesinde kurgusal ve gerçek konular ele alınarak resmedilmiştir (Görsel 8.34).

Mekân çiziminde geçerli kurallara uygun çizim yapılabilmesi için perspektif kurallarının doğru uygulanması gerekir. Bunun için önce yer düzlemi ve ufuk çizgisinin yerleştirilmesi yapılır. Ufuk çizgisine göre objelere hangi yükseklikten bakılacağı saptanır. Kaçma noktasının yeri belirlendikten sonra objelere hacim etkisi veren derinlikler çizilir (Görsel 8.35).



**Görsel 8.34:** Bosse (Bos), Resim Galerisi, Paris Ulusal Kütüphanesi (1656)



**Görsel 8.35:** Stradanus (Estradanu), İpek Dokuyanlar, Royal Koleksiyonu (1580)

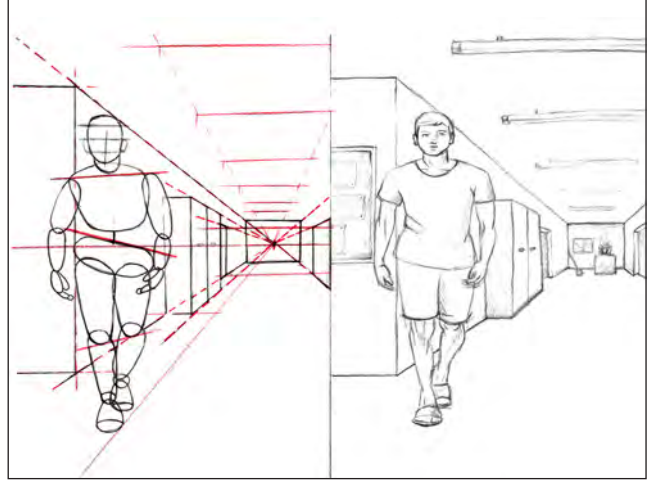


## 8.4. FİGÜRLERİN MEKÂN İÇİNDE ÇİZİMİ

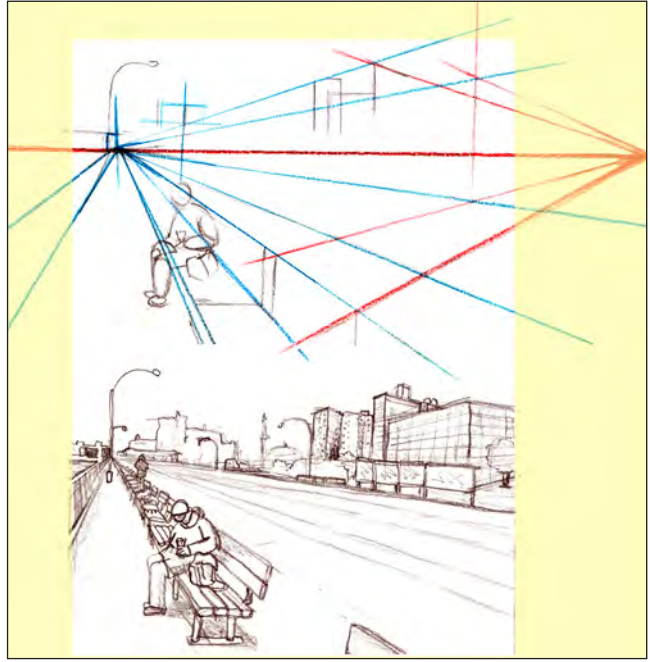
Mekân çizimlerinde öncelikle mekâna ait zemin çizgileri belirlenir, ardından perspektif kurallarına göre figürler ve objeler yerleştirilir. Mekân içine figür ve objeler yerleştirilirken oran-orantı kuralları göz önünde bulundurulur (Görsel 8.36, 8.37, 8.38).



**Görsel 8.36:** Bortoloni (Bortoloni), Hasat, özel koleksiyon (1718)



**Görsel 8.37:** İç mekânda figür yerleştirme çizim aşamaları



**Görsel 8.38:** Dış mekânda figür yerleştirme çizim aşamaları



### 8.4.1. Belirli Bir Konu Çerçevesinde Perspektif Kurallarına Göre Mekân Tasarımı

Resim sanatında kompozisyon, geometrik bir düzenlemedir. Resim sınırları içinde olması istenen her şey geometrik olarak görülür. Konuya göre açık, kapalı veya serbest kompozisyonlar kullanılır (Görsel 8.39, 8.40).



**Görsel 8.39:** Dagnan-Bouveret (Deno-Butte), Çamaşırcı Kız, özel koleksiyon (1879)



**Görsel 8.40:** Swanenburg (Svanebörg), Üniversite Kütüphanesi, Rijks Müzesi (1610)

Kullanılan öğeler, figürler ve objelerle verilmek istenilen etkiye uygun olarak farklı kompozisyon çalışmaları yapılır. Kompozisyon içinde bulunan figür, obje gibi elemanların arasındaki ilişki ışık-gölge unsuruyla ifade edilir (Görsel 8.41).

**Görsel 8.41:** Bedri Kulları, Alman Çeşmesi, Ankara Resim Heykel Müzesi (?)





#### 8.4. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Belirlenen Konuya Uygun Mekân İçinde Figürlü İmgesel Çizim Uygulaması

#### Kullanılacak Araç Gereç

Resim kâğıdı (35x50 cm), resim kalemi çeşitleri, silgi, duralit

**Amaç:** Verilen konuya uygun ikili insan ve hayvan figürü imgesel resmi çizimi yapmak.

**“Oturma odasında yaşlı bir kadın televizyon izleyerek örgü örmektedir.”**

**Verilen örnek olaya uygun olarak uygulama basamakları doğrultusunda imgesel resim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu’na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Perspektif kurallarına göre kaçış çizgisi ve kaçış noktasını belirleyiniz.
4. Çalışılacak yüzey üzerinde figür ve diğer objelerin yeri ile ölçüsünü belirleyiniz.
5. Figür ve objelerin hacmini belirleyip, perspektif kurallarına uygun olarak geometrik formları oluşturunuz.
6. Vücudun hareketiyle ilgili pozisyonuna uygun olarak bel kemiği ve kalçaya göre figüre oturma pozisyonu veriniz.
7. Figür çiziminde kullanılan oran-orantı kurallarına dikkat ediniz.
8. El, kol, bacak ve yüz çiziminde kullanılan kurallara dikkat ediniz.
9. Objelerin çiziminde kullanılan yöntemlere dikkat ediniz.
10. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve tonlama değerlerini kullanarak çalışmaya hacim veriniz.
11. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
12. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
13. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Verilen konuya uygun taslak çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Perspektif kurallarına uygun, kaçış çizgisini ve kaçış noktasını çizerek resim kâğıdına figürün ve objelerin geometrik kurgusunu yerleştirdi.					
6.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak figürün desenini çizdi.					
7.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak objelerin desenini çizdi.					
8.	İşığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve ton değerlerini kullanarak çalışmasına hacim verdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



## 8.5. ÇOK FIGÜRLÜ KONULU İMGESEL KOMPOZİSYONU



**Görsel 8.42:** Süzî, minyatür tasviri (Hâtîfî'nin "Hüsrev ile Şirin" eserinden), Metropolitan Müzesi (1499)

Çok figürlü konulu kompozisyonlar çeşitli başlıklar altında ifade edilir.

### 8.5.1. Edebî Ürünün İmgesel Kompozisyon

Edebiyat ve resim sanatlarına ait eserler estetik haz uyandırır. Bu ortak nokta her iki sanat dalını birbiriyle ilişkilendirir. Herhangi bir edebî eser veya üründen yola çıkılarak yapılan imgesel resimlerin temelinde hayal gücü büyük rol oynar. Bir edebî eseri okuyup, hayal ederek tek karede resimlemek çok sayıda alıştırmaya bağlıdır. Ayrıca resme konu olan edebî esere ait dönemin giysileri ile mekân ve yaşam özelliklerinin iyi bilinmesi, tasarımın oluşumunu kolaylaştırır (Görsel 8.42).

Esere ait mesaj ve duygunun resim diline doğru şekilde yansıtılması gerekir. Edebî bir eserin imgesel tasarımı yapılırken ana karakterlerin belirleyici unsurları saptanmalıdır (Görsel 8.43).

**Görsel 8.43:** Ratip Tahir, Ergenekon I, Ankara Resim Heykel Müzesi (1935)



Çizimler verilen şu bilgiler doğrultusunda yapılır:

- Öncelikle ana karakter ve masalda geçen karakterlerin kişilik özelliklerinin eserde nasıl betimlendiği ayrıntılı şekilde bilinmelidir.
- Karakterlerin anatomik yapıları, vücut oranları ve çeşitli hareketleri iyi tasarlanmalıdır.
- Perspektif bilgileri kullanılmalı, kabataslak eskizler yapılarak kompozisyona karar verilmelidir.
- Yapılan eskizlerde karakterlerin kurgu içindeki yeri ve hareketleri doğru analiz edilmelidir.
- Bir figür yerine birkaç tane figür kullanılarak diğer elemanlarla çalışma desteklenmelidir (Görsel 8.44).
- Gerçeğe uygun olmayan tasarımlar yapıldığında hayal gücü sayesinde izleyicinin şaşırması sağlanarak ilgi çekilmelidir.
- Konu ne olursa olsun hikâye ve mesajı anlatmak için ipucu kullanılmalıdır.
- Verilen mesajı hissettirmek için tasvirler kullanılmalı ve izleyicinin hayal etmesi sağlanmalıdır.
- Ana karakter merkezde olmalıdır. Kahraman, anlatılmak istenen hikâyeye uygun olarak istendiği kadar belirgin hâle getirilmeli ya da gizli kullanılmalıdır (Görsel 8.45).
- Denge doğru kullanılmalı, öğeler kompozisyonu bozmayacak şekilde eşit dağıtılmalıdır.
- Mesafe doğru belirlenmeli ve perspektif doğru şekilde kullanılmalıdır. Yakındaki figürler büyük ve daha canlı renklerde, uzaktaki figürler küçük ve netliği azaltılarak çizilmelidir (Görsel 8.46).
- Görüntünün belli unsurlarını vurgulamak için ışık ve gölge kullanılmalıdır.
- İmgesel anlatım mantıklı olmalı ve karakterlerin buldukları mekâna ait oldukları hissi verilmelidir.
- Renklendirme yapılırken ilgili bölümün içeriğine uygun biçimde uygulama ve teknik seçilmelidir.
- Resmin içindeki her ayrıntı, anlatımı güçlendirmelidir.
- Kontrast, renk, ton, doku ve ritmin doğru bir şekilde kullanılmasına özen gösterilmelidir (Görsel 8.47).



**Görsel 8.44:** “Dede Korkut Hikâyeleri” konulu illüstrasyon çalışması



**Görsel 8.45:** “Dede Korkut Hikâyeleri” konulu illüstrasyon çalışması



**Görsel 8.46:** “Dede Korkut Hikâyeleri” konulu illüstrasyon çalışması



**Görsel 8.47:** “Derviş” konulu illüstrasyon çalışması



### 8.5.2. Ulusal Değerler ve Kahramanlarla İlgili İmgesel Kompozisyon

Bir milletin kendine has ve sahip olmaktan mutlu olduğu, övündüğü toplumsal ve kültürel olgulara **ulusal değer** denir. Bayrak sevgisi, gelenekler ve vatan toprağı buna örnek verilebilir (Görsel 8.48, 8.49, 8.50).



**Görsel 8.48:** Ruhi Arel, Atatürk'e İstikbal, Ankara Resim Heykel Müzesi (1927)



**Görsel 8.49:** Fazıl Epikman, İlk Meclis, Ankara Resim Heykel Müzesi (1960)



**Görsel 8.50:** İbrahim Çallı, Kurtuluş Savaşı'nda Zeybekler, Ankara Resim Heykel Müzesi (1917)



Millî kahraman, milletine hizmetlerde bulunan ve millet hayatında kalıcı izler bırakan kişidir (Görsel 8.51).

Ulusal değerler ve kahramanlarla ilgili imgesel çalışmalar yapılırken en başta taklit etme yöntemi kullanılır. Sanatın etik kuralları içinde çizerin kendine ve sorumlu olduğu kişilere karşı dürüst olmak gibi bir görevi vardır. Sanatçı resim yaparken taklit yöntemini sürekli kullanmak yerine kendi tarzını geliştirmelidir. Bu gelişim aşamasında fotoğraflardan yararlanılarak çizim yapılması fayda sağlayacaktır (Görsel 8.52).

Seçilen kahramana ait hikâye çok önemlidir. Figür, akla gelen ilk fikirle çizim yapılmadan zihinde tasarlanmalı ve olgunlaştırılmalıdır. Tasarımı yapılan figürün benzer çalışmalarını incelemek de çizimin farklı ve daha güzel biçimde ortaya çıkmasına katkı sağlar. Çizim yapan kişi, bir süre sonra konuya ait çizimleri bir araya getirerek arasında benzer olanları ayırır, kalanlar üzerinde değerlendirme yapar. Bu tip imgesel çizimlerde hikâyenin ana ve yardımcı karakterleri bulunur (Görsel 8.53).



**Görsel 8.51:** Feyzhan Duran, Atatürk Heykeli, Etnografya Müzesi (1927)



**Görsel 8.52:** Zonaro (Zonaro), İstanbul'un Fethi, İstanbul Millî Saraylar Müzesi (1907)



**Görsel 8.53:** Namık İsmail, Son Mermi, Ankara Resim Heykel Müzesi (1917)



Ana ve yardımcı karakterler birbirinden görsel olarak ayırt edici nitelikte olmalıdır. Ana karakterler, çizim alanının her zaman odak noktasında yani merkezde ve diğer kahramanlardan farklı olarak yer almalıdır. Yardımcı karakterler, ana karakterin tamamlayıcısı konumundadır. Yardımcı karakterler çizilirken üstlendikleri rol itibarıyla birbirlerinden farklı görsel ve fiziksel özellikleri iyi verilmelidir. Karakter seçiminde insani ve manevi değerleri taşıyan bireyler seçilmelidir. Karakter tasarımı sırasında karakterin cinsiyeti, yaşı, ten rengi, göz rengi, boyu, kilosunu vb. özellikler göz önünde bulundurulmalıdır (Görsel 8.54). Çizimlerde birden fazla kare kullanılacaksa ana karakterin giysileri hepsinde aynı olmalıdır. Hayvan karakterleri çiziminde de aynı kurallar geçerlidir.

**Görsel 8.54:** Şeref Akdik, Okula Kayıt, Ankara Resim Heykel Müzesi (1935)





### 8.5.3. Rüyalar ve Hayallerle İlgili İmgesel Kompozisyon

Rüya; uyku hâlinde görülen, zihinde canlanan hayal dizileridir. Rüya ya da hayal olan her şey gerçekmiş gibi yaşanır ve hissedilir. Rüyalar, günlük yaşamla ilgili olabildikleri gibi gerçeküstü de olabilirler. Rüyalarda gerçeğe aykırı olan birçok şey görülebilir. Buna örnek olarak bir kedinin insana dönüşmesi ya da ağaçların konuşması verilebilir. Rüya ve hayallerle birbirinden farklı objeler bir araya getirilerek imgesel resimler yapılır (Görsel 8.55, 8.56).



**Görsel 8.56:** Dali, Sınır, Metropolitan Müzesi (1950)

**Görsel 8.55:** Blake (Blek), Diriliş, Victoria ve Albert (Viktorya ve Albirt) Müzesi (1805)





**Görsel 8.57:** Leone (Lioni), Basketbol Maçı, Metropolitan Müzesi (1935)

#### 8.5.4. Sportif Etkinliklerle İlgili İmgesel Kompozisyon

Sportif etkinliklerle ilgili imgesel çalışmalarda bir sporcunun fotoğraf, gazete ve dergilerdeki görselleri incelenir. İlk çizimlerde bu fotoğraflardan yararlanılabilir. Sportif etkinliklerle hareket hissi taşıyan resimler oluşturulur (Görsel 8.57).

Hareket hissini verebilmek için hareketli insan ve hayvan çizimi kuralları uygulanmalıdır. Bu kurallar uygulanmazsa çizim durağan bir etkiye sahip olur. Sporcunun figür hareketleri ve çoklu görüntüler; dinamik denge, esneklik ve bulanıklık hissi yaratan çizgilerle ifade edilir (Görsel 8.58).

**Görsel 8.58:** Anshutz (Enjıdz), Güreş, Metropolitan Müzesi (?)





### 8.5.5. Sanat Etkinlikleri Konusunda İmgesel Kompozisyon

Sanat, insanlık yaşamı boyunca her dönemde yer edinmiş bir olgudur ve toplumların gelişmesine büyük katkı sağlar. Bu gelişimde toplumun dinlediği müzik, edebî eser okumaları, sergi, tiyatro gibi etkinliklere gitme sıklığı önemli yer tutar.

Anadolu kültürü geçmişte yapılan sanatsal faaliyetler yönünden oldukça zengindir. Örneğin Hitit kültüründe müzik ve dans ögesi önemli bir yere sahiptir. Yazılı belgelerde bazı inanışların tanrıları için yapılan kutlamalarda müzik ve dans ögesinin kullanıldığı yer alır. Çin kaynaklarında Uygur Türklerinin İslamiyet öncesi dönemde tiyatro ve drama sanatının yanında resim, müzik, heykel gibi sanat dallarında da geliştiği belirtilir. Geleneksel Türk tiyatrosunun ilk örneği Karagöz gölge oyunudur (Görsel 8.59). Bu oyunlar, konularını halk hikâyelerinden ve günlük yaşamdan alır. Oyunlardaki hikâyenin anlatımı, komedi tarzındadır.

Sanat etkinlikleriyle ilgili imgesel çalışmalar yapılırken şu bilgiler göz önünde bulundurulmalıdır:

- Sanatsal faaliyet ortamlarında gözlem yapmak, mekânsal kurgu için fayda sağlar.
- Resmi yapılacak figürlerin hangi kültürden geldiği kostümlerle ifade edilir. Bu konuda tiyatro, opera ve halk oyunlarında kullanılan kostüm örnekleri fayda sağlar.
- Çizim yapılırken önce figürlerin hareket şekli ve vücut kuvvetinin oluşturduğu yönü tespit etmek için bir çizgi çizilir.
- Figür için model referans alınabilir. Modelin verdiği pozu kullanmakta sakınca yoktur ama kopya yapmak doğru değildir.
- Hareketi yakalamak ve doğru ifade etmek için çok sayıda hareketli figür çizimi yapılır.
- Kadın, erkek ve çocuk figürlerinin vücut farklılıkları ve çizim yöntemleri göz önünde bulundurularak çizim yapılır (Görsel 8.60, 8.61).



**Görsel 8.59:** Orhan Peker, Aşık Veysel, Ankara Resim Heykel Müzesi (1971)



**Görsel 8.60:** Mustafa Aslıer, İki Zeybek, Hacettepe Sanat Müzesi (2005)



**Görsel 8.61:** Karagöz ve Hacivat gölge oyunu, imgesel resim

### 8.5.6. Gelenek, Görenek ve Eğlencelerle İlgili İmgesel Kompozisyon



**GörSEL 8.62:** Nuri İyem, İsimli, özel koleksiyon (1970)

Bir toplumun düşüncesi, yaşam şekli ve kültürel yapısı sanat eserlerine yansır. Toplumlar arasında kültürel benzerlikler ve farklılıklar vardır. Sanat, bulunduğu kültür içinde insan ve toplumlar üzerinde etkin bir role sahiptir. Anadolu'nun her bölgesinin zengin bir kültür ve sanat kaynağı olması birçok sanatçıya ilham olmuştur. Anadolu'nun zengin kültürünü tuvale başarıyla yansıtan sanatçıların başında Bedri Rahmi Eyüboğlu, Nuri İyem, Neşet Günel, Turgut Zaim ve Malik Aksel gelir. Anadolu insanı geçmişten günümüze kadar gelen maddi ve manevi değerlerini estetik bir incelik ve saygıyla şekillendirmiştir. Bu estetik yaklaşıma mimaride, yemeklerde, kıyafetlerde, günlük eşyalarda vb. rastlamak mümkündür. Kültürün nesilden nesile aktarılabilmesi için her Türk vatandaşının kültürel değerlerinin farkına varması ve onlara sahip çıkması gerekir (GörSEL 8.62, 8.63, 8.64).



**GörSEL 8.63:** Turgut Zaim, Yörükler Köyü, Ankara Resim Heykel Müzesi (?)



**GörSEL 8.64:** Malik Aksel, Halı Dokuyanlar, Ankara Resim Heykel Müzesi (1936)



Gelenek ve göreneklerle ilgili imgesel çalışmaların yapılabilmesi için kültürün yerinde tanınması gerekir. Farklı yerlere yolculuk yapmak, farklı mekânlarda bulunmak, fotoğraf çekmek, farklı konularla ilgili kitap ve dokümanları okumak ve incelemek kültürel birikim için fayda sağlar (Görsel 8.65). Seyahat edilen yerlerdeki müzeleri gezmek, imkân varsa hızlı eskizler yapmak ve kültür tarihini gözlemlemek, imgesel tasarımın şekillenmesine katkı sağlar (Görsel 8.66).



**Görsel 8.65:** Duran Karaca, Yağmur Duası, Ankara Resim Heykel Müzesi (1978)



**Görsel 8.66:** Kayıhan Keskinok, Karadeniz Düğünü, Ankara Resim Heykel Müzesi (?)



**Görsel 8.67:** Emel Korutürk, Türk Çocuğunun Atatürk'e Şükranı, Ankara Resim Heykel Müzesi (1977)

### 8.5.7. Manevi Değerlerimizle İlgili İmgesel Kompozisyon

İçinde bulunulan kültürdeki davranışların iyi olup olmadığını belirleyen ölçüt, manevi değerlerdir. Bir milletin varlığını sürdürebilmesi için manevi değerleri büyük öneme sahiptir. Bu değerlerine sahip çıkamayan milletler millî benliklerini kaybeder. Türk milletinin millî, ahlaki, manevi, kültürel ve insani değerlerini özümseyen, koruyan, geliştiren; ailesini, vatanını ve milletini seven bir yapısı vardır (Görsel 8.67, 8.68).



**Görsel 8.68:** Nuri İyem, Dededen Toruna, Ankara Resim Heykel Müzesi (1981)

**Görsel 8.69:** Gerome (Jehom), Amr Camisi'nde İbadet, Metropolitan Müzesi (1871)



Türk mimari yapısına bakıldığında mezar başlarında kedi, köpek ve kuşların su ihtiyacını karşılaması için oyukların; camilerde kuşların barınması için kuş evlerinin yapıldığı görülür. Manevi değerlerle ilgili çalışmalar yapılırken kültürel yapı ve değerlerin farkında olmak gerekir. Değerler, sanat aracılığıyla hem kültürün tanıtımını yapar hem de sürekliliğini sağlar. Değerlerin imgesel çizimlerde kullanılabilmesi için iyi bilinmeleri ve benimsenmeleri gerekir. Anadolu'da yaşayan ünlü düşünürler ve halk ozanları iyi tanınmalı, felsefeleri doğru şekilde araştırılmalıdır. Bu bilgilere dayanılarak yapılan imgesel resim uygulamaları daha etkili bir sonuca ulaşır (Görsel 8.69).



<b>8.5. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Ulusal Değerleri Konu Alan Figürlü İmgesel Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim kalemi çeşitleri, silgi, duralit	
<b>Amaç:</b> Verilen konuya uygun imgesel resim çizmek.	



**“Ey yükselen yeni nesil, gelecek sizindir. Cumhuriyeti biz kurduk; onu yükseltecek ve sürdüreceksiniz.”**

**“Bağımsızlığı için ölümü göze alan millet, insanlık haysiyet ve şerefine icabı olan bütün fedakârlığı yapmakla teselli bulur ve elbette esaret zincirini kendi eliyle boynuna geçiren miskin, haysiyetsiz bir millete nazaran dost ve düşman nazarındaki mevkii farklı olur.”**

**Mustafa Kemal ATATÜRK**

**Verilen yönergeye uygun olarak uygulama basamakları doğrultusunda imgesel resim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Çiziminize başlamadan önce resmin kahramanını odak noktasına alınız ve figürlerin yaşadıkları dönemi, konu içinde göz önünde bulundurunuz.
4. Perspektif kurallarına göre kaçış çizgisi ve kaçış noktasını belirleyiniz.
5. Çalışılacak yüzey üzerinde figürlerin ve diğer objelerin yerini ve ölçüsünü belirleyiniz.
6. Figürlerin ve objelerin hacmini belirleyip, perspektif kurallarına uygun olarak geometrik formlarını oluşturunuz.
7. Vücudun hareketiyle ilgili pozisyonuna uygun olarak bel kemiği ve kalçaya göre figüre oturma pozisyonu veriniz.
8. Figür çiziminde kullanılan oran-orantı kurallarına dikkat ediniz.
9. El, kol, bacak ve yüz çiziminde kullanılan kurallara dikkat ediniz.
10. Objelerin çiziminde kullanılan yöntemlere dikkat ediniz.
11. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve tonlama değerlerini kullanarak çalışmaya hacim veriniz.
12. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
13. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
14. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.



## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Verilen konuya uygun taslak çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Perspektif kurallarına uygun, kaçış çizgisini ve kaçış noktasını çizerek resim kâğıdına kahramanın ve diğer figürlerin geometrik kurgusunu yerleştirdi.					
6.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak kahraman ve yan karakter figürlerinin desenini çizdi.					
7.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak objelerin desenini çizdi.					
8.	Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve ton değerlerini kullanarak çalışmasına hacim verdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

<b>8.6. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Masal Kahramanlarını Konu Alan Figürlü İmgesel Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim kalemi çeşitleri, silgi, duralit	
<b>Amaç:</b> Masal kahramanlarını konu alan figürlü imgesel resim çizmek.	



**Keloğlan masallarından bir tanesini seçip, sınıf ortamında okuyarak masalı betimleyen imgesel resim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

### UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Çiziminize başlamadan önce resmin kahramanını odak noktasına alınız ve figürlerin konu içinde buldukları dönemi göz önünde bulundurunuz.
4. Perspektif kurallarına göre kaçış çizgisi ve kaçış noktasını belirleyiniz.
5. Çalışılacak yüzey üzerinde figürlerin ve diğer objelerin yerini ve ölçüsünü belirleyiniz.
6. Figürlerin ve objelerin hacmini belirleyip, perspektif kurallarına uygun olarak geometrik formları oluşturunuz.
7. Vücudun hareketiyle ilgili pozisyonuna uygun olarak bel kemiği ve kalçaya göre figüre oturma pozisyonu veriniz.
8. Figür çiziminde kullanılan oran-orantı kurallarına dikkat ediniz.
9. El, kol, bacak ve yüz çiziminde kullanılan kurallara dikkat ediniz.
10. Objelerin çiziminde kullanılan yöntemlere dikkat ediniz.
11. Kuru boya tekniğine uygun olarak resminizi renklendiriniz.
12. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
13. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
14. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Verilen konuya uygun taslak çalışması yaptı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Perspektif kurallarına uygun, kaçış çizgisini ve kaçış noktasını çizerek resim kâğıdına kahramanın ve diğer figürlerin geometrik kurgusunu yerleştirdi.					
6.	Oran-orantı ve perspektif kurallarını göz önünde bulundurarak kahraman ve yan karakter figürlerinin desenini çizdi.					
7.	Karakter tasarımı sırasında karakterin cinsiyeti, yaşı, ten rengi, göz rengi, boyu ve kilosunu doğru çizdi.					
8.	Kuru boyayla renklendirmeyi tekniğe uygun gerçekleştirdi.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



<b>8.7. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Sanat Etkinliği İmgesel Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim kalemi çeşitleri, silgi, duralit	
<b>Amaç:</b> Verilen konuya uygun imgesel resim çizmek.	



“Öğrenciler öğretmenleri ile birlikte, sanat galerisinde ünlü bir ressamın sergisini izlemeye gitmişlerdir.”

**Verilen örnek olaya uygun olarak uygulama basamakları doğrultusunda imgesel resim uygulamanızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Perspektif kurallarına göre kaçış çizgisi ve kaçış noktasını belirleyiniz.
4. Çalışılacak yüzey üzerinde figürlerin ve diğer objelerin yerini ve ölçüsünü belirleyiniz.
5. Figürlerin ve objelerin hacmini belirleyerek, perspektif kurallarına uygun olarak geometrik formlarını oluşturunuz.
6. Vücut hareketiyle ilgili pozisyonuna uygun olarak bel kemiği ve kalçaya göre figürlere hareket veriniz.
7. Figür çiziminde kullanılan oran-orantı kurallarına dikkat ediniz.
8. El, kol, bacak ve yüz çiziminde kullanılan kurallara dikkat ediniz.
9. Objelerin çiziminde kullanılan yöntemlere dikkat ediniz.
10. Işığın geliş yönünü dikkate alıp, çizgi ve tonlama değerlerini kullanarak çalışmaya hacim veriniz.
11. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
12. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
13. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Seçtiği ürün veya hizmetle ilgili senaryoyu yazdı.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Resim kâğıdına perspektif kurallarına uygun olarak figürlerin geometrik kurgusunu yerleştirdi.					
6.	Oran-orantı kurallarına göre karakter figürlerinin desenini karikatürize ederek çizdi.					
7.	Karakter tasarımı sırasında karakterin cinsiyeti, yaşı, ten rengi, göz rengi, boyu ve kilosunu doğru çizdi.					
8.	İşığın geliş yönüne göre açıklık-koyuluk değerlerini kullanarak çalışmasını tamamladı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

**Prof. Dr. Mustafa AYAZ**

Çağdaş Türk resim sanatının önde gelen isimlerinden biri olan Mustafa Ayaz, 1938 yılında Trabzon'da doğdu. II. Dünya Savaşı'nın bunalımlı yıllarına rastlayan çocukluğu, yoksulluk ve hastalıklarla geçti. İlkokula ancak 10 yaşındayken başlama olanağı bulan Ayaz, 1953'te Erzurum Pulur Köy Enstitüsüne girdi. Ortaokul son sınıftayken resme olan ilgisi hocalarının dikkatini çekince İstanbul Çapa İlk Öğretmen Okulunun Resim Semineri sınavlarına girmesi önerildi. 1956'da sınavı kazanarak 1959 yılında bu okuldan mezun oldu. Bir yıl ilkokul hocalığından sonra, 1960-1963 yılları arasında Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümünde

lisans eğitimini tamamladı. Çorum İlköğretim Okulunda 3 yıl resim öğretmenliği ve atölye şefliği yapan Ayaz, 1966'da Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü asistanlık sınavını kazanarak 1984 yılına kadar aynı okulda öğretim görevlisi olarak çalıştı. 1984'te Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesine geçerek 1987 yılında buradan emekli oldu. 1987'de profesör olan Ayaz, aynı yıl Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesine atanarak 1988 yılında görevinden ayrıldı.

Yurt içinde ve yurt dışında birçok uluslararası sergi, sanat fuarı ve bienallere katılan sanatçı, birçok ödülün de sahibidir.

Gecekonduyan Çağdaş Bir Müzeye...

"1974 yılında, Yenimahalle-Şentepe'de gecekonduyu yaptığım zaman dünyalar benim olmuştu. Artık hem ailemin hem de resimlerimin bir yuvası vardı. Çevrenin sanatsal bir mekâna dönüşmesi için de bahçe duvarına bir kabartma tasarlamıştım. Böylece benim gecekondu sıradan olmaktan öte Mustafa Ayaz'ın sanat evi olarak yaşayacaktı.

Evin bodrumunu atölye olarak kullanıyordum. En güzel eserlerimi de orada yaptım. Yıllar geçti, resimlerim çoğaldı. 2002 yılında, kendi adıma çağdaş bir müze yapma gereksinimi duydum. Hemen kolları sıvadım. Umduğumun çok çok üstünde bir işi başardım, hem de bir kuruş yardım almadan. Halktan aldığımı yine halka vererek...

Müzenin hayali ve sevinci ile uykularım kaçırıyordu. Artık resim yapmıyor, bina ile ilgili projeler tasarlıyor, planlar çiziyordum. Amacım bir müze binası inşa etmek değildi. Yapıtlarımın güvenli bir barınağı olsun, orada sonsuza dek yaşayabilsin ve kalıcı olsunlar diye düşünüyordum. Böylece 30 yıllık hayallerim gerçeğe dönüşecekti, gecekonduyan çağdaş bir müzeye..."



### Sanat Anlayışı

“Sanat bana göre aşkın, yaşama sevincinin ve geleceğe yönelik isteklerin plastik değerlere dönüştürülmesidir. Günlük yaşamda beni etkileyen olay, coşku ve düşünceleri kalıcı kılmak ve onların anısını tekrar yaşamak için resim yaparım. Resim sanatı benim mesleğim değil, nefesimdir. Onunla soluyor, onunla yaşıyorum. Elime kâğıt kalem almadan, boyaya bulaşmadan duramam. Amacım sıradan resim yapmak değil, çizerek boyayarak düşünmek, çizerek boyayarak sevmek, mutlu olmak ve yaşamı sürdürmek. Söz ve yazı ile anlatamadıklarımı renk ve çizgilerle tuval üzerinde arıyor, mutlu oluyorum. Bu arayış, sanatçının bir çeşit kendini yazması oluyor. Plastik öğelerle kendimi ararken doğasal ve düşsel değerler, sanatsal değerlere dönüşüyor. Kompozisyon şemasının oluşmasında, sanatçının kişiliği ve sanatsal düşünme biçimi önemli olduğuna göre yapıtlarım kişiliğimin bir aynası ve göstergesidir. Yaptığım tek şey, kendime özgü yeni bir plastik düzen kurmak.

İyi ve güzel şeyler hep zorlukla elde edildiğine göre sürekli çalışıp kristalize olmuş çağdaş değerlere ulaşmak istiyorum. Hep daha yenisini arama, hep en güzelin peşinde koşma arzusu, doyumsuzluk ve yaratma sancıları bir burgu gibi midemi de deliyor, beynimi de. Yaklaşıp da yakalayamamak insana ızdırap veriyor. Yaratmayı bu denli yakında duymasam üzülmeyeceğim. Ama kıl payı ondan uzak kalmak uykularımı kaçırıyor. Anlaşıyor ki güzeli arayıp bulma savaşı sürecek ve bu süreç içerisinde ortaya konan yapıtlar da daha sonrakileri irdeleyecek.”

### Mustafa Ayaz Müzesi



Mustafa Ayaz Müzesi, çağdaş Türk resim sanatının önde gelen isimlerinden Prof. Dr. Mustafa Ayaz’ın kendi olanaklarıyla başkent Ankara’ya kazandırdığı, sanatsal birikimlerinin eseridir.

2009 yılında vakıf olarak faaliyete geçen müze, Türkiye’de amacına yönelik olarak sıfırdan müze olarak projelendirilen, ilk kişisel plastik sanatlar müzesi olma özelliğini taşımaktadır.

1720 m<sup>2</sup> bir alan üzerinde, 7 kattan oluşan ve 5000 m<sup>2</sup> kullanım alanı olan müzede galeriler, resim atölyeleri, kütüphane, hediyelik eşya bölümü ve müze kafe bulunmaktadır.

Müzenin 1, 2 ve 3. katlarında Mustafa Ayaz’ın vakfa bağışlamış olduğu 1968 ve 2008 yıllarına ait yağlı boya, sulu boya, pastel ve kara kalem çalışmaları sergilenmektedir.

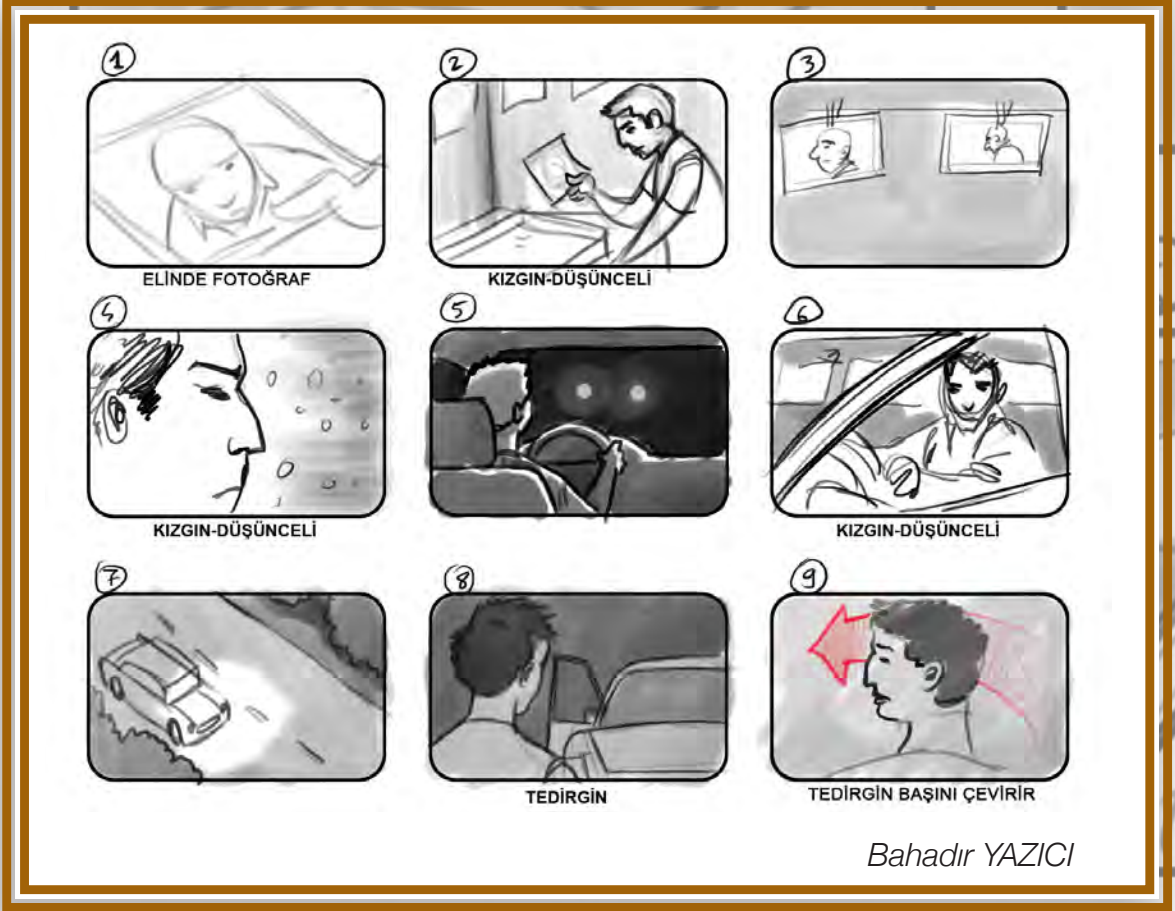
Giriş katında yer alan Mustafa Ayaz Sanat Galerisi, çağdaş plastik sanatların gelişmesi yolunda yerli ve yabancı sanatçılara yönelik periyodik sergiler ve farklı sanatsal etkinlikler düzenleyerek sanatseverlerle buluşmaya devam etmektedir.

Mustafa Ayaz Müzesi’nde bulunan atölyelerde ise çocuklara ve yetişkinlere yönelik resim, heykel ve seramik kursları verilmektedir.

Müze ve galeri, pazartesi günleri hariç her gün 10.00-17.30 saatleri arasında ziyaret edilebilir.

# 9. ÖĞRENME BİRİMİ

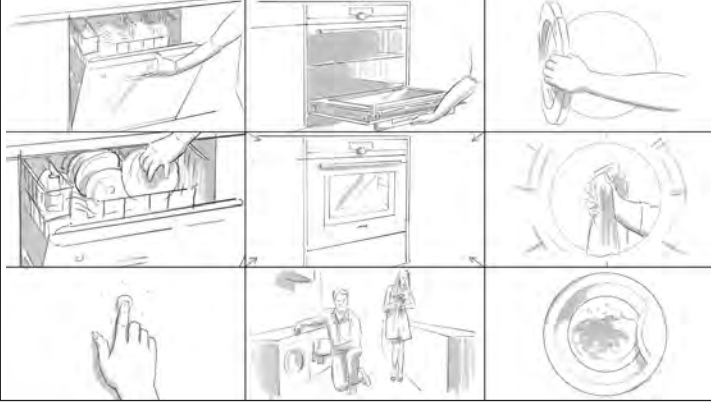
## STORYBOARD (HİKÂYE PANOSU)



### KONULAR

- 9.1. KARAKTER OLUŞTURMA
- 9.2. STORYBOARD (HİKÂYE PANOSU) HAZIRLAMA
- 9.3. STORYBOARD RENKLENDİRME ÇALIŞMALARI

## 9.1. KARAKTER OLUŞTURMA



**Görsel 9.1:** “Elektronik eşyaların kullanımı” konulu storyboard çalışması

Storyboard (storiybort), yazar veya senaristin aklında oluşturduğu hikâyenin ekran şeklinde kare kare açıklanması olarak tanımlanır. Öykü tablosu ya da hikâye panosu olarak da adlandırılır. Hikâye veya senaryosunun kareler içinde, film şeridine benzer şekilde, sadece önemli sahnelerinin resmedildiği çalışmalardır. Reklam çalışmaları ve resimlendirmelerinde hedef kitlenin dikkati çekilerek ürün veya hizmet üzerine odaklanması sağlanır (Görsel 9.1).

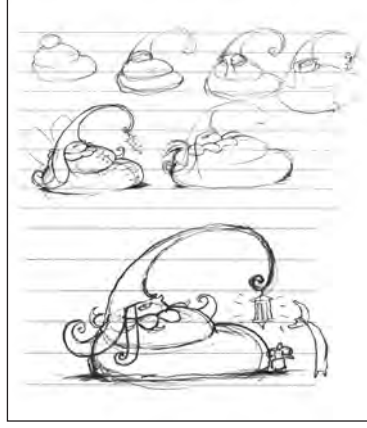
Resimleme, bir hikâyeye bağlı olarak yapılan çizimlerin konunun farklı bir iletişim aracına ihtiyaç duyulmadan, görselleştirilerek açıklanmasıdır. Görsel iletişimin önemli bir unsurudur. Daha sonra ürün veya hizmetin belirli özellikleri ön plana çıkarılarak üreticilerle hedef kitle arasında görsel iletişim kurulur. Hedef kitlenin ürün veya hizmetle ilgili düşünmesi ve harekete geçmesi için reklam resimlemesi yapılır. Resimleme işini yapacak kişi ürünü veya hizmeti iyi bilmeli, hedef kitlenin ihtiyaç ve talepleri doğrultusunda çalışmalıdır. Reklam resimlendirmeleri bir ürün veya hizmeti tanıtırken görsel iletişim sağladığı için ayrıntıların önemli olduğu çalışmalardır (Görsel 9.2).



**Görsel 9.2:** “Ofis toplantısı” konulu storyboard dijital çizim çalışması



Storyboard resimlerinde karakter önemli bir unsurdur. Karakter çizim aşamasında, yazarın yarattığı karaktere uygun resimleme yapılmalıdır. Resimlemede hikâyeye uygun olaylar, kişi veya kişiler hem ürünü iyi yansıtmalı hem de hedef kitleye doğru şekilde hitap etmelidir. Resimlemede verilen mesaj anlaşılır olmalıdır. Mesaj aktarımında kullanılan karakterler hedef kitlenin kendi hayatıyla özdeşleştirme yaparak anlayabileceği nitelikte resmedilmelidir. Karakter çizimleri senaryoya uygun olarak öyküde verilen betimlemeler doğrultusunda yapılır (Görsel 9.3).



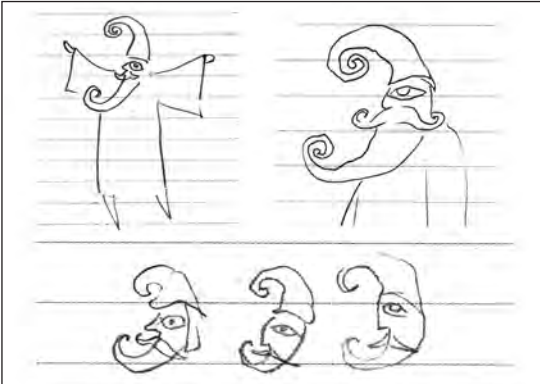
**Görsel 9.3:** Uğur Erbaş, karakter oluşturma çizim aşamaları



**Görsel 9.4:** Uğur Erbaş, dijital ortamda renklendirilmiş karakter çalışması

Resimlemeyle birlikte kullanılacak yazıların birbiriyle örtüşmesi, hedef kitlenin algı düzeyinde olumlu bir etki sağlayarak kargaşaya engel olur. Resimleme sırasında hikâyede anlatılan karakterlerin fiziksel ve karakteristik özelliklerine bağlı kalınmalıdır (Görsel 9.4).

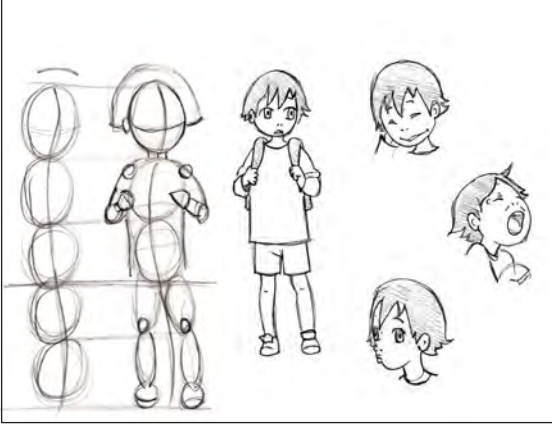
Storyboard hazırlarken hedef kitlenin yaş grubu, cinsiyet vb. özellikleri de göz önünde bulundurulmalıdır. Karakterler resimlendirilirken eskiz aşamasından son aşamaya kadar karakterin ne yaptığıyla ilgili bilgiler görselleştirilmelidir. Beden dili kullanılmayan mimiksiz, hareketsiz karakterler istenilen etkiyi vermekte yetersiz kalabilir, bazen de olumsuz bir etki yaratabilir (Görsel 9.5, 9.6).



**Görsel 9.5:** Uğur Erbaş, karakter oluşturma çizim aşamaları



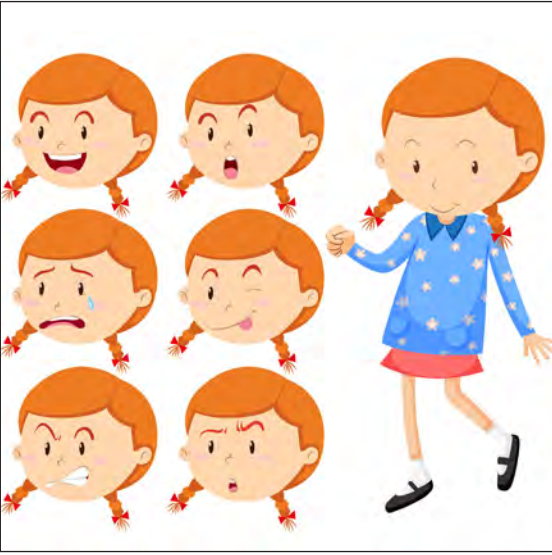
**Görsel 9.6:** Uğur Erbaş, dijital ortamda renklendirilmiş karakter çalışması



**Görsel 9.7:** Bir karakterin çizim aşamaları

Gözler karakter yaratımında resmin en önemli parçasıdır. Gözlerin abartılarak çizilmesi karakteri ilgi çekici hâle getirir. Bu, etkinin verilmesinde önemli bir unsurdur. Gözün yapısı, karakterin anlatmak istediklerinin görsel yolla iletilmesi için kaynak konumundadır. Büyük parlayan gözler mutluluk; mat, kısık ve nemli gözler ise hüznün vb. duyguları yansıtır (Görsel 9.7).

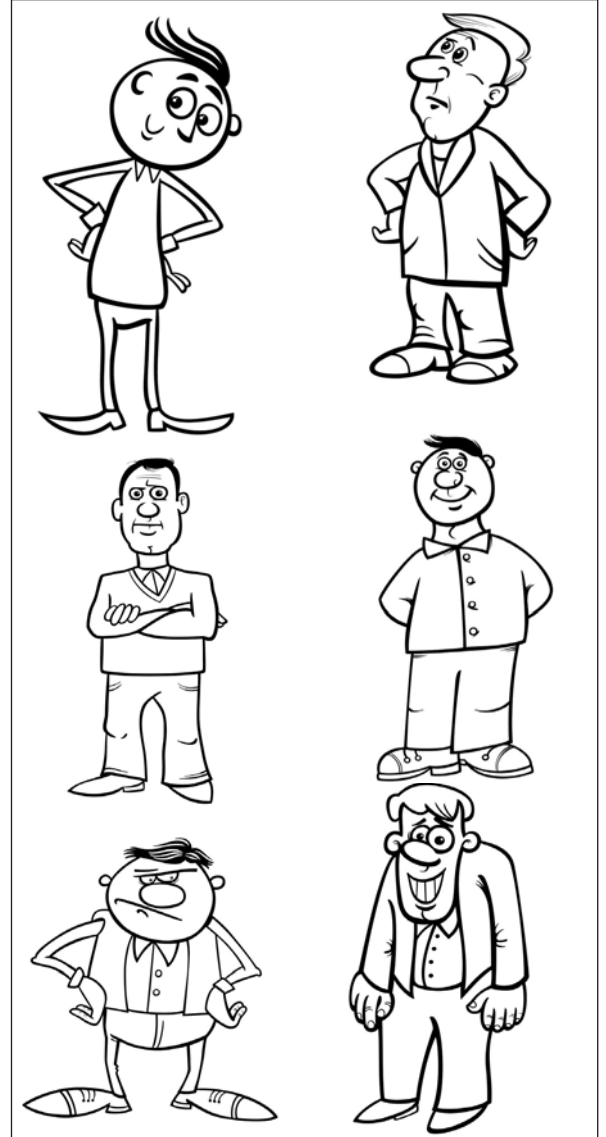
Dudak yapısı gözle bağlantılıdır ve karakterin duygu hâlinin yansıtılmasında büyük rol oynar. Dudaklar yukarıya doğru kıvrılarak çizildiğinde gülme, mutluluk; aşağıya doğru kıvrılarak çizildiğinde ise hüznün ve mutsuzluk ifadelerini anlatır (Görsel 9.8, 9.9, 9.10).



**Görsel 9.8:** Bir karakterin farklı mimiklerle dijital çizimi



**Görsel 9.9:** Farklı dudak ve göz ifadesi çizimleri



**Görsel 9.10:** Farklı mimiklerle karikatürize edilmiş karakter çizimleri



### 9.1.1. Karikatür Çizimlerine Uygun Karakter Çizimleri

Karikatür, anlam yüklenmiş resim olarak tanımlanır. Resim sanatının tüm teknik olanaklarıyla gülmece yani mizah yapma sanatı olan karikatür, çok eski dönemlerden beri yapılmaktadır. Kara kalem veya renkli, yazılı veya yazısız olabilir ancak karikatürlerin çoğunda yazı kullanılır. Yazı kullanılmayan karikatürlerde etki, karakterin yüz ifadesiyle verildiği için yüz çizimi önemlidir (Görsel 9.11).

Hikâye resimleme (illüstrasyon) ile karikatür arasında benzerlikler vardır. Reklam veya sunum amacıyla yapılan hikâye resimlerinde metin, başlık, slogan gibi yardımcı öğeler kullanılır (Görsel 9.12).

Storyboard içinde kullanılan resimlerle verilmek istenen konu, hedef kitleye yani müşteriye doğru şekilde ulaştırılmalıdır. Hikâye resimleri iletiyi aktarma özelliğiyle diğer resimlerden ayrılır (Görsel 9.13). Görsel iletişimin kullanıldığı ve mesaj verilmek istenen her yerde hikâye resimleme kullanılır.



Görsel 9.11: Karikatürize edilmiş farklı karakter çizimleri



Görsel 9.12: İstanbul'un tanıtımı için yapılmış reklam tasarım çalışması



Görsel 9.13: "İş yönetiminde stres" konulu storyboard çalışması





**Görsel 9.14:** Hareketli karakter çizimleri



**Görsel 9.15:** Renklendirilmiş hareketli karakter çizimi



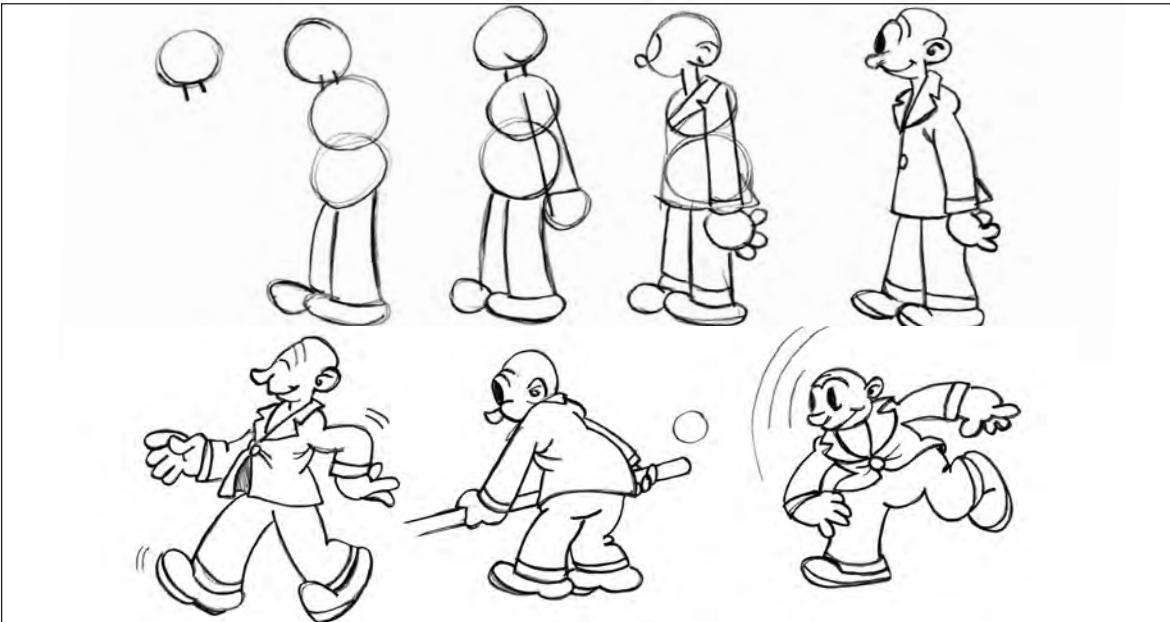
**Görsel 9.16:** Abartılı karakter çizimi

Karakter resimlenirken öncelikle ana hatlar belirlenmelidir. Çizim aşamasında gerekli olan öğeler karakterin yaşı, cinsiyeti, görünüşü ve kişilik özellikleridir. Karikatür çizimlerinde göz, kafa, el ve ayakların vücuda göre abartılı olacak şekilde büyük ifade edilmesi çekicilik yaratır. Karakterlerin kıyafetleri ve hareketleri, karikatür çizimlerinde önemlidir.

Kıyafetin çizimi, anatomik yapı düşünülerek yapılmalıdır. Kıyafetin kırışıklıkları ve gerginlikleri, kumaşın toparlanma durumları sade bir şekilde çizilmelidir. Kıyafetin tasarım ve tarzı, karakterin ön plana çıkarılmasında önemli bir rol oynar (Görsel 9.14, 9.15, 9.16).

Karikatür çizilirken öncelikle neyin, nasıl çizilmesi gerektiğine karar verilir. Karakter veya karakterler, nesnelerin yerleştirileceği yerler, yazı kullanılacaksa nerede kullanılacağı, duruşlar, jestler ve mimiklerle ilgili planlama yapılmalıdır.

Planlamayla ilgili yapılan taslak çizimlerin en iyisi seçilmelidir. Portre, figür, el ve ayak çizimlerinde kurallar bu çizimlerde de uygulanır. Karikatür çiziminde karakterin özelliklerine uygun biçimde vücudun bazı bölgelerinde abartıya kaçılmış uygulamalar yapılabilir (Görsel 9.17).



**Görsel 9.17:** Hareketli karakter çizim aşamaları

<b>9.1. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Storyboard İçin Karakter Çizim Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, resim kalemleri, silgi, çeşitli görsel kaynaklar	
<b>Amaç:</b> Figür, imgesel ve portre çiziminde kullanılan kurallara dikkat ederek storyboard için karakter çizimi yapmak.	



**Kendinize ait bir firma ismi, ürün veya hizmet belirleyiniz. Ürün veya hizmete ait öne çıkan özellikler ile reklamın senaryosunu yazınız. Senaryonuzda kullanacağınız önemli noktaları belirleyerek bunlarla ilgili en az iki adet çizim yapınız. Uygulama basamakları doğrultusunda karakter çiziminizi yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Senaryonuza uygun olarak kaç kare kullanacağınıza karar veriniz.
4. Çiziminize başlamadan önce resmin kahramanını odak noktasına alınız ve konu içinde figürlerin ait olduğu dönemi göz önünde bulundurunuz.
5. Perspektif kurallarına göre kaçış çizgisi ve kaçış noktasını belirleyiniz.
6. Çalışılacak yüzey üzerinde figürlerin ve diğer objelerin yerini ve ölçüsünü belirleyiniz.
7. Figürlerin ve objelerin hacmini belirleyip, perspektif kurallarına uygun olarak geometrik formlarını oluşturunuz.
8. Vücudun hareketiyle ilgili pozisyonuna uygun olarak bel kemiği ve kalçaya göre figüre oturma pozisyonu veriniz.
9. Figür çiziminde kullanılan oran-orantı kurallarına dikkat ediniz.
10. El, kol, bacak ve yüz çiziminde kullanılan kurallara dikkat ediniz.
11. Karakterin senaryoda geçen özelliklerine göre karikatürlerde kullanılan abartılı çizimleri kullanınız.
12. Senaryoda geçen objelerin çiziminde kullanılan yöntemlere dikkat ediniz.
13. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
14. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
15. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Seçtiği ürün veya hizmetle ilgili senaryo ve diğer çizimleri gözden geçirerek inceledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Senaryosuna ve resimlere uygun olarak harf araştırmaları yaptı.					
6.	Metin alanlarını cetvelle çizip belirleyerek kelimeleri okunaklı olarak yazdı.					
7.	Cümleleri bölerken akıcılığın bozulmamasına dikkat etti.					
8.	Metni düzenledikten sonra metne ilgi çekicilik ve vurgu kazandırmak için renklendirme ve tonlama yaptı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						



## 9.2. STORYBOARD (HİKÂYE PANOSU) HAZIRLAMA

Storyboard çalışmaları en önemli nokta verilen konuya bağlı kalmaktır. Her çizilen karenin altına onunla ilgili eylemi açıklayan kısa ve anlaşılır bir metin yazılır. Storyboard tasarımı yapan kişi, kendisine verilen metni resimlendirir. Günümüzde çoğunlukla film çekimi sırasında oluşabilecek aksaklıkların önceden fark edilebilmesi için yapılır. Elle çizerek ya da dijital ortamdaki programlarla tasarlanırlar (Görsel 9.18, 9.19).



**Görsel 9.18:** Senaryoya uygun görüntü ve metin alanlarının çizimi



**Görsel 9.19:** Dijital ortamda hazırlanmış storyboard çalışması

### 9.2.1. Storyboardun Kullanım Alanları

Storyboard, çekimi yapılabilen ve görsel olarak izleyiciye ulaşan bütün alanlarda kullanılır. Sinema filmleri, TV dizileri ve reklamlar en çok kullanıldığı alanlardır. Storyboardlarda en basit figürler, resimler, hatta bilgisayarda hazırlanan animasyonlar kullanılabilir. Bu teknikler sanatsal açıdan çok iyi olmak zorunda değildir. Asıl amaç, hedef kitleye ulaşmaktır. Çizimlerin ne kadar detaylı olacağı ve renkli olup olmayacağı, çizim siparişi verenlerin isteğine bağlıdır. Storyboard ayrıca tiyatro, opera, animasyon, ürün ve hizmet tanıtımı alanlarında da kullanılır (Görsel 9.20).



**Görsel 9.20:** "Sindirella Masalı" konulu storyboard çalışması

### 9.2.2. Storyboard Hazırlamada İşlem Basamakları



Televizyon reklamları çoğunlukla 60, 30, 20 veya 10 saniyelik kısa sürelerle çekilir. Reklam filmlerinde görsel anlatım, işitsel anlatıma göre ön plandadır. Görüntülerle iletilecek mesaj doğru şekilde verilmelidir. Storyboard, ürün veya hizmet sahibi firmanın reklam maliyetini düşürmek amacıyla da kullanılır. Ürün veya hizmet senaryosu, farklı kesimden insanların okuyup anlayabileceği özellikte olmalıdır. Senaryonun resmedilmesindeki önemli noktalar şunlardır (Görsel 9.21):

- Hikâyede anlatılan hareketin gerçekleştiği mekân
- Hikâyenin gerçekleştiği zaman
- Etkileşimdeki insanlar
- Ürün veya hizmetin nasıl kullanıldığı
- Ürün veya hizmetin özellikleri

Ürün veya hizmete ait senaryo veya hikâye, televizyon ekranına benzer karelere bölünmüş ve içinde resimlerin bulunduğu kâğıtlardır. Bu karelerin altına açıklama için reklamda kullanılacak metinler yazılır. Storyboard, kullanım yerlerine göre bazı farklılıklar gösterir. Reklam veya sinema filmi için hazırlanıyorsa karelerin altında diyalog, müzik, efekt bilgileri vb. bulunur. Söz kullanılmayan çalışmalarda resimleri anlatan metinler karelerin altına yazılır. Bütün görüntüler, kamera ve oyuncu hareketleri 6 ila 36 kare içinde özetlenerek resmedilir. Bu nedenle temel ve belirleyici görüntüleri içerir. Kamera açısı, objektif, ışık, plan gibi teknik bilgilere yer verilmez. TV için hazırlanan storyboardlarda kareler sağ ve sol bölüm olarak ikiye ayrılır. Sağ bölümde görüntüyü tanımlayan ses ve metinler, sol bölümde ise resimler bulunur.

**Görsel 9.21:** Murat Kara, banka reklamı için storyboard çalışması (2013)



Storyboard hazırlanırken dikkat edilecek unsurlar şunlardır (Görsel 9.22):

- Tanıtımı yapılacak ürün veya hizmet en küçük ayrıntısına kadar incelenmelidir.
- Tanıtımı yapılacak ürün için yazılmış metnin kaç karede anlatılacağına karar verilmelidir.
- Karelerde yer alacak sahneler, metinle ilgili olmalı ve doğru ifade edilmelidir.
- Hedef kitlenin ilgisine yönelik görseller kullanılmalıdır.
- Çizimler kolay ve anlaşılır olmalıdır.
- Resimleme, ürünü ön plana çıkaracak şekilde yapılmalıdır.
- Her karenin altına açıklayıcı metinler yazılmalıdır.
- Ürünle ilgili kurumsal bir kimlik, amblem, logo vb. varsa kullanılmalıdır.



**Görsel 9.22:** “Market tanıtım reklamı” konulu storyboard çalışması

Storyboard hazırlama işlem basamaklarında dikkat edilecek unsurlar şunlardır:

- Senaryo yazılarak hazırlanmalıdır. Bu senaryoda ürün veya hizmetle ilgili tüm özellikler yansıtılmalıdır.
- Ürün veya hizmetin öne çıkması gereken özellikleriyle ilgili farklı çizimler yapılmalıdır.
- Önemli detaylar resmedilmelidir.
- Bir sanat çalışması olmasından çok, bir ürün veya hizmetle ilgili iletişim aracı olduğu düşünülerek çalışılmalıdır.
- Kareler, sayıları belirlenerek çizilmelidir.
- Ürüne veya hizmete odaklanılarak her karede aynı tarzda çizim yapılmalıdır.
- Ürün veya hizmete ait en önemli özellikler ön plana çıkarılmalıdır.
- Resimleme yapılırken senaryonun veya hikâyenin akışına uygun tarih ve zaman sırasına dikkat edilmelidir (Görsel 9.23).
- Karelerin altına gerekli açıklamalar yazılmalıdır.



**Görsel 9.23:** “Fabrika tanıtım reklamı” konulu storyboard çalışması

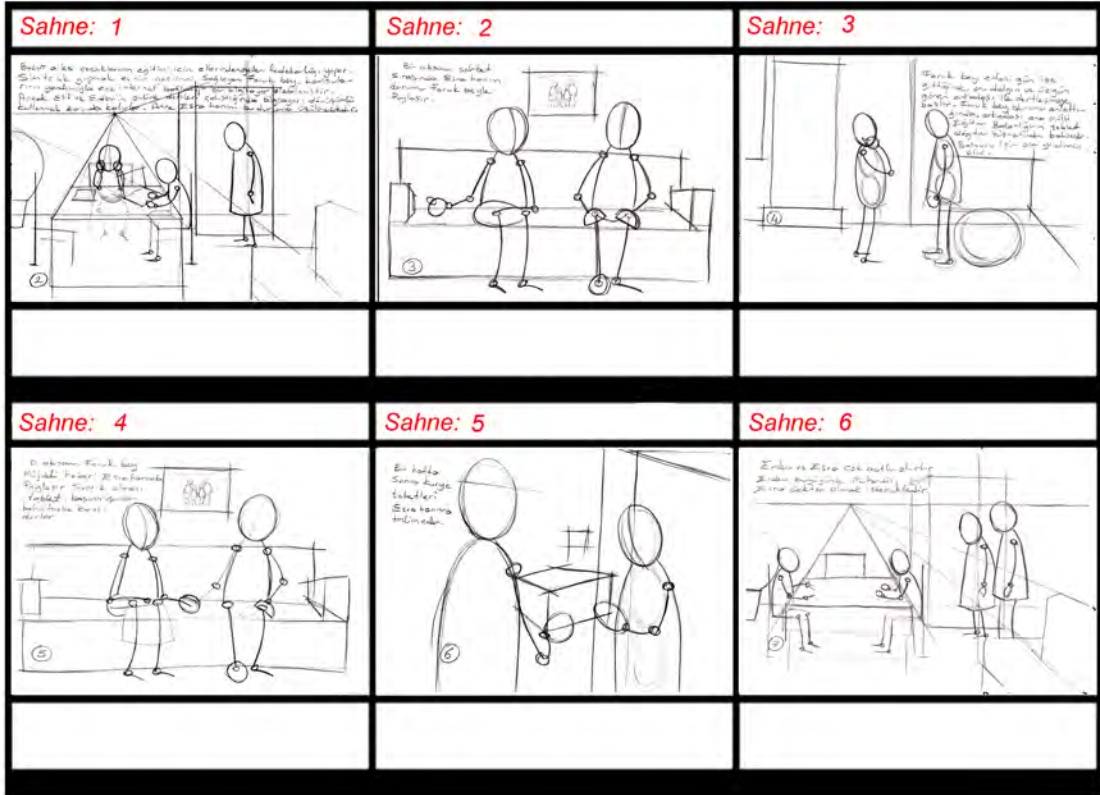


## Storyboard Örnek Uygulama

**Konu:** Millî Eğitim Bakanlığı Tablet Dağıtımı

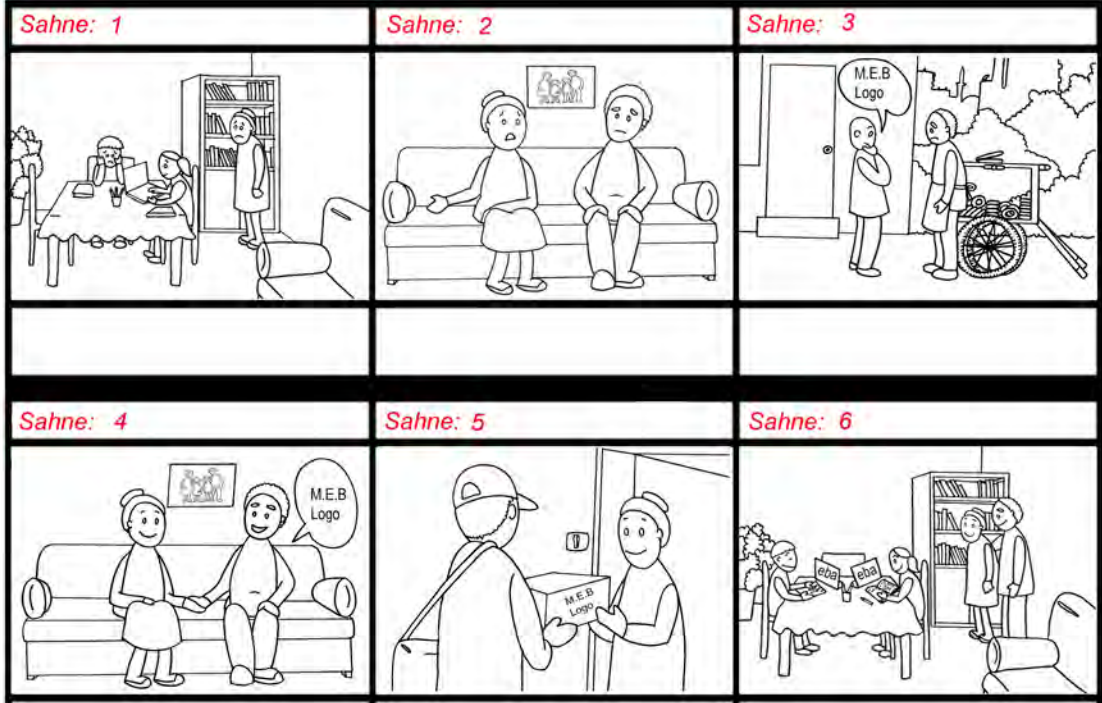
**Senaryo:** Bulut ailesi okula giden iki çocuğunun eğitimi için ellerinden geleni yapmaktadır. Evin babası Faruk Bey, simit satarak kısıtlı imkânlarla evini geçindirmektedir. Çocukları uzaktan eğitim sürecinde EBA üstünden derslere devam etmektedir. Ancak evde sadece bir bilgisayar bulunmakta ve çocukların dersleri aynı saate denk gelmektedir. Konuyu bir arkadaşıyla paylaşan Faruk Bey, Millî Eğitim Bakanlığının ihtiyaç sahibi öğrencilere tablet verdiğini öğrenir. Başvurunun nasıl yapıldığını öğrenerek durumunu Millî Eğitim Bakanlığının ilgili birimlerine iletir. Bir hafta sonra evin kapısı çalınır. Anne Esra Hanım kapıyı açar. Kargo, tabletleri getirmiştir.

### 1. Aşama: Karelerin belirlenerek senaryoya uygun taslak çizim yapımı (Görsel 9.24)



Görsel 9.24: Storyboard taslak çalışması, 1. aşama

### 2. Aşama: Senaryoya uygun olarak detay çiziminin yapılması (Görsel 9.25)



Görsel 9.25: Storyboard detay çalışması, 2. aşama

### 3. Aşama: Storyboard renklendirmesi (Görsel 9.26)



Görsel 9.26: Storyboard renklendirilmesi, 3. aşama



Görsel 9.27: Tipografi örnekleri



Görsel 9.28: Harf tasarım örneği



Görsel 9.29: Rakam tasarım örneği



Görsel 9.30: Reklam tasarım örneği

### 9.2.3. Storyboard Uygulamalarında Tipografi

Tipografi, kelimelerin sayfa üzerinde dizimidir. Harfleri, sözcük ve satırları belirlenmiş bir yüzey üzerinde şekle sokmaya yarayan bir sanat türü ve tekniğidir. Yazılı iletişimin bütün alanlarında kullanılan harf, sayı, sembol, çizgi ve noktalama işaretleri tipografik karakter olarak tanımlanır. Bu karakterler taşıdıkları anlamlar sayesinde bir duygu, düşünce veya fikri anlatmada kullanılır. Resim, duygu yoğunluğuyla iz bırakır ve sözcüklerle anlatımdan daha etkili olabilir. Aynı şekilde bir sözcük, milyonlarca resimle anlatılmak istenen duygu ve düşünceyi karşılayabilir. Resim, hissettirdiği duyguyla yazı ise hem taşıdığı anlam hem de sunum biçimiyle etki bırakır. Yazı tasarımında iletinin hedef kitleye ulaşarak, doğru şekilde anlaşılıp dikkat çekmesi amaçlanır. Bunun için kullanılacak sayfa alanı dikkate alınmalıdır. Metinler farklı şekillerde zenginleştirilerek kullanılır. Cümleleri bölerken akıcılığın bozulmamasına dikkat edilmelidir. Herhangi bir şeyin anlatımında veya değerlendirilmesinde zıtlıklar (kontrast) önemli bir etkiye sahiptir. Ölçü, aralık, renk, doku, biçim ve üslup zıtlıkları ilgi toplayarak canlı bir etki bırakır. Bununla birlikte uzun-kısa, ince-kalın, geniş-dar, mat-parlak, hafif-ağır vb. şekilde zıtlıklar da aynı etkilere sahiptir. Tipografi tasarımında şu zıtlıklar bir uyum içinde kullanılabilir (Görsel 9.27):

- Düz-eğik, statik-dinamik, geometrik-organik
- Büyük-küçük, koyu-açık, çizgi-nokta
- Koyu-açık, ince-kalın
- Büyük harf-küçük harf, statik-dinamik
- Hareketli-durağan
- Dairesel-düz, yumuşak-katı, sınırlı-sınırsız
- Geniş-dar

Storyboard çalışmaları yazı, resim ve fotoğraflarla anlam içeriğinde zıtlık yaratılarak gerçekleştirilebilir. Çalışmalardaki resim ve metinler sade ve konuyu açıklayıcı özelliklerde, sayfa alanı ve düzeniyle ilişki kurularak tasarlanmalıdır (Görsel 9.28, 9.29).

Görsel ve tipografik tasarım elemanları, kompozisyon ve tasarımda denge ilkeleri göz önünde bulundurularak bir araya getirilmelidir. Storyboard çalışmalarında tipografik öğeler büyük punto ve geniş satır aralıklarıyla okunaklı olacak şekilde kullanılmalıdır. Zemin renkleri, yazıların okunmasına engel olmayacak özellikte seçilmelidir. Tipografik öğeler, görselin etkisini tamamlayacak şekilde yerleştirilerek renklendirilmelidir (Görsel 9.30).





## 9.2. UYGULAMA

**Süre:** 6 ders saati

Storyboard İçin Tipografi Çizim Uygulaması

### Kullanılacak Araç Gereç

Resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, resim kalemleri, silgi, kuru boya kalemleri, cetvel, çeşitli görsel kaynaklar

**Amaç:** Konuya uygun nitelikte storyboard için tipografik çizim yapmak.

### 9.1. Uygulama’da yaptığınız çalışmalara uygun olarak uygulama basamakları doğrultusunda tipografi çalışmalarınızı yapınız.

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Harfleri daha düzgün ve sistemli çizebilmek için resim kâğıdınıza cetvelle metin alanları çiziniz.
4. Metinde kullanılacak harfler için farklı karakterlerle alıştırmalar yapınız.
5. Harf seçiminde konuya uygunluk ve okunaklılığa önem veriniz.
6. Metinleri, seçtiğiniz karakterlere bağlı kalarak metin alanlarına düzgün bir şekilde yerleştiriniz.
7. Cümleleri bölerken akıcılığın bozulmamasına dikkat ediniz.
8. Metnin düzenleme işlemini yaptıktan sonra metne ilgi çekicilik ve vurgu kazandırmak için renklendirme ve tonlama yapınız.
9. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
10. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
11. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Seçtiği ürün veya hizmetle ilgili senaryo resimlerini ve metinlerle ilgili çizimleri gözden geçirerek inceledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	İlk kareye yerleştirilen resimden başlayarak resimlerin kontur çizgilerini ince uçlu marker kalemle çizdi.					
6.	Resimleri, daha önce karar verdiği renk eskizine bağlı kalarak marker kalemleriyle açıklık-koyuluk ilkesine göre renklendirdi.					
7.	Resimlerin renklendirme aşaması bittikten sonra ilgili metni her karenin altına renkli kalemle dikkatlice yazdı.					
8.	Çalışmaları bittikten sonra ürün veya hizmetle ilgili hazırladığı storyboardla arkadaşlarına sunumunu yaptı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
<p><b>Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi:</b> Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan <math>10 \times 5 = 50</math> dir.</p> <p><b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b></p>						

### 9.3. STORYBOARD RENKLENDİRME ÇALIŞMALARI

Baskı teknikleri ve malzeme çeşitlerindeki gelişmeler, resimleme tekniklerinin uygulanmasında farklı olanaklar sağlamıştır. Renklendirme teknikleri çalışmalarda tek olarak ya da birlikte kullanılabilir. Bu yöntem ve teknikler görsel anlatımı güçlendirir. Resimleme renklendirmelerinde kurşun kalem, guaj boya, kuru boya, sulu boya, pastel boya, marker boya vb. malzemeler kullanılır (Görsel 9.31). Storyboard çalışmalarında çizim ve renklendirmeler bilgisayar programları kullanılarak da yapılabilir (Görsel 9.32, 9.33).



**Görsel 9.31:** Kuru kalem tekniğiyle renklendirme çalışması



**Görsel 9.32:** Dijital ortamda renklendirilmiş karakter çalışması



**Görsel 9.33:** Kuru kalem tekniğiyle renklendirilmiş karakter çalışması

#### 9.3.1. Marker Boyalar

Marker kalemler görsel sanatlar ve tasarımla uğraşan kişilerin kullandığı bir çizim malzemesidir. Kolay uygulanması ve renklendirmeyi daha hızlı tamamlamaya yardımcı olması nedeniyle tercih edilen saydam boyalardır (Görsel 9.34, 9.35).

Marker boyama tekniği sulu boya tekniğine benzer. Boya, sulu boya tekniğinde olduğu gibi renklendirme yapılırken ışıktan gölgeye geçişlerde katmanlar hâlinde (kat kat) uygulanır. Işık alan bölgelerde tek kat, gölge aldığı düşünülen bölgelerde ise birkaç kat uygulanır. Bu boyalar uygulanırken pürüzsüz ve parlak marker kâğıtlarının kullanılması tercih edilmelidir.



**Görsel 9.34:** Marker kalemler

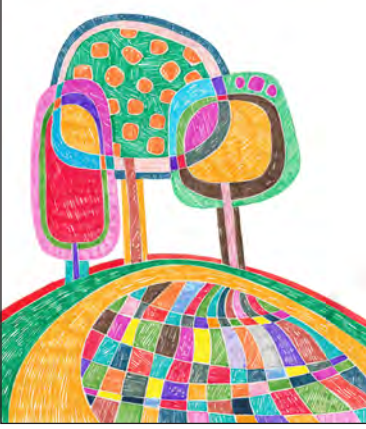


**Görsel 9.35:** Marker kalemlerle renklendirme çalışması





**Görsel 9.36:** Marker kalemlemlerle renklendirme çalışması



**Görsel 9.37:** Marker kalemlemlerle renklendirme çalışması

Marker boya uygulaması yapılırken şu bilgiler göz önünde bulundurulmalıdır:

- Keçeli kalemlere benzese de farklılıkları vardır. Renkler birbirine karışırken dağılımı zordur. Uygulama kâğıtlarına zarar vermez.
- Farklı uç kalınlıklarına sahiptir. Renk yelpazesi geniştir.
- Resimler açıktan koyuya doğru boyanır.
- Arka planlar ve açık renkli alanlar boyandıktan sonra koyu renklere geçilir.
- Tek kat kullanıldığında saydamdır. Katlar hâlinde kullanıldıkça renkleri koyulaşır ve kapatici özelliğe sahip olur.
- Uygulanan renklerin silinip yanlışların düzeltilme olasılığı bulunmadığı için dikkatli çalışılmalıdır (Görsel 9.36, 9.37, 9.38).
- Storyboard gibi çalışmalarda parlak renkler ve kontrastlar kullanılır.



**Görsel 9.38:** Marker kalemlemlerle renklendirme çalışması

<b>9.3. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
Storyboard Renklendirme Uygulaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim altlığı, farklı renkte marker kalemler, mürekkepli kalemler, kuru boya kalemleri, silgi, cetvel, sulu boya fırçaları	
<b>Amaç:</b> Konuya uygun nitelikte storyboard için hazırlanan resim ve tipografik çizimlerin renklendirmesini yapmak.	



**9.1. Uygulama’da yazdığınız senaryo ve ona uygun olarak çizdiğiniz resimleri marker kalemleriyle renklendiriniz. Tasarladığınız 9.2. Uygulama’da metinleri yazarak renklendiriniz. Renklendirme işleminin ardından storyboard karelerine yerleştiriniz. Uygulama basamakları doğrultusunda tipografi çalışmalarınızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Karelerde kullanılacak renklerle ilgili karar vermek için renkli eskizler hazırlayınız.
4. İlk kareye yerleştireceğiniz resimden başlayarak resim kalemiyle çizilmiş resmin kontur çizgileri üzerinden ince uçlu marker kalemle geçiniz.
5. Resimlerinizi marker kalemleriyle daha önce karar verdiğiniz renk eskizine bağlı kalarak açıklık-koyuluk ilkesine göre renklendiriniz.
6. Resimlerin renklendirilme aşaması bittikten sonra metinleri kendileriyle ilgili karelerin altına mürekkepli veya kuru boya kalemleriyle dikkatlice yazınız.
7. Çalışmalarınız bittikten sonra ürün veya hizmet için hazırladığınız storyboardla arkadaşlarınıza sunumunuzu yapınız.
8. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
9. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
10. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

## UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Seçtiği ürün veya hizmetle ilgili senaryo resimlerini ve metinlerle ilgili çizimleri gözden geçirerek inceledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Karakter tasarımı sırasında karakterin yaşını doğru yansıtip cinsiyet özellikleri, ten rengi, göz rengi, boy ve kilosunu doğru çizdi.					
6.	Senaryosuna ve resimlere uygun olarak, harf araştırmaları yaparak metin alanlarını belirledi.					
7.	Resimleri, daha önce karar verdiği renk eskizine bağlı kalarak marker kalemliyle açıklık-koyuluk ilkesine göre renklendirdi.					
8.	Resimlerin renklendirme aşaması bittikten sonra ilgili metni her karenin altına renkli kalemle dikkatlice yazdı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan $10 \times 5 = 50$ dir.						
<b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b>						



<b>9.4. UYGULAMA</b>	<b>Süre:</b> 6 ders saati
TV Reklamı İçin Storyboard Hazırlaması	
<b>Kullanılacak Araç Gereç</b>	
Resim kâğıdı (35x50 cm), resim altlığı, resim kalemleri, silgi, kuru boya kalemleri, cetvel, çeşitli görsel kaynaklar	
<b>Amaç:</b> Konuya uygun nitelikte storyboard yapmak.	



**Çocuklar için oyuncak üreten ve satan bir firma için uygulama basamakları doğrultusunda storyboard çalışmalarınızı yapınız.**

Çalışmanız “Uygulama Değerlendirme Formu”na göre değerlendirilecektir.

## UYGULAMA BASAMAKLARI

1. Atölye önlüğünüzü giyiniz, iş güvenliği kurallarına dikkat ediniz (bk. sf. 285).
2. Araç gereçlerinizi hazırlayarak ortamı uygulamaya uygun hâle getiriniz.
3. Çiziminize başlamadan önce resmin kahramanını odak noktasına alınız ve konu içinde figürlerin ait olduğu dönemi göz önünde bulundurunuz.
4. Perspektif kurallarına göre kaçış çizgisi ve kaçış noktasını belirleyiniz.
5. Çalışılacak yüzey üzerinde figürlerin ve diğer objelerin yerini ve ölçüsünü belirleyiniz.
6. Figürlerin ve objelerin hacmini belirleyip, perspektif kurallarına uygun olarak geometrik formlarını oluşturunuz.
7. Figür çiziminde kullanılan oran-orantı kurallarına dikkat ediniz.
8. Harfleri daha düzgün ve sistemli çizebilmek için resim kâğıdınıza cetvelle metin alanları çiziniz.
9. Metinde kullanılacak harfler için farklı karakterlerle alıştırmalar yapınız.
10. İlk kareye yerleştireceğiniz resimden başlayarak resim kalemiyle çizilmiş resmin kontur çizgileri üzerinden ince uçlu marker kalemle geçiniz.
11. Resimlerinizi marker kalemleriyle daha önce karar verdiğiniz renk eskizine bağlı kalarak açıklık-koyuluk ilkesine göre renklendiriniz.
12. Resimlerin renklendirilme aşaması bittikten sonra metinleri kendileriyle ilgili karelerin altına mürekkepli veya kuru boya kalemleriyle dikkatlice yazınız.
13. Çalışmalarınız bittikten sonra ürün veya hizmet için hazırladığınız storyboardla arkadaşlarınıza sunumunuzu yapınız.
14. Arkadaşlarınızla yardımlaşarak iş birliği içinde çalışınız.
15. Çalışmanız sırasında sabırlı ve dikkatli olunuz.
16. Masanızın üzerini ve atölyenizi temizleyiniz.

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU						
Öğrenci Bilgileri		Performans Düzeyi				
		1	2	3	4	5
Sınıf:	Numara:	GELİŞTİRİLEBİLİR	ORTA	İYİ	ÇOK İYİ	MÜKEMMEL
Adı Soyadı:						
Değerlendirme Puanı:						
ÖLÇÜTLER						
A) HAZIRLIK						
1.	İş güvenliği kurallarına dikkat ederek araç gereçlerini hazırladı.					
2.	Atölye önlüğünü giydi.					
3.	Ortamı çizime uygun hâle getirdi.					
4.	Seçtiği ürün veya hizmetle ilgili senaryo resimlerini ve metinlerle ilgili çizimleri gözden geçirerek inceledi.					
B) EDİNİLEN BİLGİLERİ BECERİYE DÖNÜŞTÜRME						
5.	Karakter tasarımı sırasında karakterin yaşını doğru yansıtip cinsiyet özellikleri, ten rengi, göz rengi, boy ve kilosunu doğru çizdi.					
6.	Senaryosuna ve resimlere uygun olarak, harf araştırmaları yaparak, metin alanlarını belirledi.					
7.	Resimleri, daha önce karar verdiği renk eskizine bağlı kalarak marker kalemlemleriyle açıklık-koyuluk ilkesine göre renklendirdi.					
8.	Resimlerin renklendirme aşaması bittikten sonra ilgili metni her karenin altına renkli kalemle dikkatlice yazdı.					
C) BEKLENİLEN DAVRANIŞLAR						
9.	Zamanı verimli kullandı.					
10.	Temiz ve düzenli çalıştı.					
SÜTUN TOPLAMLARI						
ÖLÇEK PUANI						
Tablo Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her bir ölçüt için belirlenen en yüksek puan 5'tir. Toplam 10 ölçme kriterinden alınabilecek en yüksek puan $10 \times 5 = 50$ dir.						
<b>DEĞERLENDİRME PUANI = (Tablo Puanı x 100)/50</b>						

## ATÖLYELERDE DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ TEDBİRLERİ

2

Kışın 18°-22°, yazın ise 23°-26° arasında olmalıdır. Atölyeki nem oranı %45-60 arasında olmalıdır.

3

Atölyedeki aydınlatma durağan olmalı, göz kamaştırmamalıdır. Çalışılan bölgeye gölge düşmemeli; ışık, çalışan kişiye soldan gelmelidir.

4

Fişler, kablodan çekilerek çıkartılmamalı, fiş ve prizlere ıslak elle dokunulmamalıdır. Kırık, çatlak, hasarlı priz ve fişler kullanılmamalıdır. Elektrik işleri elektrikçiye bırakılmalıdır. Elektrikli aletleri kullanılırken sıvı tüketilmemelidir.

5

Kesici aletler yöntemine uygun kullanılmalıdır. Sivri uçlu ve keskin kenarlı aletler cepte taşınmamalıdır. Teknik ömrü bitmiş kesici aletler kullanılmamalıdır.

1

Ayaklar düz olarak yere temas etmeli, diz 90° açılı olmalı, sandalyede beli destekleyen parça olmalı; sırt dik, omuzlar rahat, dirsekler 90° açılı pozisyonda tutulmalıdır. Çalışanın masa altında ayaklarını uzatabileceği ve vücut hareketini kolayca değiştirebileceği alan olmalıdır. Kişi tüm alanlara rahatlıkla ulaşabilmeli ve bu sırada vücudu eğilip bükülmemelidir. Oturma şekli bir saat arayla değiştirilmelidir. Toplumun %80-85'inde, özellikle masa başında çalışanlarda, kronik ağrılar gelişir. Ağrılar, ideal oturuş ve duruş şekillerine dikkat edildiğinde büyük ölçüde engellenebilir.

6

Kretuar, maket bıçağı ya da makas kullanırken iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerine uyunuz. Maket bıçağının ucunu çok açmayınız. Aksi hâlde sağa sola esner ve kırılır. Körelen ucu pense ile tutup, belirli çizgilerden kırarak kopartınız.

8

Çalışma esnasında yere dökülen sıvı maddelerin hemen temizlenmesi gerekir. Aksi hâlde kayarak düşmeye sebep olabilir.

7

Atölye ortamında dağınık çalışmak kazalara sebep olabilir. Kullanılan malzemelerin ortada bırakılması, çarpma sonucu malzemelerin düşmesine neden olabilir. Bu nedenle kullanılan malzemeler yerine bırakılmalıdır.



### Basılı Kaynakça

- ANDRAS Szunyoghy-GYÖRGY Feher, Anatomy Drawing School, Kónemann, Köln, 1996.
- ALPASLAN, AKER Sabiha, Tasarım-Mesleki Resim, YA-PA Yayınları, İstanbul, 2003.
- BARBER Barrington, Çizimin Sırları (Çev. TANYEL Tolga), Mira Yayıncılık, İstanbul 2005.
- BECER Emre, İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi, Ankara, 2002.
- CERVER Francisco Asensio, Yeni Başlayanlar İçin Çizim Teknikleri, Literatür Yayınevi, İstanbul, 2005.
- COMAMALA Juan T., Guaj Resim Tekniği, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 1993.
- ÇAĞLARCA Sadettin, Resim-Kolay Çizim Yolları Görsel Eğitim, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 1994.
- ÇAĞLARCA Sadettin, Perspektif Resim ve Gölge Çizimi, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 1996.
- ÇAĞLARCA Sadettin, Güzel Sanatlara Hazırlık Karakalem Resim, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 2013.
- DANIŞ İsmet, İnşaat Teknik Resmi Temel Ders Kitabı, Türk Hava Kurumu Basımevi, Ankara, 1987.
- EROĞLU Özkan, Resim Sanatı, Özsan Matbacılık, Bursa, 1997.
- ETİKE Serap, Kız Teknik Liseleri İçin Desen, MEB, İstanbul, 2006.
- HAMM By Jack, Drawing the Head and Figure, Grosset & Dunlap, New York, 1963.
- HOGARTH Burne, Sanatsal Anatomi, Engin Yayıncılık, İstanbul, 2005.
- HOGARTH Burne, Drawing Dynamic Hands, First Paperback Edition Published, New York, 1988.
- GEÇİMLİ Salih, Plastik Sanatlar Eğitiminde İnsan Anatomisi, Meltem Ofset, Konya, 2006.
- GÖKAYDIN Nevide, Eğitimde Tasarım ve Görsel Algı, MEB Yayınları, İstanbul, 1998.
- KILIÇKAN Hüseyin-Hayrettin KILIÇKAN, Okullarda Resim, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 2016.
- KILIÇKAN Hüseyin, Resim Bilgisi, İnkılâp Kitabevi, İstanbul, 2010.
- KÜÇÜK Mehmet, Teknik Resim Temel Ders Kitabı, MEB Basımevi, Ankara, 2000.
- ODABAŞI, ASLAN Hatice, Grafikte Temel Tasarım, Yorum Sanat Yayınları, İstanbul, 2002.
- PARRAMON M. Jose, Baş ve Portre Çizim Sanatı, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1992.
- PARRAMON M. Jose, Çizim ve Resim Sanatı,

Remzi Kitabevi, İstanbul, 1995.

- PARRAMON M. Jose, İnsan Figürü Çizimi, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1996.
- TEKER Ulufer, Grafik Tasarım ve Reklam, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 2002.
- TURANİ Adnan, Dünya Sanat Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1992.
- Türk Dil Kurumu, Yazım Kılavuzu, TDK Yayınları, Ankara, 2012.

### Genel Ağ Kaynakçası

- <https://sozluk.gov.tr> (13.04.2021-14.30)
- <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=920> (15.08.2021-19.20)
- Kaynakça atıf sistemi, TDK yazım kuralları ve kaynak gösterme biçimine göre düzenlenmiştir.

Okuma parçaları, ilgili kişiler ve kurumlardan izin alınarak oluşturulmuştur.

### Görsel Kaynakçası

