

Görsel Sanatlar Öğretiminde Sosyal Ağ Odaklı Görsel Kültür Eğitimi Etkinliği: Hieronymus Bosch'un 'Dünyevi Zevkler Bahçesi' Eserinin İncelenmesi*

Social Network-Based Visual Culture Instructional Activity in Visual Arts Education: Examining Hieronymus Bosch's 'The Garden of Earthly Delights'

Ebru Güler**

S. Duygu Bedir Erişti***

To cite this article/ Atf için:

Güler, E. ve Bedir Erişti, S. D. (2019). Görsel sanatlar öğretiminde sosyal ağ odaklı görsel kültür eğitimi etkinliği: Hieronymus Bosch'un 'Dünyevi Zevkler Bahçesi' eserinin incelenmesi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi* – *Journal of Qualitative Research in Education*, 7(2), 738-767. doi: 10.14689/issn.2148-2624.1.7c.2s.12m

Öz Bu araştırmanın amacı, güzel sanatlar liselerinin öğretim programlarında yer alan atölye derslerinde sosyal ağ odaklı görsel kültür etkinliklerinin nasıl geliştirilebileceğini ve yürütülebileceğini belirlemektir. Güzel sanatlar lisesi öğrencileri, görsel kültür etkinliklerinde web 2.0 teknolojileri kapsamında sosyal medya ve sosyal ağları kullanmışlardır. Sosyal ağlar farklı topluluklara ait insanların bir araya gelebilmeleri ve iletişim kurabilmelerini sağlamaktadır. Sosyal ağ gibi iletişim teknolojileri insanları, yoğun bir iletişimsel ve görsel bombardımana maruz bırakmaktadır. Günümüz toplumunda görsel kültürün büyük ölçüde internet ve medya üretimlerine bağlı olarak yaygınlaştığını düşündüğümüzde sanat eğitimini medya üretimleri ile birlikte düşünme, ele alma gereği ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda araştırma kapsamında öğrencilerin eleştirel bakış açılarını geliştirmeye, içinde buldukları teknoloji çağında teknoloji okuryazarlık yeterliklerini görsel okuryazarlık yeterlikleri ile ilişkilendirmeye ve görsel farkındalıklarını desteklemeye yönelik görsel kültür etkinlikleri işe koşulmuştur. Bu çerçevede araştırmada görsel kültür etkinliği olarak Hieronymus Bosch'un "Dünyevi Zevkler Bahçesi" eseri ele alınmış ve bu eseri öğrenciler günümüzle ilişkilendirerek "Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi" isimli kolaj çalışmasını 3 haftada tamamlamışlardır. Araştırmada sosyal ağ odaklı görsel kültür etkinlikleri uygulama süreci iki boyutlu sanat atölye (2BSA) dersinde uygulanmıştır. Araştırma eylem araştırması türlerinden katılımcı eylem araştırması ile tasarlanmıştır. Araştırmaya güzel sanatlar lisesi 11. sınıf öğrencilerinden dokuz öğrenci katılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı notları, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü, yarı yapılandırılmış görüşmeler ve dokümanlar kullanılmıştır. Araştırma verileri içerik analiz yöntemi ile çözümlenmiştir. Araştırma bulgularına göre görsel kültür etkinliklerinin temelinde eleştirel pedagojinin yararlanması ile öğrencilerin eleştirel bir yaklaşım edindikleri, çevrelerindeki görselleri toplum, din, ırk, cinsiyet, güç bağlamında eleştirdikleri gözlemlenmiştir. Araştırma sonucuna göre, görsel sanatlar eğitimi veren güzel sanatlar liselerinde görsel kültür eğitimi ile öğrencilerin kendilerini ifade edebilecekleri, eleştirel sorgulamalar yapabilecekleri ve kendi yaşam deneyimlerinden yola çıkabilecekleri etkinliklere yer verilebilir.

Anahtar Kelimeler: Görsel kültür, sosyal ağ, eylem araştırması, kolaj

Abstract. This study aims to examine the development and implementation of social network-based visual culture activities in the workshop courses that are part of the curricula in fine arts high schools. In their visual culture activities, students of fine arts high schools have used social media and social networks as examples of web 2.0 technologies. Social networks allow people from different communities to come together and communicate. Communication technologies such as social networks and internet subject people to a communicative and visual bombardment. Given that visual cultures in contemporary society are spread mostly via media products, there is a need to approach and consider visual culture in terms of its connection with media products. In this context, visual arts activities that aim to improve the critical thinking skills of students, to associate their visual literacy skills with their technological literacy skills in this technological age, and to support their visual awareness were utilized. The study focused on "The Garden of Earthly Delights" of Hieronymus Bosch, and required the students to complete a collage piece entitled "The Garden of Earthly Delights Today" in three weeks by associating the original work with the present day. The social network-based visual culture activity for the study was implemented within the Two-Dimensional Art Workshop (2DAW) course, and made use of a participatory action research design. Nine 11th grade students from a fine arts high school participated in the study, for which data was collected from the researcher notes, researcher diaries, student diaries, semi-structured interviews and documents. A content analysis was used in the analysis of the data, and the study findings showed that, thanks to the utilization of visual culture activities based in critical pedagogy, the students acquired a critical perspective and were able to criticize these activities in their environments on the basis of society, religion, race, gender and power. Based on the findings of the study, it is recommended that visual culture education in fine arts high schools incorporate activities that allow students to express themselves, to engage in critical questioning and to draw upon their own life experiences.

Keywords: Visual culture, social network, action research, collage

* Bu makale, Çiğir, E. (2016) "Görsel Sanatlar Öğretimine Yönelik Sosyal Ağ Odaklı Görsel Kültür Uygulamalarının İncelenmesi" isimli doktora tezinden üretilmiştir.

** Sorumlu Yazar / Correspondence: Erzincan Binalı Yıldırım Üniversitesi, Türkiye, e-mail: ebruçigir8987@gmail.com, ORCID: [0000-0003-1149-6489](https://orcid.org/0000-0003-1149-6489).

*** Anadolu Üniversitesi, Türkiye, e-mail: duygu.bedir@gmail.com, ORCID 0000-0002-2511-6830.

Makale Hakkında

Gönderim Tarihi: 22.10.2018

Düzeltilme Tarihi: 18.03.2019

Kabul Tarihi: 29.04.2019

Giriş

Günümüzde karşılaşılan görüntülerin çoğunda, insanların zihnini değiştirme gücü vardır. Bazı durumlarda, imgeler didaktik olduğu için zihinlerimizi değiştirebilir. Çünkü imgelerin, gerçekleri temsil ederek, tasvir ederek ve anlamlandırarak öğretme şeklinde işlevsellikleri vardır. Ancak imgeler bize bilgi sunup aydınlatırken, bunun yanı sıra görüntüler baştan çıkarabilir, ikna edebilir ve yanıltabilir. Modern çağın başlarında güzel sanatların ve daha sonra ise fotoğrafçılığın yansıttığı görüntülerin birebir gerçeği yansıtmaları güçlü bir özellik olarak kabul edilirdi. Durum artık böyle değildir. Günümüzde, dikkatle seçilmiş, çerçevelenmiş, kurgulanmış ve manipüle edilmiş olsa bile görüntülemenin, özellikle fotoğraf görüntülemesinin güçlü yanlarından birinin de gerçeği temsil etme kapasitesidir. Sonuç olarak, insanlar görüntülere bakarken kolayca anlaşılan niyetleri ve derin, güç algılanası anlamları bilinçli bir şekilde yorumlayabilmelidir (Freedman, 2015, s. 28). Duncum'a (2002) göre bugünün dünyasında anlam, görsel alanlar, görsel ve popüler objeler, müzik, ses efektleri, resimler vb. olgularla etkileşim halinde üretilmektedir. Görsel imgelerin etkin gücü söz ve yardımcı unsurlar (diğer resimler) dışında zamanımızda teknolojinin de gelişmesiyle artmıştır. Durağan imgelerde içerik, renk, ışık, yazı ve uzamsal öğeler önemliken, hareketli imgelerde, sahne, kurgu, ses öğeleri imgenin anlamını kuvvetlendirmede kullanılmaktadır. İmgenin anlamlandırılabilmesi için ise belli kodlarla kültürel olarak anlamlandırılmış olması gerekmektedir.

Görsel kültür, görsel yollarla ifade bulan televizyon, heykel, fotoğraf, filmler, yağlıboya resimler, bahçeler, binalar, zanaat ürünleri, oyuncaklar, reklam, mücevher, haritalar, grafikler, web sayfaları, şehir manzaraları ve benzerlerinin içine girdiği kapsamlı bir alanı ifade eder. Bu yüzden, görsel kültür, hiç olmadığı kadar ve gittikçe artan bir şekilde görsel ve görselleşmiş olan bir insan deneyimidir ve son derece kapsamlıdır (Mirzoeff, 2002). Akay'a (2007, s.18) göre "Oldukça uzun zamandan beri görsellik dünyanın politikasını olduğu kadar, sanatların ve sosyolojisinin de önemli bir parçası haline gelmiştir". Yeni dünya düzeninde güncel sistemin yapısı görsel kültürle analogik bir ilişki içindedir, hatta neredeyse ona eşdeğerdir. Yirmi birinci yüzyıl küresel kültürü yazı temelli iletişimden görsel iletişim çağına hızla geçmekte ve kültürel kodları güncel sistemle birleştirerek toplumda etkisini daha fazla göstermekte ve her alana yayılmaktadır (Aykut, 2013, s.707). Günlük deneyimlerinde insanlar, görsel ve işitsel kitle iletişim araçlarının sunduğu dünyada sürekli bir anlam çıkarma, oluşan görsel kodların ötesine gitmek ve gözlemlemek için bir anlam yükleme eğilimi göstermektedirler. Görsel kültür, sanat eğitimi ile görsel sanatların tarih ve kültürle ilişkisini anlamada ve çağdaş sanat formlarının eleştirel yapısının çözümlenmesinde önem taşımaktadır.

Görsel kültür kuramı sanat eğitimi yoluyla güncel sistemdeki medya araçlarının dillerini anlamak ve üzerimizdeki etkilerini okumanın yoludur. Görsel kültür genellikle tasarımsal ve estetik bağlarıyla düşünülmesi gereken bir olgudur. Günümüzde görsellik kavramının görüntü üreten sistemler ve teknolojik araçlar sayesinde sürekli değişime uğradığını görmekteyiz. Bunu sağlayan en etkili unsurlar medya ve ona ait teknolojilerdir. Görsel kültürün büyük ölçüde medya üretimlerine bağlı olması sanat eğitimi medya üretimleri ile birlikte düşünme, ele alma gereğini ortaya koymaktadır. Medya okuryazarlığı, görsel kültürü tüm sanatsal potansiyelleri anlama, yorumlama, değerlendirme, yansıtma ve alımlama süreçlerini ile ele alınması gereken bütünlüştiren bir pedagojik konuma taşımaktadır. (Tavin, 2003, s. 73, Akt. Aykut, 2013, s.712). Bu bağlamda görsel kültür eğitimi toplumlar tarafından üretilen ve oluşturulan görsel politikaların çözümlenmesinde ve anlaşılmasında bir öğrenme yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu araştırmanın amacı, güzel sanatlar liselerinin öğretim programlarında yer alan

atölye derslerinde sosyal ağ odaklı görsel kültür uygulamalarının nasıl geliştirilebileceğini ve yürütülebileceğini belirlemektir. Bu bağlamda araştırma kapsamında öğrencilerin eleştirel bakış açılarını geliştirmeye, içinde buldukları teknoloji çağında teknoloji okuryazarlık yeterliklerini* görsel okuryazarlık yeterlikleri † ile ilişkilendirmeye ve görsel farkındalıklarını desteklemeye yönelik görsel kültür etkinlikleri işe koşulmuştur. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Öğrencilerin görsel sanatlar atölye derslerinde sosyal ağ odaklı görsel kültür çalışmalarına ilişkin edinimleri sanatsal ürünlerine nasıl yansımaktadır?
2. Öğrencilerin sosyal ağ odaklı görsel kültür çalışmaları ile gerçekleştirilen görsel sanatlar atölye derslerine ilişkin kazanımları nelerdir?

Yöntem

Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden biri olan eylem araştırması türlerinden katılımcı eylem araştırması olarak tasarlanmıştır. Eylem araştırması, bilimsel araştırmalar ile okul ve sınıf gibi yerel seviyelerde değişimin ve buna bağlı olarak gelişimin oluşturulabilmesinde en güçlü araştırma yöntemlerinden birisidir. Sosyal dünyada olanları, eğitim dünyasında ortaya çıkan gerçekleri sistematik olarak anlamak ve onu geliştirmeye çalışmak eylem araştırmasının önemli amaçlarından (Ekiz, 2013, s.179). Eylem araştırması temel felsefe olarak insanların günlük hayatındaki karmaşık sosyal süreçlerinin ancak bu süreçlerde yapılacak değişimle ve bu değişimin etkilerinin gözlemlenip analiz edilmesiyle anlaşılacağını savunur. Bu açıdan eylem araştırmacısı, araştırdığı konunun hem gözlemcisi hem de uygulayıcısı durumundadır (Bakersville, 1999, Akt. Güler, Halıoğlu ve Taşgın, 2013, s.260). Eylem araştırması, uygulayıcının bizzat kendisi ya da dışarıdan bir araştırmacı tarafından yapılabilir. Araştırmacı dışarıdan bile olsa eylem araştırması uygulamayı olumlu yönde etkiler. Katılımcı gözlemci konumundaki araştırmacı, araştırma sürecinde uygulayıcılarla iş birliği yapar ve gerektiğinde uzmanlık alanı gereği uygulamaya katılabilir. Böylece araştırmacı ile uygulayıcı arasında yoğun bir etkileşim ve paylaşım söz konusu olmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.295). Alanyazında eylem araştırmaları farklı biçimlerde sınıflandırılmaktadır. Berg ve Lune sınıflamayı Teknik / Bilimsel / İşbirlikli Eylem Araştırması, Uygulamalı / Karşılıklı / İşbirlikli / Tartışma Odaklı Eylem Araştırması, Özgürlükçü / Geliştirici / Eleştirel Eylem Araştırması olarak sınıflamıştır. Hendricks ise eylem araştırması türlerini İşbirlikli Eylem Araştırması, Eleştirel Eylem Araştırması, Sınıf İçi Eylem Araştırması ve Katılımcı Eylem Araştırması olmak üzere dört tür olarak sınıflamıştır (Berg ve Lune, 2015, s.297-299; Hendricks, 2012, Akt: Ersoy ve Avcı, 2016, s.115). Buna göre araştırma, süreci, amacı ve katılım durumu düşünüldüğünde, katılımcı eylem araştırması olarak şekillenmiştir. Katılımcı eylem araştırması (KEA), bir organizasyon ya da program içerisinde çalışan doğal katılımcıların bir araya gelerek, değişim ve gelişimi gerçekleştirmek için önerilerde bulunmak amacıyla bir araştırma tasarlayarak yürütmeleri

* Teknolojinin ne olduğunu, nasıl ortaya çıkarıldığını, toplumu nasıl şekillendirdiğini ve toplum tarafından nasıl şekillendirildiğini bileninsandır. Birey televizyondan izlediği veya gazeteden okuduğu bir teknoloji haberini çok ilginç bulur, bu bilgiyi kazanır, davranışlarına yansıtır ve buna dayalı olarak bir fikir oluşturur. Teknolojinin kullanılmasında tarafsız ve rahattır. Teknoloji ve kullanımının ülke için neden önemli olduğunu anlamak tüm bireyler için gereklidir (Bacanak ve Diğerleri, 2003, s. 193).

† Görsel okuryazarlık görünür mesajları çözümlenebilir ve oluşturulabilir için edinilmesi gereken bir grup yeterlidir. Görsel okuyucu bir birey; (a) görülebilir nesnelere ayır edebilmeli ve anlamlandırabilmeli, (b) belirli bir alanda durağan ve hareketli görsel nesnelere etkili şekilde oluşturabilmeli, (c) başkalarının görsel ürünlerini anlayabilmeli ve niteliğini değerlendirebilmeli ve (d) nesnelere zihninde canlandırabilmelidir* (Brill, Kim, & Branch, 2007, s. 55, Akt. Yılmaz, 2017, s. 173).

biçiminde tanımlanmaktadır (Ferrance, 2000, Mills, 2011, Akt. Gürgür, 2016, s.13). Araştırmada KEA, güzel sanatlar lisesi atölye derslerinde öğretim programı ve işleyişini değiştirme, dönüştürme ve geliştirme açısından sosyal ağ odaklı görsel kültür uygulamaları 2BSA’de işe koşulmuştur. Katılımcı bir araştırmacı olarak görsel sanatlar eğitiminde çağdaş sanat eğitimi yaklaşımlarından olan görsel kültür uygulamalarının nasıl geliştirilebileceği, nasıl uygulanacağı, karşılaşılan sorunlara yönelik nasıl çözüm üretilbileceği konularında KEA, araştırmacıya ve öğrencilere önemli deneyimler kazandırmıştır.

Araştırmanın Katılımcıları

Araştırmanın katılımcılarını güzel sanatlar lisesinde 2015-2016 öğretim yılı birinci yarıyılında 11. sınıf öğrencisi olan ve 2BSA dersini alan toplam 9 öğrenci oluşturmuştur. Katılımcıların belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örneklemede araştırma amacına yönelik belirlenen ölçütleri karşılayan katılımcılar araştırma sürecine dahil edilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 134). Bu bağlamda örneklemin belirlenmesindeki ölçüt, katılımcıların 11. sınıf öğrencileri olmaları, daha önce iki ve üç boyutlu sanat atölye derslerinden en az birer ders almış olmaları ve aldıkları dersler kapsamında kazanımlarını ortaya koyabilmeye ilişkin sanatsal yeterlik kazanmaya ilişkin beklentilere karşılık verebilmeleridir. Araştırma süreci eylem araştırması olarak planlandığı için ders yürütücülüğü ve ders kapsamındaki uygulamaların geliştirilmesine ilişkin ortam ve koşulları hazırlama sorumlulukları çerçevesinde araştırmacı da uygulama sürecinin katılımcıları arasında yer almaktadır. Araştırma, 2BSA dersini alan ve devam eden 4’ü erkek 5’i kız toplam 9 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmada öğrencilerin asıl isimleri yerine araştırmacı tarafından belirlenen, kendi isimleri bağlamında kod isimler kullanılmıştır.

Araştırmacının Rolü

Araştırma eylem araştırması türlerinde katılımcı eylem araştırması (KEA) ile biçimlenmiştir. KEA öğretmenlerin, öğrencilerin ve yöneticilerin kendilerini, öğrenmelerini, öğrenme ortamlarını ve okullarını, değiştirme ve geliştirme amacıyla kullanılabilir (Ersoy ve Avcı, 2016, s. 133). Bu anlamda eylem araştırmasında katılımcı araştırmacı olarak ders yürütücüsünün eğitim anlayışı, hayata bakış açısı, sanatsal ve mesleki yeterlilikleri, iletişim ve etkileşime ilişkin yeterlilikleri, gözlem ve deneyimleri gibi birçok öğenin çalışma sürecini etkilediği düşünülmektedir. Araştırmacının yüksek lisans ve doktora eğitimi süresince imge, eser analizi ve göstergebilim gibi konularda yaptığı araştırmalar; çağdaş sanat eğitimi yaklaşımlarından görsel kültürün günümüzde önemli bir çalışma alanı olarak ortaya çıkması sonucu araştırmacı bu alanda araştırmalar yapmaya yönlendirmiştir. Ayrıca, araştırmacının bu konuyu seçmesinde görsel kültür çalışma alanında Prof. Dr. Kerry Freedman ile tanışması ve tez konusuyla ilgili düşüncelerini alması etkili olmuştur.

Verilerin Toplanması

Eylem araştırması dinamik bir süreç olduğundan araştırma planlanırken belli kalıplar içerisinde yer alan ve esnekliği olmayan veri toplama teknikleri ile birlikte alternatif ve araştırmanın doğası ile ilişkilendirilerek şekillenen veri toplama tekniklerini de işe koymak kaçınılmazdır. Bu nedenle araştırmada olanaklar çerçevesinde veri çeşitlenmesine gidilmiş ve veri çeşitlenmesine yönelik yöntemler kullanılmıştır (Johnson, 2014, s.81). Bu bağlamda araştırma veri toplama araçlarını

Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Eylem araştırmalarının esas amacı etkili değişimler ya da seçimler yapmak için bulguların kullanımınıdır. Bu amaçla, verilerin toplanması ve analizi doğru ve inandırıcı olmalıdır. Eylem araştırmasında doğruluk, topladığımız verinin, gözlemlediğimiz küçük bir gerçeğin oldukça gerçek resmini oluşturması anlamına gelmektedir (Johnson, 2014, s.109). Veri analizi, verilerin düzenlenmesi, araştırma soruları çerçevesinde betimlenmesi ve yorumlanması aşamalarından oluşmaktadır. Eylem araştırmalarında analiz genellikle süreklilik göstermekte ve veri toplama ile eş zamanlı yürütülmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.303). Bu araştırmada araştırmacı günlüğü, öğrenci günlükleri, dokümanlar, yarı-yapılandırılmış görüşmeler yoluyla toplanan veriler, içerik analizi ile çözümlenmiştir. İçerik analizi, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bu amaçla toplanan verilerin önce kavramsallaştırılması, daha sonra da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı bir biçimde düzenlenmesi ve buna göre veriyi açıklayan temaların saptanması gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.227). İçerik analizinde NVivo PRO 11 programından yararlanılmıştır.

Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği

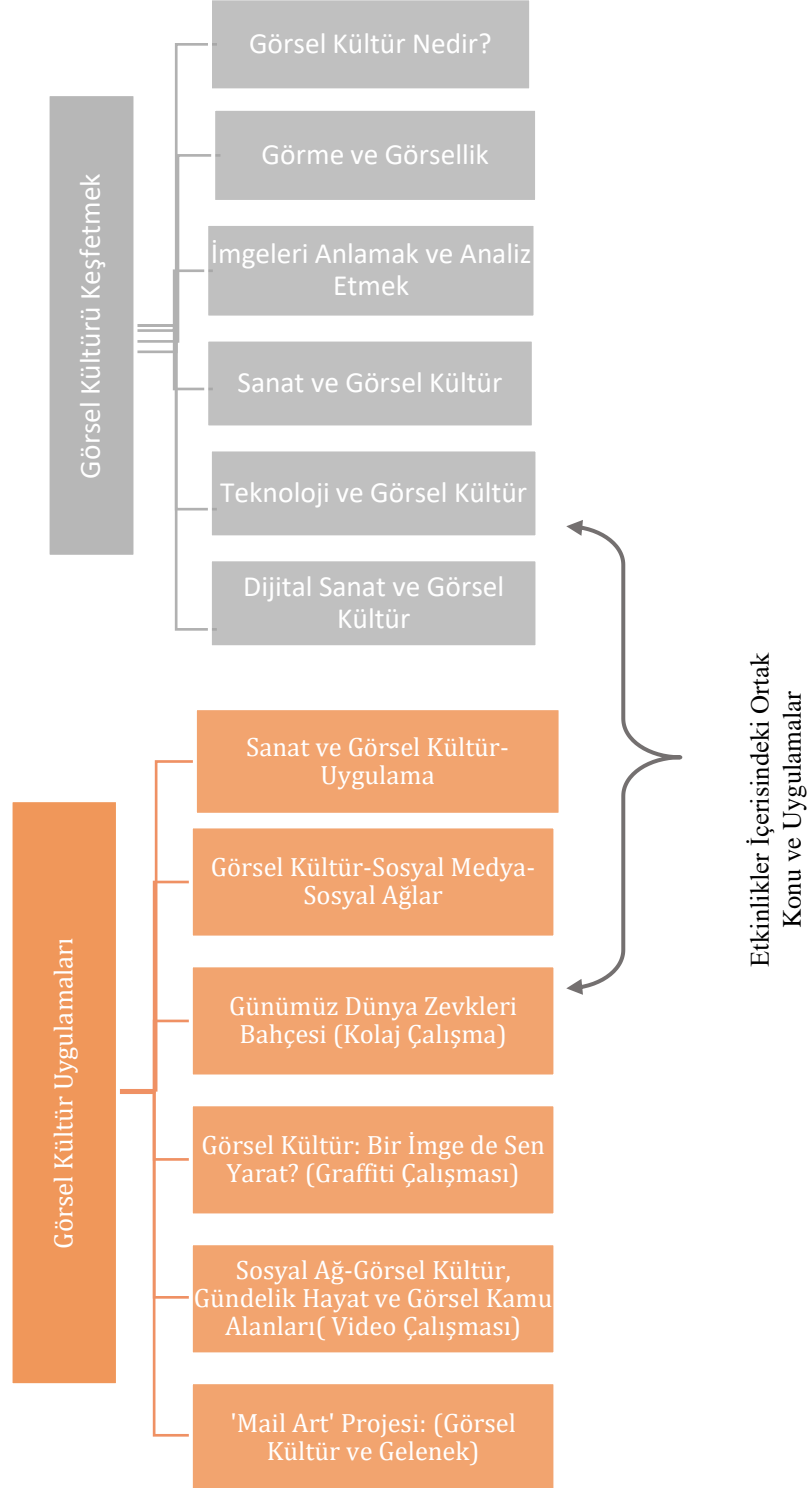
Araştırmada elde edilen verilerin tekrarlamaya başlaması ve alan uzmanlarıyla belirli aralıklarla toplanılan geçerlilik komitesi kararları sonucunda eylem araştırması bir dönem boyu devam etmiştir. Geçerlilik komitesinin her hafta işlenen görsel kültür uygulamaların ardından belirli aralıklarla düzenli olarak toplanmıştır. Geçerlilik komitelerinde uygulamaya ilişkin videolar izlenmiş, uygulamalara ve karşılaşılan problemlere ilişkin görüş ve öneriler sunulmuştur. Geçerlilik komitesinde alınan kararlar eylem döngüsü olarak araştırma sürecine yansıtılmıştır.

Araştırmanın Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama süreci güzel sanatlar lisesi resim bölümünde gerçekleştirilmiştir. Araştırma eylem araştırması olarak planlanmış ve bu çalışma kapsamında eylem araştırması sürecinin önemli bir bölümünü oluşturan ve ürün geliştirme aşamasını içeren üç haftalık kısmı ele alınmıştır. Bu araştırma, güzel sanatlar lisesinde 2015-2016 eğitim öğretim yılı birinci döneminin ilk 4 haftası desen dersi kapsamında, son 10 haftası ise İki Boyutlu Sanat Atölye dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Araştırma verileri 8- Ekim 2015- 18 Ocak 2016 tarihleri arasında 14 haftalık bir sürede 2 ders saati süresince toplanmıştır. Araştırma uygulama aşamasında ilk 4 haftası desen dersi kapsamında 4 saat olarak sonra ise 10 haftası 2BSA (İki Boyutlu Sanat Atölye) dersi kapsamında 4 saat olarak entegre bir şekilde yürütülmüştür. Araştırmada sosyal ağ odaklı görsel kültür çalışması bağlamında Hieronymus Bosch'un "Dünyevi Zevkler Bahçesi" çalışması eleştirel sorgulamaya dayalı görsel kültür etkinliği çerçevesinde öğrencilerin en etkin olduğu çalışma olarak alan uzmanları (geçerlilik komitesi) tarafından belirlenmiştir. Bu etkinlik araştırma sürecinin 3 haftasını oluşturmaktadır. Araştırmanın 3 haftalık süresinde "Görsel Kültür ve Sosyal Medya" görsel kültür ders etkinliği kapsamında Hieronymus Bosch'un "Dünyevi Zevkler Bahçesi" eseri günümüze uyarlanarak grup çalışması olarak "Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi" isimli kolaj uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda araştırmada, araştırmanın üç haftasını oluşturan ders izlencesi ve uygulama süreci ele alınmıştır. Araştırmanın uygulama sürecinde 14 haftalık uygulanan görsel kültür dersi içeriği ve görsel kültür çalışmaları kapsamında yapılan etkinlikler Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2.

Görsel Kültür Çalışmaları Kapsamında Yapılan Etkinlikler



Araştırmada belirlenen etkinlikler teorik ve uygulamalı konular olarak ‘Görsel Kültürü Keşfetmek’ ve ‘Görsel Kültür Uygulamaları’ başlığı altında iki gruba ayrılmıştır. ‘Görsel Kültürü Keşfetmek’ etkinliği süreci 8 Ekim 2015-23 Kasım 2015 tarihleri arasında 7 haftalık bir sürede uygulanmıştır. ‘Görsel Kültür Uygulamaları’ etkinliği ise 7. haftadan itibaren 7 Aralık 2015-18 Ocak 2016 tarihleri arasında işlenen görsel kültür konularının uygulamalarını oluşturmaktadır. Ancak ‘Sanat ve Görsel Kültür’ kapsamında yapılan görsel kültür çalışmaları da Görsel Kültür Uygulamaları etkinliklerinin içerisinde yer aldığı için dördüncü haftadan itibaren yapılan etkinlikler her iki başlık içerisinde de yer verilmiştir. Görsel Kültür Uygulamaları etkinlikleri içerisinde ‘Teknoloji ve Görsel Kültür: Dijital İmgenin Yapısı’, ‘Dijital Sanat ve Görsel Kültür’, ‘Görsel Kültür ve Sosyal Medya (Dünyevi Zevkler Bahçesi Kolaj Çalışması)’, ‘Görsel Kültür ve Sosyal Ağlar (Dünyevi Zevkler Bahçesi Kolaj Çalışması)’, ‘Görsel Kültür: Bir İmge De Sen Yarat? (Graffiti çalışması)’, ‘Sosyal Ağ-Görsel Kültür: Gündelik Hayat ve Görsel Kamu Alanları (Video Art Çalışması)’, ‘Görsel Kültür ve Gelenek: ‘Mail Art’ Project Biennial’ etkinlikleri yapılmıştır.

‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ Kolaj Uygulamasının İlk Haftasına İlişkin Süreç

Hieronymus Bosch’un ‘Dünyevi Zevkler Bahçesi’ çalışmasını, öğrenciler araştırma kapsamında üç haftalık bir süreçte kendileri yorumlayarak ‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ kolaj çalışmasını oluşturmuşlardır. Etkinlikte kolaj çalışmasını, grup çalışması olarak dijital baskı üzerinde sosyal medya, sosyal ağ ve internet üzerinden buldukları fotoğrafları resimde yer alan figürlerin boyutlarına göre ayarlayarak kolaj çalışmasını uygulamışlardır. Alan uzmanlarına göre eylem araştırması süresince işlenen 14 haftalık görsel kültür içeriği ve etkinliklerinden, ‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ eleştirel pedagoji temelli görsel kültür çalışmaları kapsamında yapılan en önemli etkinlik olarak ortaya çıkmıştır. Alan uzmanları belirli aralıklarla tez izleme komitesinde ve geçerlilik komitesinde yer alan sanat eğitimcisi öğretim üyeleridir. Sanatçının bu resminin kullanılmasında araştırmacı, MEB yürütülen ders programı ile paralel olarak ilerlemesi konusunda Rönesans dönemine ait röprodüksiyon çalışması yapan öğrenciler için bu eseri seçmiştir. Eserdeki imgeler, öğrencilerin yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini zenginleştirecek, yorumlanmaya açık imgelerdir. Araştırmacı, geçerlilik komitesinde bu çalışmanın sosyal medya odaklı bir şekilde yeniden yapılandırılması üzerine fikirlerini sunmuş ve çalışmanın nasıl yapılacağı ile ilgili alan uzmanları tarafından fikir birliğine varılmıştır. Kolaj çalışması sonuçlandırıldığında ve öğrenci görüşlerine dayalı olarak bulgulara bakıldığında alan uzmanları bu etkinliğin araştırmada en etkili olan çalışma olduğunu belirtmişlerdir. Hieronymus Bosch’un ‘Dünyevi Zevkler Bahçesi’ çalışmasını günümüze göre yorumlayan öğrencilerin geçmiş ve günümüz arasında bağlantı kurdukları, görsel kültür nesne ve imgelerini ekonomik, toplumsal ve siyasal bağlamlarına göre çözümledikleri; toplumda politik ve güç dengelerini sorguladıkları, popüler kültür üretimlerini anladıkları; değişen kültür biçimlerini, teknoloji, medya, sosyal medya, kitle iletişimi araçları, bilgisayar oyunları, film, moda, tüketim, sanallık-gerçeklik ilişkisi ve diğer kültürel ürünleri anlama, çözümleme, sorgulamada eleştirel bir yaklaşım sergiledikleri görülmüştür. Bu etkinlikte öğrenciler kolaj çalışmasını din, dil, ırk, cinsiyet, güç, ekonomi, siyasi ve politik olayları bireysel bakış açıları ile oluşturmuşlar ve içinde buldukları çağı çözümlenmeye, anlamaya çalışmışlardır. Öğrencilerin kolaj çalışmasında teknoloji ve sosyal ağları sıklıkla kullandıkları görülmüştür. Günümüz görsel kültürünü oluşturan imge ve nesnelerin teknoloji ile üretildiğini düşündüğümüzde, öğrenciler iletişim teknolojilerini de sorguladıkları gözlemlenmiştir. Öğrenciler çalışmayı oluştururken görselleri yorumlamada, sorgulamada, eleştirel bakış açılarını ortaya koyarken eleştirel pedagojiye ilişkin

göndermelerde bulunan ifadelerde bulunmuşlardır. Öğrenciler bu etkinlikte daha önce edinmiş oldukları bilgi, inanç, değer gibi birçok şeyi eleştirdikleri, dönüştürdükleri ve değiştirdikleri görülmüştür. Bu değişim ve dönüşüm ‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ çalışmasının eleştirel pedagoji ve görsel kültür ile ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Hieronymus Bosch’un ‘Dünyevi Zevkler Bahçesi’ isimli çalışmasından uyarlanan ‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ araştırma ve geliştirme süreciyle üç hafta süren bir ekinlik olmuştur.

‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ Kolaj Uygulaması İkinci Haftasına İlişkin Süreç

‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ kolaj çalışmasında öğrenciler görsellerin seçiminde sosyal ağlardan yararlanmışlardır. Sosyal ağlarda sürekli karşılaştıkları imge ve görüntülere çalışmada sıklıkla yer vermişlerdir. Mona Lisa tablosu, dönemin siyasal olayları, ünlü markalar, moda, sosyal ağlardaki yorum ve görüşler, instagram, twitter, facebook yorumları, ikonlara yer vermişlerdir. Ayrıca öğrenciler ilgi alanlarına ve deneyimlerine dayalı olarak bilgisayar oyunları, film görsellerini kullanarak eserdeki imgeleri yorumlamış ve anlamlı bir bütünlük oluşturacak şekilde kolajı yapmışlardır. Bu etkinlikte öğrenciler sosyal ağda gördükleri imgeleri analiz edebilmiş, sosyal ağ da bulunan imgeleri içinde buldukları toplumsal, kültürel bağlamda değerlendirebilmiş, eleştirel anlayış geliştirebilmiş ve teknolojik okuryazarlık ile görsel okuryazarlık ile ilişkilendirebilmişlerdir.

“Günümüz Dünya Zevkleri Bahçesi” kolajı oluşturma amaçlı grup çalışması, alan uzmanlarının görüşleri çerçevesinde görsel kültürün eleştirel sorgulama boyutunun öne çıktığı bir uygulamadır. Bu noktada kolaj çalışmasında öğrencilerin görsel kültüre ilişkin imgeleri ve sorgulamaları anlamlandırmadaki öne çıkan yeterlikler şu şekilde sıralanabilir: Görsellerin oluşturduğu anlamı derinlemesine sorgulama, görselleri bağlamları ile inceleme, görsellerin sosyo-kültürel uzantılarına ulaşma, görselleri uzantıları ile sınıflandırma, eleştirel bakış açısının göstergesi olarak görselleri anlam yükleme ve bu anlama dayalı olarak yeniden yorumlama, görselleri görsel iletiye dönüştürerek yansıtma ve kullanabilme, görsel kültüre dayalı ileti dünyasını yaratıcı bakış açısı ile yorumlama, görselleri teknik, kompozisyon, estetik ve içerik bağlamları ile değerlendirebilme.

Araştırmacının gözlemlerine dayalı olarak eylem araştırması süresince yaptırdığı görsel kültür etkinlikleri içerisinde, bu etkinlik öğrencilerin en zevk aldıkları ve eğlenerek yaptığı çalışmalardan birisidir. Üç haftalık bir çalışma sürecinde öğrenciler günümüze ilişkin görselleri ve sosyal ağlarda karşılaştıkları görüntüleri eleştirel bir tavır sergileyerek Bosch’un çalışmasında bir anlatım yakalamışlardır. Araştırmacı ve öğrenciler kolaj çalışması uygulama öncesinde ders dışı etkinliklerde ve ders süresince bu eseri analiz etmişlerdir. Öğrenciler eser üzerinde günümüzle bağlantılar kurarak beyin fırtınası yaparak fikirlerini ifade etmiştir. Her öğrenci ortaya attığı fikri araştırarak sosyal ağ görsellerini konularına göre kategorize ederek çalışma için araştırmacıya whatsapp üzerinden görselleri göndermişlerdir. Öğrenciler seçtiği görselleri rastgele değil çalışmaya uyacak ve eleştiri getirecekleri kavrama ilişkin seçmiş ve kolajı oluşturmuşlardır. Öğrenciler çalışma üzerinde fikirlerini ifade ederken her biri birbiriyle diyalog halinde bulunmuş ve tartışarak görselleri belirlemişlerdir. ‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ etkinliğinin öğrencilerin sosyal ağda karşılaştıkları görselleri anlama, analiz etme, eleştirel bakış açısı geliştirme gibi birçok anlamda görsel kültür kazanımlarını edinmede etkili olduğu düşünülmektedir. Bu görsel kültür kazanımları bilgi, beceri ve değer boyutunda olmuştur. Öğrencilerin edindikleri beceriler bağlamındaki kazanımları incelendiğinde ise özellikle görsel kültür çalışmalarının önemli bir boyutunu teşkil eden eleştirel bakış açısına dayalı eleştirel

sorgulama kazanımı dikkati çeker. Bu bağlamda görsel iletileri çok yönlü bakış açısı ile inceleme, ayırt edicilik tavrı göstererek sorgulama ve bu bağlamda edinim ve günlük yaşamla ilişkilendirmede sıra dışı, özgün ve yaratıcı fikirler geliştirebilme boyutları öne çıkar. Öğrencilerin görüşleri çerçevesindeki beceri bağlamında ilişki analizi ve sentez boyutu ise bir görsel iletiyi algılamaya ilişkin farkındalık geliştirmek amacıyla analiz, sorgulama, yorumlama, ayrıştırma, sıralama, bütünleştirme ve sentezleme boyutlarını derin bir bakış açısı ile ortaya koyma becerisini ifade etmektedir. Görsel kültürün değer kazanımları ise bireysel farkındalık ve sorumluluk boyutları ile öne çıkmaktadır. Bireysel farkındalık boyutunda özgüven ve kendini ifade etme, öğrencilerde bireysel olarak değer duygusu oluşturmaktadır. Sorumluluk boyutunda ise grup çalışması ve kişilerarası etkileşimlerde paydaşlar arası katılıma ilişkin farkındalık boyutları ve bu boyutların önemi ortaya çıkmaktadır.



Görsel 1. Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1503-1504, Ahşap Üzerine Yağlıboya, 220x389 cm, Prado Müzesi, Madrid



Görsel 2. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi, 220x389 cm



Görsel 3. Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, Cennet Paneli Detay



Görsel 4. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi, Cennet Paneli Detay

Hieronymus Bosch'un 'Dünyevi Zevkler Bahçesi' isimli çalışması 16. yüzyıl'da yaptığı triptik bir tablodur. Bosch çalışmasında Erken Hristiyan dönemde önemli bir konuyu ele almıştır. Bu dönemde Hristiyanlığa ait görsel betimlemeler önemlidir. Tanrı ve sembolü, kuşlar, balıklar, pelikanlar, kuzular gibi sayısız imgeler sadece ilk anlamlarına sahip değildir, aynı zamanda Hristiyanlığa ilişkin semboller ve anlamları içermektedir (Schirato ve Webb, 2004, s. 72). Dini alegorik hikayeler eserde yer almaktadır. Bu hikayeler kronolojik olarak sol panelden sağa panele doğru betimlenmiştir. İlk panelde Adem ve Havva'nın yaratılış sahnesi ve cennet, orta panelde dünyevi zevkler ve dünyaya ilişkin imgeler, sağ panelde ise cehennem betimlenmiştir. İlk panelde İsa, Adem ve Havva'nın yaratılış hikayesi, birlikteliği ve cennet betimlenmiştir. Bu, kutsal evliliğin sembolüdür. Sol panelin merkezinde hayat çeşmesi gibi bir bitki yer almaktadır. Orta kısımda yer alan Hz. İsa, Havva'yı diğer tarafta yeni uyanmış olan Adem'e takdim etmektedir. Havva utangaç ve masum bir şekilde betimlenmiştir. Küredeki baykuş karanlığın, ayartıcı şeytanın imgesidir. Havva'nın arkasında duran tavşan, ön planda yer alan tuhaf görünümlü hayvanlar doğurganlığı ve cinselliği simgelerken, Adem'in arkasında duran ağaç ise sonsuz yaşamı temsil etmektedir (Rynck, 2016, ss. 94-95). Cennet bölümünde zürafa, fil, aslan, hayal ürünü hayvanlar ve bunun gibi farklı görünümde yaratıklar betimlenmiştir. Ayrıca sanatçı Adem ve Havva'nın cennetten kovuluş sahnesine de gönderme yapmıştır. Öğrenciler bu panelde inanç, değer ve dini sorgulamışlardır. Bunu yaparken günümüzde bir din parodisi olarak görülen ve hatta kutsal bir kitabı olan 'Spagetti canavarını' tanrı ikonunun yerine koymuşlardır. Cennete altın ağacı, mücevherler yerleştirmişlerdir. Bu yerleştirmeleri dini inançlara bir gönderme niteliğinde yapmışlardır. Sims †oyununun sim'lerini yine eleştirel sorgulamalar eşliğinde gerçeklik ile günümüz arasında bağlantı kurarak çalışmaya eklemiştir. Bu çalışmaya ilişkin kullandığı görseller ve simgeler ile ilgili Didem günlüğüne şunları yansıtmıştır:

† The Sims oyunu, 2000'li yılların başında Will Wright tarafından tasarlanan, dağıtımı Electronic Arts'ın, yayımlanması Maxis'in önderliğinde piyasaya sürülmüş bir strateji-hayat simülasyonu bilgisayar oyunudur. "Sim" denen sanal insanların SimCity yakınlarında bir banliyöde geçen günlük aktivitelerinin birbir simülasyonudur. Oyunda gerçek hayatta edinebileceğiniz ya da yaşayabileceğiniz her şeyi sanal ortamda gerçekleştirebiliyorsunuz. Sims oyununun 2, 3 ve 4 olarak ileri düzey versiyonları bulunmaktadır (<http://www.simdunyasi.com/genel/the-sims-nedir>).

Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi en sevdiğim çalışma olabilir. Bu çalışma günümüzü çok iyi yansıtan belki insanların durup düşünmesini sağlayacak boyutta bir kolaj oldu. İnsanlar o kadar bencil ve tutarsız ki ne dünyanın ne hale geldiğinin farkında değiller. Kendi dünyalarından başka dünya olmadıklarını sanıyorlar. Bu çalışmada Sims, S4 League, Hobbit, Tv, solaryum vb. şeyler ekledim. Genelde popüler hale gelmiş nesnelere ekledim. Sims oyunu tamamen içinde olduğumuz durum. Yönetiliyoruz, hepimiz birey olmamıza rağmen toplu hareket ediyoruz, belli şeyler bizi peşinde sürüklüyor. Sim işaret [yeşil olan simgeler] ne kadar bizi temsil etse de aslında her kişinin yansıttığı bir obje, simge vardır. Belki de herkes sıradanlaştığı için bu simgeyi koydum. Oyunlar, şirketler, marketler, filmler içinde bulundurduğu küçük gizli mesaj veren yerler. Bugün bu yüzden bu durumdayız (ÖG, 8 Aralık 2015).



Görsel 5. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Orta Panel)

'Dünyevi Zevkler Bahçesi' eserinin orta paneli esere ismini veren alan olmuştur. Bu panelde çok sayıda insan figürü, çeşitli büyüklüklerde hayvan ve meyve türleri bulunmaktadır. İnsan figürlerinde çeşitli kompozisyonlar içinde verilerek, arzu, şehvet ve cinsel konularda betimlemeler bulunmaktadır. Panelde sanatçı, Hristiyanlıkta-kutsal kitapta günah sayılan davranışlara yer verilmiştir. Panelin birçok yerinde beyaz ve siyah derili insanlar da yer almaktadır. Bazı araştırmalara göre Bosch'un çalışmasındaki çilek, kiraz ve diğer meyveler arzu, istek ve şehveti simgelemektedir. Sanatçının orta paneldeki anlatımı bir ahlaki yıkım ve çöküş olarak ele alınabilir. Gombrich'e (1995, s. 61-79) göre, Bosch bu triptiği denizlerin, gökyüzünün, orman ve düzlüklerin betimlendiği düş ürünü pek çok şeyi içinde barındırır. Kimi insanlar deniz kabuğunun içinden çıkar, kimi turna dışkılayan beyaz ve zenci kadın ve erkek figürleri, türlü türlü eylem içindedirler. Sanatçı bu eserinde cinsel konular ve imgeler üzerinde çok fazla durmuştur. Eserde herşey bir denge sağlamaktadır. Sanki bir imge yer değişse tüm denge bozulacak bir izlenim vermektedir. Kırılgan kabarcıklar, yumurtalar, ıstakoz kabukları, cam tüpler, hep bu dengeyi sağlayan nesnelere. Orta paneldeki betimleme, Tufan'dan önceki dünyayı gösteriyor olabilir. Cinsellik, aç gözlülük, insanın günahkarlığı, dev meyveleri aç gözlülükle tüketen insanlar, kadın ve erkeklerin keyifle yedikleri ve başlarında taşıdıkları meyveler, elem ve kirazlar gibi kullanılan birçok imge insanlığın yıkımını getiren temel günahın, şehvet, arzu ve ahlaki çürümenin anlatımıdır. Bosch'un bu düzenlemesi eşsizdir ve Kutsal Kitap resimleniş geleneğine dayanır. Bu bağlamda öğrenciler 'Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi' kolaj çalışmasında istek, arzu ve şehveti simgeleyen nesnelere üzerine günümüzde insanların arzuladıkları, istedikleri öğeleri koymuşlardır. Ünlü markalar, logolar, moda, tüketim ürünleri gibi görselleri ekleyerek günümüz dünyasına göndermede bulunmuşlardır. Buna ilişkin Ayşegül günlüğüne şunları yansıtmıştır:

Eskiye yeni eklemek, günümüz çağının popüler imgelerini kullanarak kendimizi ifade etme fırsatı yakaladık. Bu yüzden bakış açımızı etkilediğini, bakış açımızın genişlediğini düşünüyorum. Çalışmada starbucks kahveleri, özgürlük heykeli, tank, sosyal medya logolarını şehvet ve arzulanan şeyler olarak yerleştirdik. Buğday yerine tabut, kalabalığın önünde sanki bir savaş varmış gibi tankı yerleştirdik. Bu işi yaparken çok

eğlenmiştim. Fikirlerimi açıkca söylemekten çekinmedim. Herkesin farklı bakış açıları vardı (ÖG, 8 Aralık 2015).



GörSEL 6. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Orta Panel), Detay



GörSEL 7. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Orta Panel), Detay



GörSEL 8. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Orta Panel), Detay

Öğrenciler kolaj çalışmasının orta panelinin en üst köşesine dünyayı ve toplumları asıl etkileyen olay ve olguların görsellerini kullanmışlardır. Hiyerarşik olarak orta panel yukarıdan aşağıya

doğru ele aldıkları genel kavramlar, siyaset, ekonomi ve insanların nasıl yönetildiğidir. Öğrenciler orta panelin en üst kısmına Sims oyununun versiyonlarını eklemiştir. Sims, Sims2, Sims3, Sims4 olarak orta panele yerleştirmişlerdir. Sims oyununu oynayan kişiler gerçek yaşamın benzerini sanal ortamda yaşamaktadır. En son versiyonunda bu sanal ortam gerçek yaşama daha yakın hale gelmiştir. Öğrenciler ilkel hayatı ve günümüz teknoloji çağını anlatmak için Sim oyununun 1-3 ve 4 versiyonlarını kullanarak dünyadaki yaşama uyarlamışlardır. Şu an dünyada olan her şeyin birer kurgu ve sanal bir ortam olduğuna gönderme yapmışlardır. Öğrenciler dünyada yaşanan sosyal ve siyasi olayların bir kurmaca düzen olduğunu ve bu kurmaca dünyada yaşananların sanal ortamda yansıtıldığını belirtmişlerdir. Panelin orta bölümünde ise öğrenciler buldukları dönemde yaşadıkları siyasi ve güncel olayları ele alarak görselleri kullanmışlardır. Milletvekilleri, cumhurbaşkanı balkon konuşması, Rusya'ya bomba atılması, güncel siyasi olayları, Suriyeli ölen çocukları ve eylemleri yerleştirmişlerdir. Aşağı alanda ise video oyunlar, moda, kıyafet, ünlü markalar, farklı kültürlerde yaşayan insanlar, füze, bomba, dergiler, teknolojik araçlar, lüks yaşam gibi birçok görseli öğrenciler, insanların dünyada lüks yaşama isteği, zenginlik göstergesi gibi birtakım marka takıntılarını ve teknoloji bağımlılığı gibi sorunları eleştirmek için eklemiştir. Dijital beyin, kodlanmış insan figürü, bilgisayar yazılımı ve birbirinin kopyası olan insanları kolaja eklerken teknolojinin dünyayı nasıl yönettiğini ele almışlardır. Sturken ve Cartwright' a göre (2001:21) imgelerin anlamlarını keşfetmek için sosyal güç ve ideolojilerin dinamiklerini fark etmek gerekmektedir. İdeolojiler bütün kültürler içerisinde var olan inanış sistemleridir. İmgeler ideolojilerin üretilmesinde ve yansıtılmasında önemli bir yere sahiptir. Günlük yaşamımız içerisinde sıklıkla bu imgeler ile karşılaşırız. Özgürlük, değer, doğa gibi belirli değerler üzerine günlük yaşamda ideolojiler yansımaktadır. İmge kültüründe güzellik, tüketim, arzu, istek, sosyal değerler, iyi kötü gibi kavramlar ideolojik yapılanmaların oluşması ile medya aracılığıyla desteklenmektedir. Bu bağlamda öğrenciler sosyal medya/medya araçlarında karşılaştıkları görselleri kullanarak tekrar anlamlar üretmiş ve sunulan ideolojileri yansıtmışlardır.



Görsel 9. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Orta Panel), Detay

Öğrenciler bu etkinlikte subliminal mesaj (bilinçaltı mesaj) olarak illuminati (Batıl inanca, ön yargıya, dinin sosyal hayat üzerindeki etkisine, iktidarın kötüye kullanımına karşı Aydınlanma Çağı döneminde kurulmuş bir topluluk olan ve sembolü üçgen olan bir topluluktur) sembolünü yerleştirmişlerdir. Didem bu konuda günlüğüne “*Bu sembolü küçük ama dikkate çekici bir yere*

yerleştirdik. Aslında yaşadığımız, sahip olduğumuzu sandığımız bu hayat bizim değil!” düşüncesini açıklamıştır.



Görüşel 10. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Orta Panel), Detay



Görüşel 11. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Orta Panel), Detay

Öğrenciler günlüklerinde güncel siyasi olayların çok dikkat çekeceğini belirtmişlerdir. Siyasi ve güncel haberlerin görsellerini kullanan öğrenciler toplumsal olayları izleyenlere sorgulamaya çalışmıştır. Toplumsal ve siyasi olaylarda insanların sadece tepkilerini sosyal medya üzerinden göstermelerini eleştirmek için Suriyeli ölen çocuk görselinin üstüne, sosyal ağ ikonlarını kullanarak ya da beğenileri kullanarak göndermelerde bulunmuşlardır.



Görsel 12. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Orta Panel), Detay



Görsel 13. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Sağ Panel), Cehennem-Detay

Hieronymus Bosch 'Dünyevi Zevkler Bahçesi' eserinin sağ panelinde cehennemi betimlemiştir. Sol ve orta panelde yer alan ilginç insan figürleri aynı şekilde devam etmiştir bu panelde. Bosch'un dünya görüşüne göre dünyevi doğa cinseldir, bu nedenle kontrol edilemez ve tehlikelidir. Bu insanlığın dramıdır ve bir bütün olarak triptiğin altında yatan ana temadır. Bu da bir zamanlar insan olan yaratıkları, bitkileri, olgun ve iri olan meyveleri cehennemde bulunan, aşkın ve şehvetin sembolü olan müzik aletlerini açıklamaktadır. Bosch, bu eserde Hristiyanlığın propogandasını en dünyevi imgeleri kullanarak yapmaktadır (Rynck, 2016, s. 95). Bosch'un insanların ahlak kurallarına uymamaları halinde neler yaşayacaklarını betimlediği bu panelde, öğrenciler film karakterleri, savaş sahneleri, füzeler, yaratıklar ve maskaları kullanmayı tercih etmişlerdir. Beyin görselini hem dünya hem de cehennem görselinde kullanarak insanların kararlarının kendi yaşadıkları dünyada kendilerinin vermesi gerektiğine vurgu yapmışlardır.

İnsanların ilkel duyguları olan şehvet, arzu, istek gibi duyguların insanları yaşamlarında kötü şeylere sürüklediğini anlatmak için göndermelerde bulunmuşlardır.



Görsel 14. Grup Kolaj Çalışması, Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi (Sağ Panel), Cehennem-Detay

Kolaj çalışmasına ilişkin Eylül günlüğüne şunları yansıtmıştır: “*Bu çalışmada istediğimiz yeri istediğimiz gibi oluşturduk. Eleştiri açısından bunu yapmamız iyi oldu. Çünkü kısıtlama yoktu.*” (ÖG, 26 Kasım 2015). Öğrencilerin çalışmalarını serbest bir biçimde oluşturmaları onların eleştirel bakış açılarını ortaya koymaları yönünde etkili olduğu gözlemlenmiştir.

‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ Kolaj Uygulaması Üçüncü Haftasına İlişkin Süreç

Öğrenciler kolaj çalışmasına üçüncü haftada devam etmişlerdir. Öğrencilerin ‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ kolaj çalışmasında eleştirel sorgulamalar yaptıkları konulara ilişkin seçtikleri görseller ve bu görseller ile ilgili imgelerin görsel kültürel bağlamları Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3.

Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi Çalışmasına İlişkin Görsel İmgelere Yönelik Görsel Kültür Analizi

Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi Çalışmasına İlişkin Görsel İmgelere Yönelik Görsel Kültür Analizi	Görsel Kültürel Bağlam/Çağrışım/Anlam
Teknolojik araçlar	Teknolojik gelişmelerin sorgulanması
Siyasi olaylara ilişkin görsel imgeler	Siyasi olayların sorgulanması
Subliminal mesaj imgesi	Anlamaların sorgulanması
Savaş ve ölüm görselleri	Haber, güncel olayların sorgulanması
Cennet ve inanç görselleri	İnançların sorgulanması
Banka görseli	Güç
Sosyal medya simgeleri	Popüler kültürün sorgulanması/sosyal medya analizi
Bilgisayar oyunları simgeleri (sims)	
Markalara ait logo görselleri	
Film afişi ve sahnelerine ilişkin görseller	
Disneyland karakteri	
Moda imgeleri	Tüketim

'Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi' çalışmasında kullanılan imgelerin görsel kültürel bağlamları öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmelere dayalı olarak Tablo 3'te gösterilmiştir. Bu çerçevede görsel kültürel bağlamların eleştirel ve sorgulayıcı bir bakış açısı ile ortaya konulduğunu söylemek olanaklıdır. Bu eleştirel ve sorgulayıcı bakış açısına yönelik ifadelere, bulgu ve yorumlarda yer verilmiştir.

Bulgular ve Yorumlar

Görsel sanatlar eğitiminde sosyal ağ odaklı görsel kültür çalışmalarının geliştirilmesine ilişkin etkinliklerin planlanması ve uygulama sürecine yönelik yapılan içerik analizi ile araştırma soruları dikkate alınarak 'Görsel Kültür Algısı', 'Görsel Kültür Uygulama Geliştirme Süreci', 'Sosyal Ağ Kullanımı', 'Görsel Kültür Kazanımları' ve 'Görsel Kültür Uygulamalarına İlişkin Görüşler' olmak üzere 5 ana tema belirlenmiştir. Bu çerçevede çalışmada etkinliklerin uygulama sürecine ilişkin bulguların yer aldığı 'Görsel Kültür Uygulama Geliştirme Süreci' ana temasına ait bulgu ve yorumlar çalışmada sunulmuştur. Araştırmanın üç haftasını içeren 'Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi' kolaj çalışması, *Sınıf İçi Etkinlikler* alt teması içerisinde, *İki Boyutlu Çalışmalar* alt boyutu ile ele alınmıştır.



Şekil 1. Görsel kültür uygulama geliştirme sürecine ilişkin bulgular

Görsel kültür uygulama geliştirme süreci ana temasına ilişkin 'Ürün Geliştirme' alt temasında öğrenciler seçtikleri görsel kültür konularını nasıl belirledikleri, niçin bu konuları ele aldıkları, konularını nasıl yorumladıkları ve nasıl araştırdıklarına ilişkin görüşleri Şekil 1'de şemalaştırılmıştır. 'Sınıf Dışı Etkinlikler' alt temasına ilişkin öğrenme ortamının değiştirilmesi sonucunda edindikleri bilgi ve deneyimler öğrencilere hem sınıf içi öğrenmeye hem de ders dışı öğrenmeye katkı sağladığı görülmüştür. 'Sınıf İçi Etkinlikler' alt temasında araştırmanın uygulama sürecinde öğrencilerin görsel kültür çalışmalarına ilişkin görüşlerine yer verilmiştir. Öğrencilerin görsel kültür çalışmalarını nasıl ve niçin tasarladıklarını, çalışmalarında

kullandıkları imgeleri nasıl analiz ettiklerini ifade eden görüşlerine yönelik bulgu ve yorumlar yer almaktadır.

Sınıf içi etkinlikler alt temasına ilişkin *İki Boyutlu Çalışmalar* boyutunda görsel kültür uygulamalarından biri olan “Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi” kolaj çalışmasına ilişkin öğrencilerin görüşleri yer almaktadır. Öğrenciler görsel kültür imge ve nesnelere nasıl tasarladıklarını, görsel kültür bağlamında nasıl kullandıklarını ve imgelerin anlamları üzerine ne düşündüklerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin görsel kültür uygulama geliştirme süreci ana temasına ilişkin *İki Boyutlu Çalışmalar* alt temasına dayalı olarak *‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’* isimli kolaj çalışmasına ilişkin öğrenci görüşleri Tablo 4’te temalaştırılmıştır.

Tablo 4.

‘Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi’ İsimli Kolaj Çalışmasına İlişkin Bulgu ve Yorumlar

İmgelerin görsel kültür bağlamları

Eleştirel sorgulama geliştirmeye yönelik kazanım

Sosyal medya görsellerine sorgulamaya yönelik kazanım

Görsel farkındalık oluşturmaya ilişkin kazanım

Görsel okuryazarlık oluşturmaya ilişkin kazanım

İmgelerin görsel kültürel bağlamları çerçevesinde öğrencilerden Damla, *Banka* görseline ilişkin şu sözleri ifade etmiştir. “*İnsanların çok ciddi anlamda borçları var ve çöküşe sürüklüyor bu durum. Son dönemlerde birçok şirket battı, bankalardan para alamadıkları için bu insanlar kötüye gittiği için bankalarda bu durumu sömürme durumunda. O yüzden bankalara dikkat çekmek istedim günümüzde ön planda olduğu için...*” (G1) ifade etmiştir. Damla banka görselini günümüzdeki ekonomik şartlara gönderme yapmak için banka imgesini kullanmıştır. Cennet görselinde Eren din ve inanç konusunu ele alarak sorgulamalar yapmıştır. Eren cennet panelinde yerleştiği imgelere ilişkin şunları ifade etmiştir:

Ağaca elma yerine para ağacı olarak değiştirmiştim. Tablonun geneline bakacak olursak dünya bölümündeki insanları düşünürsek cennette insanların en çok isteyeceği şeylerin olması gerekiyor. Bunu düşünürsek paranın orada olması gerekiyor. Çünkü normalde olması gereken tuvalde cennet bölümünde. Gayet bolluk var ve insanları anlatmış ama benim bunu değiştirmem gerekiyordu. Daha farklı bir şey olması lazımdı. Bu yüzden parayı koydum. Biraz ilginç. Kitaplarda yazılışına göre ya da hikayelere göre ele aldım. Onlar normal elma. Çöp kutusuna normal elmaları koyacağım. Onlar normal olduğu için atılmış ya da asıl istenen orada altın elma olmalı. Havva’ya da gönderme oluyor hem...Kutsallık anlamında da bir parodi din olarak görülen spaghetti canavarını Tanrı yerine yerleştirdim (G 1).

Öğrenciler popüler kültür nesnelere de kolaj çalışmasında yer vermiştir. Öğrencilerin popüler kültür nesnelere günümüze dikkat çekmek için kullandıkları görülmüştür. Popüler imgeleri ele alan öğrenciler tüketim ve moda üzerinde durmuşlardır. Ayşegül kullandığı imgelere ilişkin görüşünü şöyle ifade etmiştir:

Starbucks’ın logosu ve Starbucks kahveleri vardı. Bu görselleri popüler olduğu için seçmişim. İstek arzuyu yansıttığı için onun yerine popüler kültür ile ilgili bir şey koymayı tercih ettim... Mona Lisa’nın pop art biçiminde yeniden dijital olarak onu yapmışım. Özgürlük heykelini düşünmüştüm. Özgürlük heykeli hem çok popüler bir şey olduğu için çalışmanın en başında dursun istedim o bakımdan bir de özgürlük anlamında kullandım. Bundan dolayı dünyanın içerisinde olması gerektiğini düşündüm (G1) ifade etmiştir.

Eylül ise sosyal medyada popüler bir imge haline gelen Mona Lisa’yı kolaja eklemesini şöyle ifade etmiştir. “*Herkesin bilmediği bir şey değil... Çünkü sosyal medyadan dolayı herkes*

öğrenmiş durumda Mona Lisa'nın kimin eseri olduğunu. Bu nedenle popüler kültür ögesi olarak onu ön plana aldık" (G1) ifade etmiştir. Öğrenciler film kesitlerinden görüntüleri savaşa gönderme yapmak için kullanmışlardır. Eylül, "Filmden karakterler aldık. Dünyada çok savaş ve olaylar oluyor. Bunun dışında küçük bir olay bile olsa insanlar eğitilmiş dahi olsa, böyle davranıp düşünmezdi diye düşünüyorum. O beyinleri o amaçla koydum." (G1). Ayşegül ise "Tabut yerleştirdim çünkü ölümlerin çok olduğu bir dünyadayız ve ölümü de bu dünyada var olduğu gerçeğini yansıtmak istediğim için tabutu yerleştirdik" (G1) sözleriyle niçin popüler kültür imgelerini kullandıklarını ifade etmişlerdir. Öğrenciler aynı zamanda siyasi olaylara ilişkin haber kesitlerini ve görsellerini kolaj çalışmasında yer vermişlerdir. Çalışmalarına siyasi göndermelere yer veren öğrencilerden Ayşegül "Dünyanın çevresinde olan savaşları ve siyasi olayları yerleştirdim. Şu an gündemde olduğu için yazılar eklemiştik eylemleri koyduk onlara da yer vermek istemiştik" (G1) ifade etmiştir. Görsel kültür uygulamalarında genellikle siyasi olayları ele alan Betül ise "Siyasi olaylar Türkiye de gündem yarattığı için bunu da koymak istedim." (G1) düşüncesini açıklamıştır. Bu çerçevede öğrenciler etkinliklerin uygulandığı tarihlerde yaşanan siyasi ve sosyal olaylardan bağımsız kalmadıklarını belirterek çalışmalarına yansıtılmışlardır. Öğrenciler sosyal medya görsellerini günümüzü anlatmak için kullanmışlardır. Sosyal medya ikonları beğeniler, yorumlar, emojiler gibi sosyal medyaya ilişkin görsellere yer vermişlerdir. Sosyal medyaya dikkat çekmek için Ayşegül "Genelde sosyal ağlardan yararlanıldı. Sosyal ağlarda bu yorumlar ön plana çıkıyordu. İnsanlar sanki orada konuşuyormuş gibi sosyal medya yorumlarını ekledik. Şu an yaşanan siyasi olaylarla ilgili bir görseli, kırmızılı kadın görselini 'kırmızı güzelmış' gibi bir ifade ile yansıttık. Beğeniler ve emojiler vardı" (G1) düşüncesini açıklamıştır. Murat ise şu sözleri ile sosyal medyanın insanları nasıl tekdüze hale getirdiğini, insanların sosyal yaşamları içerisinde etkisinin yoğun olduğunu ifade etmiştir. Öğrenciler teknolojiyi eleştirmek için dijital kodlanmış insan figürleri, dijital beyin, telefon gibi görseller kullanmışlardır. İnsanların teknoloji ile bütünleştiğini ifade eden düşüncesini açıklamışlardır.

Sürekli internette ya da sosyal medyada en çok kullanılmış olanları, Google ele aldık. En çok öne çıkanları göz önünde bulurdum. Ki zaten hep aynı şeyleri görüyor genelde insanlar sosyal medyada. Mesela bir video ya da resim paylaşıyor sosyal medyada ve birden birçok insan görebiliyor. Herkes aynı şekilde kıyafet giyiyor ondan sonra herkes aynı kıyafeti giymeye başlıyor. Bir saçını kestiriyor sonra herkes aynı saç stilini yapıyor. Bu durum kötü bir şey...(G1)

Öğrenciler tüketim kültürünü sorgulamışlar ve bu çerçevede eleştirel bakış açısına dayalı imgeler ile görselleri yeniden yorumlamışlardır. Bu noktada tüketim kültürüne dayalı moda, marka ya da markalaşmayı yansıtan logolar, semboller ve simgeler kullanmışlardır. Didem insanların moda kavramını, ekonomik bir gösterge olarak kullandıklarını ifade ederken görüşlerini şu şekilde yansıtmıştır: "Modayı çoğunluk ile ben yapmıştım zaten moda da insanların şaşalı giyinmesi ile sokakta çok süslü bir şekilde gezmesi... Ayrıca moda günümüzde çok değer verilen bir şey. Bu yüzden dikkat çekmek istedim..." (G1). Tüketimi eleştiren Murat "İnsanlar sürekli moda ile uğraşılıyor. Sürekli tüketiyoruz, sürekli bir moda alışveriş giyinme çabası var..." (G1) ifadeleriyle düşüncesini açıklamıştır. Markalaşma, moda, tüketim kültürü ve baskısına dayalı görüş belirten öğrencilerin görsel üretim sürecindeki kolaj çalışmalarında da söz konusu eleştirel bakış açısını çeşitli logolarla, sembollerle ve simgelerle çalışmalarına yansıttıkları gözlemlenmiştir. Kolaj çalışmasında kullandığı görselleri yorumlayan Mehmet "Kolaj çalışmasında markalar ve oyunların logolarını koyduk... Bunların hepsi tüketim çılgınlığını içinde bize cennet gibi gözüküyor." İfadeleri ile görüşlerini belirtmiştir. Aynı biçimde kolaj çalışmasında markaları kullanan Eylül de "Markaları tüketimi ele almak için kullandık" (G1) ifadeleriyle tüketim kültürünün önemli bir göstergesi olan marka ve

markalaşmaya vurgu yapmakta ve bu vurgu çerçevesinde kolaj çalışmasında kullanıldığını açıklamaktadır.

“Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi” kolaj çalışmasında öğrenciler oyun simgelerini de kullanmışlardır. Didem oynadığı Sims oyununu şu amaçla kolaj çalışmasında yerleştirmiştir:

Havva ve Adem’in başına simleri yerleştirdik. En dikkat çeken yerde bu bölümdü. Hepsini kapsayan bir şey olarak o ikisini gördüğüm için oraya koydum...Sims oyunu tamamen bizim dünyadaki gerçekliğimizi yansıttığını düşünüyorum. Sims’in kademe kademe çıkan oyunları var. Bu yeni çıkan oyunlar dünyada birçok şey ilerledikçe belki de yenileşmenin getirdiği bir süreçle yeni versiyonları çıkıyor. Mesela Sims 1’de bizim eski çağlarımızı yansıtan bir oyun kurgusu var. Sims 2-3 ve 4’te ise teknoloji ve günümüzü yansıtan bir hayat anlatılıyor (G1).

Sims oyunu ile günümüz dünyasını eleştiren Eren her şeyin bir oyun olduğunu, insanların kukla gibi olduklarını ifade etmiştir. *“Âdem ile Havva’nın kafasında sims’in o oyuncu anlamına gelen simlerini koydum. Sanki kukla gibiydi. Sen şöyle yap, bu böyle olsun der gibiydi. Sanki bir oyunmuş gibi düşündüm. Altın elmayı cennete yerleştirdim.”* (G1) ifadesi ile öğrencilerin oynadıkları oyunlar ile yaşam arasında bağlantı kurdukları görülmüştür. “Günümüz Dünyevi Zevkler Bahçesi” kolaj çalışması öğrencilerde görmeyi öğretme, görsel araştırmalar yapma, imgenin kişisel ve sosyal bağlamlara göre yorumlama, eleştirel sorgulamalar geliştirme, sosyal medya görsellerini sorgulama ve görsel okuryazarlık boyutlarında öğrencilere önemli kazanımları olmuştur. Görme edinimini (kazanım) oluşturma boyutunda, Furkan’ın görüşleri şu şekildedir:

Ben şunu söylemek istiyorum ki, bu çalışmayı yaparak görmeye üşendiğimiz şeyleri görmeye başladık. Günümüz dünyasını tanıdık farkında olmadan. Çünkü eski döneme yeni şeyler eklemek zorundaydık ve şu anda günümüzde ne olup bittiğinin farkında değildik. Bir şey olduğunda örneğin bir olay üzerinde düşünmezsin neden böyle olduğunu. Bu çalışma ile daha çok düşünmeye ve görmeye başladım (G1).

Ayşegül ise görsel kültür uygulamasına ilişkin *“Gördüğümüz her bir nesnenin bir anlam içerdiğini anladım. Herhangi bir resme baktığımda altında birden fazla anlam olduğunu düşünerek bir resmi yorumlayabiliyorum. O açıdan da katkı sağladı. Bu yüzden en çok sevdiğim bu çalışma olmuştur”* ifadesiyle Damla’nın ifadesi benzerlik göstermektedir. Öğrenciler görme ve bakma arasındaki ayrımı edinebilmişlerdir. Damla’nın bu konuda ifadeleri şöyledir:

Ben daha öncesinde bir resme bakarken üzerinde düşünmezdim. Bakıp geçerdim. Şimdi belki bir gazete belki bir dergi, bir kitap ya da önümüze gelen herhangi bir görselde artık daha fazla düşünüyorum ve artık bakıp geçmiyorum. Çok saçma bir resim olsa bile acaba burada ne anlatılmak istiyor diye düşünüyorum. Yeni fikirler üremeye başladım. Çünkü daha fazla düşünüyorum daha fazla inceliyorum (G1).

Aynı biçimde Betül, *“İmgeleri, mesajları daha iyi fark ediyorum normalde öylesine bakıyordum. Ama şimdi daha iyi anlamaya başladım.”* (G1) ifadesiyle bu uygulamanın öğrencilerde bakma ve görme arasındaki ayrımı ve anlamları ortaya çıkardığı görülmüştür. Görsel araştırmalar yapmada öğrenciler kolaja uygun görselleri sosyal medyadan buldukları görülmüştür. Mehmet görsellerini bu yol ile bulmuştur. Mehmet *“Ben internetten buldum görselleri. Bir konu var. O konuya uygun görselleri aradım ve en uygunlarını buldum”* (G1). İmgenin kişisel ve sosyal bağlamlara göre yorumlamada öğrenciler anlamlandırma, karşılaştırma, eleştirel tavır sergileme gibi konularda görüşlerini ifade etmişlerdir. Didem, *“Zevklerle ilgili görselleri daha çok orta panele yerleştirmeyi tercih ettim. Çünkü insanlar hep buna yoğunlaşırlar hiç düşünmezler cennet ve cehennemi... Kolajda genellikle popüler olan görselleri yerleştirdim...İnsanların daha çok dikkatini çekebileceğim, daha çok bakmalarını sağlayabileceğim bir şeyler seçmeye çalıştım.”* söylemiştir. Eylül *“Kolaj çalışmasında günümüz ve geçmişe dayanarak birçok şeyi*

karşılaştırdık. Kendi ön yargılarımızı, düşüncelerimizi ve isteklerimizi görsellerle ile yansıttık. Bazı şeyleri hiç düşünmemiştim şimdiye kadar. Örneğin tepki gösterebilecek konuları bir araya getirmek bence çok güzel bir fikirdi.” (G1) görüşüyle öğrenciler gördükleri görselleri anlamlandırabildiklerini ifade etmişlerdir. Eleştirel sorgulamalar geliştirme boyutunda öğrenciler birçok farkındalık geliştirmişlerdir. Mehmet bu konudaki düşüncelerini şöyle ifade etmiştir:

Günümüze ait olan amblemleri, markaları, farklı modelleri, eşyaları ve birçok görseli bunları kolaj çalışmasında uygun yerlerine yapıştırmak ve bir şeyler anlatmaya çalışmak çok etkileyiciydi... Vermek istediğimiz mesajları cennet ve cehennem panelinde yer verdik. Bu konular dahilinde tabloda ki gibi günümüze uyarladık. Günümüz de neler kötü, neler iyi ya da bize neler cennet gibi gösteriliyor bunları irdeledik. Cehennem mesela neler yaparsak cehenneme düşeriz ama buradaki en önemli vurgulamak istediği şey bana kalırsa cennet paneliydi. Çünkü bütün güzellikler cennet olarak gösteriliyor bu dünyada ve insan nefesine hâkim olamıyor... Mesela burada ne anlatmak istemiş, bunun konusu ne... Aldığımız her nefesi bile sorgulamamız lazım biz niye nefes alıyoruz. Buradan yola çıkarak gördüğü her şeyi bilmek ister insan (G1).

Furkan eski ile yeni dünya arasında bağlantılar kurarak günümüze ilişkin birçok şeyi fark ettiğini açıklamıştır.

Artık gördüğün ile kalmıyorsun. Acaba altında ne olabilir sorgulayıcı olmaya başladım. Gerçekten vermek istediği mesaj bu mu? Bu mesajımı vermeye çalışıyor savaş gibi bir şey mi var, yoksa ben mi yanlış algılıyorum ne anlatmak istiyor. Çevremdekilere gösteriyorum ne anlıyorlar diye... Kolaj çalışmamızda ben günümüzü gördüm. Günümüzün nasıl bir etki yarattığını gördüm. Eskiden olan bir şeyi günümüzdeki şeylere eklememiz gerekiyordu. Eklemeye çalıştığımız görsellerde acaba ne koyabilirim düşüncesi çok farklıydı... Buraya ne koyabilirim... Günümüzdeki son dikkat çeken şeyler olaylar neler? Soru soruyu açtı ve istemeden de olsa bazı şeylerin cevaplarını aldım. Bir yönden beni gerçekten etkiledi... Kolaj çalışmasında sanıyorum bir figür vardı yere yatan insanlar ona doğru uzanıyordu. Ben onun yerine şimdi o figür üzerine Japonya’da bayanların üzerinden yenilen suşi yemeğinin görselini koymuştum. Eller uzanıyordu yani toplumun ne şekilde ne hale geldiğini göstermeye çalışmıştık ve bunu da farkında olmadan yapmıştım. Buraya ne gelebilir derken, araştırırken ve birden cidden bazı şeyleri görür olduk. Yaşarken algılayamıyoruz gerçekten sinir bozucuymuş ama baktığımızda onu görebilmek çok rahatlatıcıydı (G1).

Öğrenciler kolaj çalışmasıyla birlikte sosyal medya görsellerini sorgulamaya başladıklarını ifade etmişlerdir. Furkan’ın bu konudaki ifadesi şöyledir. “*Önceden şöyle bir bakıp geçerdim, instagramda, bir yerde, bir afişte, bir sokakta ya da bir posterde gördüklerime. Şimdi şöyle bir bakıp bir daha bakıyorum.*” (G1). Ayşegül ise “*Daha farklı bakmaya başladım olaylara. Hatta bir olay ya da bir resme bakarken de o resmin bir anlam ifade ettiğini anlamaya başladım. Sosyal medyada dolaşırken bir resme bakıyorum ve o resmi farklı olarak yorumlamaya başlıyorum nasıl bir anlam ifade ediyor diye... Önceden bu kadar fazla düşünmüyordum bir resim hakkında ne ifade ettiğini ile ilgili.*” (G1). Öğrencilerden Murat, görsel iletilerin tüketim kültürüne dayalı yönlendirme yapmasına vurgu yapmakta ve bu çerçevede görsel kültür uygulaması ile reklam imajları arasındaki ilişkili çözümlemeye çalıştığını vurgulamaktadır. Bu çerçevede, “*Reklamda bilgisayar satmaya çalışıyorlar ve bunu yaparken bilgisayarın belli yerlerini öne çıkarıyorlar. Eskiden dikkat etmiyordum. Şimdi ise daha farklı düşünüyorum...Reklamlarla bir şekilde algımızı etkiliyor...*” (G1) ifadesi ile medyanın insanları nasıl etkilediğini fark ettiğini ve bu noktadan hareketle çıkarımlarda bulunduğunu ifade etmektedir.

Tartışma ve Sonuç

Araştırmada sonucunda, öğrencilerin görsel kültür ve sosyal ağ etkinliğinde oluşturulan tartışma ortamında, her bir öğrencinin kendi deneyimleri ve algıları sonucunda görselleri bulduğu ve

öğrencilerin siyasi, toplumsal ve ekonomik olarak bu görselleri kategorize edebildiği gözlemlenmiştir. Öğrencilerin sosyal medya görsellerini görsel kültür incelemeleri bağlamında toplumsal sınıf, cinsiyet, yaş ve ırk gibi özelliklere göre inceleyebildikleri ve bu görseller üzerinden anlamlar ürettikleri görülmüştür. Öğrencilerin görsel kültür etkinliklerinde edindikleri sorgulayıcı bakış açısı sonucunda öğrencilerin günlük yaşam deneyimlerinde karşılaştıkları her bir imgeyi sorguladıkları gözlemlenmiştir. Görsel kültür etkinliklerinin uygulanmasında sosyal ağ odaklı olarak devam etmesi içinde bulunduğumuz teknoloji çağında öğrencilerin ilgisini çekmiş, aynı zamanda görsel kültür etkinliklerinde sosyal ağları sık kullanmaları sonucunda karşılaştıkları görsel bombardımana karşı ayırt edici bir bakış açısı kazandıkları gözlemlenmiştir. Bu anlamda Sengir'in (2014) doktora tezi araştırma sonucunda vardığı yargılarda, görsel kültürün, içinde bulunduğumuz çağın göstergelerinden olan medyanın görsel üretimleri, sosyal etkileşimin bir iletişim modeli olarak görsel dilin simgeselliğine daha fazla vurgu yapılmakta ve kullanılmaktadır. Görsel kültürün görsel teknoloji ile yüz yüze olan tüketici tarafından anlamlandırılacak ya da haz duyulacak bilgiyle, görsel olanla ilgili olduğu; görsel kültür eğitiminin iletişim ve etkileşimin yeni grameri olarak evrensel bir alfabe ile düşünmeyi, yorumlamayı, çözümlenmeyi ve yeniden üretmeyi bir işleme dönüştüren bir yapısı olduğu yargılarına ulaşmıştır.

Araştırmada, öğrencilerin görsel kültür çalışmalarında kullandıkları sosyal ağ görsellerini konularına göre kategorize ederek kullandıkları ve ele aldıkları görselleri eleştirel bir bakış açısıyla sosyal, kültürel ve ekonomik bağlamlarına göre ayırt edebildikleri gözlemlenmiştir. Görsel kültür ve sosyal ağ etkinliğinde öğrencilerin geçmiş ile günümüz arasında bağlantılar kurarak siyasi, ekonomik ve toplumsal anlamda sorgulamalar yaptıkları, eleştirel bir bakış açısıyla görselleri analiz ettikleri, kendi konu ve kavramlarına ilişkin örüntüler buldukları görülmüştür. Öğrenciler görsel kültür ve sosyal ağ etkinliğinde yaptıkları uygulamada sosyal ağların yaydığı imgeleri, Erken Rönesans dönemine ait bir resmin üzerine yaptıkları kolaj çalışması ile daha önce farkında olmadıkları birçok durumun farkına varmışlardır. Bu farkındalığın, tüketim, moda, sosyal medya, siyasi olaylar, güncel haberler, gerçek ve sanal dünya ayrımı, popüler kültür gibi konulara dair olduğu ortaya çıkmıştır.

Araştırmada yapılan görsel kültür etkinliklerinin temelinde eleştirel pedagojiden yararlanılması ile öğrencilerin eleştirel bir yaklaşım edindikleri, atölye ortamında kendi çalışmalarını ve arkadaşlarının çalışmalarına ilişkin farklı bakış açıları edindikleri, toplum, din, ırk, cinsiyet, güç gibi konularda eleştirel sorgulamalar yaptıkları ve kendi yaşam deneyimlerinde karşılaştıkları sorunları ve gereksinimleri ele aldıkları gözlemlenmiştir. Giroux (1992)'a göre eleştirel pedagojinin en temel kavramı diyalogtur. Çağdaş sanat eserlerindeki sosyal konular, popüler kültür ve öğrencilerin yaşamsal deneyimleri diyalogu derinleştirebilir. Ona göre etkin diyaloglar demokratik bir toplumsal düzen ideallerine hizmet edilebilir. Sanat eğitiminde görsel kültür kuramı 1980'lerin romantik ve dışavurumcu söylemlerinin getirisi olan eleştirel teoriyle var olmuştur. Eğitime eleştirel pedagoji olarak yansıyan bu görüş eleştirel bilinç ve farkındalığın geliştirilmesini amaçlamaktadır ve eğitimi sosyal gerçekliğin geniş bağlamı içinde değerlendirmektedir (Ünal, 2010). Taylor'a (2000) göre ise, eleştirel pedagojinin amacı, öğrencilerin arzularını, hayal güçlerini ve entellektüel yapılarını harekete geçirmek ve yaşamlarına tüm ağırlığıyla etki eden sosyal, politik ve ekonomik güçleri sorgulayabilmelerini sağlamaktır. Bilgiye erişimin ötesinde bilginin üretimi, dönüşümü, öğretimi ya da yeniden üretilmesi gibi süreçlerin sorgulanması eleştirel pedagojinin merkezinde yer almaktadır. Bu bağlamda eleştirel pedagoji, öğrencilere sorgulayıcı bir bakış açısını da kazandırmaktadır. Araştırma yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmeler sonucu elde edilen bulgularda, öğrenciler

eleştirel bakış açısı ve sorgulayıcı bakış açısı kazandıklarını ifade etmişlerdir. Bu anlamda alanyazına bakıldığında Balkır (2009) “*Visual culture in the context of Turkey: Perceptions of visual culture in Turkish pre-service art teacher preparation*” (Türkiye Bağlamında Görsel Kültür: Hizmet Öncesi Türk Resim Öğretmenlerinin Görsel Kültür Algıları) başlıklı doktora tezinde, Türkiye’deki hizmet öncesi sanat eğitimi bölümlerinde durum belirleme çalışması yoluyla, görsel kültür çalışmalarının Türkiye’deki hizmet öncesi sanat eğitime dahil edilebilme potansiyeli araştırılmıştır. Eğitimcilerin görsel kültür ve popüler kültür ile ilgili fikirleri, Türkiye bağlamında uygulamalara ve içeriğe olabilecek etkisi incelenmiştir. Görsel kültür, sanat eğitimi açısından, popüler kültür, günlük yaşam deneyimleri, bilgisayar oyunları, internet siteleri, reklamlar, televizyon programlarında içinde olduğu medya analizini, algısını ve eleştirisini vurgulayan bir eleştirel pedagojik yaklaşımla irdelenmiştir. Balkır (2011), “Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Kültür” isimli araştırmasında eleştirel pedagoji, günlük estetik deneyimler, sosyal yeniden yapılanma ve disiplinlerarası metodlar üzerine olan vurgusu ile görsel kültürü, Türkiye için birçok eğitsel imkan sunabileceğinden bahsetmiştir. Görsel kültürde ifadelerini bulan karmaşık sosyal gerçekliklerin incelenmesi öğrencilerde yeni bir bilinç oluşturabileceğini söylemiştir. Örneğin, müzik videolarında sembollerin kullanımı ve keşfi, günümüz kültürünün umutları, korkuları ve inanışlarını açıklamak için yeni ve eski sembollerin kullanımımızda geçmişini nasıl yansıttığını görmelerini sağlayabilecek eşsiz örnekler olabileceğini vurgulamıştır. Dilli (2013), “*Görsel kültür kuramının ilköğretim 4. sınıf görsel sanatlar dersinde uygulanması*” başlıklı doktora tezinde, ilköğretim 4. sınıf öğrencilerinin resimsel anlatımlarını ve bunlara anlatımlarına dayalı yazılı ifadelerinde popüler kültür öğelerini incelemiştir. Görsel kültür etkinliği, görsel kültür kuramı ile bağlantılı reklam ve çizgi film incelemeyi, düşünmeyi popüler kültürü tanımayı ve eleştirel olarak düşünme yaklaşımlarını içermektedir. Araştırma sonucunda, öğrencilerin görsel medyada yer alan popüler kültür nesnelere etkiledikleri ve bu bağlamda beğeni ve istekler ortaya koydukları belirlenmiştir. Görsel kültür tabanlı öğretim yönteminin, öğrencilerde eleştirel düşünme becerisi kazandırması sürecine ilişkin bulgular çerçevesinde ise öğretim etkinliklerinin sonucunda öğrencilerin çevreye ve doğaya daha duyarlı oldukları ve çevrelerinde yer alan görüntülere karşı eleştirel bir bakış açısı geliştirdikleri ortaya konulmuştur. Türkkan (2008) “*İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi Bağlamında Görsel Kültür Çalışmaları: Bir Eylem Araştırması*” başlıklı doktora tezinde, ilköğretim okullarındaki görsel sanatlar dersinde uygulanacak olan görsel kültür çalışmalarının nasıl yürütülebileceğini belirlemeyi amaçlamıştır. Görsel kültür etkinlikleri sonucunda öğrencilerin günlük yaşamlarını ders ortamına taşıyarak, eleştirel sorgulamalar gerçekleştirebildikleri görülmüştür. Görsel kültür çalışmalarının, öğrencilerin grup çalışması yapma, araştırma yapma, eleştirel düşünme, derse ilişkin beceri kazanma ve iletişim kurabilme yönlerinden etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Yapılan araştırmalara bakıldığında, görsel kültür ve eleştirel pedagoji çerçevesinde sonuçlar ortaya konulmuştur. Mamur’un (2014) “*Post-modernizmin Sanat Eğitimine Yansıma Biçimleri Görsel Kültür ve Eleştirel Pedagoji*” makalesinde görsel kültür ders aktivitelerinde ürünün kendisinden çok, yaratılma nedenine, anlamına ve yaratıcısının niyetine dönük sorguların yapılmasını önermiştir. Ancak önerilerin yalnızca nesne odaklı olmaması, anlamlara da odaklanması, sanat eğitiminin sanat eleştirisi disiplini için yeni açımları olması gerektiğini ve görsel kültür çalışmaları ile günlük yaşamdaki görsel deneyimlerin, sanatsal ve kültürel bağlamda çözümlenerek değerlendirilmesi gerektiğini söylemiştir. Makalesinde görsel imgelere bağlamsal yaklaşılmasının ve her görüntünün içinde yaratıldığı ortamla, yaratılma nedeni ile birlikte ele alınıp değerlendirilmesinin eleştirel pedagoji anlamında önemli olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda araştırma sonuçlarına ve alanyazındaki araştırmalara bakıldığında görsel kültür çalışmalarının eleştirel pedagoji çerçevesinde şekillenmesi gerektiği vurgulanmıştır. Ayrıca, yapılacak olan görsel kültür araştırmalarında sosyal konulara, öğrencinin yaşantısı üzerinden

diyaloglar üretebileceği ve disiplinlerarasılığın ön plana çıkarabilecek konuların yer alması gerektiği ortaya çıkmıştır. Yapılan araştırmalara bakıldığında görsel sanatlar eğitiminde geleneksel bir sanat eğitimi anlayışı yerine günümüz görsel çağını inceleyen, görsel kültür eğitimi anlayışı benimsenebilir. Görsel sanatlar eğitimi veren güzel sanatlar liselerinde öğrencilerin kendilerini ifade edebilecekleri, eleştirel sorgulamalar yapabilecekleri ve kendi yaşam deneyimlerinden yola çıkabilecekleri etkinliklere görsel sanatlar eğitimi programında yer verilebilir. Güzel sanatlar lisesinde verilen sanat tarihi, sanat eleştirisi dersleri kuramsal olarak verilmek yerine görsel kültür çalışmaları ile uygulamalı bir biçimde desteklenerek verilebilir. Görsel kültür çalışmaları eleştirel pedagoji, disiplinlerarası öğrenme ve yapılandırmacı eğitim anlayışı benimsenerek düzenlenebilir. Günümüz teknoloji çağı düşünüldüğünde görsel sanatlar eğitimi veren kurumların geleneksel bir sanat eğitimi yerine, sanat eğitimi içerisinde günümüz teknolojilerinin ve sosyal medya ortamlarının eğitim aracı olarak kullanıldığı bir eğitim anlayışı benimsenebilir.

Kaynaklar / References

- Akay, A. (2007). Toplumbilim, *Görsel Kültür Özel Sayısı*, 22, 18.
- Aykut, A. (2013). Güncel sistemden estetik eğitimine bir öneri: görsel kültür kuramı. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8 (9), 705-714.
- Bacanak, A., Karamustafaoğlu, O. ve Köse, S. (2003). Yeni bir bakış: eğitimde teknoloji okuryazarlığı, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2 (14), 191-196.
- Balkır, N. (2009). *Visual culture in the context of turkey: perceptions of visual culture in turkish pre-service art teacher preparation* (Doctoral dissertation). University of North Texas, Texas. 9 Aralık 2014 tarihinde <http://search.proquest.com/docview/304962653> adresinden alındı.
- Balkır, N. (2011). Sanat ve tasarım eğitiminde görsel kültür. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu*, Başkent Üniversitesi, Ankara.
- Dilli, R. (2013). *Görsel kültür kuramının ilköğretim 4. sınıf görsel sanatlar dersinde uygulanması* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Duncum, P. (2002). Visual culture art education: why, what and how? *Journal Art and Design Education*, 21 (1), 14-23.
- Ekiz, D. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri yaklaşım, yöntem ve teknikler*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ersoy, A. ve Avcı, E. (2016). Eylem araştırması. S. D. Bedir Erişti (Ed.), *Görsel araştırma yöntemleri teori, uygulama ve örnek içinde* (ss. 110-146). Ankara: Pegem Akademi.
- Freedman, K. (2015). Images that transform: Analyzing visual culture that changes people's minds. *Anadolu Journal of Educational Sciences International, Art Education Special Issue*, 27-32.
- Giroux, H.A. (1992). *Border crossing, cultural workers and the politics of education*. New York: Routledge.
- Gombrich, E. H. (1995). *Resimde anlam sorunu*. U. Tükel (Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Güler, A., Halıcıoğlu, M.B. ve Taşgın, S. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Gürgür, H. (2016). Eylem araştırması. A. Saban ve A. Ersoy (Edt.), *Eğitimde nitel araştırma desenleri içinde* (ss. 3-47). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Johnson, A. P. (2014). *Eylem araştırması el kitabı* Y. Uzun ve M. Özten Anay (Çev.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Mamur, N. (2014). Post-modernizmin sanat eğitimine yansıma biçimleri görsel kültür ve eleştirel pedagoji *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 15 (2), 59-77.
- Mirzoeff, N. (2002). What is the visual culture? In N. Mirzoeff (Ed.), *Visual Culture Reader?* (pp. 3-13). London and New York: Routledge.
- Orhon, N. (2013). Görsel okuryazarlık. T. V. Uçar (Ed.) *Görsel kültür içinde* (s.135- 155). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Rynck, P. (2016). *Resim nasıl okunur eski ustalardan dersler*. N. Karasu Gökçe ve S. Yüzgüller (Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Schirato, T. & Webb, J. (2004). *Understanding the visual*. London: Sage.
- Sengir, S. (2014). *Kültürel dönüşümler ve postmodern pedagoji ekseninde görsel kültür eğitimi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.

- Sturken, M., & Cartwright, L. (2001). *Practice of looking an introduction to visual culture*. London: New York: Oxford University Press.
- Taylor, P. (2000). Madonna and hypertext: Liberatory learning in art education. *Studies in Art Education*, 41 (4), 347-389.
- Türkkan, B. (2008). *İlköğretim görsel sanatlar dersi bağlamında görsel kültür çalışmaları: bir eylem araştırması* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (8. Baskı). İstanbul: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, M. B. (2017). Eğitim teknolojileri bağlamında görsel okuryazarlık. Odabaşı, H. F., Akkoyunlu, B., ve İşman, A. (Edt.), *Eğitim teknolojileri okumaları* içinde (ss. 165-182). Ankara: Pegem Akademi.

Yazarlar

Ebru Güler, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Resim İş Öğretmenliği Anabilim Dalında öğretim üyesidir. 2016 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitiminde Resim İş Eğitimi Programında doktorasını tamamladı. Yazarın çalışma alanları sanat eğitimi, eğitim bilimleri ve öğretmen yetiştirme temel alanıdır.

S. Duygu Bedir Erişti, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Resim İş Öğretmenliği Anabilim Dalında öğretim üyesidir. Çalışma alanı sanat eğitimi, eğitim bilimleri ve öğretmen yetiştirme temel alanıdır.

İletişim

Dr. Öğretim Üyesi, Ebru Güler, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Yalnızbağ Yerleşkesi Erzincan / Türkiye,
e-mail: ebrucigir8987@gmail.com.

Doç. Dr., Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Resim İş Öğretmenliği Anabilim Dalı, Yunus Emre Yerleşkesi, Tepebaşı 26470 Eskişehir / Türkiye,
e-mail: duygu.bedir@gmail.com.

Summary

Purpose and Significance. Fine arts high schools offering education in the visual arts do not make use of activities based on visual culture theories, and furthermore, studies conducted in Turkey into visual culture education have yet to examine visual culture at the secondary education level. With the rapid advances seen in communication technologies and the widespread use of computers and the Internet in our daily lives, actions such as seeing, looking, watching and observing have become coterminous with the 21st century culture, and the contemporary age has come to be better characterized as a visual age involving visuals, images and symbols rather than an “information age”, based on words and numbers (Orhon, 2013). In this visual age, Internet-based social networks in particular have led to the creation of an interactive and participatory visual world, although there is a lack of activities involving the daily visual experiences offered by social networks that would allow students to make critical analyses, to develop visual awareness, and to discern meaning and intention under the onslaught of the images unleashed by social networks.

This study examines the development and implementation of social network-based visual culture activities in the workshop courses that form part of the curricula in fine arts high schools. Accordingly, the study made use of visual arts activities aimed at improving the critical thinking among students, while also associating their visual literacy skills with their technological literacy skills in this technological age and supporting their visual awareness. To this end, answers were sought to the following questions:

1. How are skills acquired by students during their social network-based visual culture activities in the visual arts workshop reflected in their artwork?
2. What are the students' views on visual arts workshops conducted with social network-based visual culture activities?

Methodology. This study makes use of a participatory action research design, which is a qualitative research method. A participatory action research was used during the social network-based visual culture activities in the 2DAW course, aiming to identify means of transforming and improving the content of workshop courses in fine arts high schools and the way they are conducted. The participatory action research on how to develop and implement visual culture activities – which is a contemporary approach to the teaching of visual arts – and the problems encountered and possible solutions, allowed the researcher and the students to gain important experiences. The participants in the study were nine 11th grade students taking the 2DAW course in a fine arts high school in the first semester of the 2015–2016 academic year. The participants were selected through criterion sampling, which is a purpose sampling method, and researcher notes, researcher diaries, student diaries, semi-structured interviews and documents were used as data collection instruments for the study. The collected data was analyzed using content analysis methods through the NVivo PRO 11 software package. Action research continued for the duration of the semester until the data started to repeat itself, based on the decisions of the validity committee made during the regular weekly meetings following the application of visual culture activities. In the validity committee meetings, videos of the activities were viewed, and opinions and recommendations were offered regarding the activities and the problems encountered. The decisions of the validity committee were reflected in the research process in the form of an action cycle.

Results. In the light of the research questions related to the planning and implementation of activities designed to develop social network-based visual culture practices, and on the basis of the conducted content analysis, five main themes were identified: “Perceptions of Visual Culture”, “Development and Implementation of Visual Culture Activities”, “Use of Social Networks”, “Visual Culture Skills” and “Views of Visual Culture Activities”. This study presents and discusses findings related to the main theme of the “Development and Implementation of Visual Culture Activities”, which focuses on the process of developing the activities.

Discussion and Conclusion. In the discussion environment formed around the visual culture and social network activity, it was found that each student viewed the visuals on the basis of their own experiences and perceptions, and they were able to categorize these visuals in political, social and economic terms. In addition, students were able to evaluate social media visuals on the basis of such characteristics as social class, gender, age and race, and to create meaning from these visuals. In her doctoral dissertation research, Sengir (2014) concluded that visual culture and visual products in the media that reflect the contemporary age place more emphasis on, and make more use of, the symbolic nature of visual language as a model of communication for social interaction; that visual culture concerns what is visual, in other words, information that is to be made sense of or enjoyed by the consumer who comes face-to-face with visual technologies; and that visual culture education makes it possible to think, interpret, analyze and reproduce with a universal alphabet that has become the new grammar in communication and interaction. Thus, as the study results show, students who question social media and media visuals acquire the ability to discern meaning through visual culture education, and given the views of teachers and students who were interviewed, and their socio-cultural and economic statuses, it is clear that visual culture facilitates these skills. Thanks to the utilization of visual culture activities based in a critical pedagogy, students displayed a critical attitude, adopted different perspectives within their own works and the works of fellow students in the workshop, engaged in the critical questioning of issues such as society, religion, race, gender and power, and focused on the needs and problems they encountered in their own lives. Moreover, during semi-structured interviews, the students stated that they had acquired a critical perspective. In relevant literature, Balkır (2009), Balkır (2011), Dilli (2013), Mamur (2014) and Türkkan (2008) highlighted the connections between visual culture and critical pedagogy. In her article, Mamur (2014) suggested that visual culture activities should question the reasons behind the creation of a piece of art, its meaning and the intention of the artist, rather than focusing on the work itself. She also recommended that rather than being object-oriented, focus should be extended also to meanings, art education should provide new openings to the discipline of art criticism, and visual culture activities should involve the analysis and evaluation of visual experiences in daily life by placing them in their artistic and cultural context. She argued further that a contextual approach should be adopted to visual images, and it is important from a critical pedagogy perspective that each image be evaluated together with the environment in which it was created and the reason for its creation. This study, and other studies in literature, recommend that visual culture activities should be designed from a critical pedagogy perspective, and should focus on social issues, dialogues from the students’ own lives, and interdisciplinarity. These three components are important in the establishment of a connection between visual culture and critical pedagogy, and the findings of these studies show that it is better to adopt a visual culture education approach that focuses on the contemporary visual age than to follow a conventional

art education approach. Thanks to the inquisitive perspective they gain via visual culture activities, students have been observed to question every picture and image they encounter in their daily lives. It has further been observed that social networks are the primary source used by students for the design of their visual culture work, having drawn the attention of students in this technological age, and the visual onslaught they encounter as a result of their frequent use of social networks has provided them with a discerning perspective. Students were able to evaluate media visuals on the basis of such characteristics as social class, gender, age and race, and to create meaning from these visuals. By collaging pictures, images and icons from social networks onto a Renaissance-era painting in a visual culture and social network activity, students were observed to notice many things of which they had previously been unaware, and this awareness brought them face-to-face with such aspects as consumption, fashion, social media, political events, current affairs, the distinction between the real and the virtual worlds, and popular culture. In the discussion environment formed around the visual culture and social network activity, it was concluded that each student viewed the visuals on the basis of their own experiences and perceptions, and they were able to categorize these visuals in political, social and economic terms.