

e-ISSN: 2458-9683

OCAK 2022 - CİLT: 16 - SAYI: 29

Akdeniz Sanat 29



**T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ**

**AKDENİZ UNIVERSITY
FACULTY OF FINE ARTS**

Yıl/Year: 2022 (Ocak/January)
Sayı/Issue: 29, Cilt/Volume: 16
e-ISSN: 2458-9683

AKDENİZ SANAT

Akdeniz Sanat Dergisi Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde yayın yapan hakemli bir dergidir. Yılda iki kez Ocak ve Temmuz aylarında yayınlanır.

AKDENİZ SANAT

The Journal of Akdeniz Sanat is a peer-reviewed journal of Akdeniz University, Faculty of Fine Arts. It is published twice a year (January-July).

**2022
ANTALYA**

İMTİYAZ SAHİBİ - PUBLISHER

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Adına
Prof. Dr. Sibel PAŞAOĞLU YÖNDEM

EDİTÖR - EDITOR

Dr. Öğr. Üyesi Babacan TAŞDEMİR

EDİTÖR YARDIMCISI - ASSISTANT EDITOR

Arş. Gör. Gunnar YAĞCILAR

YAYIN KURULU - EDITORIAL BOARD

Prof. Ayşegül İZER (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Prof. Dr. M. Fadıl SÖZEN (Akdeniz Üniversitesi)
Prof. Dr. Mehmet ÖZTÜRK (Marmara Üniversitesi)
Prof. Serkan İLDEN (Kastamonu Üniversitesi)
Assoc. Prof. Arild BERG (Oslo Metropolitan Üniversitesi)
Doç. Dr. Semih BÜYÜKKOL (Akdeniz Üniversitesi)
Doç. Dr. Zuhâl BAŞBUĞ (Akdeniz Üniversitesi)

KAPAK TASARIMI - COVER DESIGN

Dr. Öğr. Üyesi Bekir KİRİŞCAN
Arş. Gör. Gunnar YAĞCILAR

SAYFA TASARIMI - LAYOUT DESIGN

Arş. Gör. Gunnar YAĞCILAR

KAPAK GÖRSELİ ESER SAHİBİ - ARTWORK AT JOURNAL COVER

Doç. Dr. Semih BÜYÜKKOL

KAPAK GÖRSELİ FOTOĞRAF - COVER PHOTOGRAPH

Doç. Uğur GÜNAY YAVUZ

İLETİŞİM - CONTACT

Ad: Akdeniz Sanat
Kısa Ad: ASD
akdenizsanatdergisi@gmail.com
Telefon: +90 242 310 62 00

ADRES - ADDRESS

Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi
Akdeniz Sanat Dergisi Koordinatörlüğü
Dumlupınar Bulvarı 07070 Kampüs
Antalya / TÜRKİYE

DANIŞMA KURULU - ADVISORY BOARD

- Prof. Dr. Bülent Çaplı (Bilkent Üniversitesi)
 Prof. Dr. Cengiz ŞENGÜL (Akdeniz Üniversitesi)
 Doç. Dr. Zehra YİĞİT (Akdeniz Üniversitesi)
 Doç. Dr. Selin TÜZÜN ATEŞALP (Marmara Üniversitesi)
 Doç. Elif AĞATEKİN (Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi)
 Doç. Fuat AKDENİZLİ (Dokuz Eylül Üniversitesi)
 Doç. Kemal TİZGÖL (Akdeniz Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Perihan TAŞ (İstanbul Kültür Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Şinasi TEK (Hacettepe Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Umut SÜDÜAK (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Ersan OCAK (TED Üniversitesi)

BU SAYININ HAKEM KURULU - REVIWERS OF CURRENT ISSUE

- Prof. Dr. Aslıhan DOĞAN TOPÇU (Mersin Üniversitesi)
 Prof. Şive Neşe BAYDAR (Sakarya Üniversitesi)
 Doç. Banu BULDUK TÜRKMEN (Hacettepe Üniversitesi)
 Doç. Dr. Cemile TOKGÖZ (Marmara Üniversitesi)
 Doç. Dr. Filiz ADIGÜZEL TOPRAK (Dokuz Eylül Üniversitesi)
 Doç. Dr. Funda KURAK AÇICI (Karadeniz Teknik Üniversitesi)
 Doç. Dr. Hami Onur BİNGÖL (Kütahya Dumlupınar Üniversitesi)
 Doç. Dr. Nihan AKDEMİR (Altınbaş Üniversitesi)
 Doç. Dr. Sibel KARADUMAN (Akdeniz Üniversitesi)
 Doç. Dr. Yüksel PİRGON (Süleyman Demirel Üniversitesi)
 Doç. Dr. Zeliha KAYAHAN (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Aslı AKYILDIZ HATIRNAZ (Trakya Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Belis ÖZTÜRK (Maltepe Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Burcu ÖZYONAR ÇIRAK (Trabzon Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Feride İmrana ALTUN (Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Kıvanç AYCAN (Erciyes Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Lütfiye Başak ÖZDOĞAN (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Mesut AYTEKİN (İstanbul Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Muhammet Kemal KARAMAN (Uşak Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Ozan ÖZPAY (Sivas Cumhuriyet Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Özgür CEYLAN (Eskişehir Teknik Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Pakize KAYADİBİ (Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Selçuk BİLGİN (Gazi Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Yavuz YEĞİN (Ardahan Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Burcu ŞAHİN (İstanbul Gelişim Üniversitesi)
 Dr. Öğretim Görevlisi Zeynep ERTUĞRUL (Anadolu Üniversitesi)
 Dr. Arş. Gör. Ali Murat VARLI (Kocaeli Üniversitesi)
 Dr. Öğr. Gör. Damla İŞBİLEN (Ege Üniversitesi)
 Dr. Parisa SAHAFIASL (Ondokuz Mayıs Üniversitesi)

9 - 10 **EDİTÖR YAZISI** - EDITORIAL

ARAŞTIRMA MAKALELERİ - RESEARCH ARTICLES

- 11 - 33 **Görsel Medyada Gelecek Öngörüsünün Mekânsal Temsili: Black Mirror Örneği**
Spatial Representation Of The Future Preview In Visual Media: Black Mirror Example
Edanur FETTAHOĞLU, Muteber ERBAY
- 35 - 50 **Doğuşkanlar Kuramının Temel Müzik Kuramlarında Yeri ve Önemi**
The Role and Importance of Harmonics Theory in Basic Music Theories
İlhami KAYA
- 51 - 76 **Kentsel Göstergibilim Kültürel Yansımalar Ve Sanat Üretimlerinde Kentsel Göstergeleri Yeniden Okumak**
Cultural Reflections Of Urban Semiology And Reviewing Urban Semiology in Art Production
Özlem VARGÜN
- 77 - 101 **Munich Staatsbibliothek, Cod.616 ve Tsmk H.363 Kelile Dimne Yazmalarına Bağdat Okulu Üzerinden Bir Değerlendirme**
An Evaluation on Munich Staatsbibliothek, Cod.616, Tsmk H.363 Kalila And Dimna Manuscripts Through Baghdad School
S. Hilal ARPACIOĞLU, H. Kübra UYSAL
- 103 - 126 **Karikatüristlerin Çizgileriyle Şekillenen Tiyatro Sahneleri**
Theater Stages Shaped With The Lines Of Cartoonists
Cem ÇEVİKAYAK
- 127 - 137 **Tasarımcının, Kullanıcı Odaklı Tasarım Anlayışına Etkisi ve Tasarım Örnekleri**
The Effect Of Designer On User-Oriented Design And Design Examples
Havva Meryem IMRE
- 139 - 163 **Yeni Medya'dan Transmedya'ya İllüstrasyon Ve Oyun Tasarımında Periferi**
Periphery In Illustration And Game Design From New Media To Trans-Media
Aylin GÜNGÖR
- 165 - 181 **Karanlık Kilise'deki İsa Tasvirli Fresklerin Tarihsel Belge Değeri Kapsamında Korunma Durumunun Değerlendirilmesi**
The Evaluation Of The Preservation Status Of The Frescoes With The Description Of Jesus In The Dark Church Within The Scope Of Historical Document Value
Sena KANMAZ

- 183 - 204** **Batı Sanatında Japon Sanatının İzleri ve Katsushika Hokusai'nin Eserlerinin Günümüz Sanatında Yeniden Yorumlanması**
Traces Of Japanese Art In Western Art And The Appropriation Of Katsushika Hokusai's Works In Contemporary Art
Pınar CEYLAN
- 205** **Düzeltilme Metni**
- 207 - 209** **Akdeniz Sanat Dergisi Bilimsel Etik Sözleşmesi**
The Journal of Akdeniz Sanat Scientific Ethical Agreement
- 210 - 214** **Akdeniz Sanat Dergisi Yayın İlkeleri ve Yazım Kuralları**
The Journal of Akdeniz Sanat Publishing and Spelling Rules

EDİTÖR YAZISI

Değerli okurlarımız,

Dergimizin 29. Sayısı sanat ve tasarım alanının farklı veçhelerinden zengin bir içerikle yayına hazırdır. Editör grubu olarak hem son sayımızı hem de hemen her sayımızda olduğu gibi bu sayımızda da yeni bir gelişmeyi sizlerle paylaşmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Teknolojik gelişmelere, yayın dünyasındaki eğilimlere ve artan çevre duyarlılığına paralel olarak bu sayımızdan itibaren sadece elektronik ortamda yayında olacağız. Bu konuda bizleri yönlendiren ve destek veren dergi yönetimine teşekkür ederiz. En büyük teşekkürü hak edenlerin ise yine her zaman olduğu gibi yazarlarımız ve yazıları bilimsel ve sanatsal bir yetkinliğe ulaştırmak yönünde bizlere yardım eden değerli hakemlerimiz olduğunu söylemeye gerek yok.

Bu sayımızda mekân tasarımından sahne sanatlarına, el yazmalarından müzik teorilerine geniş bir yelpazede sanat ve tasarımın çeşitli kollarından dokuz makalemiz yer almakta. İlk yazımız Edanur FETTAHOĞLU ve Muteber ERBAY tarafından kaleme alındı. “Görsel Medyada Gelecek Öngörüsünün Mekânsal Temsili: Black Mirror Örneği” başlıklı yazıda gelecek kurgusunda mekân tasarımı çoğunlukla distopik hikayelerin anlatıldığı Black Mirror mini dizi serisi örneği üzerinden ele alınmakta. Yazıda, anlatıdaki mekanlar; renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji kategorileri açısından analiz edilmiş ve bu yolla gelecek zamanda ortaya çıkacak mekân tasarımları ile kurgusal dünyanın toplum öngörülere arasındaki ilişki açıklığa kavuşturulmaya çalışılmıştır. İkinci yazımız ise İlhami KAYA tarafından hazırlanan “Doğuşkanlar Kuramının Temel Müzik Kuramlarında Yeri ve Önemi” başlıklı yazıdır. Yazarımız makalesinde akustik çalışmaların önemli bir kaynağı olan doğuşkanlar kuramını konu almaktadır. Çalışmada, ilgili kuramın müzik terminolojisinde etkili olduğu alanlar irdelenmekte, söz konusu kuramsal yaklaşımın hala geçerliliğini koruduğu görüşü savunulmaktadır. Üçüncü sıradaki yazımız Özlem VARGÜN’ün “Kentsel Göstergibilim Kültürel Yansımalar ve Sanat Üretimlerinde Kentsel Göstergeleri Yeniden Okumak” başlıklı makalesidir. Makalesinde yazarımız sanatçıların kent yorumlarını göstergibilimsel bir yöntemle incelemiştir. Çalışmanın sonucuna göre, Rönesans döneminde laik, adaletli, ticari yönden gelişmiş, medeni ve uyumlu bir kent tasviri varken, modernizmde kentlerde sanayi ve teknolojinin yüceltildiği ve bu anlamda estetik değerlerin değiştiği bir anlayış ortaya çıkmıştır. Dördüncü yazımız “Munich Staatsbibliothek, Co. 616 ve Tsmk H. 363 Kelile Dimne Yazmalarına Bağdat Okulu Üzerinden Bir Değerlendirme” başlığını taşımaktadır ve S. Hilal ARPACIOĞLU ve H. Kübra UYSAL tarafından kaleme alınmıştır. Yazarlarımız makalelerinde incelemeye konu olan minyatürleri dönemin hâkim minyatür sanatı anlayışı bağlamında değerlendirmişlerdir. Yazıda sayfa yerleşimi, tasarım kurgusu, kullanılan figür ve benzeri öğeler açısından incelenen minyatürlerin Bağdat Okulu üslubunda olduğu savunulmaktadır. Beşinci makalemizin yazarı Cem ÇEVİKAYAK’tır. Yazarımız, “Karikatüristlerin Çizgileriyle Şekillenen Tiyatro Sahneleri” başlıklı yazısında 1950’den günümüze Türk Tiyatrosunda sahnelenen mizahi oyunlarda karikatür etkisi incelenmiştir. Sonuç olarak, ele alınan tüm eserlerde karikatür çizgi ve formlarının mizahi anlatıma hizmet etmesi amacıyla oyunlarda yer bulduğu savunulmaktadır. Altınca yazımız ise “Tasarımcının, Kullanıcı Odaklı Tasarım Anlayışına Etkisi ve Tasarım Örnekleri” başlığını taşımaktadır. Makalenin yazarı

Havva Meryem İMRE yazısında 'kullanıcı verileri tasarıma nasıl yansıtılmaktadır' sorusuna cevap aramaktadır. Yazıda incelenen tasarım örneklerine bakıldığında tasarım sürecine kullanıcıların dahil edilmesinin ve de kullanıcı beklenti ve deneyimlerinin tasarım çalışmalarına etki ettiği bulgusuna ulaşılmıştır. Yedinci yazımız ise Aylin GÜNGÖR tarafından kaleme alınmıştır. "Yeni Medya'dan Transmedya'ya İllüstrasyon ve Oyun Tasarımında Periferi" başlıklı yazıda transmedya evrenlerindeki tasarım odaklı düşünce yapısı konu edilmektedir. Çalışmada, "Tasarım odaklı transmedya nasıl gerçekleştirilebilir" sorusuna cevap olarak bunun anlatıma ya da felsefeye dayalı olarak gerçekleştirilebileceği tezi savunulmaktadır. Sekizinci yazımız ise Sena KANMAZ tarafından kaleme alınan "Karanlık Kilisede'ki İsa Tasvirli Fresklerin Tarihsel Belge Değeri Kapsamında Korunması Durumunun Değerlendirilmesi" başlığını taşımaktadır. Bu yazıda Karanlık Kilise ve bu kilise fresklerinde bulunan İsa tasvirleri tarihsel belge değeri açısından ele alınmaktadır. Tasvirlerin; tekniği, üslubu ve dini anlamları değerlendirilerek fresklerin korunma durumları incelenmiştir. Yazıda sonuç olarak, yapılan koruma çalışmaları ve bazı yapısal özellikler sayesinde söz konusu kilisenin içindeki eserlerin iyi korunduğu ve önemli bir kültürel varlık özelliği taşıdığı savunulmaktadır. Son yazımız ise Pınar CEYLAN tarafından kaleme alınmıştır. Yazının başlığı "Batı Sanatında Japon Sanatının İzleri ve Katsushika Hokusai'nin Eserlerinin Günümüz Sanatında Yeniden Yorumlanması" şeklindedir. Yazıda Japon sanatının önemli temsilcisi Katsushika Hokusai'nin eserleri özelinde Japon sanatının ulusal sınırları aşan ve günümüze ulaşan etkileri üzerinde durulmuştur. Kültürlerarası iletişim bağlamında değerlendirilen konuda yeniden yorumlanma (ya da temellük etme) kavramı üzerinden irdeleme yapılmıştır.

Okurlarımızın bildiği üzere çok geniş bir disiplin alanına hitap eden dergimiz, bilimsel ve sanatsal kalitesi yüksek makale ve makale dışı yazılara yer verme amacıyla sürekli bir yenilenme ve gelişme süreci içindedir. Editör grubu olarak görevde bulunduğumuz üç yılı aşkın zaman zarfında standartları ulusal ve uluslararası düzeye ulaşan bir yayın çıkarma amacında olduk. Geldiğimiz noktada ulusal hakemli dergi statümüzü güçlendirmek yanında EBSCO Host ve TR Dizin indekslerine dahil olmak gibi kimi hedeflere ulaşmış olmaktan kıvanç duyuyoruz. Daha kolay okunur ve çağdaş grafik tasarım eğilimleri açısından başarılı bir dergi olmak yanında gelişmekte olan sanat araştırmaları alanına katkıda bulunan bir içerik sunmaya da gayret ettik. Önce editör yardımcısı, daha sonra ise editör olarak görev yaptığım Akdeniz Sanat dergimizde gerek editör ekibi ile gerekse dergi yönetimi ile büyük bir uyum ve keyif içinde çalıştığımı, dergide geçen zamanın benim için unutulmaz bir deneyim oluşturduğunu, tüm çalışma arkadaşlarıma müteşekkir olduğumu siz değerli okurlarımız huzurunda belirtmek isterim. Ancak her güzel şey gibi bunun da bir sonu olacaktı elbette. Göreve gelecek arkadaşlarımıza şimdiden başarılar dilerim. Tüm okurlarımıza keyifli okumalar.

Babacan TAŞDEMİR
Ocak 2022, Antalya

GÖRSEL MEDYADA GELECEK ÖNGÖRÜSÜNÜN MEKÂNSAL TEMSİLİ: BLACK MIRROR ÖRNEĞİ

EDANUR FETTAHOĞLU, MUTEBER ERBAY

ÖZ

Gelecek, insanlar tarafından her zaman merak edilen ve sorgulanan bir konudur. Çünkü söz konusu gelecek olduğunda sadece olasılıklardan söz edilebilir. Geleceğin dünyayı nasıl değiştireceği, dönüştüreceği, ne tür yenilikler ya da farklılıklar getireceği üzerine çeşitli teoriler geliştirilmiş olsa da gelecek kurgusu birçok alanda irdelenmeye devam etmektedir. Görsel medya da bu alanlardan birisidir ve geleceğe dair toplumsal yapıdan mimariye birçok konu görsel medya aracılığıyla işlenmiştir. Yapılan çalışmada gelecek kurgusu içerisinde mekânların rolünü ve gelecek mekânlarına ilişkin öngörülerini tespit edebilmek amacıyla medya üzerinden mekânsal analizler gerçekleştirilmiştir. İnceleme “Black Mirror” dizisinde mekân tasarımlarının ön plana çıktığı bölümler bağlamında yürütülmüştür. Örneklem bölümlerin belirlenmesinde; öngörülebilir ve günümüz ile benzerlik-farklılık açısından karşılaştırılabilir bir geleceği ele alıyor olması ve mekânların anlatı içerisinde bir temsiliyet ögesi olarak kurgulanması seçim kriterleri olmuştur.

Araştırma kapsamında dizinin beş bölümünde yer alan mekânların analizi sonucunda, mekânın karakterler ve kurgulanan toplum ile doğrudan ilişki içerisinde olduğu tespit edilmiştir. Bölümlerde yer alan mekânlar; renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji olmak üzere belirlenen parametreler doğrultusunda irdelenmiş; benzerlik ve farklılıklar tespit edilerek yakın gelecek öngörüsü ve mekâna yansımaları bağlamında çıkarımlarda bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Görsel Medya, Medyada Mimarlık, Bilim Kurgu, Mekân Kurgusu, Black Mirror.

* Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

SPATIAL REPRESENTATION OF THE FUTURE PREVIEW IN VISUAL MEDIA: BLACK MIRROR EXAMPLE

EDANUR FETTAHOĞLU, MUTEBER ERBAY

ABSTRACT

The future is a subject that is always wondered and questioned by people. Because when it comes to the future, we can only talk about possibilities. Although various theories have been developed on how the future will change and transform the world, and what kind of innovations or differences it will bring, the fiction of the future continues to be examined in many areas. Visual media is one of these areas, and many subjects from the social structure to the architecture of the future are handled through visual media. In the study, spatial analyzes were carried out on the media in order to determine the role of the spaces in the future fiction and the predictions about the future spaces. The analysis was carried out in the context of the sections in the "Black Mirror" series where space designs came to the fore. In determining the sample sections, the selection criteria were that it deals with a predictable and comparable future in terms of similarity-difference with the present, and that the spaces are constructed as a communication element within the narrative.

As a result of the analysis of the spaces in the five parts of the series within the scope of the research, it has been determined that the space is in direct relationship with the characters and the fictionalized society. The spaces in the sections; examined in line with the parameters determined as color, lighting, reinforcement, material and technology; Similarities and differences were determined and inferences were made in the context of the near future prediction and its reflections on the space.

Keywords: Visual Media, Architecture in Media, Science Fiction, Space Fiction, Black Mirror.

1. GİRİŞ

TDK sözlüğüne göre “gelecek” isim olarak “Daha gelmemiş, yaşanacak zaman, istikbal, ati”, sıfat olarak da “Zaman bakımından ileride olması, gerçekleşmesi beklenen, müstakbel” anlamlarına gelmektedir. “Öngörü” ise “Bir işin ilerisini kestirme veya bir işin nasıl bir yol alacağını önceden anlayabilme ve ona göre davranma hali” olarak tanımlanmaktadır (URL-1). Bu tanımlardan hareketle gelecek öngörüsü zaman bakımından ileride olan, daha yaşanmamış zamanı önceden anlayabilme ya da muhtemel değişimler hakkında fikir sahibi olma şeklinde tanımlanabilir. Gelecek kavramı ve söz konusu öngörülerde teknolojik ve toplumsal gelişmeler doğrultusunda değişimlerin meydana gelmesi beklense de insanların geleceğe ilişkin merakı daima devam etmektedir (Yardım, 2012). Bu merak geleceğin çeşitli alanlarda konu edilmesine neden olmaktadır. Sinema da bu alanlar arasında yer almakta, izleyiciyi bu konuda düşündürmekte ve geleceği sorgularken sorgulatma misyonunu da üstlenmektedir. Çünkü olumlu ya da olumsuz olsun, gelecek öngörüsü içeren hikâyeler günümüz yaşantısı ile ilişkili hatta gerçekleşme potansiyelini düşündüren hikâyelerdir. Bu hikâyeler; doğal felaketler, küresel ısınma, ekonomik savaş, teknolojik gelişmeler gibi gelecekte yaşam formlarını bile değiştirme gücüne sahip senaryolar olarak ele alınmaktadır.

Tarkovski (2009, s. 23), “Sinemanın kendine özgü olan yönü, zamanı sabitlemesidir” der. O’na göre, sinema sonsuz kere tekrar edilebilen bir estetik ölçüsü birimi gibi yakalanmış zamanı işlemektedir. Bazin (2011, s. 36), sinemanın merkez noktasında görsel imajın bulunduğunu ifade eder. Görsel imajın oluşturulmasında ise mimari mekânlar önemli roller üstlenmektedir. Çeşitli bileşenleri ve anlamsal boyutu ile sinema mimarlık ile ilişki içerisinde olan sanat dalları arasında yer almaktadır. İki alan birbirinden etkilenmekle birlikte; hareket, zaman ve mekân kavramlarını içerisinde barındırmasıyla mimarlık ile kurduğu ilişki açısından farklılaşmaktadır (Beşgen ve Köseoğlu, 2019). Mimarlık, en basit düzeyde sinema için bir sahne oluşturmada, hikâyenin ve duygunun aktarılmasında rol oynamaktadır (Lamster, 2000, s. 1). Bu yönüyle de sinema ve mimarlık kavramsal ve mekânsal bağlamlarda birbirlerine katkı sağlamaktadır. Hatta mimarlık disiplini Modernizm ile birlikte sinemanın üretim yaklaşımlarını mekân tasarlama sürecinde kullanmış; sinema ise mimariden faydalanarak çeşitli anlatımları bu disiplin üzerinden gerçekleştirmiştir (Beşışık, 2013; Özdem, 2020). Söz konusu iki disiplin birbirinden etkilenmenin yanı sıra, kurgu ve montaj gibi temel alanlar ile birlikte ışık ve gölge, diyagram vb. teknik alanlarda da benzerlikler taşımaktadır (Gundak, 2020). Pallasmaa (2012), bu ilişkiyi “Sinema mimarlığa benzer, yalnızca zamansal ve mekânsal yapısı nedeniyle değil; temelde hem mimari hem de sinema deneyimsel olarak yaşanmış alanı ifade eder ve kapsamlı yaşam imgelerine aracılık eder.” ifadesiyle özetlemiş, söz konusu iki disiplinin temelinde yer alan deneyim ve imgelem kavramlarına dikkat çekmiştir. Bu noktada, sinemanın görsel deneyime imkân tanınması, mimarlığın ise ek olarak fiziksel deneyime imkân vermesi açısından farklılıklar bulunmaktadır (Beşışık, 2013). Yine de gelişmekte olan teknoloji ve her iki alanda gerek kullanılan kaynaklar gerekse üretim sürecine yönelik sağlanan imkanlar ile birlikte sinema ve mimarlık ilişkisi güçlenmekte, sinemanın çeşitli türleri ile mimarlık arasındaki ilişki gelişerek devam etmektedir. Bilim kurgu sineması ise bu alanda ön plana çıkan türler arasında yer almaktadır (Ek Bektaş, 2017).

Bilim kurgu filmleri geleceğe ışık tutma, dönüşen yaşam biçimlerini ön görme gibi çeşitli konularda önem arz etmekte; mimarlık bağlamında var olan mekânların gelişimi ve var olmayan mekânları kurgulama açısından değer taşımaktadır (Ek Bektaş, 2017). Bu filmlerde mimari, gelecek ön görülerini geleceği hayal etmek için bir araç olarak kullanılmaktadır (Fortin, 2011, s.62). Üstelik görsel ve mekânsal algının sınırlarını genişletme ve yeni bakış açıları sunma açısından ufuk açıcı niteliklere de sahiptir. (Beşışık, 2013). Özetle sinemanın mekânı yeniden yorumlayarak ürettiği sinematik mekânlar mimarlığın geleceği hakkında çeşitli bilgiler verebilmektedir (Öztürk, 2012).

Yapılan çalışmada sinemanın mimarlık ile kurduğu bağ ve geleceğe ilişkin taşıdığı değerden yola çıkılarak gelecek mekânlarına ilişkin ön görülerin tespit edilmesi, mekânsal yaklaşımların, yeniliklerin ve muhtemel sorunların incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, gelecekte ortaya çıkması beklenen mekânsal gereksinmelerin, teknolojik gelişmelerin ve toplumsal değişimlerin mekâna yansımalarını çeşitli yönleri ile araştırmak amacı ile örneklem olarak "Black Mirror" adlı TV serisi seçilmiş ve analiz edilmiştir. Bu sayede özellikle yakın gelecekte meydana gelmesi ön görülen mekânsal problemlerin, insan-mekân ilişkisi bağlamında gündeme gelebilecek sorunların tespit edilmesi ve bu doğrultuda mimarlık temel alanına katkı sağlanması hedeflenmiştir. Dizinin bölümleri içerisinde de mekân kavramının ön planda olduğu bölümler ele alınmıştır. Her bölümün bir film niteliği taşıması ve yakın dönemde çekilmiş olmaları seçim nedenleri arasında yer almaktadır. Araştırmada kurgulanan gelecek anlatımı içerisinde mekânın bir temsiliyet aracı rolü üstlendiği ve renk, malzeme gibi çeşitli mekânsal öğelerin bu rol doğrultusunda kurgulandığı varsayılmıştır. Farklı bölümlerde yer alan mekânların kurgulanan gelecek bağlamında birbirleri ile ortaklıklarının bulunacağı araştırmanın bir diğer varsayımıdır. Bu doğrultuda, araştırma varsayımları oluşturulan görsel tablolarının analiz edilmesi ve karşılaştırılması ile irdelenmiştir.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Sinema ve mimarlık arasındaki ilişki birçok araştırmaya konu edilerek farklı açılardan incelenmiştir. Sinematik mekânlar bağlamında insan-mekân ilişkisinin ve mekânın yarattığı duygusal etkilerin irdelendiği (Çalğıcı, 2013; Ünver, 2020), sosyal yaşamın analiz edildiği (Schleier, 2009; Sarı, 2010; Koeck, 2013; Flinn, 2014) çalışmalar sinema-mimarlık ilişkisinin kapsamını örnekler niteliktedir. Bu bağlamda yapılan bazı çalışmalarda ise mekânın nitelikleri birer veri olarak değerlendirilmiştir (Yardım, 2012; Gundak, 2020). Işık ve renk gibi çeşitli mekânsal değişkenler sinema mekânları üzerinden okunmuş; fiziksel ve algısal etkileri değerlendirilmiştir (Miyao, 2013; Canbolat ve Öner, 2019). İncelenen araştırmalar söz konusu değişkenlerin mekânı tanımlayan öğeler olduğunu ve mekâna ilişkin nitelikli bilgiler verdiğini göstermektedir.

Sinema-mimarlık ilişkisinin toplumsal boyutunu konu alan araştırmalarda ise; sinemanın, toplumsal yapıyı anlatırken mekânı bir araç olarak kullandığı vurgulanmaktadır. Morin (2005, s.202)'e göre, sinema gözler önüne sermek istediği toplumsal gerçekliği temsil ederken aynı zamanda yorumlar ve dönüştürür. Sinema aracılığıyla toplumun kültürü, zihniyeti ve değerleri eleştirel bir dille izleyiciye aktarılmaktadır (Adanır, 2003; Buyan, 2007; Diken ve Laustsen, 2011). Sinemasal mekân da temsil ettiği toplumun bugünü ve geleceğine ilişkin izler ve mesaj-

lar taşımaktadır (Schleier, 2009; Yıldırım ve Demirarslan, 2020; Yıldız, 2020).

Literatür taraması sonucunda görsel medyada yer alan mekânların bir temsiliyet aracı rolü üstlendiği, işlenen konu doğrultusunda değerli bulgular aktarabildiği tespit edilmiştir. Ek olarak, sinemasal mekân aracılığıyla filmlerde ele alınan toplumlara dair çıkarımlarda bulunmak mümkündür. Bu doğrultuda söz konusu mekânlarda rol ve hikâyeyi anlatma amacıyla kullanılan mekânsal öğelerin yaratılan kurgu noktasında sahip olduğu etki merak konusu olmuştur.

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Yapılan araştırmada görsel medyada kurgulanan gelecek mekânlarına ilişkin öngörüler çıkış noktası olarak kabul edilmiş, bilim kurgu sineması ise çalışma alanı olarak belirlenmiştir. Araştırmada gelecek öngörüsüne ilişkin nitelikli ve çeşitli verilerin elde edilebildiği Black Mirror dizisinde mekânsal öğelerin ön plana çıktığı bölümler üzerinden tespitler yapılmıştır. Bölümlerde yer alan üçer mekân belirlenerek mekânların farklı açılardan görselleri ile tablolar oluşturulmuştur. Seçilen örnekler üzerinden ulaşılmak istenen bulgular renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji başlıkları özelinde analiz edilmiştir. Aslında teknoloji mekân tasarımı bağlamında ele alındığında ışık, renk, malzeme, mobilya gibi mekânsal öğelerin tümüne sirayet eden özellikler olarak da değerlendirilebilir. Ancak bu çalışmada teknolojinin bir ölçüt olarak belirlenme nedeni dizide geleceği niteleyen bir mekânsal unsur olarak kabul edilmesi ve bir tanımlayıcı öge niteliği üstlenmiş olmasıdır. Bu doğrultuda, seçilen mekânlar öncelikle belirlenen değerlendirme kriterleri bağlamında ayrı ayrı incelenmiştir.

Modernizm etkisi ile iç mekânlarda bölgeselliğin yerini küreselleşmeye bırakması, bölgesel farklılıkların ortadan kalkması söz konusudur (Erbay ve Ulusoy, 2020). Gelecek mekânlarının incelendiği çalışmada da bu etkinin güçleneceği öngörüsü ile mekânlar arasında benzerlik ve farklılıklar üzerinden de çıkarımlarda bulunulmuştur. Elde edilen veriler mekânların ortaklaşan ve farklılaşan özellikleri bağlamında değerlendirilmiş ve aktarılmıştır.

3. 1. Analizde Kullanılan Mekânsal Öğeler

Mekân çeşitli öğeler tarafından tanımlanmakta; görsel algı ise temel olarak biçim, renk, malzeme, doku ve aydınlatma kavramları ile sağlanmaktadır (Aslan, Aslan ve Atik, 2015). Mekânı tanımlayan öğeler birbirleri ile ilişki içerisinde ve bir bütün oluştururlar (Ching, 2002, s. 34). Bu varsayımdan yol çıkarak yapılan çalışmada belirtilen mekânsal analizde renk, malzeme ve aydınlatma birer öge olarak ele alınmıştır. Ancak aydınlatma insan eliyle yaratılan bir görsel algı olduğu için, iç mekânda doğal ışık kullanımını da kapsamı açısından bu çalışmada aydınlatma kavramı yerine ışık kullanılmıştır. Bunlara ek olarak, gelecek kavramı üzerinde mekândaki algısal etkiyi en çok etkileyen faktörlerden biri olarak mobilya ve teknoloji kavramları eklenmiştir. Mekânda görsel algıyı etkileyen doku ise bu çalışmada malzemenin, biçim de mobilyanın bir özelliği olarak ele alınmıştır. Sonuç olarak çalışmanın analizinde kullanılan mekânsal öğeler renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji olarak belirlenmiştir.

Örneklerin analiz aşamasında öncelikle mekânsal öğelerin tanımlayıcı özellikleri belirlenmiştir (bkz. Tablo 1). Örneğin, “renk” ögesi “doygunluk” ve “ton” özellikleri doğrultusunda ele alınmıştır. Özelliklerin belirlenmesinde ise literatür taramasından yararlanılmıştır. Belirlenen

mekânsal öğeler ve özellikleri ile tablolar oluşturulmuş, her bölümde yer alan üç mekânda hangi özelliğin baskın olduğu işaretlenerek mekânsal öğelerin yoğunluk düzeyleri tespit edilmiştir.

Tablo 1. Analizde kullanılan mekânsal öğeler

RENK	IŞIK	MOBİLYA	MALZEME	TEKNOLOJİ
<p>Doygunluk Sıcak Soğuk Nötr</p> <p>Ton Açık Koyu</p>	<p>Işık Kaynağı Doğal Yapay</p> <p>Yoğunluk Düşük Orta Yüksek</p> <p>Yön Direkt Endirekt</p>	<p>Dönem Bilinen Yeni</p> <p>Kaplama Tekstil Diğer</p> <p>Biçim Geometrik Amorf</p>	<p>Yüzey Parlak Mat</p> <p>Doku/Ham Madde Doğal Yapay</p>	<p>Gelişmişlik Düzeyi Manuel Dijital Yapay zeka</p>

Analizde söz konusu mekânsal öğeler içerisinde renk, mekân ile iletişimin sağlanması ve hafızada yer edinmesi açısından önemli bir rol üstlenmektedir (Porter ve Mikellides, 2009). Rengin tonu ve doygunluk düzeyi belirleyici unsurlar arasında yer almaktadır. Renk tonu açıklık ve koyuluk düzeyini ifade ederken, doygunluğu sıcaklık düzeyini ifade etmektedir (Özdemir, 2005). Soğuk renkler mekânları olduğundan daha büyük ve uzak hissettiren sıcak renkler daha küçük ve yakın hissettirmektedir. Bununla birlikte, açık renkler de mekânların olduğundan büyük algılanmasını sağlamakta ancak boşluk hissi yaratabilmektedir (Özsavaş, 2016). Bu nedenle çalışmada renk, doygunluk ve ton özellikleri bağlamında ele alınmıştır.

Işık, tasarımı şekillendiren etmenler arasında önemli bir yere sahiptir (Aydınlan vd., 2016). Işık insan eliyle kontrol altına alındığında aydınlatma olarak ele alınabilir. Aydınlatma kavramı ise ışığın mekânsal kimliğini doğrudan etkilemesi ve diğer mekânsal öğelerin algılanış biçimini değiştirmesi sebebiyle önemli bir mekânsal unsurdur (Turgay ve Altuncu, 2011). Işık ve renk görsel konforu etkileyen başlıca unsurlar arasında yer almakta; renk, ışık düzeyi ve parlaklık mekânsal algıyı ve konforu büyük ölçüde şekillendirmektedir (Kutlu, 2018). Işığın yönü ve nereye aydınlatacağı önem arz etmekte, algıyı etkilemektedir (Innes, 2012, s.102). Aydınlatmada kullanılan ışık kaynağı, yani doğal ışık ve yapay aydınlatma kullanımı belirleyici öğeler arasında yer almakta, kurgulanış biçimlerine göre farklı sonuçlar ortaya çıkarabilmektedirler (Özkum, 2011). Bu çalışmada ışık; ışık kaynağı, yoğunluk ve yön özellikleri bağlamında değerlendirilmiştir. Gelecek mekânları söz konusu olduğunda ışık tasarlanan bir öğe olarak ele alındığından aydınlatma kavramı da sıklıkla kullanılmıştır.

Mobilya, mekân ile kurduğu etkileşim doğrultusunda algıyı etkileyen bir başka mekânsal öğedir. Mobilyalar biçimsel özellikleri ile dikkat çekmekte, temel geometrik biçimlere sahip olabildiği gibi amorf biçimlerde de karşımıza çıkabilmektedir (Üst, 2015). Bu çalışmada mobilya dönem, kaplama ve biçim özellikleri bağlamında ele alınmıştır. İncelenen örneklerde kaplama malzemesi olarak kumaş kullanımındaki yoğunluk nedeni ile değerlendirme kriteri tekstil ve diğer olarak sınıflandırılmıştır. Mekânlarda hâkim olan gelecekçi yaklaşım doğrultusunda, bilinen mobilyalar ile birlikte yeni mobilyalar da kullanılmış; bu noktadan hareketle mobilyalar

dönem özellikleri bağlamında da değerlendirilmiştir.

Malzeme, mekânı oluşturan hemen her elemenda kullanılan bir mekânsal öğedir (Göler, 2009). Malzemenin algısal etkileri değerlendirildiğinde, malzemenin dokusunu belirleyen doğal veya yapay oluşu ile birlikte taklit bir malzeme olması durumunda taklit edilme başarısı yani gerçeği yansıtma oranı etkili olarak görülmüştür (Yıldız ve Seçkin, 2019). Bu çalışmada malzeme, yüzey ve doku ya da hammadde özellikleri bağlamında incelenmiştir.

Teknoloji ise kullanıcı ihtiyaçlarını ve buna bağlı olarak mekânı doğrudan etkilemektedir. Ayrıca bu etkinin toplumsal yansımaları da bulunmaktadır (Şpat, 2017). Bu çalışmada teknoloji gelişmişlik düzeyi bağlamında irdelenmiştir. Bahsi geçen tüm mekânsal öğeler birbirlerini ve mekânın yarattığı algıyı etkilemektedir ve bu nedenle yapılan analizde birer ölçek olarak kullanılmıştır.

3. 2. Black Mirror Dizisinde Mekân Kurgusu ve Mekânın Anlatı İçerisindeki Rolü

Charlie Brooker'ın yapımcısı olduğu ve çeşitli bölümlerde senaryo yazımını üstlendiği Black Mirror, "bilim kurgu antolojisi dizisi" olarak tanımlanmaktadır (URL-2). Temelde yakın bir gelecekte teknoloji ve bilimin ilerleyişi ile ilgili öngörüler içermekte; bunların insanlığı nasıl etkileyeceği üzerine ahlaki sorgulamalarda bulunmakta ve bu doğrultuda yaşanan toplumsal olayları konu edinmektedir. 2011 yılından itibaren yayınlanan dizide kurgulanan bölümler birbirinden bağımsız senaryolardan oluşmakta; her bölümün farklı bir yönetmeni ve oyuncu kadrosu, farklı bir evreni ve gerçekliği bulunmaktadır (Brooker, 2011).

Öngörülmesi zor ileri bir gelecek anlatımından veya neredeyse imkânsız bir yaşam kurgusundan ziyade, günümüz teknolojilerinin geliştirilmesi veya dikkat çeken konuların yakın bir gelecek kurgusu içerisinde ele alınması birçok unsuru etkilemiştir (Keten, 2012; Cirucci ve Vacker, 2018). İçerisinde yaşadığımız, çalıştığımız, sosyalleştığımız ve dolayısıyla gerek yaşam biçimimizi gerekse dönem koşullarını yansıttığımız mekânlar da bu unsurlar arasında yer almıştır.

Mekânı oluşturan temel öğeler dizi içerisinde belirleyici bir rol üstlenmiş; gerek duygu aktarımı gerekse yaratılmak istenen atmosfer bağlamında çeşitli etkiler oluşturmak amacıyla kullanılmıştır. Bu etkinin kapsamı, hangi mekânsal öğelerin ne gibi etkiler uyandırmaya yönelik kurgulandığı araştırmanın başlıca soruları olmuştur. Bu sorular ile gelecek mekânlarına ilişkin öngörülerin tespit edilmesi hedeflenmiştir. Bu bağlamda mekânlara ait görseller üzerinden analizler yapılmıştır.

4. ANALİZLER

Araştırma kapsamında incelenen Nosedive, Fifteen Million Merits, White Christmas, Hang The Dj ve Smithereens adlı Black Mirror bölümleri (bkz. Tablo 2) renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji başlıkları kapsamında irdelenmiştir. Elde edilen veriler ile bölüm kurguları arasındaki ilişki belirlenen başlıklara ait parametreler üzerinden değerlendirilerek elde edilen bulgular doğrultusunda çıkarımlarda bulunulmuştur.

Tablo 2. Araştırma kapsamında incelenen bölümler

1. Nosedive	2. Fifteen Million Merits	3. White Christmas	4. Hang The Dj	5. Smithereens
				
(URL-2)	(URL-3)	(URL-4)	(URL-5)	(URL-6)

4. 1. Nosedive

Joe Wright'ın yönetmenliğini üstlendiği bölümde tüm değerlerin yerini sosyal medyadaki popülerliğin aldığı alternatif bir dünyada sosyal medya puanını yükseltmeye çalışan bir kadın, gösterişli bir düğüne davet edildiğinde büyük bir fırsat yakaladığını düşünmekte, ancak yolculuk planlandığı gibi gitmemektedir (URL-3). Sosyal medya puanları kişilerin sahip olduğu imkânları ve sosyal statülerini doğrudan belirlemektedir. Bu nedenle yüksek puanlara sahip olma isteği ciddiyet kazanmakta, “iyi”, “mutlu” ve “uyumlu” görünme kaygısı güdülmektedir. Ana karakterin sergilemek istediği bu imaj bulunduğu mekânlara da yansımaktadır. Statüsünü yükseltmek istemekte; bu sayede daha iyi bir eve sahip olmayı amaçlamaktadır. Yaşam alanı ve mutfağın görülebildiği evde çatının bir yatak odasına dönüştürülmüş olması mekânın küçüklüğünü ifade etmekte; bu da ev sahibinin toplumsal rolünün bir temsili olarak değerlendirilmektedir. Bu bölüm için “Konut-1”, “Konut-2” ve “Ofis” mekânları incelenmiştir (bkz. Tablo 3).

Tablo 3. “Nosedive” örneği

Konut-1			
Konut-2			
Ofis			

Renk: Genellikle beyaz ve gri renklerin hâkim olduğu mekânlarda açık tonlar ön plandadır. Yalnızca tekstil ürünlerinde pembe ve açık mavi tonlarında renk farklılıkları görülmektedir. Pembe, ana karakter ile özdeşleştirilmiş; yansıtmak istediği “mutluluk” algısının bir temsili olarak kullanılmıştır. Konutlar ve kamusal mekânlarda benzer renklerin tercih edildiği görülürken, ofis mekânında açık pembe ve mor tonlarının konutlardan daha yoğun bir şekilde kul-

lanıldığı tespit edilmiştir. Farklı mekânlarda aynı tür renklerin ve pastel tonların kullanılması algıda nötr bir etki yaratmaktadır.

Işık: Gündüz çoğunlukla gün ışığı ile aydınlanan konut mekânlarında gece bölgesel aydınlatmalar kullanılmıştır. Gündüz ve gece loş bir ışık tercih edildiği tespit edilmiştir. Ofis mekânında ise gün ışığı kullanılmamış, yalnızca yapay ışık kullanılmıştır; bölgesel aydınlatmalar ön plandadır.

Mobilya: Kişisel ve kamusal alanlar incelendiğinde kullanılan mobilyaların günümüzde kullanılmakta olan, tanıdık mobilyalar olduğu görülmüştür. Mobilyalar desensiz/tek renk tercih edilmiştir. Hem geometrik hem de organik formların kullanımı söz konusudur.








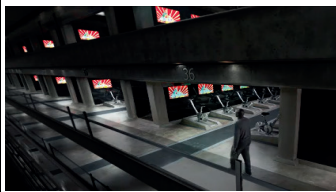

Malzeme: Mekânlarda kullanılan malzemeler oluşturulan mekânsal kurgu ile uyum içerisinde; malzeme özelliklerinin ön plana çıkmayacağı şekilde tercih edilmiştir. Çoğunlukla desensiz malzemeler kullanılmış, Konut-2 mekânında kullanılan ahşap dışında malzeme özellikleri geri planda bırakılmıştır.

Teknoloji: Konut-2 mekânında simülasyon teknolojisi kullanılmıştır. Simülasyon ile konutun kullanım senaryosu canlandırılmıştır. Konut-1 ve ofis mekânlarında ise alışılmışın dışında bir teknoloji kullanımına rastlanmamıştır.

4. 2. Fifteen million merits

Euros Lyn'in yönetmenliğini üstlendiği bölümde insanların hayatlarının kredi kazanma amacıyla egzersiz bisikletlerine binmekten ibaret olduğu bir dünyada ana karakter Bing, bir kadının şarkı söyleme yarışmasına katılmasına yardımcı olmaya çalışmaktadır (URL-4). Dizinin ana karakterinin süreçte karşılaştığı durumlar hayatıyla birlikte yaşadığı mekânı da değiştirmiştir. İnsanların adeta bir makine gibi yaşadıkları ve çalıştıkları bir sistemde; teknolojinin de etkisiyle tamamen dışa kapalı bir yaşam şeklinin görüldüğü bölümde, karakterin yaşadığı ilk mekân dijital panelleri ve kontrast renkleri ile bu yaşam formunun mekânsal karşılığı rolünü üstlenmektedir. Bu bölüm için "Konut-1", "Konut-2" ve "Ortak alan" mekânları incelenmiştir (bkz. Tablo 4).

Tablo 4. "Fifteen million merits" örneği

Konut-1			
Konut-2			
Ortak Alan			

Renk: Sabit renk kullanımının genellikle siyah ve siyaha yakın koyu renklerden oluştuğu mekânlarda dijital paneller ile farklı renk kombinasyonları oluşturulmaktadır.

Işık: Doğal ışığın neredeyse hiç kullanılmadığı mekânlarda aydınlatma armatürleri ve bölgesel aydınlatmalar yerine dijital paneller kullanılmıştır. Ortak alanda ise doğrusal, parlak beyaz ışığın kullanıldığı aydınlatma tasarımı dikkat çekmektedir.

Mobilya: Bölümde mobilyaların birer sosyal statü simgesi olarak kullanıldığı dikkat çekmiş, daha düşük bir statüyü temsil eden Konut-1 mekânında mobilya kullanımı temel / zorunlu ihtiyaç düzeyinde mobilyalardan (yatak, banyo aynası ve evyesi) oluşmakta iken üst statüyü temsil eden Konut-2 mekânında orta ve yan sehpa gibi konfor amaçlı mobilyaların kullanıldığı görülmektedir. Her iki mekânda da geometrik formlu mobilyalar kullanılmıştır. Ortak alanda ise çalışma işlevi doğrultusunda kullanılan spor bisikletleri ve ekranlar kullanılmıştır. Konut-1 mekânına benzer şekilde konfor değil ihtiyaçlar ön plandadır. Konut-1 mekânında kullanılan dijital ayna ve ortak alan mobilyaları nispeten yenilikçi mobilyalar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Malzeme: Cam, plastik gibi parlak ve yansıtıcı malzemeler tercih edilmiştir. Tekstil ürünleri ise tek renk parlak kumaşlardan oluşmaktadır.

Teknoloji: Mekânı oluşturan dijital paneller dışında yalnızca yatak ve banyoda ayna, lavabo gibi temel mobilyalar bulunmaktadır. Teknoloji yaşamı doğrudan etkilemekte, mekânın kullanım senaryosunu şekillendirmektedir. Konut-1 mekânında kişisel herhangi bir obje görülmezken işlevler dijital paneller aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Konut-2 mekânında ise işlevlere özel mobilyaların bulunuyor olması iki konut mekânı arasındaki dikkat çeken bir farklılıktır. İki konut mekânı arasındaki farklılığın vurgulanmasında teknoloji önemli bir rol üstlenmiştir. Mekâna ait yapısal unsurlarda ve mobilyalarda kendini göstermiş, tanımlayıcı bir mekânsal unsur rolü üstlenmiştir.

4. 3. White Christmas

Carl Tibbetts'in yönetmenliğini üstlendiği bölümde Noel sezonunda birbiriyle bağlantılı üç hikâye, iki farklı karakterin iletişimi ile aktarılmaktadır (URL-5). Bu bölüm için "Konut", "Kulübe" ve "Hastane" mekânları incelenmiştir. Birçok işlev dijital sistemler aracılığıyla gerçekleştirilmekte ve bu durum mekânda tekdüzeliği ortaya çıkarmaktadır. Hastane odasında da benzer bir yaklaşım görülmektedir. "İlkel" olarak nitelenen kulübe yapısında ise teknolojinin hâkim olmadığı bir yaşam kurgusu ön plandadır. İki barınma mekânı arasındaki fark büyüktür ve kullanıcıların yaşamlarından izler taşımaktadır (bkz. Tablo 5).

Tablo 5. "White christmas" örneđi



Renk: Konut ve hastane mekânlarının neredeyse tamamında beyaz veya beyaza yakın açık tonlu renkler tercih edilmiştir. Mekânda renkler ile vurgulanan herhangi bir obje bulunmamaktadır. Görece ilkel bir mekânı temsil eden kulübede ise diđer mekânların aksine koyu tonlar kullanılmıştır. İncelenen konut mekânında beyaz rengin mekân, mobilyalar ve kullanıcının kıyafetleri gibi tüm öğelerde yoğun kullanımı yaratılmak istenen algıyı desteklemektedir.

Işık: Gündüz çekimlerinin gerçekleştirildiđi konut mekânında gün ışığı yoğun olarak ortamı aydınlatmakta; ek olarak bölgesel aydınlatma elemanlarının bulunduğu görölmektedir. Hastanede ise tamamen yapay ışık kullanılmıştır. Her iki mekânda da aydınlık ve sođuk bir mekân algısı yaratılmıştır. Kulübede ise diđer iki mekânın aksine düşük ışık düzeyi tercih edilmiş, loş veya karanlık bir atmosfer kurgulanmıştır. Gün ışığının mekân içindeki algısı kullanıcıların ruhsal durumunu da etkileme potansiyeline sahiptir.

Mobilya: Konut ve hastane mekânlarında yenilikçi yaklaşımlar görölmekte, kulübe mekânında ise tanıdık malzemeler kullanılmıştır. Her üç mekânda da kullanılan mobilyalar mekânın geri kalanı ile uyum içerisindedir. Geometrik formlar ön planda olup, amorf formların kullanımı da söz konusudur.









Malzeme: Konut ve hastane mekânlarında metal, cam, mermer gibi malzemeler ile mobilyalarda kullanılan beyaz kumaşlardan oluşan malzeme skalasında parlaklık ön plandadır. Kullanılan malzemelerin özellikleri ile steril bir mekân etkisi yaratılmaya çalışılmıştır.

Teknoloji: Konut mekânının tamamı kullanıcı tercihleri doğrultusunda programlanmış bir sistem tarafından kontrol edilmektedir. Hastane mekânında TV ögesi vurgulanmakta, bunun dışında ön plana çıkan herhangi bir obje bulunmamaktadır. Kulübe mekânında ise elektrikli ısıtıcı gibi temel teknolojik aletler dışında herhangi bir ileri/akıllı teknoloji ögesi görölmemektedir. Konut ve hastane mekânında teknoloji ön planda iken kulübede geri planda bırakılmıştır.

4. 4. Hang the dj

Timothy Van Patten'ın yönetmenliğini üstlendiği bölümde tüm ilişkilere son kullanma tarihi koyan bir flört programı ile eşleştirilen Frank ve Amy adlı karakterler, kısa süre sonra sistemin mantığını sorgulamaya başlamaktadır (URL-8). Bu bölüm için “Konut”, “Restoran” ve “Kapalı Havuz” mekânları incelenmiştir. Bölümde sistem tarafından eşleştirilen karakterler yine sistem aracılığıyla bir konut mekânına yerleştirilmektedir. Tüm konutlar aynıdır. Kullanıcılar mekânı kısa süreli kullandıkları için kişiselleştirilmiş öğelerin bulunmadığı tespit edilmiştir. Burada dikkat çeken tek tipleşme; özelleşmemiş mekânlara vurgu yapmaktadır. Renk, ışık ve malzeme tercihleri de bu tek tipleşmenin birer unsuru rolü üstlenmektedir (bkz. Tablo 6).

Tablo 6. “Hang the dj” örneği

Konut			
Restoran			
Kapalı Havuz			

Renk: Benzer bir üslupla kurgulanan konut ve restoran mekânlarında benzer renklerin kullanıldığı görülmektedir. Genel olarak koyu tonların hâkimiyeti görülmektedir. Bununla birlikte mekânlarda kullanıcıları tanımlayan herhangi bir renk tespit edilmemiştir. Havuzda ise açık ve nötr renkler kullanılmıştır.

Işık: Doğal ışığın fazla tercih edilmediği mekânların tamamında loş bir ışık kurgusu benimsenmiştir. Bununla birlikte, konut ve restoranda yoğun olarak bölgesel aydınlatmalar kullanılmış, havuzda ise dijital paneller tercih edilmiştir.

Mobilya: Konut ve restoran mekânlarında tanıdık mobilyaların tercih edildiği görülmüştür. Hem geometrik hem de amorf formlar kullanılmış, desensiz mobilyalar tercih edilmiştir. Kapalı havuzda ise işlev ile doğru orantılı olarak mobilya kullanımı görülmemektedir.

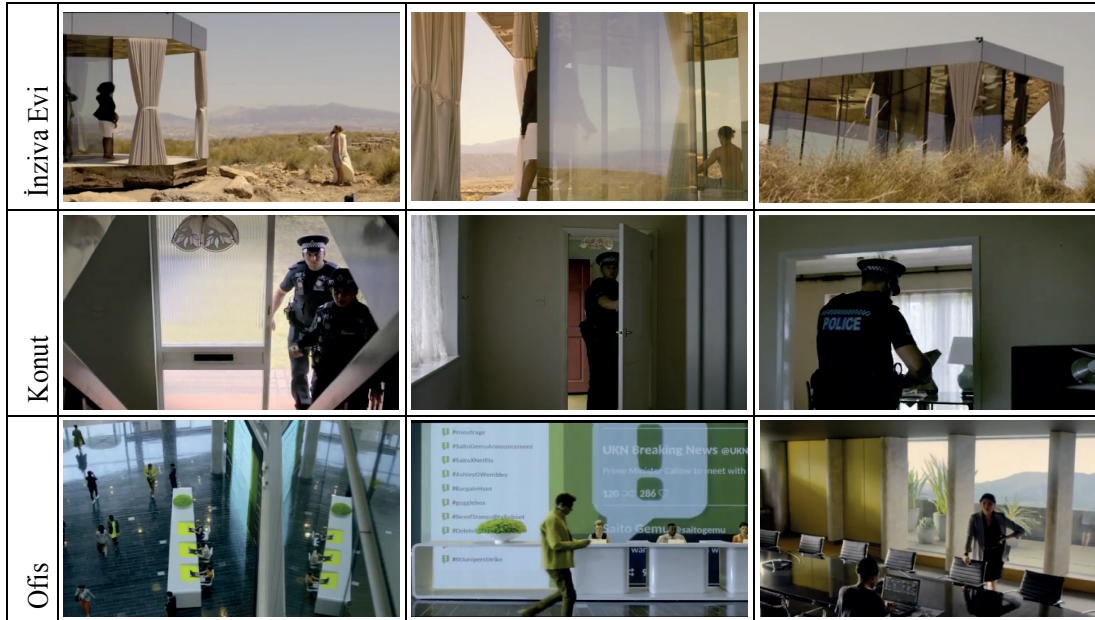
Malzeme: Brüt beton ve kumaşın yoğun olarak kullanıldığı mekânlarda farklı atmosferler yaratmak amacıyla yardımcı malzemeler kullanılmıştır.

Teknoloji: Mekânın girişinde parmak izi okuyucu bulunması gibi temel akıllı sistemlerin kullanımını dışında mekânsal açıdan yoğun bir teknoloji kullanımı görülmemektedir.

4. 5. Smithereens

James Hawes'in yönetmenliğini üstlendiği bölümde Smithereens adlı sosyal medya uygulaması şirketinin kurucusu ile görüşmek isteyen bir taksi şoförü, hızla kontrolden çıkan bir günde ilgi odağı haline gelmektedir (URL-9). Bu bölüm için "İnziva Evi", "Konut" ve "Ofis" mekânları incelenmiştir Şirkete ait ofis mekânında teknoloji ile donatılmış cihazlar ve yüzeyler dikkat çekmektedir. Karşılımda kurum kimliğini yansıtacak şekilde büyük dijital ekranlar bulunmakta; çalışma alanlarında da teknoloji kullanımı vurgulanmaktadır. İnzivaya çekilen şirket sahibinin inziva evi ise tamamen teknolojiden soyutlanmıştır. Dijital panellerin yerini doğanın mekândan tamamıyla algılanır hale gelmesini sağlayan cam yüzeyler almıştır. Doğal ışık mekânı sarmakta, malzemeler oldukça yalın olduğundan doğal öğeler ön plana çıkmaktadır (bkz. Tablo 7).

Tablo 7. "Smithereens" örneği



Renk: Bölümde dikkat çeken yoğun teknoloji kullanımı-teknolojiden soyutlanma karşıtlığı mekânlara yansımış, inziva evinde yalnızca beyaz renk kullanılırken ofis mekânında siyah renk de yoğun olarak kullanılmış ve firma kimliğine uygun yeşil-sarı tonları ile desteklenmiştir. Uç bir yaşam biçimini temsil etmeyen konut mekânında ise farklı renklerin kullanıldığı görülmektedir. Tüm mekânlar göz önünde bulundurulduğunda yoğun olarak siyah ve beyaz tonlar tercih edilmiştir.

Işık: Doğal ışığın en yoğun kullanıldığı bölümlerden biridir. İnziva evinde herhangi bir aydınlatma elemanı tespit edilmemiş, doğal ışık mekâna hâkimdir. Ofis mekânında gün ışığına ek olarak büyük dijital paneller ile yapay ışıklar kullanılmıştır. Konut mekânında ise alışılmış kabul edilebilecek genel ve bölgesel aydınlatmalar bulunmaktadır.

Mobilya: İnziva evinde neredeyse hiç mobilyaya rastlanmazken konut mekânında mobilya kullanımı görülmektedir ve burada tanıdık / bilindik mobilyalar kullanılmıştır. Hem geometrik hem amorf formlar kullanılmıştır. Teknolojinin hâkim olduğu ofis mekânında ise geometrik formlu mobilyalar tercih edilmiştir.

Malzeme: İnziva evi ve ofis mekânlarında seramik ve cam malzeme yoğun olarak kullanılmıştır. Buna karşın, inziva evinde duvarların tamamen camdan oluşuyor olması dış mekânla iç mekânın bir bütün olarak algılanması açısından dikkat çekmektedir.

Teknoloji: İnziva evi teknolojiden tamamen soyutlanmışken, ofis mekânı teknoloji odaklı tasarlanmıştır. Konut mekânı ise bu karşıtlığın tamamen dışında kalmakta, alışılmış konut kurgusunu yansıtmaktadır.

4. 6. Bulgular ve İrdelemeler

İncelenen beş örnek bölümde yer alan üçer mekânın analizi ile çeşitli bulgular elde edilmiş; mekânsal özellikleri doğrultusunda tablolar halinde sınıflandırılarak listelenmiştir. Tablolarda, yapılan incelemeler sonucu yoğun olduğu tespit edilen parametreler işaretlenmiştir. Birden fazla parametrenin benzer oranda bulunduğu mekânlarda ise birden fazla işaretleme yapılmıştır. Örneğin, “renk” özellikleri içerisinden açık ve koyu tonların benzer miktarda bulunduğu mekânlarda her iki parametre de işaretlenmiştir. Bu yolla oluşturulan tablolardan yararlanılarak yoğunluk dağılımları doğrultusunda grafikler oluşturulmuş ve irdelenmiştir.

Mekânlarda kullanılan renkler değerlendirildiğinde renk tercihleri arasında benzerlikler olduğu ve mekânların çoğunda nötr renklerin yoğun olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Renk tonu değerlendirildiğinde ise açık renk kullanımı koyu renk kullanımına göre daha fazladır. Bunun yanı sıra, “White Christmas” örneğinde yer alan ve “ilkel” olarak tabir edilen kulübe gibi mekânlarda ise farklı renklerin de kullanılabildiği ancak bu mekânlarda da ön plana çıkan renklerin tercih edilmediği sonucuna ulaşılmıştır (bkz. Tablo 8).

Tablo 8. İncelenen mekânlarda renk kullanımı

RENK		MEKÂNLAR														
		Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
		Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis
Doygunluk	Sıcak															
	Soğuk															
	Nötr															
Ton	Açık															
	Koyu															

Mekânların ışık kullanımları değerlendirildiğinde ışık kaynağı olarak yapay ışığın doğal ışıktan daha fazla tercih edildiği görülmektedir. Işık yoğunluğuna bakıldığında ise modern mekânlarda daha yüksek, klasik veya ilkel olarak tanımlanan mekânlarda ise daha düşük seviyede kullanıldığını söylemek mümkündür. Işığın yönü incelendiğinde ise direkt ve endirekt aydınlatmaların yakın oranda kullanıldığı görülmektedir (bkz. Tablo 9).

Tablo 9. İncelenen mekânlarda ışık kullanımı

IŞIK		MEKÂNLAR			Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
		Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis			
Işık kaynağı	Doğal																		
	Yapay																		
Yoğunluk	Düşük																		
	Orta																		
	Yüksek																		
Yön	Direkt																		
	Endirekt																		

Uzak bir gelecek kurgusundan ziyade yakın geleceğin işlendiği dizide çoğunlukla bilinen mobilyalar kullanılırken, kurguyla ilişkili olarak bazı bölümlerde yeni mobilyalara da yer verildiği görülmektedir. Toplumsal nitelikler, statü gibi kavramlar mobilyaları etkilemiştir. Örneğin, "Fifteen Million Merits" bölümünde kullanılan mekânların tamamında teknoloji hâkimiyeti hissedilmekte, mobilyalarda da dijitalleşme ön plana çıkmaktadır. Aynı bölümde yer alan iki konut mekânı arasındaki statü farklılığı vurgusu mobilyalarla desteklenmiştir. Mekânlarda kullanılan mobilyalar öncelikle biçimleri bağlamında değerlendirildiğinde geometrik formların amorf formlara göre daha yaygın olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Hem geometrik hem de amorf formlarda mobilyaların bir arada kullanılması da tercih edilen bir yaklaşım olmuştur. Mobilyaların kaplama özellikleri değerlendirildiğinde ise tekstil malzemenin ağırlıkta olduğu, bununla birlikte özellikle kamusal alanlarda diğer malzemelerin de kullanıldığı tespit edilmiştir (bkz. Tablo 10).

Tablo 10. İncelenen mekânlarda mobilya kullanımı

MOBİLYA		MEKÂNLAR			Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
		Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis			
Dönem	Bilinen																		
	Yeni																		
Kaplama	Tekstil																		
	Diğer																		
Biçim	Geometrik																		
	Amorf																		

Mekânların malzeme özellikleri değerlendirildiğinde; malzeme yüzey özelliklerinde parlak malzeme kullanımının mat malzemeye göre daha yoğun olduğu görülmüştür. Doku ve ham madde bağlamında incelendiğinde yapay malzemenin doğal malzemedan çok daha yüksek oranda kullanıldığı tespit edilmiştir (bkz. Tablo 11).

Tablo 11. İncelenen mekânlarda malzeme kullanımı

MALZEME		MEKÂNLAR														
		Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
		Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis
Yüzey	Parlak															
	Mat															
Doku/Ham madde	Doğal															
	Yapay															

Mekânların teknoloji özellikleri değerlendirildiğinde; teknolojinin etkin olarak kullanıldığı görülmüştür. Gelişmişlik düzeyi açısından farklı özelliklere sahip mekânlar farklı teknolojik özelliklerde kurgulanmıştır. Yapay zekânın manuel ve dijital teknolojilere oranla daha fazla tercih edildiği tespit edilmiştir (bkz. Tablo 12).

Tablo 12. İncelenen mekânlarda teknoloji kullanımı

TEKNOLOJİ		MEKÂNLAR														
		Nosedive			Fifteen Million Merits			White Christmas			Hang The DJ			Smithereens		
		Konut-1	Konut-2	Ofis	Konut-1	Konut-2	Ortak Mekân	Konut	Kulübe	Hastane	Konut	Restoran	Kapalı Havuz	İnziva Evi	Konut	Ofis
Gelişmişlik Düzeyi	Manuel															
	Dijital															
	Yapay zekâ															

5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Araştırmada incelenen beş bölüm bağlamında yapılan değerlendirmelerde farklı bölümlere ve dolayısıyla farklı anlatımlara ait mekânlarda ortaklıklar ve farklılıklar görülmüştür. Sonuçlar toplu olarak değerlendirildiğinde Black Mirror dizisi kapsamında, gelecek mekânları hakkında birtakım öngörüler çıkarmamız mümkündür. Beş örnek bölümde yer alan toplamda 15 mekân renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji başlıklarında değerlendirildiğinde (Tablo 13);

- Renk tercihlerinde nötr renk kullanımının yoğun olduğu, ek olarak özellikle kamusal mekânlarda sıcak ve soğuk renklerin de kullanıldığı,
- Işığın kullanımına bakıldığında mekânların çoğunda yapay aydınlatmanın tercih edildiği ve yüksek aydınlık düzeyinin daha fazla kullanıldığı, bununla birlikte, bölgesel aydınlatma kullanımının da yaygın olduğu,
- Mobilya tercihlerinde ise geometrik formun hâkim olduğu ve tanıdık mobilyaların ağırlıkta olduğu ancak yeni tasarımlarında boy gösterdiği,
- Malzeme özellikleri değerlendirildiğinde parlak malzemenin mat malzemeye göre daha yoğun olduğu, çoğunlukla yapay malzemelerin kullanıldığı,
- Mekânlarda teknoloji kullanımı değerlendirildiğinde ise gelişmiş teknolojilerin sıklıkla kullanıldığı, İnziva Evi ve kulübe gibi özel olarak “teknolojiden büyük oranda arındırılmış” vurgusunun yapıldığı mekânlarda ise düşük teknoloji kullanımı görülmüştür.

Tablo 13. İncelenen mekânlarda renk, ışık, malzeme, mobilya ve teknoloji kullanım oranları

RENK	<p>DOYGUNLUK</p> <p>TON</p>
IŞIK	<p>IŞIK KAYNAĞI</p> <p>YOĞUNLUK</p> <p>YÖN</p>
MALZEME	<p>DÖNEM</p> <p>KAPLAMA</p> <p>BİÇİM</p>
MOBİLYA	<p>YÜZEY</p> <p>DOKU / HAM MADDE</p>
TEKNOLOJİ	<p>GELİŞMİŞLİK DÜZEYİ</p>

İncelenen her bir mekânsal öge ayrı ayrı ele alındığında bu kullanımların mekândaki temsiliyetinin ne anlama geldiği ve nasıl bir gelecek öngörüsünde bulunduğu hakkındaki değerlendirmeler de aşağıda verilmiştir.

Renk;

Mekânlarda kullanılan renk skalaları arasında benzerlikler bulunmaktadır. Kişilerin belirli bir sistemin parçası haline gelmesi, kişiselliğin geri planda bırakılması gibi kurgular doğrultusunda mekânlarda beyaz, siyah gibi nötr renkler sıklıkla kullanılmıştır.

Mekânlar sosyal statü doğrultusunda boyut ve imkân açısından farklılaşsa dahi tasarım açısından benzemekte ve özellikle kullanılan renkler bakımından ortaklık göstermektedir. Buna karşın, ilkel ve eski olarak kabul edilen mekânlarda farklı renklerin kullanılması ile aradaki farklılıklar vurgulanmıştır.

Kamusal mekânlarda kişisel mekânlarda kullanılan nötr renklere ek olarak kurumsal kimlik vb. unsurlar doğrultusunda sıcak veya soğuk renkler de kullanılmıştır. Bu sonuç nötr renkler dışında bir renk kullanımının ancak pragmatik bir amaca yönelik olduğunu, planlı bir algı yaratma niyetiyle tercih edildiğini göstermektedir.

Işık;

Aydınlatma tasarımlarında aydınlık ve parlak mekânlar ön plandadır. İncelenen mekânlarda büyük oranda yüksek aydınlık düzeyi tercih edilmiştir. Buna karşın, aynı bölüm içerisinde yüksek ve düşük aydınlık düzeylerinin bir arada kullanıldığı görülmüştür. Bu noktadan hareketle ışığın kurgu doğrultusunda bilinçli olarak kullanılan bir öge olduğunu söylemek mümkündür.

Boşluk hissi, soğukluk gibi kavramların vurgulandığı sahnelerde yoğun ışık; durağan veya gergin sahnelerde ise karanlık mekânlar ön plana çıkmaktadır.

Konut ve kulübe gibi kişisel mekânlarda gün ışığının kullanıldığı görülürken, kamusal mekânlarda daha çok yapay ışık kullanılmıştır. Bu durum kamusal mekânlarda bir zamansızlık hissinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Sahnelerde yer alan belirli obje ve alanlara dikkat çekme açısından bölgesel aydınlatmalar etkilidir. Bu açıdan değerlendirildiğinde bölgesel aydınlatmaların genel aydınlatmalardan daha fazla kullanıldığı söylenebilir.

Mobilya;

Mekânlarda mobilya kullanımı incelendiğinde benzerlik ve farklılıkların tespiti ile birlikte, mekânda mobilyanın kullanılıyor olması veya olmaması ve kullanım yoğunluğu da birer anlatı aracı olarak kullanılmaktadır.

Yakın gelecek kurgusunun ele alındığı bölümlerde tanıdık mobilyalar daha fazla kullanılmıştır. Mobilyalar mekânın geri kalanı ile uyum içerisinde, renk ve biçim olarak oluşturulan mekânsal anlatıyı destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Tanıdık mobilyalara ek olarak yeni tasarımlar da karşımıza çıkmaktadır ve bu durum günümüz iç mimarisine ilham kaynağı olabilecek niteliktedir. Mobilya tasarımlarında teknolojinin de kullanımı dikkat çekmektedir.

Mobilyalar günümüzde olduğu gibi gelecek öngörüsünde de statü göstergesi olarak kullanılmaktadır. Mekânlarda düşük statüyü temsil etmek için az ve ihtiyaca yönelik mobilyalar tercih edilirken; yüksek statüyü temsil etmek için konfor koşullarını sağlamaya yönelik mobilyalar tercih edilmiştir. Yüksek statüye sahip kullanıcıların mekânlarında daha fazla mobilya bulunmaktadır.

Malzeme;

Teknoloji kullanımı ve gelişmiş sistemlerin ön planda olduğu mekânlarda malzeme tercihleri daha çok plastik, seramik gibi parlak malzemelerden oluşurken, görece teknolojiden uzak mekânlarda taş, cam ve ahşap gibi doğal malzemeler kullanılmıştır.

Günümüzde her geçen gün yeni malzeme ve yöntemlerin geliştirildiği görülmekte ve yapay malzemenin kullanımı artmaktadır. Yapılan malzeme tercihleri ile günümüz mimarisi doğrultusunda, muhtemel gelecekte, yapay malzemenin daha da yaygınlaşacağı öngörüsüne atıfta bulunulduğunu söylemek mümkündür.

Teknoloji;

Gelecekte mekânların ayrılmaz bir parçası halini alması beklenen teknoloji bir mekânsal öge halini almıştır. Teknoloji kullanımı cihazlar ve sistemlerin ötesine geçmiş, yaşamın bir parçası olarak işlenmiştir.

Gelecek kurgusu içerisinde yapay zekâ teknolojisi yoğun olarak kullanılmış; buna karşın tahmin edilemez veya öngörülemeyen teknolojilerden ziyade çoğunlukla günümüzde kullanılan sistemlerin gelişmiş versiyonlarına yer verilmiştir. Mevcut sistemlerin ön plana çıkan özelliklerinin olumlu veya olumsuz biçimlerde vurgulanarak kullanıldığı ulaşılan sonuçlar arasındadır. Teknolojiyi odak noktası olarak kabul etme noktasında bölümler arasında benzerlikler bulunmaktadır.

Görüldüğü gibi incelenen örneklerde, toplumsal yapıda meydana gelen değişikliklere yapılan vurgular, mekânlar aracılığı ile renk, ışık, malzeme, mobilya, teknoloji kullanılarak temsil edilmiş ve yansıtılmıştır. Dikkat çeken en önemli noktalardan birisi bu temsiliyetin “tek tipleşmeye” doğru gitmesidir. Özel ve kamusal alanlarda, değişik amaçlara hizmet eden mekânlarda dahi ortak mekânsal anlatımların bulunması hikâyelerde vurgulanan “tek tipleşme” kavramına işaret etmektedir. Mekânların birbirine benzemesi ise insanlar üzerinde de etkili olmakta, toplumsal olarak öngörülen yaşam biçimleri mekânların kişiselleşmesini engellemektedir. Bununla birlikte mekânlar ile kullanıcı arasındaki uyumun azalmış olması, kendileme ve özelleştirmenin alışıldık düzeyde görülmemesi de benzer bir sonuca yönlendirmektedir. Tek tipleşme, yabancılaşma, yapaylık gibi kavramların sıklıkla gündeme getirildiği bölümlerin her birinde mekân, gerek kullanıcı-mekân ilişkisi, gerekse mekânın renk, ışık, mobilya, malzeme ve teknoloji ile anlatıda önemli bir rol üstlenmiştir.

Dizide ortaya konan mekânsal temsiliyetlerin toplumsal yapı üzerinde negatif bir algı oluşturacak şekilde düzenlenmesi kara ütopya olarak değerlendirilebilir. Bu durum senaryo üzerindeki hâkimiyeti kadar mekânlara da yansımıştır. Mekânlar bu bağlamda verilmek istenen mesajın somut bir karşılığı gibi kurgulanmıştır. Dizide yaratılmak istenen toplumsal algı, mekânlar ara-

cılığıyla bireylere empoze edilmektedir. Başka bir deyişle, bireysellikten uzak, tek tipleşen mekânların odağı artık insan değil, toplumdur. Gelişmiş, kusursuz toplum yaklaşımı mekânların tasarımına açık renkler, parlak yüzeyler, geometrik formlar ve işlev odaklı tasarımlar ile yansıtılmıştır. Bu noktada, mekânın insan algısını ve davranışını etkileme gücünün toplumu yönlendiren bir araç olarak kullanıldığı çıkarımı yapılabilir. Mekânlarda ön plana çıkan en önemli unsurlardan biri de teknoloji hâkimiyetidir. Teknoloji, mekânın tamamına yayılmış, bir mekânsal öge niteliği kazanmıştır. İlk etapta, insanların yaşamlarını kolaylaştırmak amacıyla kullanılan teknoloji, zamanla hem mekânı hem de kullanıcıyı kontrol etmek amacıyla kullanılır hale gelmiştir. Mahremiyet kavramının ortadan kalkmasına yol açan bu yaklaşım aynı zamanda, bireysellik ve toplumsallık arasındaki dengenin sorgulanmasına yol açmaktadır. Sinema aracılığıyla yapılan toplumsal eleştiride; toplumdaki beslenen, toplumsal dönüşümün izlerini taşıyan mekânın başat bir temsiliyet aracı olarak kullanıldığını söylemek mümkündür.

Sonuç olarak, görsel medyada gelecek öngörüsü içeren hikayelerde mekânın temsiliyeti renklerin nötr kullanımı, ışığın yapay ve yüksek yoğunluklu oluşu, mobilyada geometrik formların tercih edilmesi, yapay malzemelerin yaygın kullanımı ve teknoloji hakimiyeti ile ifade edilmektedir. Ancak bu tür kullanımların insanın iç dünyasına yönelik yansımaları vermesi açısından da önemli ipuçları barındırdığı görülmektedir. Çünkü yakın zamanlı geleceği konu alan bu dizilerde teknolojik gelişmeler ve bunun yarattığı yeni değer yargıları ile insana ait her bireyi biricik kılan değerlerin yok olduğu, nötrleştiği, tek tipleştiği bir gelecek öngörüsü bulunmaktadır. Bu noktadan hareketle gelecekteki mekân tasarımlarında insan odaklı tasarımlara ihtiyaç duyulacağı sonucuna varılabilir. Geleceğe dair öngörülerin görsel medya üzerinden düş perdesinde yansıtılması günümüz tasarımcıları için bir fırsat olarak değerlendirilebilir. Aynı zamanda, elde edilen bu sonuç; sinema-mimarlık ilişkisinin toplumsal değerini ve geleceğe ilişkin taşıdığı ipuçlarının önemini destekler niteliktedir.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım*, 2. B., İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.
- Aslan, F., Aslan, E. ve Atik, A. (2015). "İç Mekânda Algı", *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(11), 139-151.
- Aydıntan, E., Erbay, M., Onur, D., Efe Ziyrek, B. ve Kavaz, İ. (2016). "Işık ve Gölgeden Mekâna: KTU İç Mimarlık Bölümü Atölye Çalışması", 5. Uluslararası İç Mimarlık Sempozyumu Bildiri Kitabı, 3-6 Mayıs 2016, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul, 245-261.
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir? Sinema Dilinin Evrimi*, Çev. İbrahim Şener, İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Beşgen, A. ve Köseoğlu, Ş. (2019). "Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi", *SineFilozofi Dergisi*, 2019 Özel Sayı, 26-52.
- Beşışık, G. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekân Kurgusu ve Kavrayışı*, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Brooker, C. (2011). "The Dark Side of Our Gadget Addiction", *The Guardian*. <https://www.the-guardian.com>

guardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror (Erişim Tarihi: 06.05.2021)

Buyan, B. (2007). "Küreselleşme ve Sinema", *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (1), 214-226.

Canbolat, T. ve Öner, S. U. (2019). "Renk-Mekân-Anlatım İlişkisinin Sinemekânlarda İncelenmesi: Wes Anderson Filmleri", *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 4(2), 337-348.

Ching, F. D. (2002). *Mimarlık: Biçim, Mekân & Düzen*, 1. B., İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Cirucci, A. M. ve Vacker, B. (2018). *Black Mirror and Critical Media Theory*, Lanham: Lexington Books.

Çalgıcı, P. K. (2013). "Çevre Psikolojisi Kavramlarıyla Bir Filmin Analizi: Thx 1138", *METU JFA*, 30(2), 63-80.

Diken, B ve Laustsen, C. B. (2011). *Filmlerle Sosyoloji*, 2. B., Çev. S. Ertekin, İstanbul: Metis Yayınları.

Ek Bektaş, E. H. (2017). "Sinema ve Mimarlık İlişkisi Açısından Bilimkurgu Filmlerine Bir Bakış", *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 2(2), 201-218.

Erbay, M. ve Ulusoy, S. (2020), "Modern Mimaride İç-Dış İlişkisi, İç Mekânın ve Mobilyanın Küreselleşmesi", *Mimarlık Bilimlerinde Akademik Çalışmalar*, Ed. Hale Kozlu, Livre De Lyon, Lyon.

Flinn, M. C. (2014). *The Social Architecture of French Cinema: 1929-1939*, 1. B., Liverpool: Liverpool University Press.

Fortin, D.T. (2011). *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, 1. B., London: Routledge.

Göler, S. (2009). *Biçim, Renk, Malzeme, Doku ve Işığın Mekân Algısına Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Gundak, E. (2020). *Sinematografik Tasarım Dili Üzerinden Mimari Görsel Kompozisyon Tasarımına Bakış*, Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Bursa.

Innes, M. (2012). *Lighting for Interior Design*, 1. B., London: Laurence King Publishing, .

Keten, E. T. (2012). "Güncel Bir Kara-Ütopya: Black Mirror", *Spot Dergi*, 1(1), 47-49.

Koeck, R. (2013). *Cine Scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, New York: Taylor & Francis.

Kutlu, R. (2018). "Çevresel Faktörlerin Mekân Kalitesi ve İnsan Sağlığına Etkileri", *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC*, 8(1), 67-78.

Lamster, M. (2000). *Architecture and Film*, 1. B., Princeton: Princeton Architectural Press.

- Miyao, D. (2013). *The Aesthetics of Shadow: Lighting and Japanese Cinema*, Durham and London: Duke University Press Books.
- Morin, E. (2005). *The Cinema, or, The Imaginary Man*, 1. B., Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Özdem, G. (2020). "Sahneyi Çalan Mimari (Metropolis)", *Sinemada Mimarlık*, Ed. Akarsu, H. T., Erdoğan, N., Özbursalı, T., İstanbul: Yem Yayın.
- Özdemir, T. (2005). Renk Kavramı ve Konut İç Mekânında Tasarıma Etkileri, Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özkum, E. (2011). Doğal ve Yapay Aydınlatmanın İnsan Psikolojisi Üzerindeki Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Özsavaş, N. (2016). "İç Mekân Tasarımında Renk Algısı", *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 9(18), 449-460.
- Öztürk, B. (2012). Sinemada Mekân Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Pallasmaa, J. (2012). "The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture", *Phaenomenon*, (25), 157-174.
- Porter T. ve Mikellides B. (2009). *Colour for Architecture Today*, 1. B., London: Taylor and Francis.
- Sarı, T. (2010). Türk Sinemasında Sosyal Yaşam Kurgusunun Mekân Kullanımına Yansıması, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Schleier, M. (2009). *Skyscraper Cinema: Architecture and Gender in American Film*, 1. B., Minnesota: University of Minnesota Press.
- Şpat, S. (2017). Teknolojinin İç Mekân Tasarımına Etkileri ve Toplumsal Yansımaları, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Tarkovski, A. (2009). *Şiirsel Sinema*, Der. Gianvito, J., Çev. Kılıç, E., 1. B., İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Turgay, O. ve Altuncu, D. (2011). "İç Mekânda Kullanılan Yapay Aydınlatmanın Kullanıcı Açısından Etkileri", *Çankaya University Journal of Science and Engineering*, 8(1), 167-181.
- Ünver, B. (2020). "Kubrick Sinemasında Tekinsiz Bir Muğlak Mekân: Overlook Otel", *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(2), 487-515.
- Üst, S. (2015). "Konutlarda İç Mekân ile Mobilya Etkileşimi Bağlamında Mobilyaya Dair Özelliklerin İncelenmesi", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(15), 103-118.
- Yardım, S. (2012). Bilim-Kurgu Filmlerinde Mekân ve Ögelerinin Biçimlenişleriyle Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Yıldırım, B. ve Demirarslan, D. (2020). "Bilimkurgu Filmlerinde İç Mekân Özelinde Görsel Manipülasyona Dair Okumalar: Matrix Örneği", *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (6), 68-86.

Yıldız, B. ve Seçkin, N. P. (2019). "Mimaride Malzemelerin Algusal Farklılıklarının Değerlendirilmesi", *İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 1(1), 6-14.

Yıldız, S. (2020). "Modern Dünya Kadrajında Bir Oksimoron Otomatik Portakal (A Clockwork Orange)", *Sinemada Mimarlık*, Ed. Akarsu, H. T., Erdoğan, N., Özbursalı, T., İstanbul: Yem Yayın.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL-1: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 12.09.2021)

URL-2: <https://www.netflix.com/tr/title/70264888> (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-3: <https://www.imdb.com/title/tt5497778/> (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-4: https://www.imdb.com/title/tt2089049/?ref=ttmi_tt (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-5: <https://www.imdb.com/title/tt3973198/> (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-6: <https://letterboxd.com/film/black-mirror-hang-the-dj/> (Erişim Tarihi: 23.06.2021)

URL-7: <https://i.pinimg.com/originals/66/18/9f/66189ffa7710ad6089f44bb054a759c3.jpg> (Erişim Tarihi: 23.06.2021)

URL-8: https://www.imdb.com/title/tt5710978/?ref=fn_al_tt_5 (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

URL-9: https://www.imdb.com/title/tt8758202/?ref=ttmi_tt (Erişim Tarihi: 29.04.2021)

DOĞUŞKANLAR KURAMININ TEMEL MÜZİK KURAMLARINDA YERİ VE ÖNEMİ

İLHAMİ KAYA

ÖZ

Antik dönemlerden yirminci yüzyıla kadar olan sürede doğuşkanlar ve doğuşkanlar kuramı, müzikte başvurulması gereken akustik çalışmaların ilk başvuru kaynağı olmuştur. Farklı metotların yahut matematiksel yöntemlerin kullanıldığı bu kuram; armoni ilminin ve çok sesliliğin temelinde etken bir rol oynamıştır. Bu doğrultuda son yüzyıl içerisinde yapılan çalışmalarda doğuşkanların Batı Müziği dışında makam müziklerine ve monofonik müzik dokularına temas ettiği vurgulanmıştır. Bu nedenle niceliksel araştırma yöntemi ile tarihsel olarak yapılan çalışmalarla birlikte günümüzde yapılan çalışmaların bir literatür çalışması çıkarılmıştır. Tarihsel olarak Pisagorcuların kullanmış olduğu aritmetik yöntemlerle sayı yahut oranlarla ifade edilen doğuşkanların kuramsal yansımaları ve müzik terminolojisinde etkili olduğu alanlar irdelenmiştir. Yaşadığımız yüzyıl içerisinde geçerliliğini koruduğu düşünülen bu kuramın monochord ve üzerinde yapılan çalışmalar ile birlikte doğal bir yöntem olmasının yanı sıra hala müzikte uyumun temel esaslarından biri olarak geçerliliği koruduğu görülmektedir. Çalışmada yalnız temel müzik kuramlarında doğuşkanların ne ölçüde yer aldığı ve nerelerde kullanıldığı tespit edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Doğuşkanlar, Doğuşkanlar Kuramı, Temel Müzik Kuramı, Akustik, Oranlar.

Doç. Dr., Batman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Müzik Bölümü, ilhami.kaya@batman.edu.tr; <https://orcid.org/0000-0002-1831-3828>.
Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 31.03.2021, **Makale Kabul:** 09.11.2021, **DOI:** 10.48069/akdenizsanat.907044

THE ROLE AND IMPORTANCE OF HARMONICS THEORY IN BASIC MUSIC THEORIES

İLHAMİ KAYA

ABSTRACT

In the period from antiquity to the twentieth century, the theory of harmonic and armonics has been the first reference source for acoustic studies that should be applied in music. This theory, in which different methods or mathematical methods are used; played an active role in the foundation of harmony and polyphony. Accordingly, in the studies conducted in the last century, it was emphasized that the armonics touched maqam music and monophonic music textures other than Western Music. For this reason, together with the historical studies with the quantitative research method, a literature study of the current studies has been prepared. The theoretical reflections of the naturals, which are expressed in numbers or ratios with the arithmetic methods used by the Pythagoreans historically, and the areas where they are effective in music terminology have been examined. It is seen that this theory, which is thought to maintain its validity in the century we live in, is a natural method together with the monochord and the studies on it, and still maintains its validity as one of the basic principles of harmony in music. In this study, it has been tried to determine to what extent and where they are used in basic music theories.

Keywords: Armonics, Armonic Theory, Basic Music Theory, Acoustics, Proportions.

1. GİRİŞ

Batı müziği tarihi kuramsal olarak köklerini Antik Döneme bağlasa da bugünkü anlatımını on sekizinci yüzyılı içerisinde tamamlamıştır. Bu tamamlama sürecinin en etkin buluşu seslerin uyumu ve armoni ilmi olmuştur. Armoni; Batı Müziğini diğer müziklerden ayıran ve birbirinden farklı olan bağımsız sesleri kurallı hale getiren en önemli yapı olmuştur.

On sekizinci yüzyıl öncesinde keşfedilen seslerin uyum kuralları çok seslilikte armoniyi bir ilim olarak somut bir dil haline getirmiştir. Armoni bir dil olarak müzikal formlar anlaşılır ve analizlere açık hale getirerek bestecilik farklılıklarının da irdelemeyi sağlamıştır. Bu nedenle analizlerde en etkin yöntemin armonik ilişkiler ve bu ilişkilerin birbiri ile olan fonksiyonel yönleri bir sonuç vermiştir. Fakat armoni ilminin oluşumunda önce en önemli olan ses2 ve seslerin duyumsal etkileri olmuştur.

Çağlar öncesinden yapılan çalışmaların temel prensibi seslerin uyumu olmuştur. Bu nedenle Antik dönemde düşünürlerin “güzel” kavramı müzikte uyum veya denge (harmony) olarak karşılık bulur. Bu nedenle klasik anlamda müzikte kullanılan “armoni” kavramı ve kullanılan yöntemler bu uyum veya dengenin bir parçası olarak şekillenmiştir. Böylelikle bazı terimler ve kavramların yanı sıra kuramların da Antik Dönemden bugüne çeşitlendiği görülmüştür.

Bu dönemde yapılan çalışmalar felsefi olmanın yanı sıra bilimsel olarak da ayrıca sürdürülmüştür. Ardından eğitimin bir parçası olarak müzik ayrılmaz bir bütün olarak yerini korumuş ve bilimsel olarak dönemin bilimcilerin tarafından üzerine çalışmalar yapılan özgün bir alan olmuştur.

2. YÖNTEM

Literatür taramasının yapıldığı bu çalışmada toplanan veriler niceliksel araştırma modelleri ile birlikte kullanılan matematiksel yöntemler ve fiziksel deneylerle nicel olarak da ele alınmıştır. M.Ö. Ling Lun tarafından ampirik olarak yapılan çalışmaların ardından Pisagorcular tarafından monochord yardımı ile deneysel (tel bölünmeleri), elde edilen veriler ile betimsel (oktav, beşli veya dördü aralık) ardından sayı yahut oranlarla aritmetik ilişkileri bağıntısal ($1/2$, $2/3$ veya $3/4$) olarak sürdürülmüştür. Yirminci yüzyılda ise Harry Partch gibi bestecilerle tarihsel yöntemlerle birlikte nedensel karşılaştırma modeli olarak yapılan açıklamalar ayrıca incelenmiştir.

Antik dönemde müzik; dönemin düşünürleri tarafından çalışılan önemli bir bilim alanı olmuştur. Bu nedenle müziği; aritmetik, geometri ve astronomi gibi disiplinlerle belli konular üzerinden ilişkilendirerek, bu bilim alanında kullanılan terimlerden yararlanılıp açıklık getirmeye çalışmışlardır.

¹ Bu değerlendirmede Jean-Philippe Rameau tarafından 1722 yılında yayınlanan ve orijinal adı “Traité de l’harmonie réduite à ses principes naturels” olan kitabı temel alınmıştır.

² Bahsedilen yalnız fiziksel bir ses olmayıp aynı zamanda belli bir konumu olan perdeler olarak ifade edilmiştir.

Aritmetik veya sayı kuramı Antik Çin'de Ling Lun tarafından belli bir yöntemle (Zeren, 2003, s. 44) oran ya da sayı gösterimi ile perdeleri yahut aralıkları ifade etmek için kullanılmıştır. Belli bir matematiksel yöntemin kullanıldığı Antik Çin çalışmaları Antik Yunan çalışmalarından farklı olsa da belli konularda benzerlik taşır. Temel farklılık; Antik Yunan'da aralıkların Pisagorcular tarafından oran ya da sayı gösterimi, aritmetik ile birlikte geometri ve astronomi birlikte ilişkilendirilmesidir.

Kuram olarak doğuşkanlar; yapılan akustik çalışmalar ve duyum temelinde müzikte uyumu esas alarak ilerlemiştir. Bu nedenle ilk olarak astronomi çalışmaları ile ilişkilendirildiğinden gezegen hareketlerinin müzikte seslerin oranlarında, perdelerinde yahut melodilerin uyum (harmony) olarak karşılık bulduğuna inanılmıştır. Özellikle Johannes Kepler'in (1572-1630) müziğe olan özel ilgisi, müziğin evrenin uyumunun bir parçası olduğuna inanişi (Cohen, 1970, s. 356) ve çalışmalarını Pisagorcuların kullandığı yöntemlerle sürdürmesi bu inanışın bir parçasıdır.

Astronomi; gezegenler ve onların hareketi ile olan ilişkileri gözleyen bir bilimdir. Tıpkı Pisagorcular gibi Sokrates bu konuda astronomi ve doğuşkanların akraba bilimler olduğunu iddia etmiştir (Huffman, 2005, s. 64). Kepler'in yapmış olduğu astronomi yasalarında bunu görmek mümkündür. Bu açıdan müziğin astronomi ile olan ilişkisine ya da kullanılan matematiksel yöntemlere bakılarak doğuşkanlar ve kökenlerinin Antik Döneme dek uzandığı söylenilebilir.

Antik Dönemde yapılan müzik çalışmalarında duyum olarak fark edilen doğuşkanlar uyumun matematiksel olarak ispatlanmaya çalışıldığı bir kuramdır. Aralıkların ve seslerin temsili olan sayılar yahut oranlar birbirleri ile kıyaslanarak aralarındaki duyumsal ilişkiler, (uyum) sayılar kuramı ile ifade edilmiştir. Bu nedenle doğuşkanlar hakkında farklı sayı kuramlarını görmek mümkün olabilir.

3. BULGULAR

Günümüzde yapılan çalışmalardan hareketle Antik Döneme gidildiğinde doğuşkanların farkında olunduğu söylenilebilse de bilimsel bir tanımın olduğunu söylemek güçtür. Fakat elimizde bulunan kaynaklarla bunun ispat edilebilmesi mümkündür. Bu nedenle Antik Çin'de ve Antik Yunan'da yapılan çalışmalar irdelenebilir.

3. 1. Tarihsel Olarak Doğuşkanlar Kuramı ve Keşfi

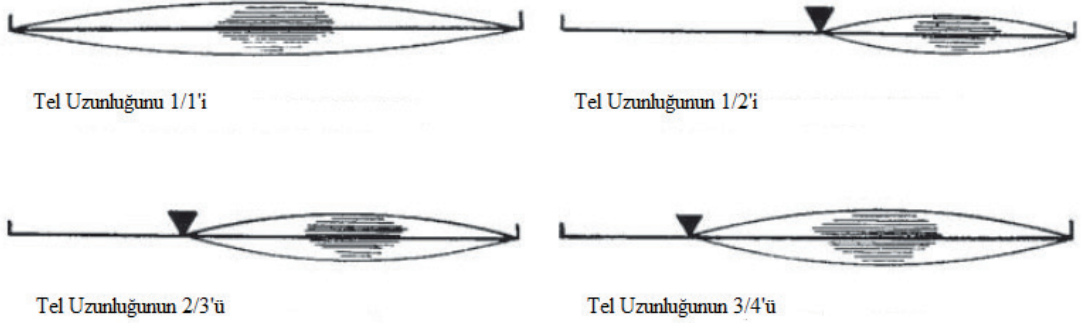
Antik Çin ve Antik Yunan'da yapılan çalışmalarda aralıklar tel boyu ile temsil edildiğinden bir telin türetebildiği birden fazla doğuşkanlar hakkında bilimsel olarak bir tanım mevcut değildir. Fakat tel boyu oranlarında kullanılan pay ve payda değerleri, doğuşkanlar hakkında bilgiler bulmamıza yardımcı olabilir. Örneğin ikinci armoniğin tel boyu katsayısının üçüncü armoniğin tel boyu katsayısına oranı 2:3 şeklinde ifade edilir. Elde edilen bu oran, beşli aralığı temsil eder. Bu nedenle doğuşkanlar üzerine yapılan çalışmaların ilk olarak Antik Çin ardından da Antik Yunan'dan başladığı söylenilebilir.

Tablo 1'de sunulan verilerde Antik Çin'de Ling Lun'un matematiksel modeli kullanılarak doğuşkanlar elde edilebilir. Tablo incelendiğinde sapmalardan dolayı farklı koma değerlerine ulaşılmaktadır. İki sayısı ve katları temel sesin oktavını, üç sayısı ve katları temel sesin beşlisini (oktav eşdeğerliliği olan dördlüyü), beş sayısı ve katları temel sesin majör üçlüsünü (minör ikiliyi), yedi sayısının ise temel sesin majör iki aralığını (minör ikili) vermesi beklenir. Beşli adımlarla seksen birinci armonik ve majör üçlü adımlarla sekseninci armoniğin aynı ses olması beklenmesine karşın farklı sıralamalarda bulunmasından dolayı araların syntonic koma adı verilen bir fark oluşur. Bunun yanı sıra tabloda görüldüğü gibi birbirine yakın olan diğer oranlarında buna benzer koma değerlerini vermesi mümkündür.

Tablo 1. Temel Perdeye Göre Doğuşkan Sıralaması ve Aralıkları

Temel Perdeye Göre Doğuşkan Sıralaması ve Aralıkları			
Oktav	Beşli	Majör Üçlü	Minör Yedili
1 (C)	1x3=3 (G)	1X5=5 (E)	1X7=7 (Bb)
2 (C)	2x3=6 (G)	2X5=10 (E)	2x7=14 (Bb)
4 (C)	3x3=9 (D)	3X5=15 (B)	3x7=21 (F)
8 (C)	4x3=12 (G)	4X5=20 (E)	4X7=28 (Bb)
16 (C)	5x3=15 (B)	5X5=25 (G#)	5x7=35 (D)
32 (C)	6x3=18 (D)	6X5=30 (B)	6X7=42 (F)
64 (C)	7x3=21 (F)	7X5=35 (D)	7X7=49 (Ab)
128 (C)	8x3=24 (G)	8X5=40 (E)	8x7=56 (Bb)
	9x3=27 (A)	9X5=45 (F#)	9X7=63
	10x3=30 (B)	10X5=50 (E)	10X7=70 (D)
	11*x3=33 (C#)	11*X5=55 (A#)	11*X7=77
	12x3=36 (D)	12X5=60 (B)	
	13*x3=39 (Eb)	13*X5=65 (C#)	
	14x3=42 (F)	14X5=70 (D)	
	15x3=45 (F#)	15X5=75 (D#)	
	16x3=48 (G)	16X5=80 (E)	
	17x3=51		
	18x3=54 (A)		
	19x3=57		
	20x3=60 (B)		
	21x3=63		
	22x3=66		
	23x3=69		
	24x3=72 (D)		
	25x3=75		
	26x3=78		
	27x3=81 (E)		

Antik Yunan'da yapılan çalışmalara bakıldığında monochord tel bölünmeleri yahut aritmetik, harmonik ve geometrik ortalamaların kullanıldığı matematiksel açıklamalar doğuşkanların keşfini kanıtlamaktadır (McClain, 1984, s. 3). Fakat Pisagorcular tarafından yapılan akustik çalışmalarda doğuşkanların tanımlanamadığı söylenebilir.



Şekil 1. Pisagor'un Tel Boyu Keşfi.

Kaynak: Landels, Music in Ancient Greece And Rome, 131.

Şekil 1'de sabit bir köprüsü olan monochord tel bölünmeleri ile doğuşkanlar arasında telin bölünme sayısının bir ilişkisi olduğu düşünülmektedir. Tel bölünme sayıları ile monochord üzerinde geriye kalan tel uzunluğu doğuşkanlar dizisinin ilk dört doğuşkanını vermektedir. Bu nedenle tel bölünmeleri ne kadar artarsa tel bölünme sayısı ile bir o kadar doğuşkan elde edilebilir.

Pisagorcuların kullandıkları matematiksel yöntemler doğuşkanları yeniden keşfetmemizi olanak sağladığından bazı aralıkların güzel yahut hoşça giden uyumun bir parçası olmanın yanı sıra duyum hassasiyetini ortaya koymaktadır. Bu nedenle Antik Dönemden Klasik Döneme dek müzikal ses sistemleri, duyum ve matematiksel kurgularla şekillendirilmiştir. Tarihsel olarak bu kurgulama şekline ve çok seslilik kuramına; bazı doğal yöntemlerle birlikte doğuşkanların etkili olduğu görülmektedir. Aynı matematiksel yöntemlerin Babil ve Mısır'da çok daha önce bilinmesine rağmen, monochord tel bölünmeleri bugünkü anlamda doğuşkanlar kuramına yakın bir açıklama getirilmiştir. Özellikle Archytas çalışmaları ve kullandığı yöntemler, doğuşkanlar üzerine yapılan ilk çalışmalardandır (Huffman, 2005, s. 30). Antik Dönemde en açıklayıcı kanıt ise Aristoxenos'un, müzikte pratik kullanımda bir sesin üst ve alt sınırlarının olduğu doğuşkanlar bahsinde geçmektedir (Landels, 1999, s. 38). Daha sonrasında bu çalışmaların Jean Philippe Rameau'nun (1683-1764) 1722 yılında basılan *Traite de L'harmonie* adlı kitabının ilk bölümünde yer aldığı açıkça görülmektedir (Rameau, 1971, s. 1-33).

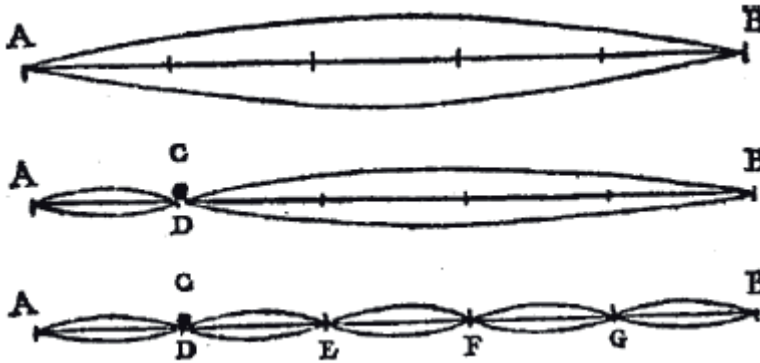
Doğuşkanlar kuramı; müzisyenlerin çaldıklarını duyduğumuz belirli aralıkları matematiksel olarak belirlememizi sağlar. Archytas, bu oranların çoğunu doğrudan ölçümle belirleyemediğinden, belirlenebilen temel koşullarla (oktav [1/2], dörtlü [3/4] ve beşli [2/3]) sağlanan oranları esas alıp ardından matematiksel yaklaşım ile diğer oranlara ulaşmıştır (Huffman, 2005, s. 60). Bu oranlar; daha sonra uyumlu yahut uyumlu olmayan ses oranlarının temsili aralıkları olup müzikte çok sesliliğin yöntemlerinden olan konturpuan ve armoni kurallarının şekillenmesinde büyük bir rol oynamıştır. Özellikle elde edilen ilk aralıklar temel sese göre uyumlu olduklarından bu uyumlu aralıklar temel ses olarak kabul edilecek her bir kök sese model olmuştur.

Archytas'ın, doğuşkanlar kuramında belirlenebilen oranların aynı zamanda monochord tel bölünmelerinde duyulabilen oranlar olduğu görülür. Bu nedenle Pisagorcuların kullandığı yöntemlerin Guiseffo Zarlino (1517-1590) tarafından sürdürüldüğü görülür. On sekizinci yüzyılda besteci ve kuramcı Giuseppe Tartini (1692-1770) ise bunu keman tellerinde duyumsal olarak

keşfetmiştir. Böylelikle hem teller arasında düzgün bir akort yapılmasının yanı sıra gitar ve keman gibi çalgılarda duyurulamayan sesler için yeni teknikler geliştirilerek kullanılabileceği ön görülmüştür.

Doğuşkanlar hakkında ilk anlamlı bilimsel çalışma Fransız matematikçi Marin Mersenne³ (1588-1648) tarafından yayınlanmıştır (Grenfell, 2005, s. 27). Mersenne bölünmemiş her bir teli bir birim olarak alıp yeni seslerin bir kaynağı (temel ses) ve üretene (doğuşkanları) olduğunu açık bir şekilde yazmış olsa da (Christensen, 2008, s. 759) ilk bilimsel açıklamanın Fransız akustikçi Joseph Sauveur (1653-1716) tarafından yapıldığı söylenmektedir. Bazı kaynaklarda Mersenne'nin doğuşkanlar dizisini keşfettiği ve Pisagorcuların matematiksel olarak tanımladığı temel frekansların ilk altısını ele aldığı söylenmektedir. Bu oranlar 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5 ve 1/6 olarak tanımlanmış (Hammond, 2011, s. 1-2) ardından Zarlino'nun Pisagorcu geleneğin mihenk taşı olan tetraktys⁴ ve senario kavramlarında kullandığı görülmektedir.

Sauveur çalışmalarında monochord ve tel bölünmelerinden hareket etmiştir. Eşit olarak monochord'u böldüğünde telde hareketlilik olmadığını görmüş ve buna düğüm adını vermiştir (Darrigol, 2007, s. 348). Bu düğümler Sauveur tarafından üst doğuşkanlar olarak adlandırmıştır. Düğümler aynı zamanda perdelerin konum ve yüksekliklerini veren perde bağlarına işaret etmektedir. Oysaki monochord tel bölünmelerinde telde hareketlilik olmaması nedeni hareketli köprünün sabit bir nokta olarak durmasındandır. Hâlbuki telin diğer kalanları ve oranları doğuşkanlara işaret ettiğinden Sauveur'un üst doğuşkan adı vermesi tesadüfü olmamaktadır.



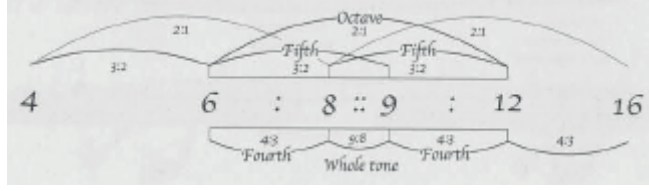
Şekil 2. Sauveur Düğümleri.

Kaynak: Darrigol, Arch. Hist. Exact Sci., s. 348.

Doğuşkanlar hakkında yeterli kavram ve tanımlamalar Rameau tarafından on yedinci yüzyılda yapılabilmıştır. Rameau doğuşkan frekanslarının temel sese ait frekansın katları olduğunu (Shah, 2010, s. 33) ve katsayıların pozitif tamsayılardan oluştuğunu keşfetmiştir. Bu tanıma göre; temel ses perdesi 1x temel frekans, ikinci armonik frekansı 2x temel frekans, üçüncü armonik frekansı 3x temel frekans olup her doğuşkan, temel ses dâhil, 1'den başlayarak ardışık tamsayılar ile temsil edilmektedir. Bu tamsayılar aynı zamanda tonu üreten telin kaç parçaya bölündüğünü göstermektedir.

³ Bahsedilen *Harmonie universelle* adlı kitaptır.

⁴ Zarlino, tıpkı Arkitas gibi aritmetik ve harmonik ortalamaları temel alıp daha sonra yöntem olarak Pisagor'un kullanmış olduğu kutsal saydığı tetraktys şemasını genişletmiştir. Genişletilmiş bu şema Zarlino tarafından senario olarak isimlendirilmiştir. Konu gerekli bilgiler Robert W. Wienpahl tarafından yazılan "*Zarlino, The Senario and Tonality*" başlıklı makalede yer almaktadır.

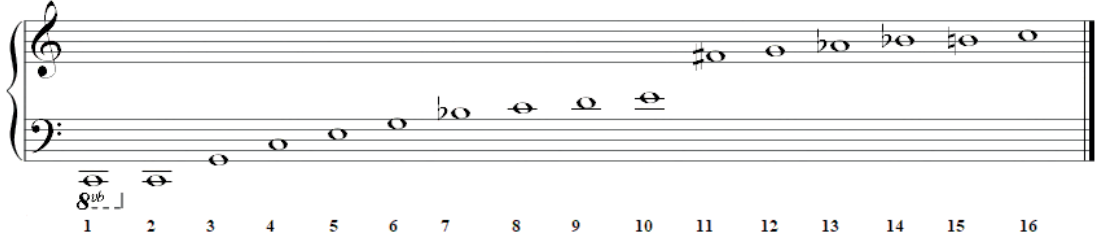


Şekil 3. Doğuşkanlar ve Aralıklar.

Kaynak: Ashton, Harmonograph, s. 10.

Doğal olarak titreşen sistemlerin⁵ çıkardığı ses sayesinde oluşan ve doğuşkanlar olarak da bilinen bu ses bileşenleri, temel sesin oluşturduğu titreşim sayısının (frekans) tam sayı katlarına sahiptir. Herhangi bir çalgı icra edildiğinde oluşan ses tek bir frekans içermediğinden temel (fundamental) sesle birlikte kendi bileşen seslerini de beraberinde taşır (Honig, 2006, s. 7). Temel frekansta içinde yer alan bu çoklu iç frekanslara doğuşkanlar denildiği gibi bu yapı ile birlikte oluşan doğal dizilimde doğuşkanlar dizi olarak tanımlanır (Harlan, 2007, s. 19). Temel ses daha çok duyulduğundan duyurulması istenen esas ses olmaktadır.

Doğuşkanlar, vurgulanan temel sesin tamsayı katları olmasından dolayı aynı temel sese ait diğer ses bileşenlerini de beraberinde taşır (Hjertmann, 2013, s. 9). Bu nedenle herhangi bir tek ses temel olacağından her tek ses uyumlu sesleri hakkında fikirler edinmemizi sağlar. Temel ses frekansının tamsayı katı olan bu sesler, titreşen telin hareket salınımlarının sönümlenmesi sırasında duyulur. Telin ilk salınımı en pest perdeye sahip olduğundan temel ses ya da birinci doğuşkan olarak adlandırılır.⁶ Ardından gelen ses perdeleri daha yüksek frekans değerleri alır. Bu yüksek frekansa sahip seslere üst doğuşkanlar adı verilir (Loy, 2006, s. 29). Temel ses ve sesin frekans katsayılarının oluşturduğu bu bileşenlerin tümü, doğuşkanlar dizisini (harmonic series) oluşturur.



Şekil 4. Doğuşkanlar Dizisi.

Doğuşkanlar dizisinde sıklıkta tekrar eden temel ses, yapılması istenilen perde yahut aralıkları sabitlemek ve diğer armoniklerin yerini saptamak için önemlidir. Doğuşkanlar dizisi (f, qf, q²f, q³f, q⁴f, ...) bir alt kümesi ile temsil edilen geometrik bir dizidir. Geometrik dizide her yeni terim bir öncekinin sabit bir q çarpanıdır. Bu nedenle ilk önce birinci (C), ikinci (C), dördüncü (C), sekizinci (C) ve ardından diğer doğuşkanların yeri tespit edilir. Böylelikle diğer doğuşkanlarda da (üçüncü (G), altıncı (G), on ikinci (G) ya da beşinci (E), onuncu (E), yirminci (E) ve yedinci (Bb)) aynı yöntem uygulanır. Sıralamada sekizinci ile on altıncı doğuşkanlar arasında majör bir diatonik dizi oluşur.

⁵ Kamışlı, telli çalgılardan bahsedilmektedir. Hatta bazı vurmali çalgılar da buna dâhil edilebilir.

⁶ Gareth Loy'a göre ilk doğuşkan temel ses olup ikinci doğuşkan ve ardından gelen üst doğuşkanlardır.

İlk doğuşkanlar temel sese yakın olduklarından uyumlu aralık oranlarını verir. Dizinin elemanları temel sestem uzaklaştıkça temel sese göre uyumsuz aralıkları da beraberinde taşır. Temel nedeni “Doğuşkanlar arasındaki frekans farkı hep aynı kalırken, doğuşkanların aralıkları tize çıktıkça daralmaktadır. Bunun nedeni, eklenen frekansın tize çıktıkça artan frekans sayısına oranının küçülmesine bağlıdır,” (Boran, 2007,s.16). Bu yöntem; diğer doğuşkanlar arasında uygulandığında, ses oranlarının ve perdelerinin kullanılabilirliği artmış olur. Aynı zamanda kullanılması düşünülen aralıklara alternatif oranları keşfetmeyi sağlar.

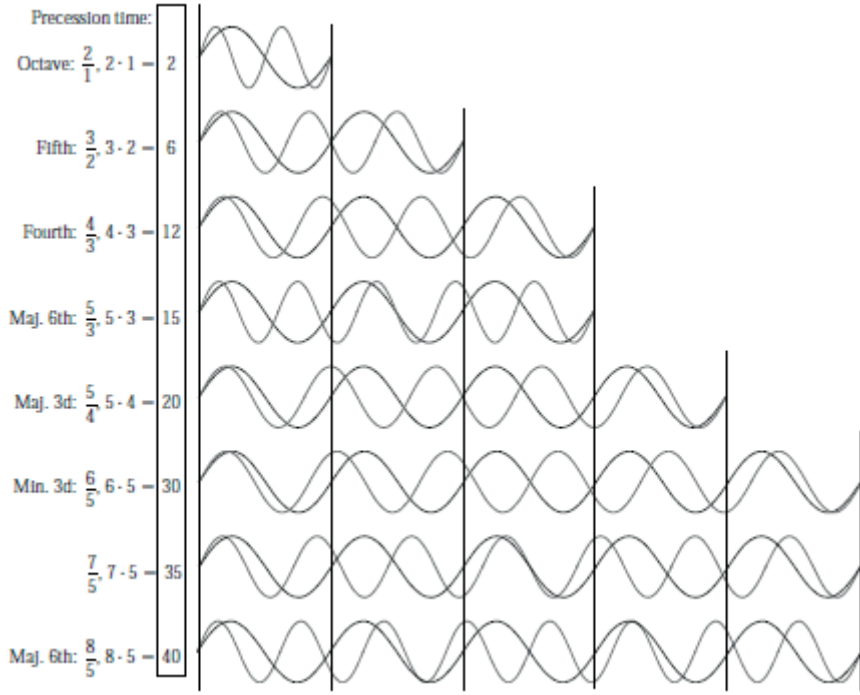
Doğuşkanlara sahip çalgılar, genellikle müziğin melodisini ve uyumunu taşımak için seçilir. Bunun temel nedeni doğuşkan frekanslarının diyatonik bir dizi perdeleri ile uyuşma eğiliminde olmasındandır (Loy, 2006, s. 29). Bu nedenle doğuşkanlar kuramı ile yalnız üst üste bindirilmiş seslerin değil aynı zamanda yan yana sıralanmış sesleri uyumu temel teşkil eder. Böylelikle 81/80 oranındaki Syntonic comma oranlarına ulaşılabildiğinden Harry Partch (1901-1974) gibi besteciler tarafından monofonik müzik yapılarında öneri olarak kullanıldığını görmek mümkündür.⁷ Diyatonik bir dizinin perdeleri ile uyumlu olan doğuşkanlar, dizinin her bir perde derecesinde konumlanan üçüncü, beşinci yahut yedinci sesleri ile akorlar hakkında bilgi edinmenin yanı sıra kök sese göre diğer akor çeşitlerini bulmamızı sağlar.

Antik Yunanda doğuşkanlar melodinin altında yatan yapılarla (Barker, 2007, s. 7) ilişkili olduğundan konturpuan sonrası armoni çalışmalarının temel ilkelerinden biri olmuştur. Bu nedenle çoğu zaman sayı kuramından hareketle uyumlu sesler ya da olmayanları tespit edilmiştir. Ardından bir sinüs dalgası olarak Hermann von Helmholtz (1821-1894) 8 ve takipçilerinin akustik anlamda ilk çalışma alanını oluşturmuştur. Helmholtz ve takipçileri perdenin, bir perde frekansının armonikleri ya da sinüs dalgalarının ses bileşenlerine bağlı olduğunu savunmuşlardır (Cook, 1999, s. 59).

Sinüzoidal terimi, bir sinüs dalgası şekline sahip olmak anlamına gelir. Sinüs hareketi; tıpkı bir noktanın uzaydaki bir konumun geometrik bir soyutlaması olduğu gibi, basit harmonik hareketin matematiksel bir soyutlamasıdır (Loy, 2006, s. 7). Bu nedenle uzun ve kalın bir tel parçasında telin salınımıyla bu dalgalanma rahatlıkla görülebileceğinden doğru parçasının her bir alt ve üst tarafında yer alan parçası frekansa işaret eder.

⁷ Tablo 1 incelendiğinde birbirine yakın olan diğer oranlar keşfedilebilir.

⁸ Hermann von Helmholtz tarafından 1863 yılında yazılan ve adı Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik olan bu kitap, ilk olarak Alexander J. Ellis (1814-1890) tarafından 1875 yılında İngilizce olarak basılmıştır. Helmholtz'un bu çalışması, günümüzde daha çok İngilizce çevirisinin başlığı olan Sensations of Tone olarak bilinir. Ayrıca İngilizce basımında Ellis'in sunduğu sent kavramı, Helmholtz tarafından yapılan deneyleri açıklamada kullanılmıştır.



3. 2. Doğuşkanlar Kuramının Temel Müzik Kuramlarına Yansımaları

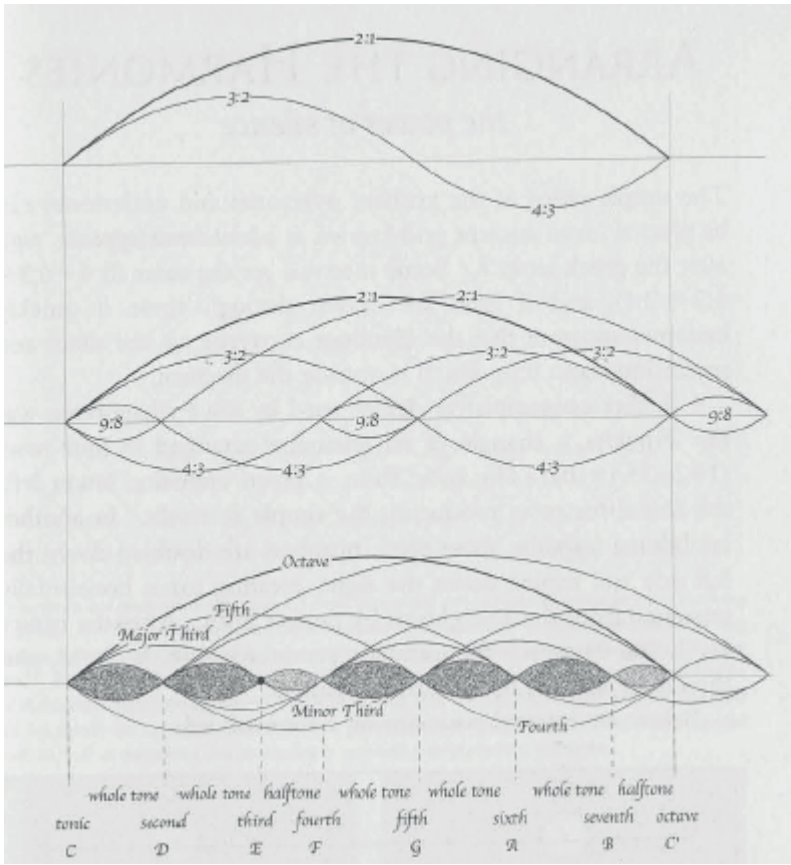
Kuramsal olarak doğuşkanlar dizisinin içeriğini incelediğimizde (Şekil 4) sıra sayısal olarak oranlar bulunmaktadır. Bu oranlar birçok kuramcıya ilham olduğundan just intonation (tam tınısal düzen) dizi oranları ile birlikte elde edilen diziden hareketle aralık, perde ve akor oranları tespit edilebilmektedir. Tam tınısal düzen yerini daha sonra equal temperament (eşit aralıklı sisteme) sistemine bırakmış olsa da yirminci yüzyılda Partch tarafından monofonik müzik dokularında öneri olarak sunulmuştur.

Pisagorculara göre; her şeyin birlikten (teklikten) türediği ve birlikten belirsiz ikiliğin ortaya çıktığıdır. Dedikleri ilk şey; hareketler ve olaylar ikincisi ise sonuçları veya gerçekleridir. Bu nedenle birlik ve ikilik dışında fazla sayılar ortaya çıkmıştır (Levy, 1985, s. 1). Bu düşünceden hareketle Pisagorcuların tek bir sesin (temel ses) diğer tüm seslerin üretene olduğu (doğuşkanlar) fikrine sahip olduklarıdır.

Doğuşkanlar kuramında ilk olarak uyumu temel teşkil ettiği aralıklar ile birlikte akorların ardından dizi yapılanması görülür. Uyumlu olan ses aralıklarının tespiti ile diğer tonlar temel ses ile şekillenen diziye model teşkil eder. Buradan hareketle aralıklar, çıkan oranlarla eşleştirilir. Fakat burada bulunan oranlarla tam tınısal düzene ulaşıldığından modülasyonlar ya da diğer tonlara geçişlerde sorunlar oluşur. Bu nedenle sapmalar dikkate alınarak yapılan müdahaleler ile Batı müziğinde eşit aralıklı ses sistemine geçilir. Doğuşkanlarla elde edilen bazı aralıklar, eşit aralıklı sistemde kendini koruduğundan tonal müzikte doğuşkanları görmek mümkündür.

Temel ses do sesi kabul edildiğinde üst doğuşkanlarda oktav sonra tam beşlisi olan sol, alt doğuşkanlarda oktavdan sonra tam dördüsü olan fa sesinin geldiği tespit edilir. Bu aralıkların toplamı ile bir oktav elde edildiği gibi aralık ilişkileri ile armoninin fonksiyonel ilişkisi olan

kadanslara ulaşılır. Bunun dışında temel sesin tekrarlandığı noktalar, oktavin farklı oranlarla ifade edilmesine olanak sağladığından makam müziklerinde aralıkların alternatif diğer oranlarını kullanmaya seçenek oluşturur. Bu nedenle oktav en uyumlu aralık olmanın yanı sıra içerisinde barındırdığı farklı oran bölünmeleri ile komalar arası farkları ortaya çıkarır.

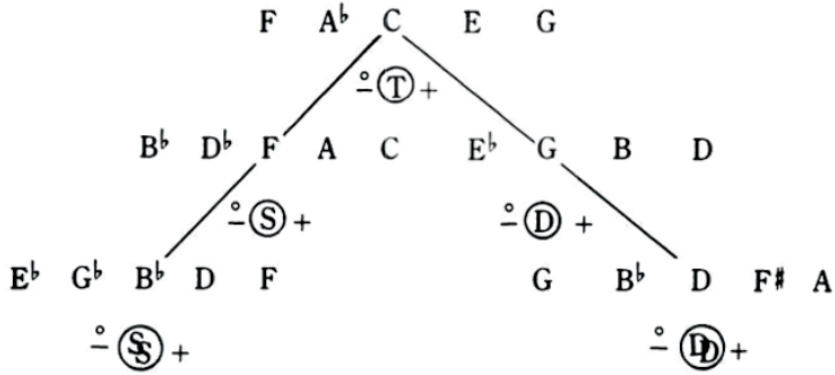


Günümüzde eşit aralıklı sistemi temsil eden çalgı piyano olduğundan müzik yazısı anlatımlarında en etkin çalgı olarak görülür. Doğuşkanlar temel ses ardından sıralanarak ilk temel dizinin sekizinci ve on altıncı doğuşkanlar arasında sıralandığı düşünülür. Piyanoya göre dördüncü ile beşinci oktav arasında bulunan bu alan, orta do ya da sabit do olarak bilinir. Böylelikle perdelerin konumunu göstermeye yarayan anahtarlar sabit do ile do, altında kalan kısım ile fa, üstünde kalan kısım ile sol anahtar adını buradan almaya başlar.

Temel ses ardından üst doğuşkanlar olarak adlandırılan yapıda bir majör dizinin yanı sıra bu diziyeye bağlı aralıklar ile birlikte akorlar hakkında bilgiler içerir. Aynı şekilde kuramsal simetrisi olan alt doğuşkanlardan da bir sonuç çıkarılabilir. Şekil 4'de sıralanan diziden hareketle dördüncü, beşinci ve altıncı (C-E-G) doğuşkanlar arasında bir majör akor ile birlikte yedinci armoniğin eklenmesi ile dominant yedili (C-E-G-Bb) bir akor oluşur. Bu nedenle dominant yedili akorlar doğal (Levy, 1985, s. 43-49), diğer majör ve minör yedililer ise suni yedililer olarak adlandırılır. Dominant akorun doğal sayılmasının bir diğer nedeni de doğal minör bir dizide yedinci derecesi üzerine üçüncü, dördüncü ve yedinci sesinin konumlanması ile elde edilmesidir. Bunun yanı sıra dördüncü, beşinci ve altıncı (C-E-G) doğuşkanlarda yer alan akorun

çevrimini üçüncü, dördüncü ve beşinci doğuşkan içerisinde (G-C-E) görmek mümkündür. Böylelikle akor çevrimleri ve duyumsal etkileri ayrıca gözlenebilmiştir.

Doğuşkanlar dizisinde oktavın ilk uyumlu iki parçası olan üst doğuşkanlarda tam beşli alt doğuşkanlarda ise tam dördü aralığıdır. Üst doğuşkanlarda bu bölünme ikinci ve dördüncü doğuşkan arasında rahatlıkla görülmektedir. Fakat bugün armonide çeken yahut alt çeken ifadesini alması temel nedeni alt ve üst doğuşkanlar arasındaki ilişkidendir. Bu nedenle bu iki aralık cinsi ne olursa olsun Batı Müziği dizisinde oktav gibi bu aralıklarda tam ifadesi ile yer almakta olup teller arası akort yapılmasında kullanılan başlıca aralıklardandır.



Şekil 7. Doğuşkanlarda Fonksiyonel İlişki.

Kaynak: E. Levy, A Theory of Harmony, s. 25.

Bugün bilinen kuram doğrultusunda hareketle doğuşkanlar dizisine baktığımızda, fonksiyonel armoni hakkında bilgilerle birlikte başlangıç (temel) sesine göre diğer sesler arasında uzaklıklarda majör aralıkların yapılandığını görebiliriz. Elde edilen temsili dizinin temel sesinin ardından gelen diğer seslere olan uzaklıkları (C-D, C-E, C-A ve CB) bize majör aralıkları verir. Böylelikle bu aralıklar dışında olanları minör olarak isimlendirilebilir.

Üst doğuşkanlardan elde edilen majör bir yapılanmanın dışında alt armoniklerde ise minör bir dizi ve akor yapılanması yer alır. Minör ton bir açıdan majör tonun çevrimi gibi durmaktadır. Tek fark bugün bilinen kuramda do majör dizisinin ilgili minörü olan la minör dizisi iken armoniklerde do majör dizisinin karşılığı alt armoniklerde do minör dizisinin (doğal minör dizi) olmasıdır. Fakat aynı isimle cinsi majör ya da minör olan dizilerin beşinci derecelerinin dominant akor olması hedeflenmiştir. Bu nedenle yeden ses her iki cinste esas tona yönelimin temeli olmuştur.

Tüm bunlar dışında tam tınısal düzenin insan sesine yatkınlığından ve tek sesli müzik dokularında bazı kusurlu düşünülen aralıkların ya da perdelerin oranına sahip olması makam müziklerinde doğuşkanların temel oluşturmasına etken olarak durmaktadır. Fakat kendi içlerinde yeni kurallar açık olan müzik kuramları bu sayede kendi uzmanlık alanlarını şekillendirmiştir.

3. 3. Müzik Kuramında Doğuşkanların Göz Ardı Edilen Yönü

Doğuşkanlar müzikte akustik çalışmalarla birlikte duyumsal keşfedilen bir kuramdır. İlk akustik çalışmaların her ne kadar Antik Yunan'da başladığı söylene de Antik Çin'de yapılan çalışmalarla bir sonuç çıkarmak mümkün olduğu görülmektedir. Tüm bu çalışmalardan çıkarılacak ortak nokta; uyum ve sayı kuramları ile ilişkilendirilmesidir. Bununla birlikte tek bir sesin temel olarak kendi içinde uyumlu ya da uyumlu olmayanını beraberinde taşıması her bir çalgının boyutunda da önem arz etmektedir. Bu nedenle her bir sesin aynı zamanda temel bir ses görevi göreceği düşünüldüğünde doğru noktaların eserlerdeki cümlelerle de uyumlu ve uyumsuz olacağı görülecektir.

Antik Çin'de yapılan çalışmalar ve çalgıları göz önüne alındığında bazı seslerin entonasyon olarak duyurulabilmesi için vibrasyon tekniğinin yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu gereksinim icra edilen herhangi bir eserin karar perdesine göre şekillenen perdelerin bir başka karar perdesinde eşleştirildiğinde dizinin sahip olduğu perdelerin bunu istemesinden kaynaklanabilir. Bu aynı zamanda yukarıda verilen Tablo 1'deki sapmaları açıklayabilir. Sapmalardan dolayı kulak duyumsal olarak icracıya doğru doğuşkanı ya da perdeyi ifade etmesine neden olur.

Temeli doğuşkanlar olan Batı Müziğinde komaların kullanılmaması bir tercih meselesidir. Doğuşkanlar müzik kuramı için temel teşkil ettiği gibi felsefi olarak da güzel arayışıdır. Bu nedenle makam müziklerinde de karar perdelerinden itibaren makamların seyrine, güçlü perdelerine ve yapılanışına etken olduğunu düşündürmektedir. Makamlar içerisinde cinslerin bağlantı noktalarının bazı makamlarda yalnız dördüncü ya da beşinci perdesini ele alışı bu nedene bağlanabilir. Özellikle bir çargâh makamının dördüncü perdesinin ya da kürdi makamının beşinci perdesinin güçlü olarak kabul görmemesi buna bağlanabilir. Böylesi bir durumda yeni makamlar kuramsal olarak elde edilebilir. Fakat duyum açısından pek ikna edici olmayacağından cinsler ve cinslerin yapılandığı makamların bir doğuşkanlar ürünü olduğunu düşündürmektedir.

Makam müzikleri doku olarak monofonik müzik dokularıdır. Diziler olarak ele alınan cinsler genel itibari ile birer uyum içerisinde. İki farklı cinsin bir araya gelmesi ya da cinslerin eserler içerisinde bir başka cinse temas etmesinde bu uyum temel durmaktadır. Aksi halde kararları farklı olan makamlar yerini tek bir karara bırakması beklenir. Bu tıpkı Batı müziğinde her bir majör ya da minör ton için yalnız do majör ya da la minör dizisini kullanılmasına benzer. Tonların ya da makamların farklı olmasının temel nedeni tınıdır. Tını; doğuşkanlar ile iletişim içerisinde olan farklılığın başında gelir. Karar perdesi tek bir sesin kaynağı olarak sapmaların ise aynı karar perdesinde diğer perdelerinde ayrıca kullanılabileceğini düşündürebilir.

Tınıyı oluşmasında en önemli etken doğuşkanlar ile birlikte gürlükleri, çalgı veya insan sesinin parlak ya da donuk olmasına etki eder. Müzikal sesler, bu türden doğuşkanlarla zenginleşmiş karışımlardır (Roederer, 2008, s. 28). Makam müziklerinde farklı kararlar olmasının nedeni tını arayışından öteye gitmeyebilir. Bu nedenle tek ses ve beraberinde taşıdıkları cinsler ile birlikte farklı bağlantı noktalarının (perdelerin) duyumsal ele alınışı olarak düşünülebilir.

Doğuşkanlar genellikle alt ve üst olmak üzere simetrisi ya da çift karaktere sahip olarak düşünülebilir. Çift karaktere sahip alt ve üst doğuşkanlar tıpkı genişlemiş olan cinslerin başka bir cinsle karışımına benzer (Özkan, 2011, 62-64). Bu nedenle bazı makamlar birbirinin genişlemiş hali olarak analizlerde değerlendirilebilir.

4. TARTIŞMA

Tarihsel olarak doğuşkanlar üzerinden yapılan çalışmalarda kimi kuramcıların ilk altı armoniği, kiminin ise ilk altı asal sayıyı içeren doğuşkanlar üzerinden kuramlarını geliştirdikleri görülmektedir. Doğuşkanlar ilkesinden hareketle yapılan bu tür kuramlarda, majör ve minör akorların en uyumlu oldukları oranlar elde edilmiştir. Ardından makam müziklerinde kullanılması gereken bir öneri olarak sunulmuştur. Fakat daha önceki yapılan çalışmalarda yalnız beşliler çemberi her iki yöne genişletilerek farklı oranlar çıkarılmıştır.

Doğuşkanlar kimlik olarak Antik Yunan'da Pisagor'un ses oranlarının gösterim tablosu lambdoma (Godwin, 2000: 179) üzerinde gösterilmiştir. Ardından El-Jurjani (Tanyer, 2014: 270) ve Partch tarafından tanımlanan tonality diamond (Partch, 1974: 159) tablosunda olduğu gibi bir pay ve bir payda tarafından ikinci kez ifade edilmiştir. Böylelikle Partch, limit adı verilen kavrama ulaşmıştır.

Antik Çin ve sonrasında Antik Yunan'da yapılan çalışmalarda sayı yahut oran gösterimi aritmetik ile birlikte geometri ilminin müzik üzerinde somut dili olmuştur. On sekizinci yüzyılda bilimsel olarak tanımlanan doğuşkanların yirminci yüzyılda asal sayılarla ilişkili olduğu düşünülmüştür. Daha öncesinden üst doğuşkanlara karşın alt doğuşkanların da önem kazandığı bu dönemde doğuşkanlar kuramı geçerliliğini sürdürmektedir.

5. ÖNERİLER

Müzikal ses sisteminin yanı sıra doğuşkanlar kuramı ile Batı müziğinde terimler, terminoloji ve armoni ilminde temel yapılanmaların geliştirildiği görülmektedir. Ardından anahtarlar yardımı perdelerin konumları, sabit do kavramının, majör bir dizi modeli, doğal minör yapılanması, akorların dizilimi, duyum, entonasyon, uyumlu ses aralıkları ve diğer aralıklar hakkında bilgiler edinilir.

Makam müziklerinde ise doğuşkanlar kuramının tizleşirken saptanan sapmalarla diğer mikrotonal aralıklar, komalar ve dizilerle birlikte çalım tekniklerinin geliştiği gözlenir. Fakat kuram içerisinde göz ardı edildiği görülür. Bu nedenle doğuşkanlar ve doğuşkanlar kuramı bazı kuramlar için hala başvurulması gereken bir kaynak olarak önemini koruduğundan makam müzikleri için tüm doğuşkanların referans olarak alınabileceği farklı bir yaklaşım sergilenebilir.

6. SONUÇ

Doğuşkanlar; yalnız Batı Müziğinde değil, aynı zamanda Makam Müziklerinde de önemli bir kuram olarak karşımıza çıkmaktadır. Kuram ile birlikte yapılan bu dizide elde edilen sonuçlar bir referans ya da model niteliğinde olduğundan diziler yahut akorlar bu sayede ifade edilmektedir. Bunun yanı sıra doğal ya da doğal olmayan sınıflandırmaların her müzik sisteminde

kullanılabilmesine olanak sağlamaktadır.

Tarihi olarak doğuşkanlarda saptanan sapmalar doğal ses aralıklarının bir başka ifadesi olan komalarla birlikte makamsal ses dizilerinin varlığına işaret ettiğini düşündürmektedir. Bu nedenle günümüzde beşliler çemberine ek olarak doğuşkanların da ele alınması bir çözüm olarak ayrıca başvurulması gereken bir başka kaynak olarak değerlendirilebilir. Böylelikle ihtiyaç duyulacak yeni terim veya terminolojideki eksikliklere bir cevap doğuşkanlarla birlikte gidebilir.

Müzikte bilimsel çalışmaların başlangıcından bugüne doğuşkanlar, makam müziklerin için göz ardı edilmiştir. Esasında genişletilmiş olan beşliler ile birlikte tersi olan dörtlüler çemberi bir çözüm olsa da günümüze kadar bazı sorunları beraberinde taşımıştır. Bu nedenle bazı aralıklar yahut perdeler çözüme ulaşamamıştır. Üst ve alt doğuşkanlar bütün olarak belli bir limitte yapılan eserlerin analizi ile yeni bir çözüm olarak düşünülebilir.

KAYNAKÇA

- Ashton A. (2003). *Harmonograph*, Walker&Company, U.S.A.
- Barker, A. (2007). *The Science of Harmonics In Classical Greece*, Cambridge University Press, U.S.A.
- Boran, İ. (2007). Elektronik Müzikte Analog Donem ve Bülent Arel'in Stereo Electronic Music No. 1 Adlı Yapıtı, Yayınlanmamış Doktora Tezi, MSGSU, İstanbul.
- Christensen, T. (2008). *Western Music Theory*, Cambridge University Press, England.
- Cook, P. R. (1999). *An Introduction to Psychoacoustics*, Mit Press, England.
- Cohen, H. F. (1970). Music Aa a Test-Case, Department of Social History of Science and Technology, Technische Hogeschool Twente, Postbus 217, 7500 AE Enschede, Netherlands.
- Darrigol, O. (2007). "The acoustic origins of harmonic analysis", *Arch. Hist. Exact Sci.*, 61:343-424.
- Grenfell, M. T. (2005). The Development of The Equal Temperament Scale Evolution or Radical Change, Unpublished Disertation, The Faculty of Western Connecticut State University, Danbury, USA.
- Godwin, J. (2000). *Harmonies of Heaven and Earth*, Inner Traditions Bear and Company, UK.
- Hammond, J. K. (2011). "Mathematics of Music", *UW-L Journal of Undergraduate Research XIV*, USA.
- Harlan, B. T. (2007). One Voice: A Reconciliation of Harry Partch's Disparate Theories, Unpublished PHD, University of Southern California, USA.
- Hjertmann, B. (2013). Combination Tones as Harmonic Material, Unpublished PHD Disertation, Northwestern University, USA.

Huffman, C. A. (2005). *Archytas of Tarentum*, Cambridge University Press, U.S.A.

Honingh, A. (2006). Limitations on Fixed n-Tone Equal Tempered Divisions, Unpublished Disertation, Institute for Logic, Language and Computation Universiteit van Amsterdam, Hollanda.

Landels, J. G. (1999). *Music in Ancient Greece And Rome*, Routledge, U.S.A.

Levy, E. (1985). *A Theory of Harmony*, State of Universty New York Press. U.S.A.

Loy, G. (2006). *Musimathics The Mathematical Foundations of Music Volume 1*, MIT Press, U.S.A.

Loy, G. (2006). *Musimathics*, The Mitt Press, England.

McClain, E. G. (1984). *The Myth Of Invariance*, Nicolas-Hays Inc., U.S.A.

Özkan, İ. H. (2011). *Türk Musikisi Nazariyatı ve Kudüm Velveleleri*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.

PARTCH, H. (1974). *Genesis of A Music*, Da Capo Press, USA.

Rameau, J. P. (1971). *Treatise on Harmony, Translated: Philip Gossett*, Dover Publication, New York.

Roederer, J. G. (2008). *The Physics and Psychophysics of Music AnIntroduction*, Springer, USA.

Shah, Saloni (2010). An Exploration of the Relationship between Mathematics andMusic, Unpublished Disertation, Manchester Institute for Mathematical Sciences School of Mathematics, UK.

Tanyer, S. G. (2014). "Müzikte Yeni Doğuşkan Arayışı Konusunda El-Jurjani'nin 1,000 Yıllık İşaret İşleme Probleminin Nihayi Çözümü" 2014 IEEE 22nd Signal Processing and Communications Applications Conference, Trabzon.

Zeren, A. (2003). "Müzikte Uygulama Ve Kuram Hakkında", *Musikişinas*, Sayı 6, Bahar, 39-49, İstanbul.

KENTSEL GÖSTERGEBİLİM KÜLTÜREL YANSIMALAR VE SANAT ÜRETİMLERİNDE KENTSEL GÖSTERGELERİ YENİDEN OKUMAK

ÖZLEM VARGÜN

ÖZ

Kentsel göstergebilim kentlerdeki işaret, sembol ve bunların çağrışımları tarafından üretilen anlamların incelenmesidir. Kentsel göstergeler Kevin Lynch'in kentsel imgeleri baz alınarak kavramsal bir çerçeveye oturtulmaya çalışılmıştır. Çözümleme yöntemi olarak Saussure'ün dilsel gösterge sınıflandırması ve Lynch'in kentsel imge bileşenleri kullanılarak eserlerin yapısal göstergeleri incelenmiştir. 6 eser uzman görüşü alınarak seçilmiştir. Bunlar farklı kentlerden seçilmiş erken Rönesans, Modernizm, Postmodernizm ve çağdaş üretimlerdir. Bu çözümlerinin amacı toplumdaki ideolojik yapıyı, toplumsal dönüşümü, değişen estetik değerleri, sanatçıların kente bakışını sanat eserleri üzerinden göstergebilimsel yöntem kullanarak yeniden okumaktır. Elde edilen bulgularda erken Rönesans döneminde ideal kent ideolojisinin laik, adaletli, ticari yönden gelişmiş zengin medeni ve uyumlu bir kent üzerinden aktarıldığı görülür. Modernizmde ise sanayi ve teknoloji yüceltilir ve estetik değerler değişir. Postmodern dönemde savaşılar ticari çıkarların kentlere olan baskısı sonucu kentlerde yabancılaşma, deformasyon ve tekinsiz ortamların oluştuğu yansıtılır. Çağdaş üretimlerde New York kent örneği üzerinden modern kent ideolojisinin doğadan vazgeçip rant ve kapitale teslim olduğu görülür. Chicago kent ideolojisi medeni, düzenli, sistematik bir imaj yansıtır. Sanatçı üretimleri ya imgeleri olduğu gibi yansıtır ya da bunların gerçekliğini ve kalıcılığını sorgular. Londra kenti ise gelenekçi yapısı, tarihsel geçmişi, modern binaları ve yeşil alanları ile modern ve medeni bir kent imajı vermektedir. Buna karşın kentin ortasına yerleştirilen kamikaze güvercin bu kent dahil bütün kentlerin güvenilirliğini sorgulamaktadır. Bu okumalar kentsel göstergebilime yeniden bakma ideolojik yapı ve anlamı kentler üzerinden çözümleme, kentlerde hangi nesne ve öznelere daha çok anlam taşıyabileceği üzerine bir inceleme olması bakımından önem arz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kentsel Gösterge, İdeolojik Yapı, Toplumsal Dönüşüm, Çağdaş Sanat, Göstergebilim.

* Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

CULTURAL REFLECTIONS OF URBAN SEMIOLOGY AND REVIEWING URBAN SEMIOLOGY IN ART PRODUCTION

ÖZLEM VARGÜN

ABSTRACT

Urban semiotics is the study of the meanings produced by signs, symbols, and their associations in cities. Urban semiotics have been tried to be put into a conceptual framework based on Kevin Lynch's urban images. Structural signs of the works were examined by using Saussure's linguistic semiotic classification and Lynch's urban image components as analysis method. 6 works were selected by taking expert opinion. These are early Renaissance, Modernism, Postmodernism and contemporary productions selected from different cities. The purpose of these analyses is to rethink the ideological structure of the society, social transformation, changing aesthetic values, the view of the artists towards the city through works of art, using the semiotic method. In the findings, it is seen that the ideal city ideology was conveyed through a secular, just, commercially developed, rich, civilized, and a harmonious city in the early Renaissance period. In modernism, on the other hand, industry and technology are exalted, and aesthetic values change. In the postmodern period, it is reflected that alienation, deformation, and uncanny environments occur in cities as a result of the pressure of wars and commercial interests on cities. In contemporary productions, it is seen that the modern urban ideology gives up on nature, and surrenders to rent and capital, through the example of the New York city. Chicago urban ideology projects images of civilized, orderly, and systematic. Artists' productions either reflect images as they are or question their reality and permanence. The city of London, on the other hand, gives the image of a modern and civilized city with its traditional structure, historical past, modern buildings, and green spaces. On the other hand, the kamikaze pigeon placed in the middle of the city questions the reliability of all cities, including this city. These readings are important in terms of looking at urban semiotics again, analysing the ideological structure and meaning through cities, and being an examination on which objects and subjects can have more meaning in cities.

Keywords: Urban semiotics, Ideological Structure, Social Transformation, Contemporary Art, Semiotics.

1. GİRİŞ

Kentlerin farklı karakter ve fiziksel yapıları olduğu gibi derin anlamların gizlendiği ve insana haz veren bir yanı da vardır. Tarihsel süreç içinde oluşan bu gizemli oluşum aslında kültürel birikimlerin bir yansımasıdır. Bu birikimler özellikle tarihi geçmişini fazla olan kentler için çok okumalı katmanlar barındırır. Kente ait her katman, o döneme ait düşünce yapısını ve kentlere hâkim gücü ve kent yaşamına dair bilgiler içerir. Ancak dönemsel bilgiler içeren bu katmanlar bir araya gelerek kent algısını oluşturur. Kevin Lynch'ın belirttiği bu kent algısı (ölçeği gereği) parçalı bir algıdır. Yani kent imgesi endişelerin dahil edildiği, her bir duyuyu içinde barındıran algıların birleşimidir (Lynch, 2010, s. 2). Bu algıya beş duyu şahitlik eder ve sonuçta kent imgesi oluşur. Kentin kendisi sürekli değişen bir sanat eseri, kentsel tasarımı geçici sanat olarak kabul edilebilir.

Bu makalede öncelikle göstergebilim ve kuramsal yaklaşımlara kısaca değinilmiş dilsel gösterge sınıflandırması kentsel göstergelere ve metinlere nasıl uygulanabileceği hakkında ön araştırma yapılmıştır. Kentlerdeki kültürel kodların neler olabileceği üzerinde durulmuştur. Kentsel göstergebilim ve Kentler bölümünde öncelikle kentlerin işlevsel olarak hangi göstergeleri kullanabileceği araştırılmış, Kevin Lynch, Roland Barthes, Françoise Choay, Lewis Mumford, Henri Lefebvre ve Daniel A. Demytrie gibi kuramcıların kentsel göstergeleri değerlendirme kriterleri tespit edilmeye çalışılmıştır. Lynch'in tespit ettiği kentsel imgelerin kentsel göstergeler olarak nasıl değerlendirilebileceği incelenmiştir. Kentsel Göstergeler ve Kültürel Yansımalar bölümünde daha önce belirlenen kentsel imgeler ve kentsel göstergeler bağlamında birkaç örnek üzerinden analiz yapılmıştır. Örneklem seçiminde uzman görüşü alınmıştır. Bu analizlerde kentsel bağlamda mega yapıların inançların ve hâkim düşüncenin yansıtıldığı görülmüştür. Yine analizlerde mimari yapı ve kentsel düzenlemeler bağlamında kente hâkim güç ve bunun kültürel yansımasına odaklanılmıştır. Burada sadece mega yapılar değil mimari öğelerde kullanılan detay ve süslemelerin de ideolojik yapıyı yansıttığı görülmüştür. Antik Yunan'dan beri süregelen mükemmel insan bedeninin kent mekânında bir şekilde görselleştirildiği ve halkın bu bedenlere benzemeye özendirildiği hâkim ideolojik güç tarafından yumuşak güç olarak dayatıldığı görülmüştür. Kent resimleri üzerinden yapılan analizlerde ise farklı dönemlerdeki hâkim güçler ve sanatçıların bakış açısı ile yansımaları ele alınmıştır. Erken Rönesans örneğinde ideal kent, zengin ve iyi yönetimin alegorisi seklindedir. Zengin ve refah içindeki kentin yansıması, mutlu kent imgesi resim üzerinden aktarıldığı görülmüştür. Modernizmde kentlerdeki sanayi ve teknoloji gelişmeler yüceltilmiştir. Bu dönem ressamı da modernizmi yüceltmekte gelişmişlik seviyesi ile teknolojik yenilikleri aynı seviyede ölçümlenmektedir. Post-modern dönemde ise eleştirel bakış kente yabancılaşma abartı ve form bozuklukları üzerinden aktarılmıştır. Eleştirel düşünce kentlerdeki yapaylık kırmızı sarı gibi yapay renklerle aktarıldığı görülmüştür. Son bölümdeki çağdaş üretimlerde ise ekonomi ve ekosistem zıtlığı, mükemmel kentin sanallığı ve gerçekliği ile kentlerin hiçbir zaman tam olarak güvenli olamayacağı farklı

¹ Prof. Dr. Mehmet Yılmaz'a örneklem seçiminde yol gösterdiği ve farklı kuramcı örnekleri ile metnin zenginleşmesine katkı sağladığı için teşekkür ederim.

² Burada ideoloji; insanın düşünce ve davranışlarını etkileyen, çeşitli kaynaklardan beslenen ve eylem yönelimli bir inanç sistemi (Tekinalp, Uzun, 2013, s. 180) olarak alınmış Marksist yaklaşıma göre ekonomiye bağlı yorumlama biçimi, dünyayı nasıl görmek gerektiğini bildiren egemen oluşuma yardım eden düşüncelerin mekandaki yansımaları olarak değerlendirilmiştir.

sanatçıların kente müdahale ve konumlandırmaları ile çözümlenmiştir. Çözümlemelerde kentlerdeki hâkim gücün artık para olduğu bu rantın yine mega yapılar üzerinden aktarıldığı görülmüş; sanatçıların gözüyle doğa ile rant arasındaki uçurumun gözler önüne serilmiştir. Ayrıca kentlerin aslında hiç de güvenli yerler olmadığı güvercin gibi masum göstergelerin bile kentlerde tehdit unsuru olabileceği gösterilmiştir.

Sonuç olarak bu göstergeler doğru okunduğunda kentlerin anlamları genel hatları ile ortaya konabilmektedir. Görsel çağda yaşadığımız bu dönem göstergeleri doğru anlamlandırabilmek önem arz etmektedir. Bu nedenle bu makalenin kentsel göstergeler üzerinden anlam üretilmesi ve her şeyin sorgulanması, olduğu gibi kabul edilmemesi gerektiği düşünülmektedir.

1. 1. Göstergebilim ve Kuramsal Yaklaşımlar

Göstergebilimin önemi dilbilimini model alıp başka olgu ve metinlere uygulayabilmesinden gelmektedir. Bu sayede daha derin anlamlara ulaşılabilir. “Sosyal ve kültürel olgular basit şekilde materyaller değil anlam taşıyan nesne ve olgulardır, bundan dolayı göstergelerdir ve özleri yoktur, ilişkiler ağı tarafından tanımlanırlar” (Berger, 2018, s. 5). Anlamlar sosyal olarak üretilirler ve bireyler göstergelerin ne olduğunu öğrenmek zorundadır.

Göstergebilim birçok disiplinle iç içedir. Bunların bir kısmı dilbilimlerdeki yeni yönelişler yani; “uzamdilbilim, toplumdilbilim, budundilbilim, ruhdilbilim, uygulamalı dilbilim, metindilbilim, çeviribilim, edimbilim” (Rifat, 2013, s. 97) olduğu gibi, bağlantılı disiplinler; “matematik, mantık, felsefe” (Ünal, 2016, s. 382) olarak kendi içinde de bölümlere ayrılmıştır. Daha birçok disiplinde kullanılan göstergebilim içinde kentsel göstergebilim /şehirleşme semiyolojisi ise Kevin Lynch, Daniel A. Demytrie, Roland Barthes, Lewis Mumford, Henri Lefebvre ve Françoise Choay gibi kuramcılar tarafından ele alınmış ve geliştirilmiştir. Göstergebilimin çözümleme yöntemi anlama dayandığı ve hemen her disiplinin anlama ulaşma ihtiyacı göstergebilimin bu kadar hızla yayılmasına neden olmuştur. Göstergebilimin hızlı yayılmasının bir diğer nedeni dil ve kültür içindeki kültürel kodları kullanmasıdır. Kültürel kodlar, gelenekler ve metni anlam süreçlerine göre düzenlenmiş işaret sistemleri diye nitelenen her şey göstergebilimin inceleme alanına girmektedir. Dolayısıyla kentsel bir göstergelyi ele alırken bu disiplinlerden³ biri veya birkaçını ayrı ayrı anlamlandırmalarını bilmek ve okumaları bu temele oturtmak gerekmektedir.

Göstergebilim bir metnin ya da görüntünün belirgin apaçık ortada olan düz anlamını değil, o anlamın arkasında yatan anlamın, yan anlamların ve ideolojilerin ifade edilmesini sağlar. Kentsel göstergeler olarak ele alındığında ise bir evin düz anlamı öncelikle yaşam alanı olduğu ve barınma ihtiyacını karşıladığı anlamı ortaya çıkmaktadır. Yan anlamı ise, göstergenin etkileşimde bulunduğu öznelerin kültürel birikimleri deneyimleri ve duyguları ile oluşan etkileşim düzeyidir. (Çalpak, 2007, s. 1) Yan anlamlar görme biçimi alternatiflerini yaratırlar. Bu durumda yan anlamları disiplinler arası takip ettiğimizde karşımıza çıkacak anlamlar bize bir evin çok daha fazla anlama sahip olduğu sonucuna ulaşmamızı sağlayacaktır. Başka bir açıdan ev kavramı farklı sosyolojik gruba ait insanlar tarafından farklı algılanabilir. Mesela bir mimarın bakış

³ Kentsel göstergebilimi inceleyen biri Barthes'in da belirttiği gibi işaret uzmanı, coğrafyacı, tarihçi, şehir plancısı, mimar ve psikanalist gibi düşünebilmelidir.

açısı ile emlakçı, vatandaş ya da bir hırsızın anlamlandırması farklı olacaktır.

Göstergeler iletişim kurma amacı taşır. Göstergibilim, anlamlı bir bütün oluşturan katmanlarını bir üst dil oluşturarak sistemleştirmeyi amaçlar. Yani anlamı değil eklemelenmiş biçimini araştırır ve onların anlam ve üretim sürecine odaklanır. Bu nedenle de içeriğin biçimine yönelik yapısal bir anlama kuramıdır (İmançer, Özel, 2006, s.4) Bu açıdan bakıldığında göstergibilim görünenin yapısını sistematik olarak ele alır. Böyle bir odaklanmada ise daha önce fark edilmeyen ama var olan derin görme ve yeniden anlamlandırma süreci başlamış olur.

Platon, doğada tüm gördüklerimizin ardında aslında mutlak ve değişmez bir gerçekliğin olduğunu söyler ve bu mükemmel gerçekliğin varlığını kanıtlamaya çalışır. Platon'a göre, dış dünyada görülenler 'idealar' dünyasının bir kopyası iken, 'eidola' adını verdiği imgeler ise kopyanın kopyasıdır. Richard Leppert, Platon' un söylediklerini günümüze uyarlar: "İmgeler, insanlara asıl dünyayı değil, dünyalardan bir dünya gösterir ve imgeler, gösterilen şeyler değil bunların temsili yani 'yeniden sunumudurlar' buna ek olarak her imge belli bir görme tarzını somutlar" (Leppert, 2009, s. 16). Yani görünmeyen şeylerin görünmesini ve anlaşılmasını sağlar. Bu imge ve içerikler görünenden çok daha fazla şey aktarır.

Kentlerde hangi noktaların gösterge olabileceğine dair ilk vaka çalışmasını şehir plancı mimar Kevin Lynch yapar, ancak ondan çok önce ilk kent ve gösterge deneme yazısını Roland Barthes yapmıştır. Onu sırasıyla Françoise Choay, Lewis Mumford, Henri Lefebvre ve Daniel A. Demytrie izler.

1. 2. Kentsel Göstergibilim ve Kentler

Kentsel göstergelere mimari işlevsellik ve sürdürülebilirlik çerçevesinden bakılırsa "kentsel göstergeler sağlık, çevre ve toplumsal adalet olarak üç başlık altında toplanabilir" (T.C. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı, 2016, s. 227). Yine kentsel yaşam bakımından kentlerde; sürdürülebilirlik, yaşanılabilirlik ve kentsel yaşam kalitesi göstergeleri önemlidir. "Yaşanılabilir kent" kavramı Platon'dan beri bazı kuramcılar nüfus ve büyüklük ile ilişkilendirir ancak bunun ötesinde Yunan uygarlığı döneminde kent halkının tümünün yüz yüze gelebildiği etkin bir katılımı kent yönetilebilirliği ile ilişkilendirilmiştir. Yaşanılabilirliğin çağımızdaki anlamı ise genellikle sağlık, iş olanakları, gelir durumu, iyi konut alanları, okullar, alışveriş ve eğlence etkinlikleri, erişilebilirlik, kamusal mekânlar ve topluluk kavramları ile eşleşmektedir (Oktay, 2007, s. 1). Kevin Lynch iyi bir kent formu için kentin sahip olması gereken 5 ana kriter ve artı iki kriterin olduğunu söylemektedir. Bunlar: canlılık (vitality), duyu (sense), uyum (fit), erişim (access), denetim (control) ve artı özellikler olarak verimlilik ve adalet (efficiency and justice) kriterleridir (akt. Tekkanat, Türkmen, 2018, s. 109).

Kentsel göstergeler hakkında ilk çalışmalardan birini yapan Kevin Lynch, vaka çalışmalarıyla kentin farklı algılanmasının nedenlerini araştırır ve algılama biçimi üzerinde durur. Aslında açık yapıt olarak değerlendirilebilecek olan kentin farklı algılanması doğaldır. Öte yandan Jennifer M. Groh Beyin gücünün onda dokuzu nesnelere yerini belirlemeye harcandığını söyler; mekân algınız bu şeylerin nerede olduğu bilgisinin yanı sıra, ne oldukları bilgisini de içerir (Groh, 2016, s. 23). Beyin çok komplike çalışır ve duyuları karşılıklı ilişkilendirdiği gibi duygu-

larımızı da işin içine katarak ve mekân algısını oluşturur. Ayrıca algı ile düşünceyi ayıran çizgi her zaman net değildir bu durumda gerçeği ayırt etmek zorlaşır. Aslında ilki yorumcuya göre anlamın farklılaşmasından bahsederken, ikincisi kent imgesinin imaja dönüşmüş hali olabilir çünkü imaj her zaman gerçekleri yansıtmayabilir.

Kentsel göstergebilim kısa tanımıyla; kentteki fiziksel yapıları ve işaretleri ideoloji ve güç yapıları ile ilişkilendirir ve daha çok sosyal göstergebilime dayanır. Kentsel göstergeler; sokaklar, meydanlar, parklar, binalar gibi maddi çevrenin yanı sıra bina kodları, plan ve tasarımlarla kültürel bütünlük içindeki yaşanmışlıkları da içerir. Kentsel göstergebilim; düz anlamdan çok yan anlama odaklanır. Kevin Lynch, kentlere düz anlamlı yaklaşımın yanlış olduğunu savunur. Ona göre; "Kentler görünenden fazlasıdır, fonksiyonel anlamlarının ötesinde sembolik anlamlar içerir. Bu dinsel modellere bağlı olarak algılanan ve sosyal çağrışımları içerir" (Lynch, 2010, s. 132). Lynch kent imgesini fiziki gösterenler üzerinden inceler. Kevin Robins'de kentin bir imgesel gösterge olduğunda hem fikirdir ama aynı zamanda korku ve kaygılarla karşı karşıya kalınan bir alandır ve giderek büyüdüğü için de hayal edilebilir olmaktan çıkmıştır (Robins, 2002, s. 130). Françoise Choay, kent simgelerinin ötesinde kent bir bütün olarak ele alındığında doğal bir tehdit altında olduğunu savunur. Kent, hızla değişmekte olan çağa ayak uyduramamaktadır ve modern kentlerin simgesel araçları onu savunmakta yetersiz kalmaktadır. Bir yandan küçük evler kapitalizmin dönüştürdüğü dev şirketlerin ihtiyaçlarını yansıtan alanlara dönüşürken, dış boyama ve iç yenileme ile sokaklar tek bir örnek haline gelmektedir. Monotonlaşan kentlerdeki işlevsizlemeye karşı modern toplumun kullandığı ve kentleri işgal eden trafik işaretleri ve grafik göstergeleri köksüz simgesel sistemler haline gelir (Choay, 1982, s. 11). Kevin Lynch bu işaretlere kentlerin yeni bir okunabilirlik sağlama araçları olarak bakarken Choay bu işaretlerin kentleri simgesel ağırlıktan kopardığı inancındadır.

Lewis Mumford ilk kuruluş süreçlerinden itibaren kentleri değerlendirirken, psiko-sosyal jargonuyla kentleri "mesaj depolamak ve iletmek için özel bir hazne" olarak görür. Kentlerin başlangıcında bütün yaratıcı görevler dile bağlıydı ve en önemli mesajlar kutsal mesajlardı (Mumford, 2007, s. 73). Kente ait olan her şey, kente hâkim olan gücün tekelindeydi. Kenti biçimlendiren ve imgesel göstergeleri belirleyen de bu güçlerdi. İnanç sisteminin sembolleştiği alanlar saraylar ve tapınaklar olarak mega yapılara dönüşüyordu. Halkın ise fantezileri, dramları ve cinsel arzuları şiire, dansa ve müziğe tiyatro mekanları olarak kent içinde yerini alıyordu. Bu oluşum bugünün kentleri için de geçerlidir.

Kentsel imge ve algı konusunda çalışma yapan Kevin Lynch aynı zamanda kentsel göstergebilimin imgelerini de tanımlar. Bu tanımlamada kentin fiziksel biçimi 5 ögeye indirgenir. Kentsel imge dediği bu fiziksel nesnelere; bağlantılar, sınırlar, bölgeler, odak alanları ve nirengi noktalarıdır. Bunlar kenti anlamlandırma araçları olarak kullanılır. Bu indirgeme kenti anlamlandırma ve mimari analizlerde bir dönüm noktasıdır. Bununla birlikte Lynch, zihinsel haritalama teknikleri ve bir kişinin algısı yoluyla çevresinin farkındalığını daha derin bir şekilde anlama çabaları nedeniyle eleştirilmiştir (Demytrie, 2000, s. 10). Aslında Lynch'in bu indirgemesi kentin soyutlama düzeyi yüksek bir ifade biçimi olabileceğini göstermiştir. Ancak bir imge haritası hazırlanacaksa bu haritanın ölçeği anlamlandırma için önemlidir çünkü farklı anlamlar taşıyacaktır. Kevin Lynch'in belirlediği kentsel imge bileşenlerini sıralarsak (akt. Ocakçı, 2018, s. 1);

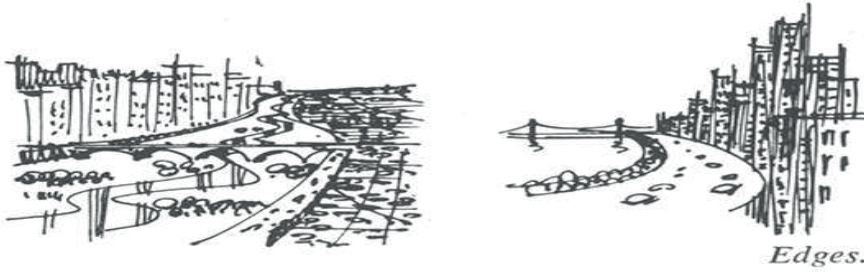
Bağlantılar/ izler (paths): Şekil 1 de görüldüğü üzere bağlantılar kent içinde eylem alanları arasındaki dolaşım, ilişki akslarıdır. Kuşkusuz, bu aksların tümü değil, birey üzerinde etki bırakmış olanlardır. Bağlantılar, sokaklar, caddeler olabileceği gibi, kanal, köprü, vb. ulaşım, iletişim ağları da olabilir. Nitekim İstanbul Boğazı ve köprüler tarihsel, toplumsal ve teknolojik olarak farklı anlamlara sahip kentsel imgeler olarak değerlendirilebilir.



Şekil 1: Bağlantı ve İzler.

Kaynak: <https://kentstratejileri.com/tag/kevin-lynch/>

Sınırlar/ kenarlar (edges): Şekil 2'de görülen sınırlar; kent içinde eylem alanları arasında oluşan ayırım hatlarıdır. Kara ve deniz arasındaki ayırım/sınır olarak değerlendirilebileceği gibi, arazi topografyasındaki keskin farklılık, engel oluşturan demiryolu veya geniş kesitli, yoğun akışlı karayolları gibi unsurlar sınırlar olarak değerlendirilmektedir. Sosyal açıdan oluşmuş sanal sınırlar da bu kapsam da ifade edilebilir. Berlin Duvarı, Central Park ya da Çin Seddi sosyal ve kültürel kodları barındıran bugün farklı anlamlara sahip kentin sınır göstergeleridir.



Şekil 2. Sınırlar

Kaynak: <https://kentstratejileri.com/tag/kevin-lynch/>

Bölgeler/ (districts): Şekil 3'de görülen bölgeler kentsel eylem alanlarıdır. Konut, sanayi, yeşil alan, kıyı bölgeleri veya çalışma alanları, eğitim yerleşkeleri veya diğer donatı alanlarının oluşturmuş olduğu farklı kentsel bölgelerdir. Şehir planlamada farklı renklerle haritalanan bu alanlar kent içinde de farklı anlamlara sahiptir.

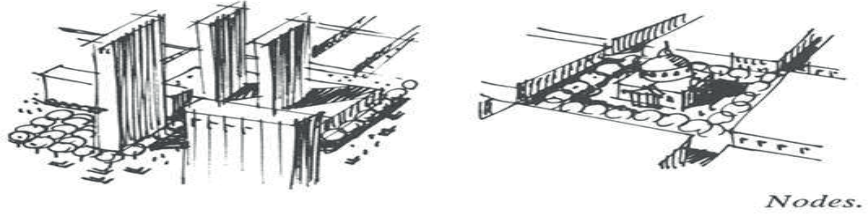


Şekil 3. Bölgeler

Kaynak: <https://kentstratejileri.com/tag/kevin-lynch/>

Odak Alanları/ düğümler (nodes): Şekil 4'deki odak alanları kentsel mekânda kullanıcıların toplandığı, buluştuğu kırılma noktalarıdır. Meydanlar, meydancıklar, bazı yapıların önündeki genişlemeler bu kapsamdadır. Şehircilik açısından bakıldığında Osmanlı Dönemi yerleşimleri

bir cami etrafında gelişirken bugün merkezde AVM'ler bulunmaktadır.



Şekil 4. Odak Alanları, Düğümler

Kaynak: <https://kentstratejileri.com/tag/kevin-lynch/>

Nirengi Noktaları/ işaret öğeleri (landmarks): Şekil 5'deki odak alanları kentlerde yer tarifi yapılırken veya yön bulmada etkili yapılardır. Bunlar binalar olabileceği gibi çeşme, heykel, ağaç, kent mobilyası gibi çeşitli yapısal öğeler de olabilir. Kent bu nirengiler yardımıyla da tanımlanabilir. Bu nirengi noktalarına Guggenheim Müzesi Bilbao da eklenebilir. Bu müzenin simgesel anlamı “2 Kentsel Göstergeler ve Kültürel Yansımalar” bölümünde daha ayrıntılı açıklanmıştır.



Şekil 5. Nirengi Noktaları, İşaret Bölgeleri

Kaynak: <https://kentstratejileri.com/tag/kevin-lynch/>

Daniel A. Demytrie ise kentsel göstergibilimde kullanılabilecek imgeleri biraz daha genişletmiştir. Demytrie'ye göre kentsel göstergibilim «maddi nesnelere anlamlandırma araçlarıdır, dolayısıyla sembolik eylem her zaman fiziksel nesne içerir. Bu nesnelere kentin bir parçasıdır; örneğin sokaklar, meydanlar, binalar ve cepheler ... Bu durumda göstergeler planlar, reklamlar, mülkiyet kodları ve yazılı metinler şekilde genişletilebilir” (Gottdiener 1986, s. 3).

Kentsel göstergelere genel olarak bakıldığında kültürel yapılar tarafından oluşturulmuş sistemler aynı zamanda gösterilen olarak değerleri ve ideolojileri de içermektedir. Bu gösterilenlerde yine kültüre özgü değerler sistemi, felsefi söylemler ve bilimsel teoriler de barındırabilir. Ancak kentsel mekandaki biçimler kültürel kimliğin ifade edildiği araçlar olarak kabul edilirken, kentsel mekânsal örgütlenmenin birçok bileşenden oluştuğu ve bunlardan yalnızca biri fiziksel mekân olduğu kabul edilmektedir (Demytrie, 2000, s. 13). Mark Gottdiener'e göre ideoloji yerleşim alanlarına eklenmiştir. Kentsel göstergibilim kültürel analiz içinde en iyi uygulama alanıdır (Gottdiener, 1983, s. 101). Bu ideolojilerin görselleştirildiği yer olarak kentler ideolojik farklılaşma sonucu ortak belleği silme hatta yeniden üretme (Connerton, 1989, s. 30) gücüne sahiptir. Kentsel göstergibilim hakkında ilk çalışmayı 1967'da Roland Barthes yapar ve Saussure gibi dilsel özellikleri kullanır. Choay aynı konuda ikinci çalışmayı yapar ama tarihsel bir yaklaşım sergiler. Roland Barthes Kentsel göstergelerin hangi ön çalışmalarla tespit edilebileceğini sorgular.

“Kent imajı veya anlam haritaları çevre psikolojisi çalışmalarında çokça başvurulan bir tekniktir. İnsanın yaşadığı çevre (sadece kentsel alan değil) her zaman önemli bir gösterge alanıdır. Bilimsel coğrafya ya da modern haritacılık bir çeşit yok etme, anlamlandırma üzerine nesnellik empoze eden sansür görevi görür. Antik Yunanda “oekoumene” kavramı dünya medeniyetlerini ve yayılma alanlarını gösteren bir kavramdır. Buralarda orman kemirilir, dağlara çitler çekilir, bataklıklar kurutulur. Yani öncü cephe bakır alana neşeyle saldırır. Herodot’un grafiksel olarak yeniden canlandığı bir dünya haritası, muhalefetler üzerine, bir cümle gibi, bir şiir gibi bir dil gibi inşa edilmiştir. 6. Yüzyıl Atina’sında Cleisthenes merkezîyetçi değil vatandaşların eşit haklara sahip olduğu sistem olan “izonomi” kavramını hatırlatır. Kent kavramı Antik Yunan’da temsili bir anlam taşır bugün ise faydacı bir yapıya sahiptir. Mesajları taşaya yazmak ve kâğıt üzerine yazmak farklı şeyler gibi görünür. Aslında Orta çağda kentler yazarı belli olmayan bugün ise yazarları belli olan taştan bir kitaptır” (Barthes, 1982, s. 18).

Barthes’a göre Kentsel göstergelerde kırmızı ışığın düz anlamı “dur” iken kırmızı ışıkta durulması kültürel gelişmişliğin/medeniyetin göstergesidir. Bunun yanında büyük şehirlerde ana bölgelerin/merkez referans noktaları alışveriş merkezleridir. Bu bölgeler kapitalist sistemde satın alma ve karşılaşmanın olduğu erotik haz noktalarıdır (Barthes, 1982, s. 19). Kentlerin referans noktaları aslında tarihsel dönem ve değer yargılarına göre değişebilir. Örneğin Osmanlı döneminde kentlerin odak ve toplanma yeri olan ibadethaneler aynı zamanda referans noktasıdır ve sanayileşme/kentleşmeyle birlikte fabrika ve tren istasyonlarına doğru yer değiştirir. Yine su kaynakları deniz, göl, akarsu, su yolu ya da liman kenti de kentin nirengi noktalarını oluşturarak imaja oradan anlama gitmek mümkündür. Ama artık bugün alışveriş kültürünün baskın olduğu bu dönemde AVM’ler referans noktaları⁴ olarak kenti anlamlandırmaktadır. Benzer şekilde Walter Benjamin de kentlerde meta-kapitalizmin özgün tapınakları olarak pasajları gösterir (Vargün, 2012, s.126) Bu pasajlar yani AVM’ler kentlerin yeni yüzleri ve kente hâkim güç olan kapitalin temsilcileridir. T. Emre Yıldırım’da Palladium AVM üzerinden simgesel anlamı “kapitalizmin mekkesi” (Yıldırım, 2013, s. 67) kavramıyla dile getirir. Yukarıda tartışılan kentsel imgeler sanatsal üretimlerin göstergesel çözümlemesine altyapı oluşturması bakımından önemlidir. Bundan sonraki bölümde ele alınan kentsel imgeler örnek alınarak heykel ve mimari üzerinden çok genel bir çözümleme denemesi yer almaktadır.

2. KENTSEL GÖSTERGELER VE KÜLTÜREL YANSIMALAR

Bir önceki bölümde kent imgesi olarak kullanılıp anlamlandırılabilir noktalar bağlantılar, sınırlar, bölgeler, odak alanları ve nirengi noktaları olarak tespit edilmiştir. Ayrıca planlar, reklamlar, mülkiyet kodları ve yazılı metinler kullanılabilir. Kuleler, gökdelenler, AVM’ler, tren istasyonları, (bugün havaalanları), fabrikalar, ibadethaneler, sayılabilir. Buna ek olarak kent meydanlarına konan heykeller de kent imajı ve anlamlandırmada ölçüt oluşturabilir. Mesela bazı kentler yiyecekler üzerinden (çay, portakal, kebab) kent imgesi oluşturmaya çalışırken bazı kentler o yörede yaşamış ozan, şair, romancı, politikacı ya da kahramanları üzerinden kimliklerini oluşturmaya çalışmaktadır. Bu bölümde mega yapılar ya da alegorik anlam yüklenen yapılar üzerinden çözümleme denemesi yapılmıştır. Mesela; nirengi noktaları olan Mısır

⁴ Ancak bugün hayatlarımızı etkisi altına alan Pandemi mekânın egemenliğine büyük bir darbe vurmuştur.

Piramitleri (Şekil 6), krallığın büyüklüğü ve kutsallığının, ölümden sonraki yaşamın⁵ ve iktidarın ezici üstünlüğünün göstergesidir. Daha küçük ölçekte bağlantı noktası oluşturan Antik Yunan Erechtheion Tapınağındaki Karyatid sütunlar (Şekil 7) Perslerin tarafını tutan Karyalı Kızların çektiği zulmün göstergesidir (Vitruvius, 1998, s. 6). Yine Yunan kentlerinde tapınaklar odak noktaları olarak kentin en üst noktasına yapılırdı; yani inançlar hiyerarşik düzende en önemli nokta olduğunun gösterilenidir. Ayrıca kentsel yerleşimlerin genellikle tepe ve yüksek alanlara yapılması sadece vahşi hayvanlardan korunmanın gösterileni değil aynı zamanda yan anlamda tarım alanlarına verilen önemin gösterilenidir. İtalya'nın Toscana bölgesinde bulunan Bologna kenti (Şekil 8) ise 1200'lü yıllarda en yüksek kuleyi yapma yarışına girmiştir. Kısa sürede paraya kavuşmuş şehrin zenginleri arasında gerçekleşen bu yarışta en yüksek kuleyi yaptıran en zengin olarak güç göstergesine sahip olacaktır. Bu dönemde bölgeye 70'den fazla kule inşası kentsel gösterge bakımından güç gösterisine dönüşmüştür. Bu trajedi bir evrensel mirasa dönüşerek gökdelen yapma yarışı (Şekil 8) güç ve para göstergesi olarak günümüzde de devam etmektedir.



Şekil 6. Mısır Piramitleri, MÖ. 2551, Mısır

Kaynak: <https://goo.gl/ENaAW6>

Şekil 7. Erechtheion Tapınağı Karyatid Sütun, M.Ö. 421-405, Atina, Yunanistan

Kaynak: <https://tr.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/greek-art/classical/v/erechtheion>

Şekil 8. İtalya Bologna Bölgesi ve Günümüz Kent Silüetleri Karşılaştırması

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/229050331031995868/?d=t&mt=signup>

Mimar Doğan Hasol'a göre, yüksek yapı inşa etme tutkusu ilk çağlardan beri süregelenmiştir. "Büyüklik peşindeki insanlar göğe, Tanrı katına kadar bir kule inşa etmeye giriştiler. Tanrı buna karşılık farklı diller yarattı. Böylece birbirlerini anlamakta aciz kalan yapımcılar bu işten vazgeçtiler. Kutsal kitaptaki, Babil kulesine ilişkin bu anlatı insanoğlunun ebedi tutkusunu tanımlar. Mısırlılar piramitleriyle, Mezopotamyalılar ziguratlarıyla, Çinliler pagodalarıyla, Müslümanlar minareleriyle hep daha yüksek yapılar kurma eğiliminde oldular. Onları iten çoğu kez dinsel ya da simgesel güdülenmelerdi. Simgeler her zaman yalnızca dinsel değildi. Örneğin, Keops piramidi, 146 m'lik yüksekliğiyle aynı zamanda firavunun gücünü de göstermekteydi. Zamanla dinsel simgeler yerlerini tümüyle kapitalist dünyanın geçerli simgelerine bırakacaklardı. Ayrıca, gelişen malzemeler (çelik, betonarme), araçlar (asansör), yapım ve kaldırma teknikleri 19. yüzyıl sonlarından başlayarak daha yüksek binalar yapımına olanak verecektir" (Hasol, 2007, s. 42).

Antik Yunanda kentin karakterini yansıtan ve kentsel tasarımın önemli bir parçası olan yol ve akslar üzerine yapılan heykeller (Şekil 9) mükemmel insanı ve ideal vücut oranlarını temsil

⁵ Piramitler kutsal kral tanrılarını muhafaza etmek için yapılır. Mumyalama ve bedene benzeyen mezar kapları heykeltıraşlar tarafından yapılır. Heykeltıraşlar kutsaldır çünkü ölümden sonraki yaşam alanlarını şekillendirirler.

etmektedir. Dolayısıyla heykeller mükemmelliğin simgesel göstergeleridir. Bu heykeller halk üzerinde o kadar büyük bir güç oluşturur ki özellikle gençler bu heykellere benzemeye çalışır. Bu noktada günümüz medyası bu görevi üstlenmiştir. Günümüz uygarlığında kadın güzelliğini standardize ederek gizli amaçlar için özendirilmesi -özellikle gençliğin ayartılması noktasında- vitrin mankenleri ve Yunan heykelleri arasında şaşırtıcı bir benzerlik göze çarpmaktadır. Kentlere hâkim olan medya her fırsatta ideal olma mükemmele ulaşma duygusunu tekrar eder. Kentsel mekânda billboardlar üzerinden yapılan reklamlar arzu nesnesini ulaşılmaz olanı her seferinde vurgular. Ancak Yunan heykelleri ile günümüz mankenleri arasındaki en büyük fark ise değişimdir. Antik Yunanda yıllarca kalan heykeller günümüzde sürekli değişim halindedir. Resim sanatı bu noktada farklıdır ve kent kültürünü kendi üslubu ile ve gizli amaçlar içermeden anlatırken simgesel birtakım işaretler koyarak seyircisi ile aynı noktada buluşma amacı güder. Böylece her dönem kendi simgesel anlatımlarını kullanırken kalıcı olmayı da başarır.

Orta Çağ'da katedraller mekân, konum, malzeme, yönelim, kültür ve inanç yönünden ortam odaklı tasarlanmıştır. Gotik bir katedral (Şekil 10) Cynthia Freeland'a göre "her şeyiyle anlamlı bir kitap gibidir; bu dönem katedrallerine "taştan ansiklopedi" denir" (Freeland, 2008, s. 51). Katedralin tümü cennetin alegorisidir çünkü Tanrının evidir. Bu ansiklopedide; mekânda kullanılan renkli vitray ile gül pencerelerden gelen ışık cennet tasviri için, geometrik düzen hâkim planda haç biçimli yerleştirme insan bedeninin somutlaşması için, girişteki labirent dünya ve cennet arasındaki zorlu yolu temsil etmek için, yapının yukarı doğru uzanan "stalaktitli kuleleri" (Tunalı, 2009, s. 42) tanrıya ulaşmak için kullanılır. Labirent imgesi Orta Çağ'da haç yolunu, Antik Yunanda ise kentin metaforu olarak insan ruhunun hakikat arayışında gezindiği dünya işlerinin ve yansımalarının sembolik bir temsilidir.



Şekil 9. Antik Yunan İdeal İnsan Figürleri

Kaynak: <https://www.znanje.org/i/i21/01iv02/01iv0226/slike%20zevs.htm>

Şekil 10. Chartres Katedrali, Romanesk Mimari, 1220, Paris

Kaynak: <https://goo.gl/DsTfk>

Şekil 11. Michelangelo, Campidoglio Meydanı, 1538, Roma

Kaynak: <https://goo.gl/QJZo87>

Rönesans döneminde mimar ressam heykeltıraş olan Michelangelo tarafından tasarlanan odak noktası olarak tanımlanabilecek Campidoglio Meydanı (Şekil 11), bina ve heykeli; yani bütün bu yerleşim düzeni, her yönüyle merkezindeki Roma İmparatoru Marcus Aurelius'u işaret etmektedir. Heykel iktidarın gücünün kent meydanındaki somutlaşmış halidir. O dönem yaşayan halka simüle edilmiş varlığı ile itaat etmesini öğütler. Günümüze geldiğimizde kentlere kimlik kazandırmak için çeşitli kültür yönetim politikaları uygulanmakta, stratejik planlarla mega yapılar yapılabilmekte mega sanatsal etkinliklerle kentlerin imajları değiştirilebilmektedir. Mesela İspanya Bilbao'ya Çağdaş Sanat Müzesi (Şekil 14) yapılmadan önce kent çok tanınmazken,

Frank Gehry tarafından tasarlanan bu yapı sonrası kent dünyanın en tanınan kentleri arasına girmeyi başarmıştır. Bilbao Etkisi⁶ denen bu strateji günümüzde kentsel yönetimler tarafından bilinçli olarak kullanılmaktadır. Yönetimler çok iyi bilmektedir ki kültürel miras eğer doğru kullanılırsa çok etkili bir “yumuşak güçtür” (Gijs, 2009, s. 16). Kültür politikaları bu yumuşak gücü kullanarak o değeri cazibe merkezi yapabildiği gibi kültürel kimliğinin⁸ bir parçası olarak da kullanabilirler. Başka bir açıdan kentler ekonomilerini güçlendirmek için alışveriş kenti olma yarışı içindedir. Benjamin ve Barthes’ında belirttiği gibi artık kent imajı ve nirengi noktaları AVM’lerdir.



Şekil 12. Frank O Gehry, Guggenheim Museum Bilbao.

Kaynak: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/>

Şekil 13. Tokyo kenti, Alışveriş ve eğlence merkezi Shibuya bölgesi.

Kaynak: <https://livejapan.com/en/in-tokyo/in-pref-tokyo/in-shibuya/article-a0003079/>

Şekil 14. İkiz Kuleler, ABD, 11 Eylül 2001

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/502784745880780251/>

İdeolojik olarak bakarsak Guggenheim Müzesinin gösterileni çağdaş sanatın merkezi olarak imaje edilmiş, sanat kentlerin tanıtımında güçlü bir imge olarak kullanılmıştır. Binanın görünümü zaten başlı başına soyut sanat örneğidir ve avangart bir çalışma olarak içine ne konarsa konsun öne çıkabilecek güçte değildir. Mehmet Yılmaz’ın Merz’ler için söylediği “mekân=sanat yapısı” (Yılmaz, 2013, s. 160) burada sağlanmış olur. Shibuya bölgesinin (Şekil 15) gösterileni ise haz alma bölgesi, arzu ve doyumun hiçbir zaman tam olarak doyurulamadığı alanlar olarak kapitalizmin başkentlerinden biri olarak tanımlayabiliriz. Bütün renkler ve ışıklı düzenekler bu hazzı tetiklemek için kullanılmaktadır. Nirengi noktası olarak tanımlayabileceğimiz İkiz Kuleler ise (Şekil 16) Günümüz görsel kültürünün ortak belleğinde yer etmiş trajik bir imajdır.

Fildişi kulelerin⁹; zenginliğin gösterileni, en iyi malzeme ve teknoloji ile yapılmış kulelerin herkesin gözü önünde yanarak çökmesi terör saldırısının bir gösterileni ya da bir savaş alanının

⁶ Bilbao Etkisine; Rio De Janeiro’daki “Favela Painting”, Arnavutluk /Tiran belediye başkanı Edi Rama’nın kentsel canlandırma projesi ya da İsviçre Basel kenti Art Basel Uluslararası Sanat Fuarı da örnek gösterilebilir. Bu projeler kültürü yeniden modelleyip kentsel göstergelere dönüştürürler.

⁷ Soft Power; “Ülkeler çıkarlarını savunmak ve değerlerini yaymak için güç kullanır. Uluslararası ilişkilerde bu gücün 4 boyutu vardır; askeri, siyasi, ekonomik ve kültürel. İlk üç boyut çoğunlukla sert güç (hard power) olarak tabir edilen unsurları kapsar. Yumuşak güç (soft power) ise; istediğini elde etmek için başkalarını cezbederek ve ikna ederek kendi amaçlarını benimsetme yetisidir. Bugün birçok ülke bu yumuşak gücü devreye sokmak için kültürel çekimlerden yararlanır. Bu ülkeler kendi dilleri, filmleri, müzikleri, mimarileri, insanları ve düşüncelerini tanıtarak kalpleri ve zihinleri kazanmayı ve yurt dışı dostlar edinmeyi başarırlar (Bach, Bernini, Shakespeare, Chopin, Voltaire, Vermeer, Kant, Kafka, Calatrava... gibi).

⁸ Birçok ülke sanat ve kültürel mirasını halkla ilişkiler alanında kullanmaktadır. Ulusal kültürel miras sergileri, müzik performansları ve film festivalleri yurt dışında olumlu bir imaj çizmek için rutin olarak kullanılmaktadır.

⁹ Toplum sorunlarından kaçanların içinde bulunduğu varsayılan düşsel evren.

(Mirzoeff, 2009, s. 2) gösterilene haline dönüşmüştür.

2.1. Çözümleme Yöntemi

Bu bölümde resim ve çağdaş sanat eserleri dilsel gösterge sınıflandırması üzerinden metin çözümleme denemesi yapılmaktadır. Uzman görüşü alınarak 6 eser belirlenmiştir. İlk örnek Orta çağ/Erken Rönesans dönemine ait Sienna kentinden bir fresktir. İkinci örnek sanayileşmeyle birlikte gelişen kentlere örnek olarak Paris, Lazare Garı, Modernizm /Empresyonizm dönemine ait bir resim seçilmiştir. Üçüncü örnek ise modernleşme ve kentleşmeye paralel savaş dönemi, buhran ve yabancılaştırmanın yansımalarının görüldüğü Postmodern dönemden alınmıştır. Bu dönemde kentlerdeki güç dengeleri değişir ve çeşitlenir. Bir yandan modernleşmenin getirdiği yabancılaştırma, öte yandan savaşlar ve değer yargılarındaki sancılı değişimler farklı alanlarda kendini gösterir. Bu nedenle ideolojik yapı mimari ve kentler üzerinden değil de avangart sanatçıların kente bakışı üzerinden çözümleme yoluna gidilmiştir. Çağdaş sanatta seçilen eserler ise ekoloji ve rant çelişkisi için New York kentinden bir çalışma, gerçeklik/geçicilik kavramlarını ele alan Chicago kentinden bir çalışma, iletişim ve güvenlik kavramlarını ele alan bir çalışma olarak da Londra kenti seçilmiştir. Burada tek bir kentin değil de farklı kentlerin seçilme nedeni hem dönemsel hem de coğrafik olarak benzer ve farklı yönlerini de karşılaştırmaktır. Seçilen eserler göstergebilimsel yöntem kullanılarak çözümlenmiştir. Çözümleme yöntemi olarak eserlerin yapısal göstergeleri ele alınır; Kevin Lynch'in kentsel gösterge olarak önerdiği kentsel imge bileşenlerinin anlamlandırılması üzerinde durulur. Çözümleme için Ferdinand de Saussure'un dilsel gösterge sınıflandırması (gösteren ve gösterilen) kullanılmaktadır. Bu araştırmada "dilbilimi bir model olarak yalnızca dilin kendisi için değil diğer görüngülere -metinlere- uygulama kolaylığı" (Berger, 2018, s. 14) sağladığı için bu çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Yapılan çözümlemede yer yer farklı açılardan bakmak adına Roland Barthes'in düz anlam ve yananlam yöntemleri de metin içinde kullanılmaktadır. Burada düz anlam göstergenin neyi temsil ettiğini, yan anlam ise göstergenin nasıl temsil edildiğini temsil etmektedir (Karaman, 2017, s. 31).

Göstergeleri oluşturan imgeler incelenirken, gösterge iki açıdan ele alınır. Bunlar, gösteren ve gösterilendir. Yani "gösterge fiziksel gösterilen nesne ile zihinsel gösterilen ürün arasındaki ilişkidir; aynı zamanda gösterge bir iletişim mekanizmasıdır ve bilgi taşıyıcı" (Tıgılı, 2012, s. 19). Saussure'un tanımladığı bu sistem genel kabul görür. Saussure bir dil göstergesinde nesneyle adı birleştirmeyi, bir kavramla işitimi birleştirir; her gösterge görüntü, ses ve nesne "gösteren" (fiziksel boyut), temsil ettiği kavram yani "gösterilen" den (kavramsal boyut) oluşmaktadır (Parsa, 2012, s. 8). Kentsel göstergebilim de işaret, sembol ve bunların sosyal çağrışımları tarafından üretilen kentsel formdaki anlamı incelerken bu yöntemi kullanır.

Göstergebilimde kodlar anlamlandırmada önemli bir yer tutar. "Kodlar, göstergelerden anlam çıkarmak amacıyla, kültürden alınan veya öğrenilen sıralı sistemlerdir; antropolojik açıdan kültür, kodların toplamı olarak görülebilir" (İmançer, Özer, 1999, s. 14). "Kod; göstergeler bütünüdür, bu göstergelerin bir araya gelerek bildiriler oluşturmasını sağlayan sistemdir" (Rifat, 2013, s. 147). Toplumun tüm alanlarda ticari ürünlerden, kent içindeki tabela veya arabalara kadar bu kodlar okunabilir. Reklamın temelinde bu kodlar bulunmaktadır. Bu yüzden alıcı ve verici

tarafından aynı şekilde algılanması çok önemlidir. Başka bir açıdan kodlar kültürün bir çıkarımıdır ve ortak bir dil içinde anlaşılır hale gelir. Resim ve fotoğrafta da bu kodlar ortak kültür üzerinden geçmiş ve geleceği anlamlı hale getirecek ve ortak bir simgesel dil oluşturmaktadır. Kentlerdeki imgelere ait kodlar dediğimizde bunların ortak iletişim mekanizmaları olduğunu kavrayabiliriz. Bu nedenle kentlerdeki bazı küçük detaylar önemli kodlar içerebilmektedir. Kentsel göstergeler bağlamında bu kültürel kodlar, bir kent mobilyası, rögar kapağı, heykel, mimari yapılar (Yapıldığı dönemin süslemeleri-malzemeleri) yollar (ızgara ya da merkezi plan), reklam panoları (içerik ve tasarım) mülkiyet ya da yazılı kodlar olabilir.

2. 1. Resim Sanatında Kentsel Göstergeler Bulgu ve Yorumlar

Görsel göstergelerin incelenmesinde farklı yaklaşımlar vardır. “Görsel anlatımlar parçalara ayrılarak yananlamsal, estetik, sözbilimsel, ideolojik olarak dört bakış açısıyla incelenebilir” (Günay, 2012, s. 29). Buradaki kent okumalarında ise toplumsal anlamı olan düz anlamdan yola çıkılarak yananlam estetik ve ideolojik olarak okuma denemesi yapılmaktadır. Kent konulu resim okumalarında imgeden kopmadan kentin işaretlerinin görülebileceği resimler tercih edilmiştir. Sembol ve içerik bakımından zengin olan Şekil 15’deki resim; kentin tasvir edildiği Erken Rönesans’ın ilk en büyük boyutlu şehir resimlerinden biridir. Orta çağdan itibaren ele alınan resimlere bakıldığında dini konuların ağırlıklı olduğu İncil’den alıntılarla yapılmış resimler olduğu görülür. Ancak bu resimde günlük yaşam anlatılmaktadır ve ideal kent içinde din ve otorite kentin sadece küçük bir parçasıdır. Bu açıdan bakıldığında laik düşünce ile yapılmış ilk resimlerden biridir denebilir. Zaten bir sonraki dönem hümanistik düşüncenin hâkim olduğu Rönesans gelecektir. Yani ilk mesajlar bu resimler aracılığı ile verilmiş olabilir.

Lorenzetti yaşadığı çağda Siena bir şehir devletiydi ve halk bu kentle çok gurur duyuyordu. O dönem Siena üretim ve bankerlik yönünden çok zengin bir şehirdi. Kentin iki güç odağı vardı bunlar; kilise ve saraydı. Pubblico Sarayı içinde bulunan bu fresk iyi ve kötü yönetimi¹⁰, kötü yönetilirse sonuçlarını gösterir. “İyi yönetim güvenliği sağlanmış düzenli kente dikkat çekmekte, kötü yönetim ise kargaşalık içinde kaybolan tükenmişlik ve karanlığı temsil etmektedir (Gökçek, 2011, s. 8). Lorenzetti idealist bir ressamdır ve ideal siyasete yol gösterme görevini üstlenmiştir.

Orta çağ resimlerinin eğitici ve zamanının belgeleyicisi olma özelliği yanında kendi zamanının içinde iletişimsel bir özelliği de bulunur. Bu resimde kentsel mekân idealleştirilmiştir. Ticaretin geliştiği, yoksulluğun olmadığı, adaletin, sanatın ve kültürün olduğu bir yer tasviri vardır. Aslında kent yaşamı bir cennet alegorisiyle tasvir edilir. Resimde binalar ve geniş teraslardaki imalathaneler daha fazla yer kaplar. Kentte her iş alanın farklı bir mekânı vardır ve artık uzmanlaşma kentlerde görülmeye başlamıştır.

¹⁰ Fresko mekânın bütününe yayılmıştır ve “İyi ve Kötü Yönetim” olarak adlandırılmıştır. Bu çalışmada sadece iyi yönetim ele alınarak incelenmiştir.



Şekil 15. Ambrogio Lorenzetti, "İyi ve Kötü Yönetim", fresk, 1338

Kaynak: <https://flashbak.com/lorenzetti-s-allegory-of-good-and-bad-government-a-revolutionary-painting-for-then-and-now-373579/>

Tablo 1'de kentsel göstergeler gösteren ve gösterilen ilişkisi üzerinden şematize edilmiştir. Bu yorumlar bilgiye dayalı olmasına karşın nesnelliği yine de tartışılabilir. İdeal kent resmi-ne bakıldığında karşıtlıklarla anlama gitmek de mümkündür. Bu resim aydınlık ve net olarak resmedilmiş, karanlık ve puslu bir havası yoktur. Yani ideolojik olarak aydınlık bir kent imajı vardır. Yine aynı şekilde resimde hiç yeşil alan gösterilmemiştir. Ağaç ve bitki yokluğu o dönem için kentleşmede önceliğin yapılaşma, birlikte yaşam ve işlevselliğe verilmiş olduğunun bir göstergesi olabilir. Yan anlamda ise kent tarım alanlarından uzakta konumlanmıştır olarak yorumlanabilir.

Tablo 1. İyi ve Kötü Yönetim Kentsel Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Kent	Siena	Zengin Kent, Refah Seviyesi Yüksek Kent, İdeal Kent
Bağlantılar/ İzler (Paths)	Cadde, Sokak, Aks, Köprü	Ulaşım ve Bağlantının Düzgün ve Sorunsuz Yapıldığı
Sınırlar/ Kenarlar (Edges)	Yol, Alansal Fark, Yol ile Binalar Arasındaki Ayrım.	Kent İçin Gerekli Altyapı Sistemlerinin Sistematik Olarak Ayrıldığı Düzenli Bir Kent
Açık Çatı ve Teraslar	Özel Kullanım Alanı; Tarım ve Ticaretle Ürün Fazlası Bu Alanlarda İşlenir Depolanır	İhtiyaç Fazlasını Depolayıp Satabilen Zengin Kentliler
Sağ Üst Çatı/Terasda Yük Taşıyan İnsanlar	İnşaat İşçilerinin Çalışması	Kentin Giderek Büyüdüğünün ve Geliştiğinin Göstergesi
Bölgeler/ (Districts)	Konut, Ticaret, Okul, Yeşil Alan	Kentleşme
Kırmızı/Mavi Evler	Barınak/Konut	Kentsel Mekan/Uyumlu Birliklilik/ Kültürün Varlığı
Büyük Taş Binalar	Sığınak/Korunak	Yöresel Özellik/Korunma/Özel Yaşam Alanları, Mülkiyet
Satış Yapan Tezgahlar Botlar/Çoraplar	Ticaret Alanları	Kentin Bir Parçası Olan Ticaret /Zenginlik/Refah
Sıralara Oturmuş Çocuklar	Ders ve Eğitim Gören Çocuklar	Kent Yönetiminin Olmazsa Olmazı Eğitime Verilen Önemin Göstergesi
Odak Alanları/Düğüm (Nodes)	Buluşma Alanı, Meydan, Pazar	Düzenli, Huzurlu, Medeni Bir Kent
9 Kadın Figürü	Kent Meydanında Dans Eden Kadınlar	Kentsel Alandaki Mutlu İnsanlar / Sembolik Olarak Barış ve Refahın Gösterilene
Kraliçe ve Din Adamları	(Resimde Yaklaşık 1/10'lık Bir Alanı İşgal Eder)	Dinin Varlığı /Kentsel Yaşamın Bir Parçası Ama Hepsini Değil Laik Düzen İma Edilir
Kraliçenin Beyaz Atı	Beyaz At	Temiz/Dürüst Yönetim
Nirengi Noktaları/ İşaret Öğeleri (Landmarks)	İkonik Bina, Çeşme, Ağaç	Kenti Tanımlayan, Sembolleştiren Öğeler

Resimde evler kırmızı ve maviye boyanmıştır. Bu bir yandan kültürün varlığını kanıtlarken öte yandan tanrı ve Hristiyanlığın renkleri olarak tanımlanabilir. "Mısır'da insanın rengi olan kırmızının Orta çağda tanrının rengi olduğu görülmektedir; yine bu dönemde mavi Hristiyanlığın, altın sarısı da kutsal tinin rengi olmuştur" (Boztunalı, 2016, s. 99). Büyük taş binaların varlığı kentleşmenin başladığının bir göstergesidir. "Şehircilik açısından bakıldığında 12-13 yy. Kale kentten yayılan kente geçiş dönemidir ve Orta çağ şehirciliğinin altın yıllarıdır" (Pirenne, 2019, s. 67) Ayrıca bu dönemde ticari aktivite artar, kentlere para akışı sağlanır; böylece kentte uzmanlaşma artar. Kadın figürler kentin heterojenliğinin göstergesi ya da estetik kaygılarıyla konmuş olabilir. Ancak üzerindeki kurt/güve desenleri endişe ve korkunun varlığını imleyebilir. Bu erken Rönesans resmine daha geniş çerçeveden bakılırsa; kentsel ideolojinin laik düzen

inde, adil yönetim, medeni ve huzurlu halkın uyumlu birlikteliği, düzenin hâkim olduğu ideal kent verilmek istenmiştir denebilir.

Çözümlemesi yapılan ikinci resim Claude Monet'in "Lazare Treninin Gelişi" adlı eserdir (Şekil 16). İzlenimci (Empresyonist) tarzda resmedilen bu resimde doğa olduğu gibi değil, insan üzerindeki etkilerini anlatma amacı güdülmüştür. Bu eser sanayileşme ve modernizmin önemsendiğinin ve estetik öğelerin değiştiğinin bir göstergesi sayılabilir. Bir önceki dönemde doğa ve insanın yansıtmacı ve haz verici formları, kömür toz ve dumanı ya da bir makine olan tren estetiği ile yer değiştirmiştir. Bu dönemde artık endüstri devrimi başlamış ve kentler hızlı bir değişimin içine girmiştir. Teknolojik gelişmeler her alanda etkili olurken kentler bu gelişmelerin en yoğun yaşandığı alanlar olmuştur. Kırdan kente göç artmış ve kentler kalabalık, kirli, tozlu, gürültülü ve yoğun endüstriyel dumanları ile kötü kokulu yerler olmaya başlamıştır. Ancak buna rağmen güç, para ve cazibeye ulaşma arzusuyla insanlar fırsatların bol olduğu kentlere akın akın gelmeye devam etmiştir. Dolayısıyla teknolojik ve sosyal değişimin yoğunlaştığı bir döneme girilmiştir. Resme bakıldığında birkaç trenin bir arada olduğu görülmekte ismine bakıldığında Paris kentinde büyük bir istasyon olduğu anlaşılmaktadır. Büyük şeffaf bir cam yapı olarak inşa edilmiş gar binası aynı zamanda cam görünlü ilk gökdelenlerin¹¹ örneklerini oluşturması bakımından da önemlidir.



Şekil 16. Claude Monet, nin "Lazare Treninin gelişi", 1877

Kaynak: https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Claude_Monet_-_The_Gare_Saint-Lazare,_Arrival_of_a_Train.jpg

Şekil 17 Lyonel Feininger, The White Man, 1907

Kaynak: <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/feininger-lyonel/white-man>



Tablo 2'de görüldüğü gibi yanan kömür ve çıkan buharın yoğunluğu trenin gücünün göstergesi olarak yorumlanabilir. Demir ve camdan oluşan yapı, endüstriyel binaların yapıldığını, yeni malzeme kullanıldığını ve modern tekniklerin geliştiğini göstermektedir. Bu binalar aynı zamanda kentlerin yeni yüzlerini simgeler. Geleneksel taş ahşap mimarisinden cam ve modern yapılara geçişin gösterilenidir. Tren garı farklı kültür ve statüden insanları bir araya getiren bir araçtır. Tren Paris'te Banliyölerden ya da tatil beldelerinden kente ulaşmak için kullanılmaktadır.

¹¹ Sera yapımcısı ve bahçıvan olan Joseph Paxton'ın büyük bir alanı hızlı şekilde kapatabilen Crystal Palace'ı cam ve dökme demirden inşa etmesi mimarlık tarihi için önemli bir aşama olarak kabul edilir. Daha sonra bu örnekler çeşitli Avrupa kentlerinde de kullanılır.

Tablo 2. Lazare Treininin Gelişi Kentsel Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Kent	Paris	Teknolojik ve Altyapı Olarak Gelişmiş, Modern Kent
Bağlantılar/ İzler (Paths)	Aks, Tren Yolu	Ulaşım ve Bağlantının Düzgün ve Sorunsuz Yapıldığı,
Trenin Yanaştığı ve Yolcuların İndiği Alan	Tren Garı/Cam-Çelik Yapı	Mimaride Devrim/Cam-Çelik Yapılar/Modernleşme
Nirengi Noktaları/ İşaret Öğeleri (Landmarks)	İkonik Bina, Tren Makinesi	Kenti Tanımlayan, Sembolleştiren Öğeler
Tren	Ulaşım Aracı Büyük Güçlü Makineler	Teknolojinin İlerlemesi, İnsanların Bunu Kullanabildiği, Modern Kent Atmosferi
Trenin Dumanı	Basınçlı Su Buharı	Hareket Etmeye Hazır Tren Trenin Gücü ve Görkemi
Mavi-Pembe Duman	Buharın İçindeki Işığın Yansıyan Renkleri Optik Oyun	Teknolojik İlerlemelere Karşı Olumlu Tutum Estetik Algı Değişimi, Gerçeklik Sisler Altında
Sınırlar/ Kenarlar (Edges)	Yol, Alansal Fark, Yol ile Binalar Arasındaki Ayırım.	Kent İçin Gerekli Altyapı Sistemlerinin Sistematiik Olarak Ayrıldığı Modern Bir Kent
Tren Yolu	Raylar	Sonsuzluk ve Süreklilik
Tren Görevlisi	En Önde Mavi Üniformalı Görevli	Her Şey Kontrol Altında/ Teknolojik Gelişmeler Dahil/Ancak Önce İnsan
Bölgeler/ (Districts)	Konut, Ticaret, Okul, Yeşil Alan	Kentleşme
Arkadaki Taş Binalar	Çalışma Alanı/Ofisler	Uzmanlaşma ve Modern Kent Gösterileni
İnsan Figürleri	Karaltı Siluet Şeklinde İndirgenmiş Figürler	Akademik Resme Başkaldırı Artık Resmin Merkezi İnsan Değil Aktarmaya Çalıştığı Atmosferdir
Ön Plandaki Turuncu Toprak Zemin	Sıcak Renk Kullanımı	Resimde Denge Oluşturmak İçin Ön Planda Sıcak Renk Kullanılmıştır.
Odak Alanları/Düğümmler (Nodes)	Buluşma Alanı, Tren Garı	Giderek Büyüyen Dinamik Hareketli Kent
Resmin solunda ve sağında yer alan insanlar	Belli bir mesafeden sırayla trene binmekte olan insanlar (kalabalık değil)	Birbirine Saygılı, Medeni insanlar

Bu eserlerin yapısal göstergeleri; tren, pembe mavi buharın yayılışı, arkadaki duman ve buhardan nedeysye kaybolmuş çalışma yerleri, ön taraftaki sıcak zemin, mavi üniformalı görevli, demir ve cam karışımı bina, tren yollarının kesişmesi ve sokak lambalarıdır. İnsan figürlerinin gölgeler şeklinde ayrıntıdan uzak resmedilmesi o dönem sanatçıların bir tepkisi olarak da düşünülebilir. Gerçekçi ve yansıtmacı üslupla yapılan akademik resme bir tepki niteliğindedir. Bu sanatçılar için önemli olan kimi ve neyi yansıtıldığı değil nasıl yansıtıldığı ve bunun sanatçı ve izleyici üzerindeki etkisidir. Kentsel gösterge olarak tren ve tren garı kentlerin önemli ulaşım araçlarından biridir ve tren yolları kentlerin can damarlarıdır. Harekete hazır tren de teknolojik gelişmelerin varlığını ve aktif olarak kullanıldığını gösterir. Pembe mavi buharın yayılışı ise teknolojik ilerleme konusundaki sanatçının iyimser bakış açısını simgelemektedir. Yani buradaki pembe, ılımlı bir iyimserlik ve mavi de güvenin göstergesidir. İzlenimciler güzel kent peyzajları ve tatil resimleri ile buldukları dönemi olumlayan resimleri ile teknolojiyi de önemsediklerini gösterirler. Bu resme genel olarak baktığımızda tren ve garına daha çok vurgu yapılmış bir kentsel gösterge olduğunu söyleyebiliriz. Buradaki insanların belli mesafede trene doğru sırayla ilerlemelerinin medeni insanlar olduğu sonucu da çıkarılabilir. Bu resimden yola çıkarak kent ideolojisinin, medeni, konforlu ulaşımına sahip, sanayi ve teknolojik açıdan ileri bir kent iken bu ilerlemenin bedeli olan hava kirliliğine bile estetik bir yenilik olarak bakabilen bir kent düşüncesi olduğu söylenebilir.

Buna karşın bir sonraki dönemde, sanayileşmeye doymuş çıkar kaygılarıyla savaşların başladığı Postmodern örnekte ise dışavurumcu Lyonel Feininger modernleşmeyi eleştirmektedir. Eleştirilerini karikatür çizerek destekleyen Feininger'in Şekil 17'deki figürü bir Amerikan gazetesini Baronunu imaje etmek için kullanmış da olabilir (Vergo, 2021, s. 1). Figürlerini ya üst açıdan ya da alt açıdan çizerek anlatımına güç kazandıran Feininger bu resimde de karakterine olduğundan güçlü bir imaj vermeye çalışmıştır. Bu aslında bir yalanlamadır. Resimde beyaz adam en uzun binadan daha uzundur, bunun gerçekte olmayacağı, yani yanlış açıdan bakıldığının gösterilenidir. Feininger siyaset alanının hayatın perde arkasındaki güçler tarafından kontrol

edildiğinin farkındadır; “Le T’emoin’in yazarına göre bu figür, sermaye ve basın aracılığıyla dünya gücünü hayal ediyor gibidir” (Hartley, 1944, s. 15). Yani sanatçıya göre hırslarına yenik düşmüş ve bunu yaparken ruhsal deformasyonu fiziğine yansımıştır.

Tablo 3. The White Man Kentsel Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Kent	Chicago (kesin belli değil)	Kentleşme- Yabancılaşma
Bağlantılar/ İzler (Paths)	Cadde, Sokak	Ulaşım Alanı
Sınırlar/ Kenarlar (Edges)	Yol, Alansal Fark, Yol ile Binalar Arasındaki Ayırım.	Yol ile binalar arasında bir ayırım olmasına rağmen denge bozulmuştur
Bölgeler/ (Districts)	Konut, Ticaret, Okul	Kentleşme
Alt Açık Plan Çizim	Resimdeki Figürlere Alt Açıdan Bakma	Öndeki Figürü Yüceltme olduğundan Büyük Gösterme
Yeşil Bina	Toplu Konut/Site	Sıradanlaşmış ve Monotonlaşmış/ Bir Örnek Mekanlar
Arkadaki Kırmızı Bina	Gökdelen/İşyeri	Konutların Yataydaki Monotonluğu İşyerlerinde Dikey Kentleşme, Modernleşme
Odak Alanları/ Düğümmler (Nodes)	Buluşma Alanı, Meydan	Sanatçının Renk ve Işık kullanımından bu Alanın Tekinsiz olduğu Anlamı Çıkarılabilir
Beyaz Adamın Bacakları Arkasında Görünen Figür	Diğer Bir Kent Soylusu	İyi Kötu Zıtlığı, Görünenin Aldatması, Alter Ego
Siyah Pelerin	Dış Giysi	Gizli Kahraman
Nirengi Noktaları/ İşaret Ögeleri (Landmarks)	İkonik Bina, Çeşme, Ağaç	Kenti Tanımlayan, Sembolleştiren Ögeler Olarak Sanatçı Resimde Nirengi Noktası Olarak Beyaz Adamı Seçmiştir
Beyaz Adam Figürü	Erkek	Kent İçinde Kimliğini Kaybetmiş İnsan/Yalnızlık
Beyaz Takım Elbise	Erkek Kıyafeti	Kendine Güven/Saflığın Arkasına Gizlenme/ Şöhret Arayışı
Pipo	Tütün İçilen Araç	Saygınlık/Aydın Kentli
Kırmızı Kravat	Takım Elbisenin Aksesuarı	Güç ve İktidar
Normalden Çok Uzun Bacaklar	Abartı Uzun Çizim	İnce ve Uzun Görünümlü Entelektüel İnsanlar
Abartılı Gövde Amorfi Çizim	Kıvrımlı Abartılı Çizim	Yalan Söylenmekte

Tablo 3’de görüldüğü gibi bağlantı bölgeleri ulaşım alanları olarak kullanılmaktadır. Ancak burada arabaların yokluğu dikkat çekmektedir. Bu dönemde kentlerde arabalar vardır ama yoğun olarak görülmemektedir. Başka bir anlamda ise beyaz adamın gece geç saatte caddede ilerlediği anlamı da çıkarılabilir. Yine kentsel göstergelere bakıldığında yeşil alan/ağaç yokluğu kentlerin tamamen doğadan uzak/doğadan kopuş anlamına gelebilir. Bu resimde kentsel göstergelere bakıldığında genel olarak kentlerde bulunan insan figürleri basit ve ayrıntısız çizimlerle belirsizleştirilir. Buradaki ideolojik anlam ise kentsel mekânda kimliğini kaybetmiş, yapay göstergelerle ayakta kalmaya çalışan insanlar olarak verilmiş olabilir. Binalar yatayda ve dikeyde monotonlaşmış ve onlar da bu kimliksizleşmeye eşlik etmektedir. Sanatçının gözünden kent ideolojisine bakıldığında ise kentlerin modern ama yabancılaşmış, deformasyona uğramış tekinsiz alanlar olarak verildiği söylenebilir.

2. 2. Çağdaş Üretimlerde Kentsel Göstergeler Bulgu ve Yorumlar

Bu bölümde çağdaş üretimler üzerinden ideolojik söyleme bakılmaktadır. Kapital artmış, toplum büyümüş azınlıklar haklarını aramaya başlamıştır. Kısacası konular çeşitlenmiştir. Burada sadece üç farklı konu ve kent seçilerek göstergebilimsel çözümleme yoluna gidilmiştir. İlk örnekte sanatçının bakış açısıyla New York kentinin doğa ve rant arasındaki uçurum sorgulanmıştır. İkinci örnekte medeni, düzenli ama yine de özel ticari çıkarların baskısı altında bulunan Chicago kentinin gerçekliği ve geçiciliği sorgulanmıştır. Üçüncü örnekte ise Londra’nın gelenekçi, düzenli gelişmeye açık yapısıyla çelişen şiddete açık güvenli alanları sorgulamaya açılmıştır.

Agnes Denes Şekil 18'de kent ve doğa arasındaki trajik zıtlığı çevreci bir dille aktarır. Aylar süren hazırlıklardan sonra, Mayıs 1998'de, Wall Street ve Dünya Ticaret Merkezi'nden iki blok ötede, Özgürlük Heykeli'nin karşısına 2 hektarlık bir Buğday Tarlası¹² aşağı Manhattan'daki bir çöp sahasında konumlandırılır. İki yüz kamyon dolusu toprak getirilir ve 285 karık elle kazılarak kaya ve çöplerden arındırılır. Tohumlar elle ekilir ve oluklar toprakla örtülür. Tarla dört ay boyunca korunur, yabancı otlardan arındırılır, gübrelenir ve bir sulama sistemi kurulur. Mahsul 16 Ağustos'ta hasat edilir ve 1000 poundun üzerinde sağlıklı, altın buğday verir. 4,5 milyar dolarlık bir araziye buğday ekip hasat etmek güçlü bir paradoks yaratır.



Şekil 18. Agnes Denes, 1982, Buğday Tarlası/ Wheatfield, Manhattan NY

Kaynak: <https://goo.gl/WGRHuf>

Buğday tarlası bir semboldür, evrensel bir kavramdır, gıdayı, enerjiyi, ticareti, dünya ticaretini, ekonomiyi temsil eder. Kötü yönetime, israfa, dünyadaki açlığa ve ekolojik endişelere atıfta bulunur. Yanlış konumlandırılmış önceliklerimize dikkat çeker. Hasat edilen tahıl, Minnesota Sanat Müzesi (1987-90) tarafından düzenlenen 'Dünyanın Açlığının Sonu İçin Uluslararası Sanat Gösterisi' adlı sergi ile dünyanın yirmi sekiz şehrine gönderilir. Bu tohumlar, dünyanın birçok yerine ekilir. Saussure zıttı olmadan o değer anlaşılabilir der. Burada Denes zıtlıklardan faydalanmıştır. Buğday tarlasına karşılık kentsel yapı zıtlığı doğanın mı yoksa paranın mı daha değerli olduğunun sorgulanmasını ister.

Tablo 4. Buğday Tarlası Kentsel Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Kent	New York	Ekonomi ve Ticaretin Merkezi Güç ve Hrs Kenti
Bağlantılar/ İzler (Paths)	Cadde, Sokak	Ulaşım Alanı
Tarlanın Etrafındaki Toprak Yol	Doğal ama Kaba Yol	Doğal Yaşamın Zorlukları, Konforsuz Alan
Sınırlar/ Kenarlar (Edges)	Kent ile Kır Arasındaki Sınır	Fakirlik/Zenginlik Sınır/Finansal Uçurum
Bölgeler/ (Districts)	Konut, Ticaret, Okul	Kentleşme
Buğday Tarlası Resmî	Buğday Tarlası	Gıda, Ticaret, Ekonomi
Yüksek Binaların Hemen Önüne Konumlandırılan Tarla	Tarlanın Konumu	Kötü Yönetim, İsrاف Dünyadaki Açlık ve Ekolojik Endişeler
Yüksek Binalar	Gökdelen ve Yüksek Binalar	Kapital, Büyüklük, Gelişmişlik, Modernlik
Arkadaki Yüksek Bina Görselleri	Manhattan Tarlanın Doğusunda Yer almaktadır.	Gökdelenlerin hemen kıyısında yer alan Buğday Tarlası ile Zıtlık Oluşturmak
Tarlanın İçindeki Kadın	Agnes Denes,	Tercihini Doğadan yana Kullanmış olsa da Arazinin Kaderini Değiştiremeyeceğinin Farkındadır. Bir Kadın Olarak Ekonomik Güç ve Ranta Sanatın Diliyle Meydan Okuma
Odak Alanları/ Dügümler (Nodes)	Buğday Tarlasından Oluşan Geniş Alan	Stres ve Trafikten Uzak Doğadaki Huzurlu Alan
Nirengi Noktaları/ İşaret Ögeleri (Landmarks)	İkonik Bina, Buğdaylar	Kenti Tanımlayan, Sembolleştiren Ögeler Uyarlık ve Doğa Zıtlığı
Özgürlük Heykeli	Özgürlüğü Sembolize Eden Heykel	Buradaki Anlamı Doğa Özgürleştirir olabilir
İkiz Kuleler	Dünya Ticaret Merkezi	İkiz Kuleleri Yeniden Okuduğumuzda Rant ve Ekonomik Gücün Geçici Olduğu Anlamı çıkarılabilir
Buğday	Gıda Maddesi	Bereket ve Bolluk

¹² Bu alan şimdi "Battery Park City ve World Financial Center" olarak kullanılır; yani ekolojik güç ekonomik güce yenilmiştir.

Tablo 4'de kentsel göstergeler sanatçının gözünden yeniden okunduğunda uygarlık uğruna doğadan vazgeçmiş bir kent ideolojisi görülmektedir. Avcı toplayıcı dönemden tarımsal döneme geçilmiş, ticaretle zenginlik başlamış sanayileşme ve ihtiyaçların çeşitlenmesi ile kapital düzen kentlere hâkim olmuştur. Kentlerde rant ve değer artışı diğer her şeyin üstündedir. Kentler artık doğadan tamamen kopmuştur. Bu çelişkili durumu sanatçı kente bir müdahale ile dile getirmiştir.

Bulut kapısı (Şekil 19) mekânsal yücelik kavramının gösterilenidir. Kente yeni bir kimlik kazandırır ve mekânda ayna vazifesi görerek çevresini yansıtır. Ancak bu amorf organik form modern dünyanın içine gökten düşmüş hayali bir bulutun içinden bakmak gibi mekanı yansıtmakta deforme etmekte, çevresini sanal bir fantezi dünyasının içine çekmektedir. Form o kadar büyüktür ki izleyici oval kısmı altından içine girilebilir ve içeride kendi kimliği ile baş başa kalabilir. Belki de modern dediğimiz bu kentin hiç de görüldüğü gibi olmadığını bu form ile aslında göreceli bir gerçeklik olabileceğini gösterir. Çağdaş sanat eserleri açık yapıt olma özelliği gösterir ve sanatçısı genelde üretim amacını ve kavramsal düşüncesini genelde saklı tutar. Çünkü herkese göre değişebilen bir yapıya sahiptir. Mesela başka bir okumada pop art bir üretim olarak popüler kültürün bir eleştirisi olarak da değerlendirilebilir. İçini gizli tutarak dışını parlatarak cazip hale getirilen tüketim kültürünü de eleştirebilir. Tablo 5'de ise kentsel göstergeler bağlamında bir okuma denemesi yapılmıştır.



Şekil 19: Anish Kapoor, 2004, Bulut Kapısı/Cloud Gate, Chicago

Kaynak: <https://goo.gl/1idERg>

Kent Planlamada kullanılan lejantlara göre kırmızı alanların gösterileni ticarettir. Kırmızı bina da ticaret merkezidir ve kent silüetinde öne çıkan bir yapıdır; kentleşmeyi, modernleşmeyi, kapitali yansıtır. Yüksek binalar, meydan ve yeşil alanlar düzenli, medeni ve uygar bir kentin gösterilenidir. Bulutsu bir formda yapılmış dış yüzeyi parlatılmış yapı bu medeni kent imajını deforme ederek yansıtmaktadır. Burada sanatçının amacı gerçekliği hem yansıtmak hem de sorgulamak olabilir. Bu amorf form kentin köşelerden oluşan ızgara formuyla da bir tezatlık oluşturmaktadır. Büyük ve görkemli yapısıyla tek başına bir nirengi noktası oluşturabilmektedir.

Tablo 5. Bulut Kapısı Kentsel Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Kent	Chicago	Gökdelenler Şehri.
Bağlantılar/ İzler (Paths)	Cadde, Sokak	Ulaşım Alanı
Sınırlar/ Kenarlar (Edges)	Yol, Alansal Fark, Yol ile Binalar Arasındaki Ayırım.	Yol, Park Meydan ve Binalar Arasında Geniş Ayırımı Olan Düzenli ve Gelişmiş Medeni Kent
Bölgeler/ (Districts)	Konut, Ticaret, Okul	Kentleşme
Arkadaki Binalar	Yüksek Yapılar ve Gökdelenler	Modernliğin, Güç ve Gelişmişliğin Gösterilene
Kırmızı Bina	İkonik Yapılardan Biridir	Kent Silüetine Kıydan Bakıldığında Dikkat Çeken Kırmızı Ticaret Merkezi
Kenarda Yeşil ve Beton Zemin	Park-Meydan	Beton ve Yeşil Alanın Uyumlu Birlikteliği ama yine de Beton çok Fazladır.
Odak Alanları/ Dügümler (Nodes)	Rekreasyon Alanı içinde Konumlandırılmış Bulut Kapısı Heykeli	Gelişmiş Modern olduğu kadar Sanata Duyarlı bir Kent
Sanatçının Yapıtı	Bulutsu Form	Gökten Düşmüş İlahi Güç/ Gerçek ile Hayal Arasında
Sanatçının Yapıtı	Parlak Yansıtan Yüzey	Dışarıyı Yansıtır, Ayna Tutma, Gerçekliği Deforme Etme
Sanatçının Yapıtı	Ayna Yüzey	Kendi Kimliğinden Vazgeçip Çevresini Yansıtır Dönüp Kente Birde Bu Yüzeyden Bakmak
Nirengi Noktaları/ İşaret Ögeleri (Landmarks)	İkonik Binalar, Heykel, Ağaçlar	Kenti Tanımlayan, Sembolleştiren Ögeler
Büyük Bulutsu Parlak Form	Heykel	Modern İdeal Kent Kentin Neredeyse Kalbine Yerleştirilmiş Parlak Yansıtıcı

Bu çalışmada kentsel göstergelere bakıldığında arkadaki yapılar, düz anlamda kentleşmenin ve modernleşmenin gösterilene olarak karşımıza çıkar. Kentsel göstergeler olarak Lynch'e göre bölgeleri (districts) gösteren bu alan yan anlamda kenti yöneten kapitalist güçlerin gösterilene. Sanatçının gözünden ise doğru bildiklerimizin gerçekleri nasıl yansıttığı hakkında bir sorgulamadır. Sanatçı buraya tamamen kendi dışındakini yansıtan bulut /su baloncuğu şeklinde bir nesne koymuştur. Yani kent kendi göstergelerini sorgulamaktadır. Sanatçı kentsel göstergeleri kullanarak gerçekliği de sorgulamaktadır. Gerçek ile hayal arasında olan bu form ilahi bir güç gibi her şeyin su baloncuğu kadar geçici olabileceğini de imlemektedir. Kentsel ideolojiler açısından bakılırsa Chicago kenti modern, düzenli, kapitalin hizmetinde, ideal bir kenttir. Ancak sanatçının bakış açısıyla bulut ya da sabun köpüğü formu ile geçicilik ve gerçekliğin sorgulandığı bir kenttir.

Son çözümlemede Cezayir asıllı Fransız vatandaşı olan Adel Abdessemed Bristow'un şiddeti ele alan 2016 Cesur Eğilimler Yaz Sergisinden Bristow adlı (Şekil 20) işi değerlendirilmiştir. Çalışmada dinamit şeritler ve BlackBerry'ye bağlı 1/1 ölçekli dökme demir güvercin bir demir çubuğun üzerine tünemiş Londra silüetini arkasına alacak şekilde konumlandırılmıştır. Görselde Londra kentinin ikon binaları nirengi noktalarını oluşturmaktadır. Burada mesaj taşıyan barışın sembolü olan masum güvercinin politik söylem ve çıkar çatışmalarında kötü amaçlar için kullanılabileceğini göstermektedir. Bu iki kavram zıtlığı anlamın güçlenmesini sağlamıştır. Abdessemed estetik ve güzellik içinde şiddeti sunar ve bunu basit bir dille yansıtır.

**Şekil 20. Adel Abdessemed, 2016. Bristow, Cesur Eğilimler Yaz Sergisi/ Bold Tendencies, Peckham Festivali, Londra**

Kaynak: t.ly/UEaR

Tablo 6'da görüldüğü gibi Londra kenti modern, düzenli, yeşil alanları ile dengeli bir kent imajı çizmektedir. Geleneksel yapısıyla modern binaları uyum içindedir. Londra kent merkezinde dış mekân yerleştirme olarak hazırlanan bu işte ise sanatçı bu medeni ve çağdaş kentin bile güvenli olamayacağını hatırlatmaktadır. İletişim çağında aslında içerik olarak ne kadar geri kaldığını da hatırlatır. Güçlü bir kent masumiyeti elinden alınmış kamikaze güvercin tarafından tehdit edilmektedir. Doğa ve kent, güvercin ve gökdelenler arasındaki zıtlık masumiyet ve kötülük/çıkar zıtlıklarıyla verilmiştir.

Tablo 6. Bristow Kentsel Göstergeler

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Kent	Londra	Zengin, Gelenekçi Medeni Bir Kent
Bağlantılar/ İzler (Paths)	Cadde, Sokak	Ulaşım Alanı
Sınırlar/ Kenarlar (Edges)	Yol, Alansal Fark, Yol ile Binalar Arasındaki Ayırım.	Yeşil Alan; Binalar ve Sergi Alanı Arasında Bir Tampon Bölge oluşturmaktadır. Modern ve İdeal Kent
Bölgeler/ (Districts)	Konut, Ticaret, Okul	Kentleşme
Önde Görünen Kırmızı Çatılı Yerleşim Alanları	Konut	Ev, Yuva
Odak Alanları/ Dügümler (Nodes)	Buluşma Alanı, Meydan, Festival Alanı	Düzenli, Medeni Çağdaş Sanata Önem veren Kent
Heykel	Güvercin	Başkentteki Yaşamın Sembolü, Barışın Sembolü İletişim Aracı, Zeki Hayvanlar
Heykel	Sırtına Telefon ve Dinamit Bağlanmış Güvercin	Kamikaze/Küçük İnsanlar Masumların Bile Suç Aleti Olarak Kullanılabildiği
Dinamit	Patlayıcı Madde	İnsan Öldürme Aracı/Yok Edici
Telefon	Blackberry Telefon	Telefon Tetiklediğinde Patlayacak şekilde Hazırlanmış Düzenek Terör Saldırısı/Uzaktan Kumanda ve Faillerin Belirsizliği
Nirengi Noktaları/ İşaret Ögeleri (Landmarks)	Cam Cepheli Yüksek Binalar Sergi alanında Kamikaze Güvercin	Sembol öge; Gökdelen, Modernlik, Gelişmişlik, Kapital Tekinsiz alan, Kurban, Manipüle edilen Masumiyet
Kent Silueti	Londra Kenti	Modern Gelişmiş Bir Kent Sanatçının Gözünden Hiçbir Yer Güvenli Değil

Çağdaş üretimlerde yapıtları okumak hem konu çeşitliliği hem de sanatçının eğilimlerini bilmek açısından diğer dönemlere göre biraz daha karmaşıktır. Ancak yine de hemen hemen herkesin ortak çıkarımlar yapabildiği bir sonuca ulaşılmaya çalışılmıştır. İlk örnekteki buğday tarlası gıdayı, enerjiyi, ticareti, dünya ticaretini, ekonomiyi temsil eder. Rant ve para ile doğa ve ekoloji arasında seçim yapmamız istenir. İkinci çalışma Bulut kapısı ütopyik bir iştir ve dünyaya ait değildir duygusu yaratır. Sorguladığı gerçekliktir, doğru bildiklerimiz doğru görünen şeyler gerçekten doğru mudur? Son çalışmada hiçbir yerin güvenli olmadığı, masumların bile kötü amaçlar için kullanılabildiği gerçeğini vurgular. Çözümlemelerde kullanılan nirengi noktaları kentsel göstergeler olarak kent kimliği hakkında bilgi vermektedir. Mesela Normen Foster'in Swiss Re Office binası Londra'nın ikon tasarımlarından biridir. Buğday Tarlası önündeki ikiz kuleler de kentin nirengi noktaları olarak kabul edilebilir. Bulut kapısında CNA Merkezi 44 katlı gökdelen (Büyük Kırmızı) yine kentin nirengi noktalarından biridir. Ancak eserlerde bu nirengi noktaları doğrudan değil de dolaylı olarak anlama ulaşmada kullanılmıştır.

3. SONUÇ

Kentler simge ve göstergelerden oluşan büyük bir mekanlardır. Bu mekânın boyutları büyük olduğu gibi içindeki kültürel kodlar da çok ve çeşitlidir. Bağlamlara ve diğer göstergeler içinde anlama ulaşılabilir. Bu kodlar kentlerde kademeler şeklinde ortaya çıkmaktadır ve bunlar okunduğunda ise genel bir kent imgesine varılabilmektedir. Ancak kültürel katmanlar yeniden okumalarda aynı anlama ulaşmak olası değildir. Başka bir açıdan ele alırsak kentlerde bulunan

göstergeler ortak bir dil kullanılarak ortak bir algı ile kent ve insan arasında iletişim kurar. Böylece kentteki hâkim güç tarafından verilmek istenen mesaj en basit yolla verilmiş olur. Ama bu mesaj sonra gelecek iktidar tarafından ya yok edilir ya da anlam değişikliğine uğratılır. Yani Mısır Piramitleri yapıldığı dönem için iktidarın gücünü, ölümden sonra yaşamı ifade eder ama bugün bu piramitler zengin bir kültürel mirasın göstergeleridir, turizm zenginliği sağlar, korunması önemsenir ve sadece kendi dönemini yansıtır, bugün toplumsal yapı değişmiştir. Kentlere hâkim güç başlarda tanrı ve inanç sistemleri iken zamanla zenginlik ve para kentsel göstergeler olarak kule ve gökdelenlere atanmıştır. Zenginliğin tüketimle olacağını fark eden kentler kapitalizm merkezleri oluşturmaya arzu tatmini için alışveriş başkentlerine dönüşmeye başlamışlardır. Kültür yönetiminin devreye girdiği planlama stratejileri içinde önemi fark edilen sanat, kentlerin yeni çıkış noktaları olmuştur. Sanat ve kültür yönetimini kent ve devletler yumuşak güç olarak kullanmaktadır. Kentlere verilen bu yeni imajlar hem çekim alanı oluşturmak hem de diğer devletleri ikna etmek için kullanılmaktadır. Ancak kentlerde sadece otorite, inanç ya da sanat sistemi üzerinden göstergeler mevcut değildir. İnsani duygu ve düşüncenin aktarıldığı, gençlik ve geçiciliğin fetişleştirildiği reklamlar, kentlerde düzenli yaşamın gereği kurallar gibi daha birçok amaca hizmet eden işaretler bulunmaktadır.

Çözümleme kısmında kentsel göstergeler resim sanatı üzerinden üç farklı dönemde ele alınmıştır. İlk örnek erken Rönesans'ta Siena'nın laik, zengin varlıklı ve adaletli yönetimin var olduğu dönemdir. Modernizmde de izlenimciler teknolojik gelişmeleri olumlar. Ancak Postmoderne doğru ilerlerken dışavurumcuların savaş, makineleşme, teknolojik yeniliklere ve kentlere yabancılaşma kavramı deformasyon ve abartı üzerinden kentsel göstergelerle harmanlanarak verildiği görülür. Çağdaş üretimlerden ilk örnekte ise ekolojik tercih mi ekonomik yücelik mi kavramı sorgulanır. Kent ideolojisi olarak New York kenti Kapitalin merkezidir ve kentsel bölgeler özel ticari çıkarların baskısı altındadır. Bulut kapısı ise Chicago kentine sessiz uzaydan düşmüş izlenimi veren açık bir yapıttır. Kent ideolojisi çerçevesinden bakılırsa Chicago çok daha düzenli, sistematik ve medeni bir kent görünümündedir. Kentin nirengi noktasını oluşturan sanat yapıtı ise çevresini yansıtmakta ve görünen gerçekliğin belki de sandığımız gibi olmadığını hatırlatmaktadır. Londra kenti tarihsel geçmişi olan zengin gelenekçi bir imajı olan kent görünümündedir. Yeşil alanları, tarihi ve modern yapıları ile uyum içinde adaletli, medeni bir kent ideolojisi yansıtmaktadır. Sanatçının kentin içine yerleştirdiği güvercin ise tüm masumiyetine rağmen kenti tehdit etmekte ve hiçbir kentin güvenli olmadığını hatırlatmaktadır. Sonuç olarak her dönem kentler hâkim güç tarafından şekillendirilmekte ancak sanatçı gözünde bu kentlerin ideolojik yapıları kendi amaçları doğrultusunda yeniden yapılandırdıkları görülmektedir. Sanat yapıtlarında neredeyse Modernizm dahil kentsel ideolojiye olumlama hâkim iken Postmodern sonrası sorgulama ve eleştirel düşünce sanatsal konuların içeriğini oluşturmaktadır. Çağdaş üretimlerde kentin mevcut yapısı içinde çevreyle uyumlu konumlandırılan ve kentsel göstergeleri kullanan işler sessiz çığlıklar gibi sorunları fark etmemizi ister.

KAYNAKÇA

- Barthes, R. (1982). Göstergebilim ve Şehircilik. *Mimarlık Dergisi*, Sayı:11-12. Erişim Adresi: <http://dergi.mo.org.tr/dergiler/4/453/9358.pdf>, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- Berger, A. (2018). *Medya Çözümleme Teknikleri*. Çev. Nilüfer Pembecioğlu. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Boztunalı, Z. S. (2016). Resim Sanatında Kırmızı Rengin Serüveni. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt:6, Sayı:1, 90-114. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/275071>, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- Çalak, I. (2007). Göstergebilim Yöntemi ile Kent Okumaları. Çev: Kenan Şahin, *Yapı Dergisi/Mimarlık Kuramı/Mimarlık Tarihi*. Sayı:11-12. Erişim Adresi: www.yapidergisi.com, Erişim Tarihi: 22.12.2013.
- Choay, F. (1982). Şehircilik ve Göstergebilim. *Mimarlık Dergisi*. Sayı:11-12. Erişim Adresi: <http://dergi.mo.org.tr/dergiler/4/453/6567.pdf>, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- Connerton, P. (1989). *How Societies Remember*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Demytrie, D. A. (2000) A Semiological Analysis of Urban Space in Transitional Cultures, A Case Study of Tashkent's City Centre. University of Manitoba, Faculty of Graduate Studies (Electronic Theses and Dissertations) Erişim Adresi: <https://mspace.lib.umanitoba.ca/xmlui/handle/1993/2415> Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- Freeland, C. (2008). *Sanat Kuramı*. Çev: Fisun Demir, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Gijs. de V. (2009). *Kalpleri ve Zihinleri Kazanmak: Kültürel Diplomasi ve Avrupa Birliği-Türkiye İlişkileri*. Çev. Serhan Ada, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Gottdiener M. (1986). *Culture, Ideology, and the Sign of the City, in The City and the Sign* Ed. M. Gottdiener, A. Lagopoulos, New York: Columbia University Press.
- Gökçek, Ö. (2011). İmge ile Siyasetin Durağı Ambrogio Lorenzetti. Erişim Adresi: t.ly/iMPZ, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- Groh, J. M. (2016). *Mekân Yaratmak, Beyin Neyin Nerede Olduğunu Nasıl Biliyor?* Çev. Gürol Koca. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Günay, D. (2012). *Görsel Göstergebilim, İmgenin Anlamlandırılması*. Ed. Doğan.Günay, Alev Parsa, Görsel Göstergebilim, İmgenin Anlamlandırılması. İstanbul: Es Yayın.
- Hartley, M. (1944). Lyonel Feininger. New York: The Museum Of Modern Art. Erişim Adresi: t.ly/bR8U, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- Hasol, D. (2007). Yüksek Yapı Tutkusu. *Mimarist-24*. Erişim Adresi: t.ly/fiHW, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- İmançer, D. ve Özer, Z. (1999). Göstergebilimsel Çözümleme. *SineMasal Dergisi*, Erişim Adresi:

<https://www.sinemasal.org/>, Erişim Tarihi: 05.05.2021.

Karaman, E. (2017). Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce'in Göstergibilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*. Sayı: 34, s. 25-36.

Leppert, R. (2009). *Sanatta Anlamın Görüntüsü*. Çev: İsmail Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Lynch, K. (2010). *Kent İmgesi*. Çev: İrem Başaran, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Mirzoeff, N. (2009). *An Introduction to Visual Culture*. London and New York: Routledge.

Mumford, L. (2007). *Tarih Boyunca Kent*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ocakçı, M. (2018). Sözlük'ten: Kent İmgesi (İmajı). Erişim Adresi: t.ly/mCOE, Erişim Tarihi: 31.01.2018.

Oktay, D. (2007). Dosya: Kentsel Yaşam Kalitesi: Sürdürülebilirlik, Yaşanılabilirlik ve Kentsel Yaşam Kalitesi. *Mimarlık Dergisi*, Sayı: 335, Mayıs-Haziran, Erişim Adresi: t.ly/JzAn, Erişim Tarihi: 05.05.2021.

Parsa, S. (1994). *Televizyon Estetiği*. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.

Pirenn H. (2019). *Orta çağ Kentleri*. Çev. Karadeniz, Şadan. İstanbul: İletişim Yayınları.

Rifat, M. (2013). *Açıklamalı Göstergibilim Sözlüğü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Rifat, M. (2013). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*. İstanbul: YKY Yayınları.

Rifat, M. (2013). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları 2. Temel Metinler*. İstanbul: YKY Yayınları.

Robins, K. (2002). *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*. London: Routledge.

T.C. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı (2016). *Kentsel Tasarım Rehberleri*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi. Kentsel Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi. Erişim Adresi: t.ly/bIgj, Erişim Tarihi: 05.05.2021.

Tekinalp, Ş., Uzun, R. (2013). *İletişim Çalışmaları ve Kuramları*. İstanbul: Beta Basım A.Ş.

Tekkanat, S. S. ve Türkmen, S. N. (2018). Tarih Boyunca Kent Formlarının Biçimlenişi Üzerine Bir İnceleme. *Aksaray Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*. Cilt: 10 Sayı: 4, s. 107-124.

Tıgılı, T. İ. (2012). *Film Afişleri Tasarımında Göstergeler*: Prof. Yurdaer Altıntaş'ın Film Afişleri Çözümleme Örneği. T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Tunalı, İ. (2009). *Tasarım Felsefesi Tasarım Modelleri ve Endüstri Tasarımı*. İstanbul: Yem Yayınları.

Ünal, M. F. (2016). Göstergibilimin Serüveni. Mütefekkir Aksaray Üniversitesi İslamı Bilimler Fakültesi Dergisi, Cilt:3, Sayı:6. Erişim Adresi: T.Ly/1tp5, Erişim Tarihi: 05.05.2021.

Vargün, Ö. (2012). Kent Kültürünün Plastik Sanatlara Etkisi. Plastik Sanatlar Yüksek Lisans Programı. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Vergo, P. (2020). Lyonel Feininger. Museothyssen. Erişim Adresi: t.ly/3HI4, Erişim Tarihi: 25.07.2021.

Vitruvius (2005). *Mimarlık Üzerine On Kitap*. Çev: Suna Güven, İstanbul: Yem Yayınevi.

Yıldırım, T. (2013). *Klinik Reklamcılık*. İstanbul: YTÜ Basın-Yayın Merkezi.

Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

MUNICH STAATSBIBLIOTHEK, COD.616 VE TSMK H.363 KELİLE DİMNE YAZMALARINA BAĞDAT OKULU ÜZERİNDEN BİR DEĞERLENDİRME

S. HİLAL ARPACIOĞLU, H. KÜBRA UYSAL

ÖZ

Bugün elimize ulaşan en eski tarihli Kelile ve Dimne el yazması eserleri 13. yüzyıl dolaylarına tarihlenmektedir. Bu bilgi ile minyatür çalışmalarının bu dönemde başladığı kanısına ulaşamayacağımız gibi, günümüze dek gelmiş bu eserlerin incelenmesiyle minyatür sanatının başlangıcı hakkında fikir sahibi olabiliriz. Yapıldığı yer ve yapan kişilerin de belirsizliği, yaptığımız araştırmanın kapsamının genişlemesine sebep olmuştur. Bu bağlamda dönemin yapıldığı yeri ve okulu bilinen çalışmaları ile kıyaslamalara gidilecektir.

Makaleye konu olan, Topkapı Sarayı Müzesi Kütüphanesi'nde bulunan H. 363 nolu Kelile ve Dimne nüshası ve Bayerische Staats Bibliothek'de bulunan Munich 616 nolu Kelile ve Dimne el yazmalarındaki minyatürlerin, dönemin üslup bakımından belirleyici özelliklere sahip Bağdat Okulu ve bu okulun geleneksel öğeleri çerçevesinden bir değerlendirmesi yapılacaktır. Nerede, kim için ve kimin tarafından yapıldığına dair kayıtları bulunmayan bu el yazmaları, Bağdat Okulu özellikleri açısından değerlendirilecek, okula ait olduğu bilinen Diokorides'in De Materia Medica'sı (Ayasofya 3703) ile Schefer Hariri (Arabe 5847) Makamat minyatürleri arasındaki fark ve benzerlikler incelenecektir. Sayfa yerleşimi, tasarım kurgusu, minyatürlerde kullanılan figür ve öğeler, eserlerdeki renk seçimleri, figür tiplmeleri bakımından benzerlikler gösterilecek, tarih ve üslubu belli olmayan bu iki yazmanın Bağdat Okulu üslubunda yapılmış olabileceği, minyatürler üzerinden açıklanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kelile ve Dimne, Makamat, Dioskorides, Selçuklu, Bağdat Okulu.

* Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

AN EVALUATION TO MUNICH STAATSBIBLIOTHEK, COD.616 VE TSMK H.363 KALILA AND DIMNA MANUSCRIPTS THROUGH BAGHDAD SCHOOL

S. HİLAL ARPACIOĞLU, H. KÜBRA UYSAL

ABSTRACT

The oldest Kalila and Dimna manuscripts we have today are dated to the 13th century. With this information, we cannot reach the conclusion that miniature works started in this period, but we can have an idea about the beginning of miniature art by examining these works that have survived until today. The uncertainty of the place where it was made and the people who made it caused the scope of our research to expand. In this context, a comparison will be made with the works whose place and school (style) of the period are known. The miniatures in the “Kalila and Dimna copy no H. 363” in the Topkapi Palace Museum Library and the “Munich 616 Kalila and Dimna manuscripts” in Bayerische Staatsbibliothek, which are the subject of the article, are the stylistic features of the Baghdad School and will be evaluated by considering the traditional elements of this school. These manuscripts, which do not have records of where, for whom and by whom they were made, will be evaluated in terms of the characteristics of the Baghdad School, “De Materia Medica of Dioscorides” (Hagia Sophia 3703) and “Schefer Hariri (Arabe 5847) Makamat miniatures”, which are known to belong to the school. The differences and similarities between them will be examined. Similarities will be shown in terms of page layout, design setup, figures and elements used in miniatures, color preferences in the works, and types of figures.

Keywords: Kalila Dimna, Maqamat, Dioskorides, Seljuqlu, Baghdad School.

1. GİRİŞ

Kelile ve Dimne, hükümdarlara ders verme niteliğinde yazılmış bir masallar kitabıdır. Orijinali Sanskritçe olan eserin adı, Kelile ve Dimne isimli iki çakaldan gelmektedir. Eserin aslının “Pançatantra” adlı nasihatler kitabına dayandığı ve kitabın Hindistan’da yazıldığı bilinmekle beraber eserin aslı kayıptır. Hindistan’ın neresinde ve ne zaman yazıldığı bilinmemektedir. Bu konu ile ilgili olarak, Alman araştırmacı Hertel, eserin Milâdî 300 yılına doğru Kışmîr’de yazılmış olabileceğini öne sürmektedir (Brockelmann, 1997, s. 552-558).

Eserin bir giriş bölümü vardır. Bölümlerin her biri “bâb” şeklinde nitelenen beş farklı kitaptan derlenmektedir. Eserin giriş bölümünde, eserdeki hikâyelerin nasıl meydana geldiği anlatılmaktadır. Bununla beraber kitap, içinde yer alan beş ana hikâye ve hikâyelerin içlerinde de birer alt hikâye barındırmakta, girift bir hikâye yapısı göze çarpmaktadır (Çağdaş, 1962, s. 5-7).

Bu masallar kitabının ilk çevirisi, eserin ün kazanmasıyla, 6. yüzyılda ilk kez Pehlevî dilinde yapılmıştır. Sasanî hükümdarı, Hekim Berzuye’yi kitabı çevirmesi için Hindistan’a göndermiştir. Hekim Berzuye de ünü yayılan bu eseri gizlice kopya ederek Pehlevîce’ye çevirmiştir. Süryanice, Arapça ve Farsça’ya da çevirileri yapılan eserin, Arapça çevirisi İbn Mukaffâ’ya aittir. Bu çeviri üzerinden Farsça’ya, tahmini 1150 tarihinde, Nasrullâh tarafından çevrilen eser, Gazneli Sultan Behram Şah’a sunulmuştur. 16. yüzyılda ise, Kelile ve Dimne’nin ünü devam etmiş ve farklı bölüm eklemeleri yapılmıştır. Kanuni Sultan Süleyman’a sunulmak üzere, Hümayûnname adı ile Osmanlı Türkçesi’ne de çevrilen bir eser mevcuttur (İnal, 1995, s. 43).

Kelile ve Dimne’nin farklı nüshaları çeşitli koleksiyonlara ve kütüphanelere dağılmış, günümüze ulaşan en erken tarihli nüshaları 13. yüzyıla aittir. Bu dönemde Selçuklu Türkleri geniş bir coğrafyaya hakimdir. Dönemin zamanımıza gelen el yazmaları ise bu geniş coğrafyadan gelmektedir. Bu eserlerin bir kısmının nereye, kimin tarafından ve kim için yapıldığına dair kayıtları bulunmamakla beraber çoğunun yapıldığı merkez de belli değildir (İnal, 1995, s. 18-44).

Konu ile ilgili yapılan literatür taraması sırasında bu yüzyıldan günümüze gelen iki farklı Kelile ve Dimne nüshasının da yer ve üsluplarının kesin olarak bilinmediği görülmüştür. Bu nüshalardan biri Topkapı Sarayı Müzesi Kütüphanesi’nde bulunan H. 363 nolu Kelile ve Dimne nüshası diğeri ise, Bayerische Staats Bibliothek’de bulunan Munich 616 nolu Kelile ve Dimne’dir. Araştırma sırasında bu iki yazmanın üslup ve tarihlendirilmesine ait detaylı bir çalışma yapılmadığı tespit edilmiştir. Bu açıdan bakıldığında, çalışmanın literatürde bulunan bu boşluğu doldurulma noktasında katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Makalede öncelikle Bağdat Okulu minyatür üslubu, döneme ait minyatür örnekleri üzerinden açıklanmış ve döneme ait yazmalarda bulunan minyatürlerin motif, kompozisyon ve uygulama teknikleri irdelenmiştir. Akabinde incelenen, dönemi belli olmayan, bu iki yazmanın minyatürlerinde bulunan motif, kurgu ve kompozisyon benzerlikleri, Bağdat Okulu’nda yapıldığı bilinen Diokorides’in De Materia Medica’sı (Ayasofya 3703) ile Schefer Hariri (Arabe 5847) karşılaştırılmıştır. İç ve dış mekân, doğa tasvirleri, insan ve hayvan figürleri, sayfa tasarımı, renk kullanımı ve kompozisyon anlayışı bakımından irdelenen bu iki Kelile ve Dimne yazmasının Bağdat Okulu’na ait olabileceği düşünülmüş, tarihi belli olmayan incelediğimiz bu iki yazmanın Bağdat Okulu üslubu ile resmedildiği düşüncesi, minyatürler üzerinden kompozisyon, düzen,

detay ve uygulama benzerlikleri ile gösterilmeye çalışılmıştır.

2. BAĞDAT OKULU MİNYATÜR ÜSLUBU

İlk Türk-İslam minyatür üslubu Selçuklu Türklerinin Anadolu'ya yayılmasıyla doğmuş ve Selçuklu Türkleri Bağdat'ta ilk İslâm minyatür okulunu açmıştır (Bektaşoğlu, 2009, s. 48). Bu minyatür okulu ise, Bağdat Okulu olarak bilinmektedir. Ancak bu dönemden elimize geçen minyatürlerin genelinden ziyade belli özellikler taşıyanlara yapılan bu sınıflandırma esasta Selçuklu minyatür sanatının bir kısmını kapsamaktadır (Yurdaydın, 1957, s. 182).

Selçuklu imparatorluğu, 1220-58 yılları arasındaki Moğol fetihlerine kadar İran, Mezopotamya ve Anadolu'da hâkimiyet kurmuştur. Bu hâkimiyetin geniş bir coğrafyaya yayılması ve dönem içerisinde üretilen el yazması eserlerin birbirinden uzak merkezlerde yapılması, çeşitli üslup farklılıklarını da beraberinde getirmektedir. Bu farklılıklar üzerinde sanat tarihçilerin yaptığı çalışmalar neticesinde "Selçuklu Çığı" da denilen bir genel minyatür üslubu ve onun farklı özelliklerini yansıtan okullar meydana gelmiştir (Yetkin, 1963, s. 9).

Hüseyin G. Yurdaydın Selçuklu çatısı altındaki üslupları, kapsadığı geniş coğrafya dolayısıyla, İran bölgesinde gelişmiş olan eserler, Halep bölgesine ait olan eserler ve Bağdat civarında gelişmiş olan eserler diye üç ayrı grupta ele almıştır.

Bağdat dolaylarında yapılan minyatürlerin oluşturduğu Bağdat Okulu'na ait özellikleri ise, gerçekçi karakterlere sahip olmaları ve bu yaklaşımı süslemeci bir tavırla aktarmaları, herhangi bir zemin kullanmadan doğrudan kâğıda yapmaları olarak tanımlamıştır (Yurdaydın, 1957, s. 190).

Okula ait olduğu düşünülen bu çalışmalarda kullanılan renkler, gelişmiş bir desen anlayışı ve ifadeli yüz çizgileri ile çerçeve içine alınmamış metni resimleyen minyatürlerin genellikle satır aralarında bulunması, bu okulun geleneksel ifade biçimini oluşturur. Makalemize konu olan Kelile ve Dimne el yazmalarındaki minyatürlerin de bu okulun geleneksel öğeleri ile benzerlik taşıdığı görülmektedir. Kimin tarafından, nereye ve kim için yapıldığına dair kayıtları bulunmayan bu el yazmalarını, Bağdat Okulu özellikleri içerisinde değerlendireceğiz.

Bununla beraber okula ait olduğu bilinen Diokorides'in De Materia Medica'sı (Ayasofya 3703) ile Schefer koleksiyonuna ait olduğu için, Schefer Hariri'si adını alan (İnal, 1995, s. 34) (Arabe 5847) Makamat minyatürleri arasındaki fark ve benzerlikleri inceleyeceğiz.

Hugo Buchtal'ın da bahsettiği gibi Bağdat Okulu genel özelliklerine baktığımızda, minyatürlerin çoğu birkaç bitkiyi taşıyan ince bir çimen şeridi zemini barındırmaktadır. Minyatürlerde arka plan yoktur. Figürler boş alan içerisinde genelde de çerçevesiz olarak konumlanmışlardır. Mimari yapılar ufak detaylarla verilmiş, bu yapılarda günlük hayattan sahneler ve dönemin günlük objeleri kullanılmıştır. İnsan figürleri sakallı, baş kısımları altın hâlidir. Bizans geleneğine göre de yüzler çoğunlukla profildendir. Figürlerde el, kol ve bacak hareketleri oldukça sık gözlemlenmekle beraber, yürüyen figürlerin dizleri büküktür. Kıyafet kıvrımları oldukça belirgindir. Bizans altyapılı kıyafet detaylarının iç süslemeleri Doğu etkili desenlerden oluşmaktadır. Kompozisyonlar son derece hareketlidir. Renklerde yeşil, mavi, kırmızı ve pembe

gibi canlı renk çeşitliliği bulunmaktadır (Buchtal, 1942, s. 18-39).



Şekil 1: Dioskorides Materia Medicası- Freer Gallery, Washington DC, Abdullah ibn Fadl, 1224, Bağdat.

Kaynak: Buchtal, 1942, s.22

Bağdat Okulu'na ait olarak nitelendirilen Ayasofya 3703 kodlu şu anda Süleymaniye Kütüphanesinde bulunan eseri incelediğimizde, eserin kolofonunda tarih, yazar ve nakkaş ismi bulunmaktadır. Receb 621 H./ 1224 M. Yılında Abdullâh ibn Fadl tarafından yapılmıştır. Eser tam nüshadır. Ancak bugün minyatürlerinin büyük kısmı çalınıp yurt dışındaki özel koleksiyonlara dağılmıştır (İnal, 1995, s. 20). Eserin çalınan nüshalarından Freer Gallerydeki ve Alpine, N, J. Brunnett Koleksiyonundaki örnekleri kitaba dahil olmadıkları için varak numarası içermemektedirler.

Eserin Washington Freer Gallery'deki örneğini incelediğimizde, (bkz. Şekil 1). Figürlerin arka planlarının boş, çerçevesiz ve hatta zeminsiz olduklarını görmekteyiz. Karşılıklı konumlandırılan figürlerin el, yüz ve kol hareketleri bulunmakta, merkezde yerleşen bitkinin iki yanında simetrik konumlanmışlarsa da yine figürlerin el, yüz ve kol konumlandırılmaları kompozisyona hareketli bir etki katmaktadır. Profilden çizilen sakallı yüzleri ve başlarındaki haleler yine Bağdat Okulunun genel özellikleri arasındadır. Zengin kumaş kıvrımları ve iç süslemelerindeki desenler de yine okulun özelliklerini belirginleştirmektedir.



Şekil 2: Dioskorides Materia Medicası- Alpine, N, J. Brunnett Coll. Abdullah ibn Fadl, 1224, Bağdat

Kaynak: Buchtal, 1942, s.24

Eserin Alpine, N, J. Brunnett Koleksiyonundaki bir diğer örneğine baktığımızda ise, (bkz. Şekil 2) ilk bakışta dikkatimizi sade mimari anlatım çekmekte ve yine arka planın da kağıt renginde olduğunu görmekteyiz. Dönemin günlük yaşantısını yansıtan objelere yer verilmiştir. Simetrik olarak kurgulanan kompozisyonun merkez bölmesinde bulunan figürler ile sağ ve sol bölümlerdeki figürlerin merkeze doğru yönelen hareketleri, başlarındaki haleler ve profil çehreleri ile kıyafet detayları yine dönemin özelliklerini yansıtmaktadır.



Şekil 3: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 90r, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Bağdat Okulunda yapıldığı düşünülen esere verilebilecek en belirgin diğer örnek ise, Paris Bibliothèque Nationale'de bulunan Arabe 5847 no.lu Schefer Haririsi'dir. Schefer Koleksiyonuna ait eser 1237 tarihini taşır. Yahya ibn Mahmud el-Vasitî adlı bir nakkaş tarafından yapılmıştır. Eserde 99 minyatür bulunmaktadır. Nakkaşı belli olan sayılı yazmalardan biri olan eserin nakkaşının, Bağdat'a yakın Vâsıt şehrinde olduğu bilindiği için eserin Bağdat'ta resimlenmesi büyük olasılıkla taşır (İnal, 1995, s. 35). Pek çok araştırmacı da bu eseri Bağdat Okulu ile ilişkilendirmektedir.

Arabe 5847 no.lu eserin, 90r sayfasındaki minyatürde, (bkz. Şekil 3) bitkileri taşıyan yeşil çimen şeridi zemin tanımlaması için kullanılmaktadır. Onun dışında arka plan boş ve çerçevesizdir. Figürler profilden, kimisi de 3/2'lik yan açıyla resmedilmiştir. Gördüğümüz üç figürden birinin merkezde, diğerlerinin sağ ve solda, merkezdeki figüre yönelik konumlanması simetrik bir kompozisyon yapısını oluşturmaktadır. Yüz el ve kol hareketleri bulunan figürlerin simetrik olmayan düzenlemeleri ise kompozisyonda dinamik bir etki arayışını hissettirmektedir. Uzun elbiselerin hareketli etek uçları ve pantolon kıvrımları son derece detaylı şekilde resmedilmiştir. Kullanılan renkler mavi, yeşil, kırmızı ve pembe. Başlıklarda ve figürlerin kollarındaki detaylarda altın kullanımı karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 4: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 117v, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Yine figürlerin iki yanda konumlandığı 117v sayfasındaki minyatüre baktığımızda, (bkz. Şekil 4) zemindeki yeşil çimen şeridi ile çerçevesiz ve arka plan öğeleri barındırmayan minyatür de Bağdat Okulunun özelliklerini vurgulamaktadır. Merkeze doğru birbirlerine bakan iki figürün sol taraftakinin el hareketlerine karşın, sağ taraftaki figürün düz duruşu dikkat çekmektedir. Sol taraftaki figürün sağ taraftaki figüre hitap eder vaziyette ve bu hitabı el ve kol hareketleri ile beraber yüz mimikleri ile de pekiştirerek yansıtan nakkaşlar, kompozisyondaki bu zıt hareket dengesini, figürlerin arkalarında konumlanan ağaçlarla da desteklemişlerdir. Sağ tarafta

hareketsiz duran figürün arkasındaki ağaç figüre doğru bir eğim yaparak kompozisyonun sağ tarafında dinamik etki oluştururken, sol tarafta hareketli figürün etkisi arkasında dik duran ağaç ile dengelenmiştir. Ağaçların yaprak ve gövdelerindeki detaylar ise yine titizlikle işlenmiştir. Bitki çeşitliliği bakımından Dioskorides Materia Medica'da bulunan çeşitlilikten örnekler barındırmaktadır.



Şekil 5: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 121r, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Sayfa 121r' de bulunan bu minyatür de (bkz. Şekil 5) yine merkezde bulunan bir ağacın bize simetrik bir etki uyandırmasının yanı sıra, doğa detayları oldukça baskın olan bu minyatürde ağaç dallarının kıvrımları, hayvan figürlerinin yerleşimi ve diagonal konumlandırmalar ile oldukça çeşitli bir hareketlilik sunmaktadır. Diagonal ve dairesel hareketli kompozisyonlara sahip Schefer Hariri'sini incelerken Bağdat Okuluna ait bir diğer özelliğin de bu kompozisyon şekli olduğunu düşünmekteyiz.

Kompozisyonadaki meyve ve sebze çeşitliliğine baktığımızda ise, bakla şeklindeki gövdeleriyle, portakal ve nar ağaçlarının Dioskorides minyatürlerinde de karşımıza çıkmakta, bu da iki eser arasındaki benzerliklerden kabul edilmektedir (Buchtal, 1942, s. 35). Hikâyenin akışına göre Ebu Zeyd ile El Haris'in birlikte çıktıkları seyahatte fırtına çıkması üzerine gemileri hasar görür ve bir adaya sığınır. 121r'de görülen ise bu adanın ta kendisidir (Ettinghausen, 1962, s. 122). Nakkaş adayı bir su kenarında gibi gösterip alt kısma deniz vurgusu yapmıştır. Yine deniz alanını oluşturan kompozisyonun 1/3'lük alt kısmının da dışı yeşil çimen şeridi ile çevrilidir. Üst kısmındaki alan ise, çeşitli ağaçlar, ağaçlarda maymun ve kuşlarla tasvir edilmekte, ada bir hayal alemini yansıtmaktadır. Sol kenarda yer alan bir gemi burnu ve demir alan bir Habeşi ile seyahat ettikleri teknenin tasviri göze çarpmaktadır (İnal, 1995, s. 36).

Orta merkeze konumlandırılan selvi ağacının iki yanına simetrik olarak konumlandırılan ağaçlar ve alt kısımda bulunan denizin içindeki balıkların dizilişi, nakkaşın temelde kurguyu simetrik olarak planladığını bize göstermektedir. Bu plan üzerine yerleştirilen hayvan figürleri de boşluk doluluk dengesi gözetilip bazı alanlarda simetrik bazı alanlarda asimetrik yerleştirilmiş, kullanılan asimetrik yerleştirmeler minyatüre dinamiklik katmıştır. Yine cetvelsiz bir kompozisyon olan eserin, Bağdat Okulu özelliklerinden yeşil çimen şeridi kullanma durumu, minyatürde deniz tasviri olmasına rağmen uygulanmıştır.



Şekil 6: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 122v, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

122v'deki minyatürde ise doğum sahnesinin anlatıldığı hikâyenin tasviri bu kez bir mekân içerisinde karşımıza çıkmaktadır ancak mekânın arka planı yine renksizdir. Mekân tasviri kendi içinde yatay ve dikey bölümler şeklinde gerçekleştirilmiştir. Alt ve üst olmak üzere ikiye ayrılan kompozisyonun merkezindeki büyük bölümler hikâyede bulunan ana öğelerden oluşmakta, yan öğeler ise, kenarlardaki küçük bölümlerde tasvirilenmektedir. Dikey ve yatay mimari bölünmelerin statik etkisinin yanında, dairesel hareketlerle kompozisyonda hareketi yakalayan, perde ve kubbe hatları bulunmaktadır. Mekânın süsleri oldukça detaylı olup, yazmadaki figürlerin kıyafetleri ile paralellik göstermektedir. Ağırlıklı olarak rumi motifi kullanımı vardır. Figürlerin alt ve üst mekânlarda merkeze dik şekilde konumlanmaları ve yan alanlardaki figürlerin merkeze doğru eğimli hareketleri, dikkatleri merkeze çeken bir algı yaratmakta ve böylece hikâyedeki olay örgüsünün anlatımı pekişmektedir. (bkz. Şekil 6) Bu minyatürde rastladığımız mimari çerçeve, Metropolitan Müzesinde bulunan Ayasofya 3703 no.lu yazmaya ait 1224 tarihli Dioskorides yazmasının yaprağı ile aynı karakteri göstermektedir (İnal, 1995, s. 37). (bkz. Şekil 2) Figürlerin tipleri, kompozisyondaki hareketlilik, kıyafet ve iç mekân bezemeleri de yine Bağdat Okulu'nu işaret eden diğer öğelerdendir.

İncelediğimiz bu eserlerin, Bağdat Okulu İslam minyatür sanatının önemli dönemlerinden birine ait olması ile birlikte kendine has özellikler barındırdığını da gözlemlemekteyiz. Bu dönemde minyatürlerin çerçevesiz olarak resmedilmesi en genel özellik olmakla beraber, nakkaşların mekân tasvirlerinde bile hemen hemen tek boyutta ilerlediği görülmektedir. Mekanlar sadece konuyu anlatmaya yardımcı olmak adına bölümlere ayrılarak resmedilmiştir. Saray hayatından çıkıp, halkın günlük hayatını konu alan resimlerde, günlük objeler ve halk tiplerinin bulunması bu dönemde belirginleşen genel bir özelliktir. Figürlerin hareketli duruşlarından artık kompozisyonların ritmik bir ifade şekline ulaştığını anlamak mümkündür. Bu hareketlilikle kompozisyonlar içinde figürlerin birbiri ile samimi iletişimi vurgulanmıştır. Konuları itibarıyla hikâye ve görseller arası genel bir bütünlük sağlanması yine bu dönem görülen başlıca özellikler arasındadır.

3. MUNICH STAATSBIBLIOTHEK, COD.616 VE TSMK H.363 NUMARALI KELİLE DİMNE YAZMALARI

Makalemize konu olan, nerede, kim tarafından ve ne zaman yapıldığı kesinlik taşımayan TSMK H. 363 ve Munich 616 numaralı Kelile ve Dimne el yazmalarının da 13.yy. civarlarında Selçuklu Türklerinin hâkim olduğu geniş coğrafyada yapılmış olduğu göz önüne alınarak, Bağdat Okulu özellikleri doğrultusunda benzerlik ve farklılıklarını irdeleyeceğiz.

TSMK H. 363'deki eser, 12. yüzyılda yapılan Farsça çeviridir. Bu çeviri İbn Mukaffa'nın Arapça çevirisinin üzerinden Nasr Allah b. Mahmud b. Abd al-Hamid tarafından yapılmıştır. Eserin sonundaki bölümler eksiktir. Bu yüzden kopya tarihi ve yeri ile ilgili bilgimizin olmamakla beraber, büyük ihtimalle 13. yüzyıl sonunda hazırlandığı düşünülmektedir (Çağman ve Tanındı, 1979, s. 11).

Ahârlı kâğıttan oluşan eser, 195 yapraktır. Sayfaların her biri 23cm boyunda ve 15cm enindedir. Sayfaları sanat değeri taşımadığı düşünülen harekesiz nesih hat ile yazılmış, 13cm uzunluğunda 19 satırdan oluşmaktadır. Cetveller çift sıra kırmızıdır. Söz başları yaldızlı ve yer yer renklidir. Eserde 124 adet minyatür bulunmaktadır (Karatay, 1961, s. 43).

Özellikle kırmızı zemin etkisi açısından, Şiraz'da yapıldığı düşünülen eserin, yapılış tarihi ve yeri belli değildir. Güner İnal, 'Türk Minyatür Sanatı' kitabında eseri kategorize ederken, 14. yüzyılda Şiraz'da yapılmış eserler arasına almıştır. Kırmızı zeminli oluşu dolayısıyla eseri, İncü devri minyatürleri arasında göstermektedir (İnal, 1995, s. 106).

Ancak eserin ikonografik açıdan 14. yüzyıl Memlük Kelile ve Dimne'lerinden de farklı olduğunu düşünen İnal, Or. 13506 no.lu British Museum tarafından satın alınan bir başka Kelile ve Dimne yazmasının minyatürleri ile TSMK H. 363'ün yakınlıklarına dikkat çekmektedir. Özellikle kırmızı zeminleri dolayısıyla her iki yazmanın minyatürlerinin Selçuklu ve İncü üsulları taşıdığını belirtmektedir (İnal, 1995, s. 107).

Eserde yer alan tipik Selçuklu yüzleri ve rumi motiflerinin kullanım şekilleri, figürlerin zeminde ya da tek renk zemin üzerinde resmedilmesi açısından Varka ve Gülşah minyatürleri ile benzerdir. Bir başka araştırmacı E. J. Grube ise, Konya veya Musul'da yapılmış olabileceği kanısını ileri sürmüştür (Grube, 1990-1991, s. 301-481).

Eserin minyatürlerine bir de Bağdat Okulu'nda resmedilmiş minyatürlerden kıyasla baktığımızda, birkaç bitkiyi taşıyan ve aynı zamanda zemin çizgisi görevi gören yeşil çimen şeridi, minyatürlerin arka plan kırmızı renkte bile olsa mekân kaygısı gütmeden yapılması, mimari detayların kabaca hatlar şeklinde verilmesi ve yer yer minyatüre çerçeve teşkil etmesi bakımından benzerlik göstermektedir. Minyatürlerde kullanılan objeler günlük hayattan yansıtılmıştır. İnsan figürlerinin hemen hepsinde haleler bulunmakta yüz tiplerinin, mimik farklılıkları da eserde yer alan minyatürlerin belirleyici unsurlarındandır. Kıyafet kıvrımları ve iç bezemelerinde kullanılan motiflerin renk ve biçimleri de yine Schefer Haririsi ile benzerlikler göstermektedir. Arka planlarda kullanılan kırmızı rengin baskınlığının dışında minyatürlerde kullanılan renk tonları da yine bu okulunkilerle benzerlikler taşımaktadır. Kompozisyonlardaki merkezi anlatıma kıyasla figürlerin hareketlilikleriyle yakalanan hareketli etkiler

de yine yer yer kendini göstermektedir.



Şekil 7: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363., 41a

Eserin 41a sayfasındaki minyatürde tıpkı Schefer Hariri 117v'deki figür yerleştirme düzeni gibi karşılıklı iki figürün konumlandığını görmekteyiz. Simetrik yerleştirilen figürler her iki eserde de jest, mimik hareketleriyle hareketli bir etki yakalamıştır. Bu eserdeki minyatürde bu duruma ek olarak figürlerin ayakta değil oturmuş olduklarını belirten bacak hareketlerinin kıvrımları da yine hareketli bir kompozisyon etkisi sağlamaktadır (bkz. Şekil 7).

Figürlerin başlarındaki haleler yine okula özgü etkilerdendir. Kumaş kıvrımlarının ardındaki iç desen süslemeleri de yine Schefer Hariri'de rastladıklarımızla benzerlikler taşımakta gerek renk gerek işleniş olarak benzer kurguları içermektedir. Arka plan kırmızı ile doldurulmuş olsa da burada da arka plan kaygısı güdülmemiş, günlük hayattan objeler kalan boşluklara lekesele bir şekilde yerleştirilmiştir.



Şekil 8: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363., 54b

Yine merkeze eğilimli iki figürün merkezde bir başka hareketle bulunduğu 54b sayfasındaki minyatürde, Schefer Hariri 90r'deki gibi bir yerleşim düzeni görülmektedir (bkz. Şekil 8). Hikâyenin gerektirdiği üzere tasvirde bulunan yılanın S kıvrımlı dönüşü ve üst kısma konumlandırılan karga, merkez kısımda yukarıya doğru bir sivrilme oluşturmuştur. Bu alanda bulunan karga, merkezde bulunan bitkinin eğimiyle paralel doğrultuda sola doğru yönelmiştir. Eserdeki pek çok minyatürde bulunan ve bu esere özgü olan bir özellik ise, metin arasına yerleştirilen minyatürlerin bazılarında olan farklı çerçeve yerleşimleridir. Bu minyatürde de çerçevenin üst

kısma doğru ayrı bir bölme gibi köşelerden kesildiğini görmekteyiz. Figürlerin kıyafet ve yüz detayları, başlarındaki haleler yine okula ait özelliklerle benzerlikler içermektedir. Bu eserdeki hale kullanımı ise, neredeyse esere özgü bir özellik şeklinde karşımıza çıkmakta ve hemen her figürde bulunmaktadır. Bunun yanı sıra kuşlarda ve maymunlarda da hale kullanımı bu eserde dikkatimizi çekmektedir.



Şekil 9: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363. , 151a

Eserde ana bölümlerden biri olan Kaplumbağa ve Maymun hikâyesinin de birden fazla minyatürde detaylı bir şekilde işlendiğini görmekteyiz. Hikâyenin detaylıca işlendiği minyatürlerden biri olan 151a sayfasına baktığımızda (bkz. Şekil 9), Schefer Haririsi 121r (bkz. Şekil 5) ile olan benzerlikleri karşımıza çıkmaktadır. Benzer bir olay kurgusu içerisinde kompozisyon yatayda ikiye bölünmüştür. Alt kısımda yer alan mavi alanda deniz, dalga detayları ve balıkların benzerliğinin yanı sıra bu alanı çevreleyen yeşil çimen şeridi de yine karşımıza çıkmaktadır. Üst kısımda yer alan ağaç dallarının kompozisyondaki dağınık yerleşimlerinin benzerliğinin yanı sıra yine gövde ve dal detaylarındaki benzerlikler de oldukça açıktır. Hikâyenin ana karakteri olan maymun ve kaplumbağa birbirlerine asimetrik olarak yerleştirilmiş, hareketli bir etki ile karşımıza çıkmaktadır. Hale kullanımı ise Schefer Hariri'sindekinden farklı olarak bu minyatürde maymun figüründe kullanılmaktadır. Bitkilerin renkli çiçekleri ise altın ile bezenmiştir.



Şekil 10: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363. , 135a

Eserde mekân tasvirleri ise, 135a sayfasındaki minyatürden örnekle, yine Schefer Hariri'sinde olduğu gibi (bkz. Şekil 6) bir çok bölme içerisinde birden fazla mekân verilerek gerçekleştirilmiştir. Hırsız ve şeytanı konu alan hikâyede minyatürün kompozisyon kurgusu 3 farklı mekâna bölünmüştür. Yatayda üst kısma denk gelen alanda ev sahibinin hareketli duruşu kompozisyonun dinamiğini sağlarken, alt kısım da iki bölüme ayrılmış sağ tarafta bulunan iki figür simetrik bir yerleşimde resmedilmiş ve el kol hareketleri oldukça etkindir. Sağ tarafta ise şeytanın

yerleşimi üst kısımdaki etkiyi desteklemektedir. Mimari anlatımı sade olmakla beraber günlük objeler de yine arka plan kaygısı güdülmeksizin yerleştirilmiştir. Figürlerin haleleri, kıyafetlerdeki kıvrım ve motif detayları ile yüzler de yine okulun özelliklerine paralel şekilde minyatürde görülmektedir (bkz. Şekil 10).

Makalemizde Bağdat Okulu çerçevesinde inceleyeceğimiz bir diğer eser ise, Bayerische Staatsbibliothek'de bulunan Munich 616'dır. Munich 616 da, İbn Mukaffa'nın çevirisidir. Eser 18. yy'da Yahudi birinin eline geçmiş ve Avrupa'ya gelmiştir. Fransız ortantalist J.J. Marcell'e ve ordan Kral Maximilian II. Joseph von Bayern satın almış ve Bayern Kütüphanesine hediye etmiştir (Bothmer, 1981, s. 21).

Eser 25.5x18.5 cm büyüklüğündedir. 15 bölüme ayrılmıştır. 73 adet minyatür vardır. Metin 17 satırdan oluşmakta ve 21x13 cm uzunluğundadır. İlk 16 sayfa ve f. 92, 93, 115, 121, 122 ve 123 beyaz dokulu kâğıt şeklinde yeni dönem eklemeleridir (Grube, 1990-1991, s.3 01-481). Minyatürlerin çoğu kötü durumda ve kapsamlı bir şekilde yeniden boyanmış, minyatürlere eklemeler yapılmış farklı üslupta çizimlerle sonradan müdahaleler olmuştur. Eserin kolofonu bulunmamakla beraber kim için ne zaman hangi tarihte yapıldığı belli değildir. Grube ise, eserle ilgili olarak 1354 tarihli Oxford (Pococke 400) ile benzerliklerinden bahseder ve genel olarak 8 ile 14. yy arasına tarihlendirir (Grube, 1990-1991, s. 375).

Eserin tarihlendirilmesi konusunda Walzer'in bu yazmayı diğer Memlûk örnekleriyle karşılaştıran yazısı çıktığından beri 14. Yüzyıl'a tarihlenmesi genel kabul görmüştür. El yazmasının en eksiksiz çalışması, 39 resmi de gösteren Bothmer'e aittir (O'Kane, 2003, s. 221). Bu eserle ilgili olarak Güner İnal ise, eserin minyatürleri ile bilinen en eski Kelile ve Dimne yazması olan Arabe 3465'in üslup benzerliği olabileceğini söyler. Yazmanın Selçuklu özelliklerini muhafaza ettiğine de dikkat çekmektedir (İnal, 1995, s. 83).

Makalemizde Bağdat okulu özellikleri açısından kıyasladığımız Bayerische Staatsbibliothek'de bulunan Munich 616'nın kompozisyon kurgusu, yalın tasvirlenen mekanları, zeminlerdeki yeşil çimen şeridi, arka plansız yerleştirilen figürleri, figürlerin tasvirlerindeki yüz tipleri ve nispeten hareketli duruşları ile bu okula ait olabileceğinin sorgulanması gerektiğini düşünmekteyiz. Bezeme detaylarının ise daha kaba bir şekilde yapıldığı farklı bezeme unsurlarının kullanıldığı açıktır. Eserin bazı minyatürlerinde figürler üzerindeki oynamalarla beraber desenler üzerinde de oynanmış olunabileceği ihtimaller arasındadır.



Şekil 11: Kelile ve Dimne, Munich, Staats Bibl., cod. 616, 128v

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Figürlerin kompozisyondaki konumları bakımından incelediğimiz sayfa 128v'deki minyatürde, arka planın olmayışı, basit bir çerçeve ile belli edilen iç mekân sınırlamasının aynı zamanda minyatüre çerçeve teşkil etmesi, figürlerin el kol hareketleri ve yüz şekilleriyle yine başlarında hale kullanımı Bağdat Okulu'na ait özellikler çerçevesinde değerlendirilebilmektedir. Kompozisyonda merkezde yer alan günlük bir sehpa ve üzerindeki obje resmedilmiştir. Simetrik şekilde yine sağ ve solda figürlerin merkeze eğilimleri, hareketli duruşlarıyla kompozisyona dinamik etki katmaktadır. Figürlerin kumaş kıvrımları ve iç bezemeleri konusunda zayıf kalan minyatürde, başlardaki hale kullanımı da dikkat çekmektedir. Sağdaki figürün profilden resmedilmesi ve sakallı tasvirleri diğer eserlerde olduğu gibi bu eserde de karşımıza çıkmaktadır (bkz. Şekil 11).



Şekil 12: Kelile ve Dimne, Munich, Staats Bibl., cod. 616., 98v

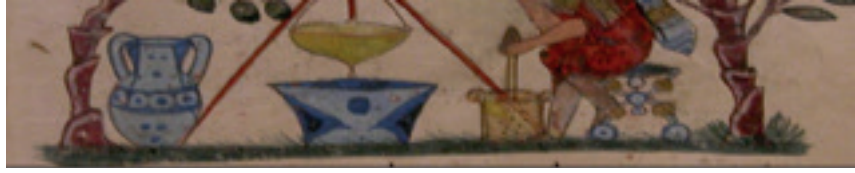
Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

TSMK H. 363'de detaycı bir anlatımla tasvirlenen hikâyenin, bu el yazmasındaki karşılığı olan 98v minyatürüne baktığımızda ise çerçevesiz ve arka plan kaygısı güdülme bir kompozisyonda dairesel yerleştirme dikkat çeker (bkz. Şekil 12). Kompozisyonun hareketliliği ve dairesel vurguları sebebiyle Schefer Hariri'ye benzediği söylenebilir. Deniz alanı yine bu minyatürde de yeşil çimen şeridi ile çevrelenmiştir. Kompozisyondaki dikey konumlanan ağaçlar hareketli dalları ile göze çarpar. Çiçek detayları kırmızı ile renklendirilmiştir. Hikâyenin baş kahramanlarından olan maymunun büyük çizilmesi burada akla başka sorular getirmekle beraber kaplumbağa ile olan ilişkisi TSMK H. 363'deki gibi asimetrik bir kurgu ile düzenlenmiştir. TSMK H. 363'e kıyasla maymunun başında hale bulunmamaktadır.

4. MS, COD.616 VE TSMK H.363 YAZMALARININ, BAĞDAT OKULU ÜSLUBU İLE KARŞILAŞTIRMASI

Bağdat Okulu'na ait olan eserler ile tarihi, yapıldığı yer ve kim için yapıldığı belli olmayan iki Kelile ve Dimne nüshasının Bağdat Okuluna ait olabilecekleri konusundaki değerlendirmizde, kompozisyon, renk ve motif bakımından benzerlikleri ve farklılıkları detaylı bir şekilde incelenmiştir. Karşılaştıracığımız minyatürleri seçerken iç mekân, dış mekân, figür ve doğa unsurları bakımından zengin ve belirleyici sayfalar seçmeye özen gösterilmiştir.

Minyatürlerde zemin görevi gören yeşil çimen şeridi ve arka plansızlık tüm eserlerde bulunan ortak özelliktir (bkz. Şekil 13-16).



Şekil 13: (Zemin Detayı) Dioskorides Materia Medicası, New York, Metropolitan Museum
Kaynak: Buchtal, 1942, s.26



Şekil 14: (Zemin Detayı) Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 130r, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).



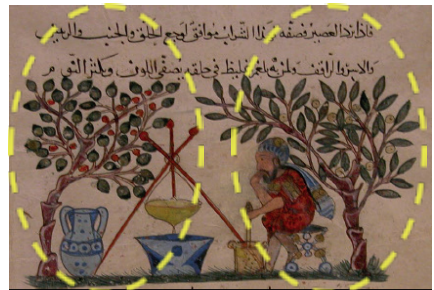
Şekil 15: (Zemin Detayı) Kelile ve Dimne, Munich, Staats Bibl., cod. 616, .62v

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).



Şekil 16: (Zemin Detayı) Kelile ve Dimne, TSMK H. 363., 44b

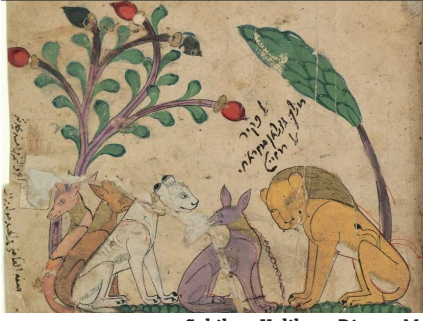
Minyatürlerde kullanılan doğa tasvirlerinin bir diğer ögesi olan ağaçlar, kompozisyonların kur-
gu düzenlerine yardımcı olan öğelerden en önemlisidir. Ağaçlar kompozisyonda sağ ve sol
kenarlarda kullanılmış bu da minyatürlerde sınırlayıcı ve hizalayıcı bir çerçeve etkisi oluşturu-
muştur (bkz. Şekil 17-20).



Şekil 17: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363, 44b

Şekil 18: Dioskorides Materia Medicası, New York, Metropolitan Museum

Kaynak: (Buchtal, 1942, s.26)



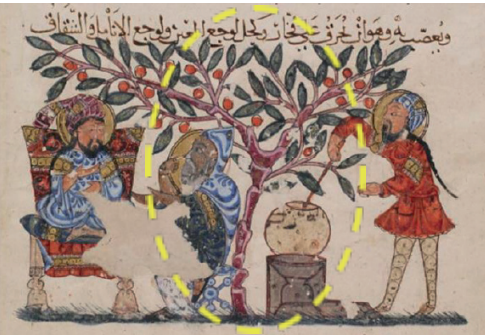
Şekil 19: Kelile ve Dimne, Munich , Staats Bibl. , cod. 616. ,62v

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 20: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 117v, 1237

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Dört yazmaya genel olarak baktığımızda ağaç uygulamalarındaki benzer üslup dikkat çekmektedir. Kompozisyondaki yerleşim şekillerine göre, büyük ağaçlar merkezde kurgulanan bir biçimi oluştururken (bkz. Şekil 21-24), ince uzun ağaçlar da yaygın olarak figürlerin arkalarında, genelde kompozisyonların sağ ve sol köşelerinde figür hareketlerine destekleyici bir etki olarak kullanılmıştır (bkz. Şekil 25, 26).



Şekil 21: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363. , 51b

Şekil 22: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 130r, 1237

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 23: Kelile ve Dimne, Munich , Staats Bibl. , cod. 616.

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 24: Dioskorides Materia Medicası, Washington, Freer Gallery



Şekil 25: (Ağaç Detayı) Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 117v, 1237

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 26: (Ağaç Detayı) Kelile ve Dimne, Munich , Staats Bibl. , cod. 616.

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Ağaçların köklerine baktığımızda ise, eserlerde ortak özellik olarak gördüğümüz ilk şey pembe rengin iki tonuyla detaylandırılmış olmalarıdır. Burada rengin alt grup tonlarının beraber kullanılmalarının yanı sıra ağaç dokusunun detaylı bir biçimde verilmeye çalışılması da dikkat çekicidir. Ağaçların formları ise bu dört eserde de yine Bağdat Okulu başlığı altında ortak benzerlikleri barındırmaktadır. Merkezde bulunan ağaçlarda girift dal düzenlemeleri ve meyvelerin kırmızı yuvarlak olarak ağaçlardaki dizilimi de yine gözümüze çarpan benzer unsurlardır (bkz. Şekil 27-30).



Şekil 27: (Ağaç Detayı) Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 56r, 1237

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 28: (Ağaç Detayı) Kelile ve Dimne, Munich , Staats Bibl. , cod. 616

Kaynak: (https://bildsuche.digitale-sammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 29: (Ağaç Detayı) Kelile ve Dimne, Munich , Staats Bibl. , cod. 616

Kaynak: (https://bildsuche.digitalesammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 30: (Ağaç Detayı) Dioskorides Materia Medica, Washington, Freer Gallery

Kaynak: Buchtal, 1942, s. 24

Ağaçlar dışında diğer önemli doğa tasviri olan su öbeklerinin resmediliş şekli de benzerlikler göstermektedir. Dioskorides yazmasındaki deniz dalgalarının helozonik kurgusu (bkz. Şekil 31) ile TSMK yazmasındaki deniz kurgusu aynı mantıkta yapılmıştır (bkz. Şekil 32).



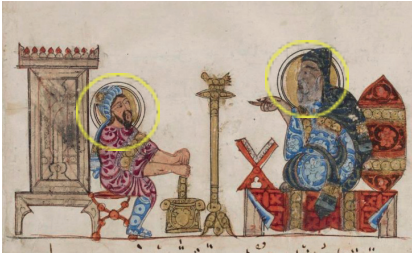
Şekil 31: (Su Detayı) Dioskorides Materia Medica'sı, Washington, Freer Gallery

Kaynak: (<https://asia.si.edu/object/F1943.2/>)(Erişim:18.05.2021).



Şekil 32: (Su Detayı) Kelile ve Dimne, TSMK H. 363, 32b

Figürlerin el kol hareketleri ve jest mimikleri eserlerde oldukça zengin bir kullanıma sahiptir. Yüzler genelde profil yer yer 2/3'lük açıyla resmedilirken sakallı figürler oldukça yaygındır. Başlardaki hale kullanım ortaklığı yer yer dikkat çekmekte ancak TSMK H.363 no.lu eserde eksiksiz tüm figürlerde bulunmaktadır (bkz. Şekil 36, 37).



Şekil 33: Dioskorides Materia Medica'sı-Washington, Freer Gallery

Kaynak: Buchtal, 1942, s. 24

Şekil 34: Kelile ve Dimne, Munich, Staats Bibl., cod. 616, 41v

Kaynak: (https://bildsuche.digitalesammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 35: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 122v, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 36: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363, 78b

Şekil 37: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363, 143a

Başlıkların çeşitliliği ve ten rengi farklılığı Schefer Hariri'de daha zengin olmasına karşın diğer eserlerde de benzer şekildedir. Figürlerin kıyafetlerinin kıvrımları son derece etkileyici resmedilmiştir. Gerçeğe yakın kıvrım çizgilerinin iç detayları ise, doğu temelli motif kurguları ile bezenmiştir. Figürlerin karşılıklı duruşları ve birbirlerine hitap şekilleri bütün eserlerde ortak

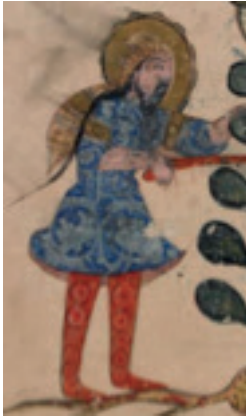
bir dil olarak karşımıza çıkmaktadır (bkz. Şekil 33-37).

Bağdat Okulu'na ait eserlerin hemen hepsinde figürlerin jest ve mimik hareketlerinin örneklerini bulunur. Portrelerin ise, tam profil ve 3/2'lik açılarla resmedilişini görmekteyiz (bkz. Şekil 17-20). Dioskorides yazmasında iki figürün karşılıklı duruşlarında sağdakinin tam profil çizimine karşılık soldaki figür 3/2'lik açı ile resmedilmiştir (bkz. Şekil 33). Benzer yaklaşımın Münih yazmasında da görüldüğünü söylemek mümkündür. 41v sayfasında yer alan figürlerin portreleri yine sağ tarafta arkadaki figürde tam profil şeklinde görülürken, diğerlerinde 3/2'lik açılar görülmektedir (bkz. Şekil 34). Ve ayrıca eserin bazı minyatürlerinde daha sonradan üzerine çizimler eklendiği görüldüğü için, özellikle deforme olmuş yüz detaylarında basit kaba çizgiler kendini göstermektedir.

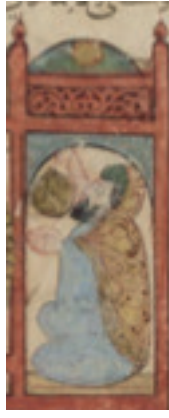
TSMK H. 363'de genelde 3/2'lik açı ile resmedilmektedir (bkz. Şekil 36, 37). Schefer Hariri'si 122v sayfasında ise, profil, 3/2'nin yanı sıra rakusi görünümlü portre çizimine de rastlanır. Bu çizim Schefer yazmasına ayrı bir zenginlik katmakta ama yazmanın genel figür duruşları 3/2'lik açılarla oluşmaktadır. Aynı zamanda, Schefer Hariri'sinde farklı ten renklerinin bulunduğu farklı ırk tiplerine de rastlamaktayız (bkz. Şekil 35). Benzer şekilde farklı ten renklendirmeleri yine TSMK H.363'de de görülmektedir (bkz. Şekil 36).

Hale kullanımlarına baktığımızda ise, en yaygın şekilde kullanımın TSMK H.363 no.lu eserde bulunduğunu söylemek mümkündür (bkz. Şekil 36, 37). TSMK H. 363 'de dışında yer yer çift sıra ince siyah tahrirlerin bulunduğu haleler, Dioskorides yazmalarında da titizlikle resmedilmiş, dışında çift sıra ince tahrirle detaylandırılmıştır (bkz. Şekil 33). Münih 616'da ise bu kullanım oldukça ilkel şekilde sadece altın daire olarak resmedilmiştir (bkz. Şekil 34). Schefer Hariri'deki kullanımında da yine çevresinde kalın bir tahrir bulunmaktadır (bkz. Şekil 35).

Figürlerin kıyafetlerindeki motifler ince işçilikle ve renk kurguları birbirine benzer şekilde, oldukça titiz bir fırça ile özenle resmedilmiştir. Munich 616 no.lu eserde ise, motif kurgusu daha basitçe geçilmiştir (bkz. Şekil 41). TSMK H. 363'de olduğu gibi Bağdat Okuluna atfedilen eserlerde kıyafetler genelde, mavi ya da mor rengin açık koyu iki tonuyla motif kurgusuna göre renklendirilmiştir. Kullanılan motiflerde rumi motifinin farklı kompozisyon şekillerini karşımıza çıkmaktadır (bkz. Şekil 40). Dört eserde de figür kıyafetlerine uygulanan motifler desen ve arka plan rengi olarak rengin iki tonu şeklinde boyanmıştır. Desenler çeşitlilik göstermekte fakat uygulama tekniği ve üslubu çokça benzerlik taşımaktadır. Nakkaşlar hatayi, münhani, rumi ve geometrik desen grupları ile figür kıyafetlerine zenginlik katmıştır (bkz. Şekil 38, 39, 40, 41).



Şekil 38: (Figür Detayı) Dioskorides Materia Medica'sı- Freer Gallery, Washington DC, Abdullah ibn Fadl, 1224, Bağdat



Şekil 39: (Figür Detayı) Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 122v, 1237

Şekil 40: (Figür Detayı) Kelile ve Dimne, TSMK H. 363. ,108a

Şekil 41: (Figür Detayı) Kelile ve Dimne, Munich , Staats Bibl. , cod. 616. ,41v

Renk kullanımına baktığımızda ise, TSMK H. 363'deki kırmızı zemin kullanımı ilk bakışta göze çarpsa da eserin diğer özelliklerinin Bağdat Okulu minyatürlerine benzemesi, kırmızı zeminlerin ayırt edici bir özellik olması iddiasını çürütmektedir. Kullanılan kırmızı zemin arka plana bir boyut katmamakla beraber, kompozisyona ayrıca hizmet eden bir faktör oluşturmamakta, bu eseri de diğer üç eser gibi arka plan perspektifi kullanılmadan tek boyutta kurgulanan kompozisyonlar grubuna dahil etmektedir. Kullanılan renklerin hep benzer renk değerlerinde gitmesi, genelde aynı renk skalasının kullanımı göstermektedir. Mavi, kırmızı, yeşil, lila ve pembeler ile altın kullanımları doygunluk seviyeleri bakımından benzemektedir.

TSMK H.363'de bulunan minyatürü dijital ortamda kırmızından ayırdığımız vakit karşımıza çıkan görsel Bağdat okulu sayfa düzenlemesi ile benzer özellikler taşımakta, kırmızı zemin renginin arka plana herhangi bir boyut katmadığını, görselin yine tek boyutta kurgulandığını bize göstermektedir. Kırmızı zeminden ayrılan TSMK H.363 görselini (bkz. Şekil 43), Schefer Haririsini 90r deki görsel (Şekil 42) ile yan yana koyduğumuzda TSMK görselinin kırmızı zeminden ayrıldığı vakit Schefer Haririsini ve Dioskorides (bkz. Şekil 44) yazmaları ile aynı mantıkta kurgulandığını görmekteyiz.



Şekil 42: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 122v, 1237



Şekil 43: (Kırmızı Zemin Kaldırılmış Uygulama) Kelile ve Dimne, TSMK H. 363.

Şekil 44: Dioskorides Materia Medica'sı, Washington, Freer Gallery

Kaynak: Buchtal, 1942, s. 22



Kaynak: (https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact) (Erişim:18.05.2021).

Makaleye konu olan bu dört yazmanın minyatürlerinde iç mekân tasvirleri bölümler şeklinde uygulanmış, mekanlar birbirine benzeyen mantıkla dikeyde ve yatayda 2 ya da 3/2 şeklinde bölümlere ayrılmıştır. Hikâyenin getirdiği anlatım çeşitliliğine göre bölümlerde farklılıklar olsa da genel kurgu düzenine baktığımızda bölme mantığının benzerlik gösterdiğini görmekteyiz. Hikâyede geçen mekân bölümleri alt üst, ya da sağ sol şeklinde farklı alanların geometrik bölümlerle resmedilerek derinlik algısı olmaksızın pratik bölümlendirme sonucunu içermektedir. Yatayda genelde ikiye ayrılan bölmelerin dikeyde ise, 3 parçaya ayrıldığını söylemek mümkün. Bu bölmelerin, hikâyenin anlatımına göre, merkezde bulunan büyük alana ana kurgu, diğer küçük kısımlara ise yan kurgular yerleştirilerek tasarlandığı düşünülebilir. Üç veya iki eşit parça şeklinde dikey bölmelere de yer yer rastlanmaktadır (bkz. Şekil 45- 48).



Şekil 45: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 105r, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 46: Dioscorides Materia Medica, Alpine, N. J., BURNETT COLL.

Kaynak: Buchtal, 1942, s.25

Şekil 47: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363. ,135a

Şekil 48: Kelile ve Dimne, Munich, Staats Bibl., cod. 616.

Kaynak: (https://bildsuche.digitalesammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Hikâyenin iç mekânda geçtiğini göstermek amaçlı Schefer Haririsi'nde figürleri etrafı kapalı tek formlar içine yerleştirildiği de göze çarpmaktadır (bkz. Şekil 49). Yazının kenarlarına herhangi bir cetvel uygulaması yapmayan nakkaşlar iç mekân göstergelerinde cetvelden ayrı dört tarafı kapalı kutu şeklinde formlar üretmişlerdir. Bu formların benzerleri Münih Kelile Dimne' sinde de karşımıza çıkmaktadır (bkz. Şekil 50).



Şekil 49: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 40r, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 50: Kelile ve Dimne, Munich, Staats Bibl., cod. 616. 128v

Kaynak: (https://bildsuche.digitalesammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&page=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

İç mekân tasvirleri de genel olarak sadece minyatürün bölümlere ayrılması şeklinde verilmiştir. Bu bölmelerin içleri yer yer hikâyeye göre farklı anlatımlara sahne olmuştur. Ayrıca çerçeve kaybısı gütmeyen eserlerde mekanların çizilmesi minyatürde çerçeve görevi de görmüştür. Bu mekân bölmeleri simetrik şekilde sağ ve sol köşelerde köşe paftaları şeklinde tasarlanmıştır. Bu paftaların içerisine dönemin süsleme unsurları eklenmiş bu özellik dört yazmada da karşımıza çıkmaktadır (bkz. Şekil 51- 54).



Şekil 51: (Mekan Köşe Detayı) Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 40r, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 52: (Mekan Köşe Detayı) Kelile ve Dimne, Munich, Staats Bibl., cod. 616.

Kaynak: (https://bildsuche.digitalesammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&page=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 53: (Mekan Köşe Detayı) Dioscorides Materia Medicasi, Alpine, N. J., BURNETT COLL.

Kaynak: Buchtal, 1942, s.25

Şekil 54: (Mekan Köşe Detayı) Kelile ve Dimne, TSMK H. 363. .73b

Bu mekân anlatım tarzının, Timur öncesi dönemde mekânsal perspektifin henüz keşfedilmesi dolayısıyla, iki boyut algısının içerisinde kendine özgü bir mekân düzenlemesi olarak karşımıza çıktığını söyleyebiliriz. Bu özgün ifade şeklinin dış mekanlarda ise, arka planın kâğıt renginde kalmasıyla yansıtıldığını söylemek mümkün olacaktır. Bu özellik TSMK H. 363 no. lu eserde de çoğunlukla zemin rengi olarak kırmızı kullanılsa bile karşımıza aynı özgünlükte çıkmaktadır. Rengin kırmızı olması bile bu perspektif kurgusunu gölgeleyememiş ve dönemin belirgin bir özelliği olarak gözükmemektedir.

Bölünen mekanların içinde bulunan, mekân algısını pekiştiren, günlük hayatı yansıtan objeler ise genel olarak tüm minyatürlerde karşımıza çıkmakta ve bizlere günlük yaşamla ilgili veriler vermektedir. Dört yazmada da benzer objelerin bulunduğu gözlemlenmekte, bu benzerlik de

bize aynı dönemde yaşayan, ortak kültür çerçevesinde üretilen eserler olabilecekleri ihtimalini düşündürmektedir (bkz. Şekil 55-66).



Şekil 55: (Objeye Detay) Dioscorides Materia Medica'sı, Washington Freer Gallery

Kaynak: Buchtal, 1942, s.25

Şekil 56: (Objeye Detay) Kelile ve Dimne, TSMK H. 363.

Şekil 57: (Objeye Detay) Kelile ve Dimne, Munich , Staats Bibl. , cod. 616.

Kaynak: (https://bildsuche.digitalesammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 58: (Objeye Detay) Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).



Şekil 59: (Objeye Detay) Dioscorides Materia Medica'sı, Washington Freer Gallery

Kaynak: Buchtal, 1942, s.25

Şekil 60: (Objeye Detay) Kelile ve Dimne, TSMK H. 363.

Şekil 61: (Objeye Detay) Kelile ve Dimne, TSMK H. 363.

Şekil 62: (Objeye Detay) Kelile ve Dimne, Munich , Staats Bibl. , cod. 616.

Kaynak: (https://bildsuche.digitalesammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).



Şekil 63: (Objeye Detay) Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 64: (Objeye Detay) Dioscorides Materia Medica'sı, Washington Freer Gallery

Kaynak: Buchtal, 1942, s.25

Şekil 65: (Objeye Detay) Kelile ve Dimne, TSMK H. 363.

Şekil 66: (Objeye Detay) Kelile ve Dimne, Munich , Staats Bibl. , cod. 616.

Kaynak: (https://bildsuche.digitalesammlungen.de/index.html?c=band_segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00090&l=en) (Erişim:18.05.2021).

Figürlerin birbirleriyle ilişkili olduğu kompozisyon şekillerinde, bu figür ilişkisinin hem konunun pekiştirici olması hem de görsel algının bütünlüğü açısından önemi büyüktür. Figürlerin birbirine bakar şekilde simetrik kompozisyonlarda merkezde birleşmesi izleyicinin figürlerin aralarındaki ilişkiyi merkez olarak almasını sağlar. 3/2 bölünmeli kompozisyonlarda ise, bu bölünmeye genel şeklini veren yine insan ve hayvan figürlerinin kendi aralarındaki yönelim şekilleridir. Dolayısıyla figürler arasındaki yönelimler de bizlere hikâye-görsel bütünlüğü açısından etkileyici bir ilişki sunmaktadır.



Şekil 67: Dioscorides Materia Medica'sı, Washington Freer Gallery.

Kaynak: Buchtal, 1942, s.22

Şekil 68: Kelile ve Dimne, Munich, Staats Bibl., cod. 616., 44v

Kaynak: (<https://bildsuche.digitalesammlungen.de/index.html?c=band.segmente&bandnummer=bsb00045958&pimage=00070&l=en>) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 69: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 70: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363., 47a

Kompozisyonlarda çoğunlukla merkez odaklı, simetrik görünüme sahip minyatürler (bkz. Şekil 67-70) bulunmakta beraber asimetrik kurgulara yer veren düzenlemeler de görülmektedir (bkz. Şekil 71-74).



Şekil 71: Schefer Hariri, Paris, Bib. Nat. Arabe 5847, 140r, 1237

Kaynak: (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8422965p/f1.planchecontact>) (Erişim:18.05.2021).

Şekil 72: Kelile ve Dimne, TSMK H. 363., 53b

Şekil 73: Dioskorides Materia Medica'sı-Paris, Louvre

Kaynak: Buchtal, 1942, s.22

Şekil 74: Kelile ve Dimne, Munich, Staats Bibl., cod. 616., 59v

5. SONUÇ

Erken devir diye adlandırabileceğimiz dönemde, minyatür sanatı içinde belirleyici tarz ve üsluplar barındıran, geniş bir coğrafyayı kapsayan Bağdat Okulu üslubu kendine has renk, kurgu ve işçiliği bakımından nadide eserlere sahiptir. Başlıca özellikleri dolayısıyla bu okula atfedilen eserlerle, yapıldığı yer ve tarih bilgisi belli olmayan erken devir Kelile ve Dimne nüshalarının birbirleriyle olan benzerlikleri ve farklılıkları incelenmiştir. Sayfa yerleşimi, tasarım kurgusu, minyatürlerde kullanılan figür ve öğeler, eserlerdeki renk seçimleri, figür tipler ve daha birçok özelliğe benzerlikler bulunmakta, dolayısıyla TSMK H. 363 ve Munich 616 numaralı Kelile ve Dimne el yazmalarının Bağdat Okulu üslubunda yapıldığı örneklerle açıklanmıştır. İncelenen yazmalar, coğrafya ve yüzyıl olarak benzer payda ve kültürleri barındıran minyatürlere sahiplerdir. Bağdat Okulu üslubuna alınabilecek bu iki yazma, işçilik farklılıkları barındırır da sayfa kullanımı, renk seçimi ve tasarım kurgusu bakımından aynı üsluba yerleştirilebilir.

Selçuklu bünyesinde kurulan Bağdat Okulu'na ait olduğu bilinen 13. Yüzyıl örnekleri ile yaptığımız karşılaştırma sonucu, yapım yeri ve tarihi belli olmayan TSMK H. 363 ve Munich 616 numaralı Kelile ve Dimne eserlerinin yine aynı dönemde Bağdat Okulu üslubu ile yapıldığı sonucuna varılmıştır. Yöntem kısmında uygulanan renk ve tasarım kurgusu ile motif, obje ve figür karşılaştırması üslup belirlemede faydalı olmuştur. Bu çalışmanın yöntem kısmının, yapım yeri ve yılı belli olmayan diğer Erken Devir tüm minyatürlü yazmalar hakkında yapılacak gelecekteki çalışmalara katkı sağlaması temenni edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Bektaşoğlu, M. (2009). *Anadolu'da Türk İslam Sanatı*, Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları.
- Bothmer, H. C. G. V. (1981). *Kalila und Dimna: Ibn al- Muqaffas Fabelbuch in einer mittelalterlichen Bilderhandschrift*, Wiesbaden: Reichert.
- Brockelmann, C. (1997). *Kelile ve Dimne*, İslam Ansiklopedisi, C.6. , 552-558.
- Buchtal, H. (1942). Early Islamic Miniatures from Baghdad, *The Journal of the Walters Art Gallery*, Vol.5, 18-39.
- Çağdaş, K. (1962). *Pançatantra Masalları*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Çağman, F., Tanındı, Z. (1979). *Topkapı Sarayı Müzesi, İslam Minyatürleri*, İstanbul: Tercüman Sanat Kültür Yayınları.
- Ettinghausen, R. (1962). *Arab Painting*, Geneva: by Editions d'Art Albert Skira.
- Grube, E. J. (1990-1991). Prolegomena For a Corpus Publication of Illustrated Kalilah wa Dimnah Manuscripts, *Islamic Art*, IV, 301-493.
- İnal, G. (1995). *Türk Minyatür Sanatı*, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Karatay F. E. (1961). *Topkapı Sarayı Müzesi Kütüphanesi Farsça Yazmalar Kataloğu*, İstanbul.

O'kane B. (2003). Early Persian Painting Kalila and Dimna Manuscripts of The Late Fourteenth Century, *International Society of Iranian Studies*, Vol. 38, No. 3.

Yurdaydın H. G. (1957). Başlangıcından XII. Yüzyıl Sonlarına Kadar Müslüman Minyatürü, *Yıllık Araştırmalar Dergisi II*, 181-192.

Yetkin S. K. (1963). Türk Resim Sanatının Menşei Hakkında, *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 11, 5-10.

KARİKATÜRİSTLERİN ÇİZGİLERİYLE ŞEKİLLENEN TİYATRO SAHNELERİ

CEM ÇEVİKAYAK

ÖZ

Karikatür sanatı, grafiksel ve çizgisel bir ifade biçimi olarak yüzyıllar boyunca içerik ve görünüm açısından değişim göstermiştir. Bu gelişim sürecinde farklı sanat dallarından etkilenmekle birlikte kendi başına bir anlatım tarzı haline gelerek, pek çok sanat dalını da bu yönde etkilemiştir. Yaratıcısının görsel eğilimine veya dünya görüşüne bağlı olarak şekillenen karikatür örnekleri sadece iki boyutlu yüzeylerde değil, aynı zamanda üç boyutlu formlarda da kendini göstermiştir. Böylece anlatım dili giderek zenginleşen bu iletişim şekli, hacimsel ve devinimsel özellikteki tiyatro sahnesinde de yer bulmuştur.

20. yüzyılda sanat disiplinleri arasında görülen etkileşimler, yeni anlatım biçimlerini doğurmuş ve sanat dalları arasında fikir ve biçim açısından karşılıklı beslenme imkânı sağlamıştır. Klasik üslupların yanında deneysel ve öncü yaklaşımların ön plana çıktığı bu dönemde, modern iletişim araçlarının gelişmeye ve yaygınlaşmaya başlamasıyla pratik ve evrensel bir görsel algıya hitap eden karikatür eserleri, dünyanın çeşitli bölgelerinde farklı tarzlarla biçimlenmiştir. Anlatım dilinin zenginleşmesi ile birlikte sadece basım yayın ürünü olmaktan çıkıp, bir sanat dalı olarak kabul görülen karikatür, Türkiye’de ise 1950 yılından itibaren daha yenilikçi çizgide görülmeye başlamıştır. Cumhuriyet’in ilanı ile birlikte sanat alanında ortaya konan çağdaş görüş ve üsluplar, hem karikatür hem de tiyatro eserlerinde 1950 yılı sonrasında yoğun olarak ortaya çıkmıştır. Bu eğilimlerin etkisiyle sahne tasarımı örneklerinde görülen yenilikler, özellikle komedi oyunlarında karikatür biçimlerinde kendini göstermeye başlamıştır. Araştırma dâhilinde 1950 yılından günümüze Türk Tiyatrosu’nda sahnelenen mizahi oyunlar inceleme altına alınmış ve sahne tasarımında karikatür sanatından etkilerin gözlemlendiği eserler seçilmiştir. Bu süreç içerisinde karikatür sanatının, ele alınan dönemdeki biçimsel değişimi ve seçilen oyun örnekleri üzerinden tiyatro sahnesi görselliğindeki kullanımı irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mizah, Karikatür, Tiyatro, Sahne Tasarımı, Dekor.

* Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

THEATER STAGES SHAPED WITH THE LINES OF CARTOONISTS

CEM ÇEVİKAYAK

ABSTRACT

Cartoon art, as a graphical and linear form of expression, has changed over the centuries in terms of content and appearance. In this development process, although it was influenced by different branches of art, it became a style of expression on its own and affected many branches of art in this direction. The examples of cartoons, which are shaped depending on the visual tendency or world view of the creator, have shown themselves not only on two-dimensional surfaces, but also in three-dimensional forms. Thus, this form of communication, whose language of expression is getting richer, has also found a place on the theater stage, which has a voluminous and dynamic character.

The interactions between art disciplines in the 20th century gave birth to new forms of expression and provided a mutual nourishment between the branches of art in terms of ideas and forms. In this period, when experimental and pioneering approaches came to the fore alongside classical styles, caricature works that appeal to a practical and universal visual perception, with the development and spread of modern communication tools, were shaped in different styles in various regions of the world. With the enrichment of the language of expression, caricature, which is not only a print and publication product but accepted as a branch of art, has started to be seen in a more innovative way in Turkey since 1950. With the proclamation of the Republic, contemporary views and styles in the field of art emerged intensively after 1950 in both caricature and theater works. Under the influence of these trends, innovations seen in stage design examples started to show themselves in cartoon forms, especially in comedy plays. Within the scope of the research, the humorous plays staged in the Turkish Theater since 1950 were examined and the works that were influenced by the art of caricature in the stage design were selected. In this process, the stylistic change of the art of caricature in the period under consideration and its use in the visuality of the theater stage were examined through selected play examples.

Keywords: Humor, Cartoon, Theater, Stage Design, Decor.

1. GİRİŞ

Görsel iletişim biçimi olarak karikatür, eleştirel yapısı, mizahi yaklaşımı ve abartılı hatlar içermesi bakımından hem gerçek hem de mecazi anlamıyla farklı alanlarda kullanılabilen bir tanımdır. Genel olarak karikatür, yüzün ya da orantısız vücudun tipik özelliklerini abartan, biçimini bozan gülünç çizim ya da resimdir. Karikatür durağan bir araç olarak resim ve fotoğrafa yakındır. Karikatür, iki temel öğeyi, kompozisyon ve simgeciliği içinde barındırmaktadır. Kurgu düzeni, resimsel sunumla harmanlayarak gerçeği yeniden gözler önüne sermekte ve yaratmaktadır (Jovanovic, 1997: s. 27). Karikatüre özgü olan öğeler gülüt, gülmece ve komiktir. Herhangi bir desenden farklı olarak gülme yaratan bir özelliğe sahip olmalıdır. Çizer bir durumun veya kişinin en çarpıcı yanını yakalamış ve vurgulamıştır. Yakalanan bu özelliğin, hemen göze çarpması, anlaşılması ve gülümseme uyandırması amaçlanmaktadır (Şenyapılı, 2003: s. 87).

İtalyanca yüklemek veya sorumlu tutmak anlamına gelen “caricare” sözcüğünden türemiş olan karikatür tanımı, ilk defa İngiliz Doktor Sir Thomas Browne’un 1716 yılında yayımladığı *Christian Morals* adlı kitapta geçmiştir. Buna göre karikatür “anlam yüklenmiş resim” manasına gelmektedir (Yardımcı, 2010: s. 28). İtalyan sanatçıların abartılı çizimlere “caricatura” adını verdiği ve sözcüğün Fransızca’ya bu biçimiyle geçtiği düşünülmektedir. Daha sonra bütün dünyaya yayılan karikatür, Türkçe’ye bu dilden girmiştir (Saydam, 2007: s. 83). Fransızca’da karikatürist tanımı mizah tabanlı olarak “humorist” olarak, karikatür de mizah deseni anlamıyla “dessin humoristique” şeklinde tanımlanmaktadır (Selçuk, 1998: s. 11). İngiltere’de ise karikatür, ilk kez 1843’te kullanılan “cartoon” sözcüğü ile yeni bir ad edinmiştir. Ünlü karikatürcü John Leech, *Punch* dergisinde yayınlanan toplumsal içerikli bir karikatürünün altına “Cartoon No:1” yazmıştır. Bu tanım benimsenerek sonraki dönemlerde bu tür grotesk desenlere “cartoon” denmeye başlanmıştır. İngilizce’de eğlenceli resim anlamında “cartoon”, belirgin çizgileri abartılmış, saptırılmış portre olarak da “karikatür” kavramı oluşmuştur (Saydam, 2007: s. 86). “Cartoon” kelimesi zamanla geniş bir anlam kazanmıştır. Dergilerde, televizyonda ya da sinemada oynatılan animasyon, çizgi-roman ve dergilerdeki her türlü eğlenceli çizgilere cartoon denilegelmiştir (Topuz, 1997: s. 11).

Karikatür sanatında çizgisel, yalın bir görsel dil ve hızlı anlaşılır bir ifade biçimi kullanılmaktadır. Bu anlatı biçimi kimi zaman sadece eğlence amacıyla kahkaha yaratmak için kullanılırken kimi zaman ise eleştiri yüklü bir dille buruk bir gülümseme yaratmak için kullanılmaktadır. Bu nedenle içerik ve biçim açısından zamanla kendi içerisinde türlere ayrılan karikatür sanatı, içerdiği abartı ve deformasyon kullanımı nedeniyle sözel anlatımda da bir ifade şekline dönüşmüştür. Hangi türünde olursa olsun karikatürün sanatçısıyla beraber kimikleşen iletişim dili, belli başlı biçim özellikleriyle şekillenmiştir. Böylece yalnız çizgiyle oluşturulan grafiksel bir yapıyla sınırlı kalmayarak, insan, olay veya mekân tanımlarında da sıfat olarak kullanılagelmiştir. Böylesine geniş bir spektruma sahip olan karikatür kavramının, farklı sanat dallarıyla iletişimi ve etkileşimi de olağandır. Temelinde sade çizgi olan karikatür, zamanla farklı formlara bürünerek yaşamaya devam etmiş, çeşitli anlatım biçimlerinde kendini göstermiş ve kullanıldığı alanlardaki mizahi etkiyi güçlendirmiştir.

2. TÜRK TİYATROSU İLE KARİKATÜR SANATININ GÖRSEL BAĞLARI

Türk Tiyatrosu'nun, temelinde mizah ve güldürü etmenleri barındıran eserleri ve örnekleri, yazınsal, sözel ve görsel olarak birbiriyle etkileşimli parçalardan oluşmaktadır. Sadece tiyatro alanı içinde değil, diğer tüm mizah türleri arasında oluşan bu karşılıklı beslenme durumu, 20. yüzyılda sanat disiplinleri arasında farklı anlatım tarzlarının ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır. Ülkemizde mizahın hem sahnedeki hem de yazılı basındaki örneklerinin gördüğü rağbet, tarihsel köklerden gelen geleneksel güldürü etmenleri kadar çağdaş biçim denemelerinin bu geleneksel yapıyla kurduğu bağlarla da sağlanmış ve böylece güncelliğini korumuştur. Görsel mizah türü olan karikatür sanatı, gerek mekân tasviri gerekse tipleştirme olarak tiyatro sahnesinde de kendine yer bulmuştur. Çizgisel yapısı itibariyle karikatür, zamanla çeşitli Türk komedi oyunlarının sahne tasarımı etmenleri üzerinde sahne formu ve hacmi oluşturan bir etmen olarak yer almıştır.

Karikatür ile tiyatro arasında kurulan bu bağa örnek olarak Sevda Şener, tiyatro sahnesinde oluşturulacak karakterlerin yazınsal ve devinimsel üretimindeki önemli noktaları açıklarken, karikatür biçimlemelerine benzer bir yol göstermektedir:

Sahneye koyuşta da, oyunu yazışta da insanı asal noktalar, asal lekeler olarak görmek, ilişkileri çizgiler ve biçimlerle oluşturmak, koyu, açık vurgularla çeşitleyip zenginleştirmek, dengelemek ve buna ek olarak hareketli bir plastik görünüm sağlamak gerekir (Şener, 1972, s. 56).

Karikatür ile komedi oyunları arasındaki estetik benzerlikler bu şekilde mecazi anlamlarda ortaya çıksa da, bu iki sanat dalı arasındaki karşılıklı etkileşimler somut uygulamalarda da görülmektedir. Tiyatro tarihinde hareket, mimik ve konuşma biçimi olarak karikatürize bir tip oluşturmanın en önemli örnekleri, Commedia dell'Arte oyunları ve Moliere komedyalarında görülebilmektedir. Güldürüye dayalı Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda ise Karagöz ve Ortaoyunu örneklerinde soyut bir dünya betimlemesi ve karikatürize tipler karşımıza çıkmaktadır (İpşiroğlu, 1992, s. 214). Ressam ve karikatürist Abidin Dino, bu türler arasındaki benzer biçimleri şu şekilde değerlendirmiştir:

Karagöz, beyaz perdede komik kişilerin, komik durumlarını canlandırmaktadır. Karikatür, aynı işlevi, dural olarak beyaz kâğıt üzerinde görmektedir. Karagöz'de imge komiği ile durum komikliği birleşiyor. Karikatürde ise surat komikliği ve toplum komikliği bir arada yürütülmüş oluyor. Ortaoyununa bacak olursak aktörler, yüz hareketleri ve makyajları ile canlı karikatürler yaratıyorlardı. Ortaoyunu, canlı karikatür alanına giriyor, resamlara örnek yaratıyordu. İsmail Dümbüllü'nün canlı yüz karikatürleri, Leonardo Da Vinci'nin çizgi karikatürlerine çok benzemektedir (Demirel, 2007, s. 217).

Geleneksel Türk Tiyatrosu örnekleri incelendiğinde, mizah yaratma yöntemleri olarak toplumsal-siyasal taşlama, cinsellik ve şiddet etmenleri ön plana çıkmıştır. Bu üç odak noktası, biçimsel karşılığını hem durumların gelişmesinde hem kişileştirmede hem de dilin kullanımında kendini göstermiştir (Ünlü, 2006: s. 201). Eski çağlardan beri Anadolu insanının kullandığı anlatım biçimi olan mizah, Karagöz, Ortaoyunu ve Köy Seyirlik oyunlarında ele alınan tipler ve durumlarda yoğun olarak kendini göstermektedir. Karagöz'de kullanılan figürler abartılı çizgilerle şekillenmiş gülünç tiplerden oluşmuştur. Bu oyunun başta Karagöz ve Hacivat olmak üzere kimi başkışileri çok belirgin tiplene özellikleri içermektedir. Ortaoyunu da karikatü-

rize edilmiş tiplere, gülünç olaylara dayanmaktadır (Alsaç, 1994: s. 25). Özellikle Karagöz'de perdenin yarattığı yanılısamadan ve bu yanılısamanın kolayca bozulabilmesinden yola çıkarak mizahın grotesk anlatımı üst boyuta ulaşmıştır (Ünlü, 2007: s. 32).

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda benimsenen oyun alanı, tasarım kavramlarının dışında kalan bir çizgide ve göstermeliklerden oluşan yalın ve açık bir biçimdedir. Ancak açık biçim özelliklerinin görülmeye başladığı Çağdaş Türk Tiyatrosu metinlerinin sahne yorumlarında Karagöz, Meddah ve Ortaoyunu'na dair formlar çerçeve sahne yapısına uygun olarak dönüştürülmüştür. Türkiye'de batılı anlamda tiyatronun gelişmesiyle, çerçeve sahne düzeni ve buna uygun tiyatro binaları ise 19. yüzyıl sonlarına doğru görülmeye başlamaktadır. Ancak bu dönemde Avrupa tiyatrolarında gelişen yenilikçi fikirlerle çerçeve sahneden uzaklaşma ve farklı sahneleme teknikleri arayışı gözlemlenmektedir. Türk Tiyatrosu için ise yeni olan çerçeve sahne mekânları, sanat alanında en etkin yer olarak İstanbul'da bulunduğu için, sahneleme konusundaki yenilik ve gelişimlerin ilk örnekleri de burada yaşanmıştır. Sahne tasarımı alanında ise Avrupa'da etkisini yitirmiş olan "resim-dekor" anlayışı, Türk tiyatrosunda henüz yeni uygulanmaya başlanmıştır. Bu dönemde oyun turneleri ile yurtdışından İstanbul'a gelen bazı sanatçılar, Türkiye'deki yerli topluluklarla da çalışmış ve resim-dekor anlayışı bu şekilde yerleşmeye başlamıştır (Özer, 1991, s. 59). Batı tiyatrosu ile geleneksel tiyatromuzu birleştirip, yeni bir yöntem bulma çabaları, özellikle altmışlı yıllarda yoğunlaşarak sürmüş ve bu yolda pek çok ürünler verilmiştir. Modern sanatın çıkış noktası olan soyutlama anlayışı ile örtüşen geleneksel tiyatromuzla, çağdaş göstermeciyi tiyatro anlayışının ortak özelliklerinden yola çıkılarak; gerek ironi, grotesk ve fantazi, gerekse dilin kullanımından kaynaklanan değişik anlatım yolları ve güldürü teknikleri, zaman ve uzamda sıçramalar, müzik ve dansın işlevselliği, en aza indirgenmiş çok amaçlı dekor anlayışı, seyirci-oyuncu organik bağı gibi çağdaş teknik öğelerinin kullanıldığı görülmektedir (Tekerek, 2005, s. 49).

Sahne sanatları geçmişten günümüze tüm sanat dallarının anlatım olanaklarından faydalanmıştır. Bu nedenle tiyatro oyunlarının sahne tasarımlarında, gerek içerik, gerekse biçimsel etkilerin ışığında pek çok farklı formla karşılaşmak mümkündür. Sahne tasarımı alanında görülen bu esnek yapı, tüm sanatsal üretim çeşitlerini kucaklayan ve yeni teknikler oluştuğunda görselliğini zenginleştiren disiplinler arası bir anlayışla oluşmuştur. Türk Tiyatrosu'nda sahne tasarımının ayrı bir yaratım ve yorumlama alanı olarak kabul edilmeye başlaması da dönemin resim, heykel ve karikatür sanatçılarının sahne görselliği üzerine çalışmaya başlamaları ile sağlanmıştır. Bunun öncesinde ağırlıklı olarak oyun metninde yazılan mekân tarifleriyle gerçekçi biçimde oluşturulan sahne dekor ve kostümleri kullanılırken, sonrasında farklı disiplinlerden gelen sanatçıların üslupları, yenilikçi görsel yorumları sahneye taşınmıştır.

Türkiye'de sahne tasarımının tarihsel gelişimi, Avrupa'da süregelen gelişim ile benzerlik göstermiştir. 1940'lı yıllardan itibaren, Avrupa'nın 19. yüzyıl sonlarında yaşadığı resimsel etkinin ve bu yaklaşımla tasarlanan pano dekorların belli bir kalıplaşmaya yol açtığı gözlemlenmektedir. Örneğin, dış mekân tasvirlerinde oyun alanında görülen ilk yapıların üç boyutlu, arkaya doğru uzanan bina görüntülerinin ise iki boyutlu resim panoları üzerinde oluşturulması yaygınlaşmıştır. 1950'lerde ilk eserlerini kaleme almış, 1960'larda ise güldürü alanında en yetkin eserlerini vermiş olan yazarlar, anlatım ve sahneleme tarzı olarak mizah temelli Geleneksel Türk

Tiyatrosu'nun açık biçim özelliklerinden yararlanmışlardır. Haldun Taner, Aziz Nesin ve Turgut Özakman bu isimlerin başında gelmektedir. Geleneksel tiyatrodan esinlenilerek yazılmış güldürülerde mekânlar çoğunlukla göstermecî bir yaklaşımla ele alınmıştır. Bu tür tasarımlarda dikkat çeken özellik, dekorun sahneyi bir bütün olarak şekillendirmesinden ziyade sahnenin arka sınırlarını çizen ve mekânı betimleyen bir işleve yönelik kullanılmasıdır. Bu betimleyici yaklaşım ve resimsel etki, Goldoni ve Moliere gibi güldürü yazarlarının sahne yorumlarında da görülmektedir.

1960'lı yıllarda gelişen yenilikler ise, daha çok stilize tasarım çalışmalarının çoğalması olarak açıklanabilir. Tasarım anlamında bahsedilen yenilik, oyunun özünden yola çıkarak görsel yapıyı oluşturmak ve oyunun yorumuna katılmaktır. Batı tiyatrosunda gelişen soyut, simgeci, parça dekor ve sezgisel dekor gibi belli başlı yaklaşımların örneklerine 1960'lı yıllardaki sahne tasarımı örneklerinde rastlanmaktadır (Özer, 1991, s. 160-162). Türk Tiyatrosu'nda karikatürize çizgi kullanımı, özellikle mekân tasvirlerinde görülmektedir. Gerek sahne üzerinde, gerekse fon perdesinde kullanılan çizgisel anlatım iki boyutlu ve üç boyutlu olarak mizahi bir atmosfer yaratma adına tercih edilegelmiştir. Bu tür karikatürize tasarım yaklaşımlarının gözlemlendiği örnekler, çizgisel mekân tasvirlerinin biçimleri ve sahne üzerindeki konumlarına göre değerlendirilmiştir.

Türk Tiyatrosu'nda sahne tasarımı ve karikatür ilişkisi, sadece sahne tasarımcıları üzerinden değil, tiyatroyla ilgili karikatür çizerleri üzerinden de kurulmuştur. Karikatür çizerliği ile tanındığı kadar tiyatro oyunculuğu ve yönetmenliğinde de bulunmuş Oğuz Aral, Altan Erbulak veya çizgi kahramanlarının hikâyelerini sadece kâğıt üzerinde değil, sahnede anlatmayı da tercih etmiş olan Turhan Selçuk gibi isimler bu iki sanat dalı arasında köprü kurmuştur. Araştırmada ele alınan örnek oyun temsilleriyle beraber ilgili sahne tasarımlarını gerçekleştirmiş çizerlerin sanat yaşamlarına da değinilmiştir. 1950 yılı sonrası Türkiye'de karikatür sanatı adına eserler üretmiş ve bunun yanı sıra disiplinler arası çalışmalarıyla da tanınmış çizerlerin sahne sanatları alanındaki çalışmalarına odaklanılan araştırmada, seçilen tiyatro eserleri görsel unsurlarındaki karikatürize yorumlamalarına göre incelemeye alınmıştır. 1950-1960 yılları arası, hem karikatür hem de tiyatro açısından yenilikçi ve çağdaş fikirlerin filizlendiği bir dönem olarak yorumlanabilir. Türk karikatür sanatında "50 Kuşağı" çizerlerinin benimsediği grafik mizah üslubu, ülkemizde bu sanata modern ve evrensel bir çizgi üslubu kazandırmıştır. Çağdaş Türk tiyatrosunun usta kalemleri sayılan Haldun Taner, Turgut Özakman, Güngör Dilmen ve Aziz Nesin ise bu dönemde eserlerini oluşturmaya başlayarak, oyun yazımında ulusal ve yenilikçi tarzları harmanlama yolları açmışlardır. Sahne tasarımı açısından ise Türkiye'de 1940'lardan itibaren henüz yeni yetişmeye başlayan tasarımcılarla birlikte, bu alanın ayrı bir sanat disiplini olarak kabul edilmeye başlanıldığı görülmektedir. 1950 sonrasında sahne tasarımcıları yavaş yavaş sahne yorumunda etkilerini göstermeye başlamış ve farklı tarz arayışlarına girişmişlerdir. Dolayısıyla sanatçıların kendine has üslupları ve oyunu görsel olarak yorumlama şekilleri çeşitlenmeye başlamıştır.

Tiyatro sahnesindeki görsel unsurların çoğunluğunu oluşturan dekor, kostüm ve aksesuar tasarımlarındaki karikatür biçimlemeleri ve çizgilerinin kullanım çeşitlemeleri üzerine örnekler derlenerek, tasarım yorumları irdelenmiştir. İncelemeye alınan dönemde gerek devlet kuru-

mu tiyatrolarında gerekse özel tiyatrolarda sahnelenmiş oyunların, sahne fotoğrafları ve ilgili röportajları taranarak, sahne tasarımında karikatür görselliğinin benimsendiği ve bu tarz bir yorumun profesyonel anlamda karikatür çiziciliği yapan bir sanatçı tarafından gerçekleştirildiği örnek üzerinde durulmuştur. Araştırma bölümlemesi ön plana çıkan bu sanatçıların çalışmalarına göre yapılmıştır. Ele alınan dönem içerisinde, uzmanlık alanı sahne tasarımı üzerine olan ve bu alanda çalışmalarını sürdüren üreticilerin, sahne yapıtlarının yorumlarına göre karikatürize çizgilerle gerçekleştirdikleri dekor, kostüm ve aksesuar tasarımlarının mevcut olduğu görülmüştür. Gerçekleştirilen bu araştırmada ve sonucunda oluşturulan derlemede, Türk Tiyatrosu özelinde karikatür sanatı ve sahne tasarımı arasındaki etkileşimler vurgulanarak, disiplinler arası eğilimlerle sözlü ve görsel mizahın tiyatro sahnesindeki bütünleşmeleri karikatüristler üzerinden aktarılmıştır. Böylece basılı yayında mürekkep ve kalemle oluşturdukları karikatür çizgilerini, hacimsel ve devinimsel tiyatro sahnesine taşımış çizicilerin tasarımları, örnek oyunların kronolojik sırasına göre ele alınmıştır.

3. KARİKATÜRİST VE SAHNE TASARIMCI: HÜSEYİN MUMCU

1924 yılı Bursa-Yenişehir doğumlu olan Hüseyin Mumcu, ilk ve ortaöğrenimi sonrası Bursa'nın çeşitli köylerinde köy öğretmenliği yapmıştır. 1950'li yıllarda İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi'nin Resim Bölümü'ne girmiştir. Ünlü karikatürist Ramiz Gökçe'nin çıkardığı Mizah Dergisi'nde karikatürler çizmiştir. Karikatürlerinde Anadolu yaşantısını, köy ve köylü sorunlarını büyük bir başarıyla yansıtmıştır. Ankara'da yayımlanan Kudret Gazetesi'nde ise siyasi konuları işleyen karikatürler çizmiştir. Karikatür tarihçisi Turgut Çeviker, Hüseyin Mumcu'nun karikatürlerini şu şekilde yorumlamaktadır:

"Mizah" dergisinde Hüseyin Mumcu'nun çalışmaları tümüyle köy veya kırsal kesim üzerine yönelmiştir. Doğu Anadolu Bölgesi'nde yaşayan insanların ya da genel olarak ailelerin toprak damlarda süren hayatı ilk kez dramatik bir çizgi diliyle Hüseyin Mumcu tarafından dile getirilmiştir. Mumcu'nun yapıtları, aynı zamanda o yoksul insanların büyük kentlere, İstanbul'a göçünü de belgelemiştir (Çeviker, 1997, s. 174).

1952 yılında ressam ve realizatör olarak Devlet Tiyatrosu'nda çalışmaya başlayan Hüseyin Mumcu, kırk beş yıl boyunca Devlet Tiyatroları bünyesinde üçyüze yakın opera, tiyatro ve bale eserinin dekor ve kostümlerini hazırlamıştır. Dört kez Sanat Kurumu'nun En İyi Dekor ve Kostüm Ödülü'nü kazanmıştır. "Bir Ümit İçin, Pusuda", "Çayhane", "Bir Komiser Geldi", "Fatih", "Nalınlar" ve "Vişne Bahçesi", sahne tasarımını gerçekleştirdiği oyunlardan bazılarıdır (Şengezer, 2010, s. 31). Mumcu, özellikle mizahın ağır bastığı oyunlarda karikatür çizgisini sahne üzerine taşıma imkânı bulmuştur. Mumcu'nun bu tarz tasarım yaklaşımının görüldüğü oyunlar arasında 1988-89 yılları arasında gösterimi yapılan Ayyar Hamza ilk örnek olarak gösterilebilir.

1869'da bir tiyatrocü ve oyun yazarı olan Teodor Kasap'ın kurduğu ve ülkemizin ilk mizah gazetesi olan Diyojen'de imzasız mizah yazıları yazmaya başlamış olan Ali Bey'in kaleme aldığı "Ayyar Hamza", Moliere'in yazdığı "Scapin'in Dolapları" oyununun bir uyarlamasıdır. Ali Bey, Moliere oyunlarını sadece dilimize çevirmekle kalmamış, Türk kültürü ve konuşma dilimizin incelikleriyle de yoğurarak Türk seyircisinin zevk alacağı hale getirmiştir. Tiyatro tarihimizin en ünlü Moliere uyarlamalarından biri olan "Ayyar Hamza" ilk kez 1872 yılında Güllü

Agop'un yönetimindeki Osmanlı Tiyatrosu topluluğu tarafından Gedikpaşa Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir. Bu oyunun çeşitli sahneleme örnekleri incelendiğinde, oyun yapısı oluşturulurken Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan Karagöz, Meddahlık ve Ortaoyunu görselliğinden yararlanıldığı görülmektedir. "Ayyar Hamza" oyununda, oyun kişileri iki baba, iki delikanlı, iki yitirilmiş kız evlat ve iki hizmetkârdır. Birbirine koşut gelişen olay dizileri içinde; aşk, sınıf, baba-oğul, efendi-uşak, zengin-yoksul çatışmaları, kurnazlık ve mutlu rastlantılar yer almaktadır (Yüksel, 2008, s. 5-11).

1988-89 sezonunda Diyarbakır Devlet Tiyatrosu'nda Kazım Akşar rejisiyle sahneye konan "Ayyar Hamza" oyununda dekor tasarımı Hüseyin Mumcu ve kostüm tasarımı Gülümser Görgün tarafından yapılmıştır. Hüseyin Mumcu'nun gerçekleştirdiği dış mekân tasvirlerinde oldukça yalın ve keskin hatlarla oluşturulmuş bina tasvirleri görülmektedir. Sahne üzerinde göstermelik vazifesi gören bu iki boyutlu panolarla ev cephesi ve çeşme önü mekânı yer almaktadır. Fonda ise iki boyutlu olarak minyatür bina motiflerinin karikatürize formlarda ele alındığı bir İstanbul silueti resmedilmiştir. Oyunun eğlenceli atmosferine uygun olarak canlı renklerle tasvir edilmiş dekor parçalarındaki çizgisel anlatım, hem derinlikli olarak üç boyutlu katmanlarda hem de iki boyutlu şehir tasvirinde göze çarpmaktadır. Sanatçının abartılı ve kıvrak karikatür çizgilerini tam olarak karşılayamayan bu tasarımda, daha çok minyatür biçimlerinin sade ve karikatürize edilmiş halleri sahne görselliğini oluşturur. Aynı zamanda Mumcu'nun karikatür çizgileri, oyunun afişinde de görülmektedir.

Hüseyin Mumcu'nun karikatür çizgilerini sahnede gördüğümüz bir diğer yapımda ise Diyarbakır Devlet Tiyatrosu'nun 1991-92 sezonunda sahnelediği "Sarıpınar 1914" oyunudur. Reşat Nuri Güntekin'in "Değirmen" adlı romanından uyarlanan "Sarıpınar 1914", Turgut Özakman'ın elinde çağdaş bir güldürüye dönüştürülmüş ve göstermeci bir anlatımla kaleme alınmıştır (Yüksel, 1997, s. 100). Oyunda yoksul ve unutulmuş bir kasaba olan Sarıpınar'da deprem olduğu haberinin valilikten saraya kadar herkese yayılması, gazetelerin baş sayfalarına geçmesi ve dış ülkelerden resmi destekler gelmesiyle gelişen olaylar anlatılmaktadır. Oyunun açık biçim özelliklerine uygun olarak sahnede üç kanatlı ve kafesli yenedünya panoları kullanılmıştır. Sahne fonunda görülen biçimleri bozulmuş, eğri büğrü ahşap ev tasvirleri ise karikatürize çizgilerle resmedilmiştir (Şekil 1). Tek çizgili ve renksiz biçimde oluşturulan köy evi çizimleri, oyunun mizahi anlatımına uygun bir görsellik oluşturmuştur. Burada kullanılan köy manzarası, Hüseyin Mumcu'nun dekoratörlüğe başlamadan önceki çizerlik zamanlarında işlediği köy temalı karikatürlerini anımsatmaktadır. Hüseyin Mumcu'nun bu çizimleri aynı zamanda oyunun afiş tasarımında da kullanılmıştır.



Şekil 1. Sarıpınar 1914, Diyarbakır Devlet Tiyatrosu (1991), Dekor Tasarımı: Hüseyin Mumcu

Kaynak: <http://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/kurumsal/9027?a=belgelik>(Erişim Tarihi: 13.03.2021)

Hüseyin Mumcu'nun 1994-1995 sezonunda Trabzon Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmiş "Keşanlı Ali Destanı" oyunu için gerçekleştirdiği sahne tasarımında ise karikatür çizgileri ve biçimleri, sahne üzerinde iki boyutlu ev tasvirleriyle yer aldığı gibi sahne fonunda kullanılan mekân silüetleriyle de bütünlük oluşturmaktadır. Haldun Taner'in en yetkin oyunlarında kabul edilen "Keşanlı Ali Destanı" oyunu Devlet Tiyatroları tarafından altı kez sahnelenmiş ve ilk üç temsilin dekor tasarımını Hüseyin Mumcu gerçekleştirmiştir. Hüseyin Mumcu'nun bulunduğu bu üç oyun temsilinde karikatürize dekor yorumu ön plana çıkan örnek ise yine karikatür sanatı temelinden gelen Oğuz Aral'la birlikte çalıştıkları gösterimdir. Yönetmen Oğuz Aral, aynı zamanda oyunun afiş tasarımını da kendine özgü karikatür çizgileriyle şekillendirmiştir (Şekil 2). "Keşanlı Ali Destanı" oyununu oluştururken halk tiyatrosunun göstermecilik özelliklerinden ve gülmece, taşlama, söz oyunları gibi geniş kapsamlı güldürü anlayışından yola çıkan Haldun Taner, ortaoyununda olduğu gibi karikatürleştirilmiş, kurmaca tipler yaratmıştır (İpşiroğlu, 1992, s. 229).



Şekil 2. Keşanlı Ali Destanı, Trabzon Devlet Tiyatrosu (1994) Afiş Tasarımı: Oğuz Aral

Kaynak: <http://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/kurumsal/9027?a=belgelik> (Erişim Tarihi: 10.03.2021)

Oğuz Aral'ın yönetmenliğindeki "Keşanlı Ali Destanı" yorumunda, sokaklarından lağım suları akan Sinekliadağ Mahallesi, abartılı ve kıvrak hatlar kullanılarak karikatürize edilmiştir. Hüseyin Mumcu'nun diğer "Keşanlı Ali Destanı" temsilleri için tasarladığı mekânlara göre daha canlı renklerde ve oyun atmosferine ters düşebilecek grotesklikte biçimlendirilmiştir. Tasarımcının karikatür çizgileri üç boyutla yaklaşan formlar oluşturmuş, gecekondular büyük ebatlarda sahneye taşınmıştır. Sahne fonunda görülen şehir silüeti ise iki boyutlu olarak yine karikatür çizgileriyle şekillendirilmiş ve sahne üzerindeki biçimi bozuk gecekondular panoları ile

bütünleştirilmiştir.

Hüseyin Mumcu'nun tasarımı olarak kağıt üzerinde iki boyutlu karikatür çizgilerinin sahne üzerinde üç boyutlu formlara dönüştüğü bir diğer örnek ise Müjdat Gezen'in 1994'te kaleme aldığı "Hamlet Efendi" oyunudur. Oyunun olay dizisi, gezici bir tuluat topluluğunun Cumhuriyet'in ilan edildiği günlerde İzmir'den İstanbul'a dönerken yolda otobüs arızası ile yolda kalmaları üzerine gelişmektedir. Oyunda, ortaoyunu geleneklerine bağlı bu topluluğun, batı anlayışında dram sanatına uyum sağlama adına Hamlet oyununu sahneye koymaya çalışmaları üzerinden bir komedi oluşturulmuştur. Müjdat Gezen'in yazdığı ve yönettiği "Hamlet Efendi" oyunu, 1996-1997 yılları arasında Bursa Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmiş, oyunun dekor ve kostüm tasarımını Hüseyin Mumcu yapmıştır. Oyunun başlangıcından itibaren sahnede başlıca dekor etmeni olarak yer alan tuluat topluluğunun eski püskü otobüsü, karikatürize formlarda tasarlanmıştır. Basit ve keskin hatlarla oluşturulan otobüs figürü, oyunun afiş tasarımında da kullanılmıştır. Oyunun konusunda da temel motifler arasında yer alan Geleneksel Türk Tiyatrosu özellikleri, sahne tasarımında da göstermecî tarza uygun görsellikte ve yapıda kendini göstermektedir.

Karikatürist ve sahne tasarımcısı Hüseyin Mumcu'nun, 2000-2001 sezonunda Sivas Devlet Tiyatrosu'nda Mine Acar yönetmenliğinde sahnelenen "Resimli Osmanlı Tarihi" oyunu için gerçekleştirdiği dekor tasarımlarında ise karikatürize yazı formları gözlemlenmektedir. Turgut Özakman'ın 1982 yılındaki Anayasa tartışmalarından etkilenerek yazdığı oyun, 1876, 1960, 1982 yılları olmak üzere üç ayrı zaman diliminde geçen ve toplumumuzu ironik bir yaklaşımla ele alan müzikli bir güldürüdür (Yüksel, 1997, s. 108-109). Oyunun dekor tasarımında açık biçim oyun tekniğinden hareketle, olayların geçtiği dönemleri işaret eden semboller ve mekân tasvirlerinin bulunduğu iki boyutlu panolar kullanılmıştır. Oyun adı sahne arkasında canlı renklerle ve karikatürize formlarla sabit bir siyah pano üzerine yazılmış, tarihler arası geçişlerde kullanılan diğer hareketli mekân tasvirlerinin yer aldığı panolar ise oyun esnasında dönem değişimlerini görselleştirmiştir. Farklı mekânlarda ve zaman dilimlerinde geçen oyundaki hareketlilik, pratik şekilde taşınabilir panolarla sağlanmıştır. Sahnedeki mekân değişimleri sırasında sabit duran, "Resimli Osmanlı Tarihi" yazılı fonda ise Fatih Sultan Mehmet'in karikatürü bulunmaktadır.

4. KARİKATÜR VE TİYATRO SANATÇISI: OĞUZ ARAL

Türkiye'deki mizah dergisi yayıncılığı içerisinde, kurduğu "Gırgır Dergisi" ile bir ekol yaratmayı başarmış, bu dergide pek çok çizer yetiştirmiş ve karikatürlerini geniş kitlelere ulaştırmayı başarmış usta çizer Oğuz Aral, oyuncu, yazar, yönetmen ve sahne tasarımcısı kimliğiyle tiyatro alanında da mizahi çizgisini devam ettirmiştir.

1936 doğumlu Oğuz Aral, ilk karikatürlerini 1950 yılında İstanbul'da çıkmakta olan "Hafta Dergisi"nde yayımlamıştır. Sonrasında "Akbaba Dergisi" sahibi ve yazı işleri müdürü Yusuf Ziya Ortaç ile tanışarak bu dergide çalışmaya başlamış ve profesyonel anlamda karikatüristliğe adım atmıştır. Aynı zamanda mim tiyatrosuna da ilgi duyan sanatçı, 1960-64 arası "Sözsüz Oyun" adıyla kurduğu tiyatro topluluğu ile çeşitli kentlerde oyunlar sahneye koymuştur. Aral'ın oyunculuk yeteneği aynı zamanda çizgi-bant çizerlerine özgü evrensel bir özellik olarak karşımıza

çıkmaktadır. Çünkü çizgi-bant yaratıcısı için, oluşturulan bir karikatür tipi, jestlerden, mimiklerden, giyim-kuşamdan ve özel işaretlerden oluşan, dinamik bir sistemdir. Çizerlerin tümü, ortaya çıkardıkları karakterin konuşma biçimini ve davranış özelliklerini, önce kendi üzerlerinde denemektedir. Böylece yaratılan her karakterde, yaratıcısından bir parça yer alır. Tam da bu açıdan, Oğuz Aral'ın oyuncu olması kendi çizgi üslubunu oluşturmasına katkı sağlamıştır. Aral'ın yarattığı karakteri bizzat oynaması, çalışmalarına büyük bir tip zenginliği getirmiştir (Sipahioğlu, 1999, s. 218). Oğuz Aral, aynı zamanda tiyatro oyunları da kaleme almıştır. Kendi yetiştirdiği oyuncu arkadaşları ile İstanbul ve Anadolu'da ücretsiz gösteriler yaparak, pandomimi tanıtmaya ve sevdirmeye çalışmıştır. Uzun yıllar konservatuarda pandomim hocalığı yapmıştır. "Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı" başta olmak üzere pek çok tiyatro oyununu sahneye koymuş ve yönetmiştir (Atay ve Akşit, 2008, s. 22).

1964 senesinde Müşfik Kenter'in yönetmenliğinde Ses Tiyatrosu'nun ilk oyunu olarak sahnelenen "Fadik Kız"da Oğuz Aral, provalar sırasında dekor tasarımı başta olmak üzere pek çok konuda danışmanlık yapmıştır. Sonrasında Müşfik Kenter, ünlü çocuk klasiği "Oz Büyücüsü"nü sahneye koyarken oyunun dekor-kostüm ve makyaj tasarımını Oğuz Aral gerçekleştirmiştir. "Kent Oyuncuları" kurulurken, sahneye konan ilk oyun "Hamlet" olmuştur. Oğuz Aral bu oyunda yalnızca dekor ve kostüm tasarımı yapmakla kalmamış, dövüş sahnesi koreografilerini de kurgulamıştır. 1965 yılında ise Gen-Ar Tiyatrosu'nda Sermet Çağan, Aziz Nesin'in öyküsünden oyunlaştırdığı "Ah Biz Eşekler"i sahneye koymuştur. Türkiye'de çağdaş tiyatronun en önemli yazarlarından olan Sermet Çağan, alışılmadık bir dekor yaratmak istemiştir. Oyunun dekor tasarımını Oğuz Aral üstlenmiş ve stüdyosundaki çizer arkadaşlarının yardımı ile tamamen çizgilerden oluşan bir dekor hazırlamıştır. Dekorun belirli bir yerinde boşluk ve yanında da sinema perdesi oluşturan Oğuz Aral, sahnedeki oyuncuların öykünün dış sahnelerindeki oyunlarını filme çektikten sonra bu görüntüleri perdeye yansıtmıştır. Böylece film karesinden çıkan oyuncuların perde yanındaki boşluktan sahneye girmesiyle oyun akışı hiç kesilmeden devam etmiştir. Tiyatro ve sinemanın yani sahne ve perdenin böylesine senkronize işbirliği, Türkiye'de ilk kez bu oyunda uygulanmıştır. Oyunun müziklerini de saz çalarak bizzat yine Oğuz Aral'ın kendisi yapmıştır (Atay ve Akşit, 2008, s.123-125).

1960-1970 yılları arasında seyirci tarafından büyük bir ilgiyle karşılanmış olan Rıfat Ilgaz'ın "Hababam Sınıfı" öykülerinin sahne uyarlamaları, Oğuz Aral'ın sahne tasarımı ve yönetimiyle de yorumlanmıştır. Rıfat Ilgaz, "Hababam Sınıfı" öykülerini ilk olarak 1956 yılında İlhan Selçuk ve Turhan Selçuk'un Dolmuş Dergisi'nde yayınlamıştır. Hababam Sınıfı karakterleri, Rıfat Ilgaz'ın 1985 senesinde yayınlanmış "Hababam Sınıfı Uyanıyor" isimli oyun kitabının kapak tasarımında ilk olarak Turhan Selçuk tarafından görselleştirilmiştir. Rıfat Ilgaz, bu hikâyelerinde bir okul sınıfından hareket ederek, toplumdaki düzensizlikleri ve değer yargılarını irdelemiştir. Haylazlıkları nedeniyle sürekli sınıfta kalan ve üniversiteye gidemeyen Hababam Sınıfı öğrencilerinin hikâyesi hem tiyatro sahnesinde hem de sinemada seyirci tarafından çok ilgi görmüştür. Hababam Sınıfı oyunu ise ilk kez Ulvi Uraz Tiyatrosu'nda 1965-1966 yılları arasında sahnelenmiştir. Temsilin oyuncu kadrosunda Zeki Alasya, Metin Akpınar, Ahmet Gülhan, Ercan Yazgan ve Suzan Uztan bulunmaktadır. Sahnede oluşturulan sınıfın duvarlarında ise çizgisel olarak karikatür tipleri kullanılmıştır.

1966'da Ulvi Uraz Tiyatrosu'ndaki temsilden sonra Oğuz Aral ve Müjdat Gezen'in Rifat Ilgaz'a ricası üzerine yazılan "Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı", sonrasında Müjdat Gezen ve Oğuz Aral'ın eklediği yeni karakterler, olaylar, diyaloglar ve esprilerle sahnelenmiştir. Müjdat Gezen başrolde oynamış, Oğuz Aral ise yönetmenlik yapmış ve sahne tasarımını üstlenmiştir. Diğer oyuncular, Toto Karaca, Aykut Oray, Şemsi İnkaya, Erdiñ Üstün, Abdullah Şahin, Ersun Kazançel, Gökhan Mete ve Timuçin Canbaz'dır. "Hababam Sınıfı Sınıfta Kaldı" oyunu, ilave metinlerle birlikte İstanbul'da yüz otuz kez sahnelenmiş ve yaklaşık altmış bin kişi tarafından izlenmiştir. Aynı zamanda Anadolu turnesi sırasında Oğuz Aral, Hababam Sınıfı'nın ağır işiten, duyduğunu yanlış anlayan ünlü coğrafya hocası Vakkav Rıza'yı oynamak üzere sahneye de çıkmıştır (Atay ve Akşit, 2008, s. 140-143).

Oğuz Aral'ın 1970'lerde yarattığı Gırgır efsanesi, onu tekrar karikatür dünyasına çekmiştir. Ancak çizerlik ve dergi yayıncılığındaki bu büyük başarı yine de onu tiyatrodan koparmamıştır. Yönetmenlik ve dekor tasarımı uygulamasıyla tekrar sahneler döndüğü yapımlar ise "Bir Garip Orhan Veli" oyunu olmuştur. Murathan Mungan, Orhan Veli'nin şiirlerini "Bir Garip Orhan Veli" adıyla tiyatroya uyarlamış ve bu oyun ilk olarak 1981 yılında Kent Oyuncuları tarafından sahnelenmiştir. Yönetmenliğini ve sahne tasarımını Oğuz Aral'ın üstlendiği "Bir Garip Orhan Veli", 1981'den itibaren 22 yıl boyunca gösterimlerine devam etmiştir. Müşfik Kenter'in Orhan Veli'yi canlandırdığı oyunda, Oğuz Aral mekân tasvirlerini iki boyutlu panolar üzerine kendine has karikatür çizgileriyle oluşturmuştur (Şekil 3). Dekor panoları üzerindeki balık, kedi, çiçek, ağaç motifleri en basit ve sade biçimlerde resmedilmiştir. Değişik açılarla yan yana getirilmiş olan bu karikatür motifler, derinlikli ve rengârenk bir sahne yaratmıştır.



Şekil 3. Bir Garip Orhan Veli, Kent Oyuncuları (1981), Sahne Tasarımı: Oğuz Aral

Kaynak: <http://www.tiyatronline.com/oyunlar/426/bir-garip-orhan-veli-.html> (Erişim Tarihi: 21.05.2017)

Oğuz Aral, 1990'ların ikinci yarısından ölümüne kadar geçen süre içerisinde, kendisinin de benimsediği, Huysuz İhtiyar lakabıyla anılmıştır. Hürriyet Gazetesi'nde yazdığı köşesinin adı da böylece Huysuz İhtiyar olmuştur. Orada yayınlanan mizah öykülerinden oluşturduğu kitapların adı da aynıdır. Müşfik Kenter'in onu anlattığı tiyatro oyununun adı da böylece Huysuz İhtiyar olmuştur (Atay ve Akşit, 2008, s. 219). 2001 yılında Kent Oyuncuları tarafından sahneye konulan "Huysuz İhtiyar" oyunu Oğuz Aral tarafından yazılmış ve yönetilmiştir. Tek kişilik bu oyunda Müşfik Kenter, Oğuz Aral'ı canlandırmıştır. Oğuz Aral'ın gazetede Huysuz İhtiyar başlığı ile yazdığı yazılardan derlenen oyun, iki perdelik komedi olarak hazırlanmıştır. Oyun içindeki hikâyelerdeki köpekler, Silivri'deki tesisatçı Erol Usta'nın minik ve haylaz oğlu Mustafa, eve giren hırsız gibi tüm karakterler Oğuz Aral'ın çizgi dekorları ve Müşfik Kenter'in sesiyle hayat

bulmuştur. Bu oyunda da karikatür çizgisini, “Bir Garip Orhan Veli” oyununun dekorlarındaki canlılık ve renklilikte kullanan Oğuz Aral, herkesin başından geçebilecek durumları mizahi bir anlatımla oyuna taşımıştır. Oyunda köpekten insana, hayaletten çocuğa yer alan pek çok oyun kişisini Müşfik Kenter tek başına canlandırmıştır.

Çok yönlü bir tiyatro sanatçısı olarak nitelendirilebilecek Oğuz Aral, karikatür alanındaki yeteneğini dekor tasarımında da kullanmış ve böylece karakteristik çizgisini sahneye taşımıştır. Yönetmen, oyuncu ve yazar kimliğiyle tiyatrodaki var olmuş olan usta çizer, sahne görselliği ile karikatürün başarıyla harmanlandığı örnekler sunmuştur.

5. TURHAN SELÇUK’UN ÇİZGİ KAHRAMANI ABDÜLCANBAZ’IN SAHNEDEKİ TEMSİLLERİ

Oğuz Aral’ın yuvarlak hatlı ve sevimli çizgilerinden farklı olarak keskin hatlarda ve kaligrafik özelliklerde karikatür çizgisine sahip olan Turhan Selçuk’un çizimleri, yaratıcısı olduğu “Abdülcanbaz” karikatür tiplerinin tiyatro temsillerindeki sahne tasarımını da şekillendirmiştir. Kısa bir öykünün ya da romanın karikatür çizgileriyle baştan sona sanki bir kamera ile çekiliyormuşçasına oluşturulduğu karikatürler, çizgi roman veya çizgi öykü grubuna girmektedir. 1958 yılında Milliyet Gazetesi’nde, öyküsü Aziz Nesin tarafından yazılan ve Turhan Selçuk tarafından çizilen “Abdülcanbaz” çizgi öyküsü, bir süre de Rifat Ilgaz tarafından hikâyeleştirildikten sonra tamamen Turhan Selçuk’un yaratıcılığı ile devam etmiştir (Özer, 1996, s. 5).

Turhan Selçuk 1922’de Milas’ta doğmuş ve ilk karikatürünü 1941 yılında Adana’da çıkan günlük Türk Sözü Gazetesi’nde yayımlamıştır. Akbaba, Aydede, Yön dergileri ve Milliyet, Akis gazetelerinde çalışmış olan Selçuk, sonrasında kardeşi İlhan Selçuk ile birlikte “41 Buçuk” ve “Dolmuş” dergilerini kurmuştur. Yurt içi ve yurt dışındaki karikatür yarışmalarında birçok ödül kazanmıştır (Balcioglu, 1983, s. 298). Zeynep Oral’ın tabiriyle çizgileri Doğu’yla Batı’nın, geçmişle geleceğin bir sentezini oluşturmaktadır. Söze ihtiyaç hissetmeden, bir çizgi, bir leke veya bir kıvrım ile görünmeyeni görülür kılabilmiştir. Karikatür az çizgiyle çok söz söylemekse, onun karikatürleri en az çizgiyle en çarpıcı özü göstermektedir.

Turhan Selçuk; kariyerinin erken döneminde, karikatür ve sanatın evrensel bir mutlaklık niteliği taşıması fikrini benimsemiştir. Grafik mizahta bu evrensellik, ulusal ve yerel bir kısıtlılık olan yazılı dilin ötesine geçerek, anlatım aracı olarak yalnızca çizgiyi kullanmıştır. Bu, mim tiyatrosunun bir tür çizgili versiyonu gibidir (Sipahioğlu, 1999, s. 118). Semih Acar, “Karikatür ve Tiyatro” başlıklı yazısında bu iki sanat dalı arasındaki bağlantıyı şu şekilde kurmuştur:

Mim tiyatrosu denilince sözsüz bir sanat akla gelir. Tıpkı, çağdaş karikatür sanatının, kendi evrimi içinde olgunlaşması sonucu sözü dışlaması, çizgi gücünün her şeye yeteceğine karar vererek daha güç bir işe kalkışması gibi (Acar, 1979, s. 11).

“Abdülcanbaz” çizgi öyküleri, kendisine özgü çizgi üslubu oluşturmasıyla türünün tek örneği olmuştur. Onu bu coğrafyaya bağlayan epik özellikleriyle farklı bir anlatım dili yakalamıştır. Minyatür, Karagöz-Hacivat, Ortaoyunu gibi geleneksel köklerden beslenmiştir. Turhan Selçuk’un çizgide mizah ve çizgide ekonomi gibi temel teknikleri uygulaması onun hem evren-

selleşmesine katkıda bulunmuş hem de anlatısını en kısa yoldan, etkili ve güçlü bir şekilde iletmesini sağlamıştır. Çizimlerde sinematik tekniklerden pek yararlanmamıştır. “Mış” gibi yapıp okuyucuya her daim mürekkep ve iki boyutlu yüzeyi hissettirmiştir. Kaleme alınan ilk öykülerinde yalnızca bir turist rehberi ve üç-kâğıtçı tip olarak betimlenen “Abdülcanbaz”, sonradan değişime uğramıştır. Giderek önceki özelliklerinden sıyrılarak, karşıtları ve yandaşlarıyla, değişik karakterlerin belirlendiği kalabalık bir kadro ile maceralarına devam etmiştir. Abdülcanbaz’a duyulan ilgi, Turhan Selçuk’a göre Karagöz-Hacivat, Ortaoyunu gibi geleneksel köklerden renk almasından ileri gelmektedir. Karagöz ve Hacivat’daki gibi, halkın içinden ve halkın karşısında kişiler vardır. Ayrıca kendine özgü anlatımı ve çizgi dünyası ile özgün bir üslup haline gelmiştir (Sipahioğlu, 1999, s. 124).

Turhan Selçuk’un çizgi romanından yola çıkılarak tiyatro oyununa haline getirilen “Abdülcanbaz’ın Harikulade Maceraları”, I. Dünya Savaşı’nın bittiği işgal günlerinde İstanbul’da geçmektedir. Oyunda, yabancı güçlerin Türkiye’yi ele geçirmeye çalıştığı sırada, Mustafa Kemal’in Anadolu’ya geçerek başlattığı kurtuluş hareketinin kahramanlarını Abdülcanbaz ve arkadaşları simgelemektedir. Gözlüklü Sami grubu ise düzenlerini, yabancı kuvvetleri desteklemek ve evlerini işgalcilere açmakla korumaya çalışanları tasvir etmektedir. Oyun bu iki takımın arasında bir gönül bağı çevresinde geçmektedir (Sokullu, 1993, s. 277). İlk olarak 1977’de Dostlar Tiyatrosu tarafından oyunlaştırılan “Abdülcanbaz”, 377 kez oynanmış, 123.733 kişi tarafından seyredilmiştir. Mehmet Akan, Engin Ardiç, Genco Erkal ve Macit Koper tarafından oyunlaştırılmış, Genco Erkal tarafından yönetilmiş bu ilk temsilde, dekor tasarımı Turhan Selçuk ve Evcimen Perçin ortaklaşa çalışması ile oluşturulmuştur. Osmanlı Dönemi kıyafetleri ve çizgi roman karelerinde görülen karakterlerin görünüşlerine bağlı kalınan bu oyunda, dekor panoları üzerinde Turhan Selçuk çizgileri görülmektedir (Şekil 4). Dostlar Tiyatrosu’ndaki “Abdülcanbaz” gösterimi ile beraber Devlet Tiyatroları’nın sahnelediği diğer temsillerin afiş tasarımlarında da yine Turhan Selçuk çizgisi ve tasarımları ön plana çıkmaktadır.



Şekil 4. Abdülcanbaz, Dostlar Tiyatrosu (1972), Dekor Tasarımı: Turhan Selçuk

Kaynak: <https://tiyatrodergisi.com.tr/dostlar-tiyatrosunun-resimli-tarihi/> (Erişim Tarihi: 20.02.2021)

1993 yılında ise oyun bu kez Cumhuriyet’in 70. yılı kutlamaları vesilesiyle, Devlet Tiyatroları tarafından sahneye koyulmuştur (Selçuk, 1998, s. 72). Bu gösterimde Kenan Işık, eseri hem oyunlaştırmış hem de yönetmiştir. Bu nedenle olay dizisi ve görsellik anlamında Abdülcanbaz’ın ilk gösterimi ile farklılıklar göstermektedir. Turhan Selçuk’un çizgilerle yarattığı fantastik dünyayı, Kenan Işık sahnede yeniden var ederken, hikâyeye farklı açılardan yaklaşmıştır. Serpil Tezcan’ın dekor ve kostüm tasarımını gerçekleştirdiği oyunda, Timur Selçuk da oyunun müzikle-

rini bestelemiştir. Bu temsil ile Devlet Tiyatroları ilk kez bir çizgi romanı tiyatroya aktarmıştır. Oyunda ayrıca Turhan Selçuk'un özel olarak hazırladığı, Abdülcanbaz'ın serüvenlerini çizgi ile anlatan kırka yakın slayt da gösterilmiştir. Slayt gösteriminin yapıldığı perdeyi çevreleyen siyah pano üzerinde ise Turhan Selçuk'un kaligrafik çizgileri ve motifleriyer almaktadır.

6. OYUNCU VE ÇİZER KİMLİĞİYLE BİR KOMEDYEN: ALTAN ERBULAK

Tiyatro sahnesinde daha çok oyuncu olarak yer almış olan Altan Erbulak, kendini öncelikle karikatürist olarak tanımlamaktadır. Bunun yanı sıra karikatür çerçevesini de her zaman tiyatro sahnesi gibi görmüştür. Doğal olarak bu iki sanat dalı arasında görsel bir bağ kurarak, mizahi çizgileri, hareketleri ve sesleri kaynaştırmıştır.

1929 yılında Erzurum'da doğan Altan Erbulak, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde eğitim görmüş fakat bir süre sonra okulu bırakarak karikatür dünyasına girmiştir. 1947'de Doğan Kardeş Dergisi'nde yayımlanan ilk karikatüründen sonra eserleri, Hergün, Hafta, Yirminci Asır, Tef, Karikatür, Taş, Taş-Karikatür, Vatan, Yeni Sabah, Milliyet, Gırgır ve Fırt'ta yayımlanmıştır (Koloğlu, 2005, s. 114). Yeni Sabah Gazetesi'nde yazmaya başladığı komik öykülerin ardından "Cafer ile Hürmüz" karikatür bandını çizmeye başlayan Altan Erbulak, aynı gazetenin Pazar Dergisi'nde ün kazanan "Kibar Hırsız" tiplemesini çizmeye başlamıştır (Cantek, 2012, s. 127). Karikatür tarihi araştırmacısı Turgut Çeviker, sanatçının yarattığı görsel dünyayı şöyle tanımlamaktadır;

Çizgisi, yumuşak olarak alışılmadık, sıra dışı bir mantığın egemen olduğu absürt bir mizah olarak tanımlanmaktadır. Romantizmin mizahını yakalamıştır. Yergi olmadan, eleştirisini ortaya koymuştur. Açık Pencere adlı köşesindeki karikatürleri bu anlayışın en somut örneğidir (Çeviker, 1997, s. 125).

İmzasına değin mizaha gömülmüş ve imzasıyla kendi portresini özdeşleştirmiş olan Erbulak (Çeviker, 1997, s. 104), karikatüristliğinin yanında tiyatro oyunculuğu ve tasarımcılığıyla da çok yönlü bir sanatçı olarak anılmaktadır. Tiyatro yaşamında ise Altan Erbulak, 1970 yılına kadar Dormen Tiyatrosu'nda profesyonel olarak çeşitli rollerde oynamış ve birçok oyun yönetmiştir. Misafir olarak Münir Özkul Tiyatrosu'nda, 1969'da İstanbul Devlet Opera Balesi'nde konuk oyuncu olarak Güngör Dilmən'in başyapıtlarından "Midas'ın Kulakları" oyununda "Berber Başı" rolünü oynamıştır. 1971-1979 yılları arasında Metin Serezli ile birlikte Koca Mustafa Paşa Çevre Tiyatrosu'nu kurmuştur. Buradaki bütün oyunlarda rol alıp, birkaçını da yönetmiştir. Burada sergilenen "Yüzsüz Zühtü", Kandemir Konduk'un oynanan ilk oyunudur. 1982'de Egemen Bostancı'nın teklifi üzerine "Yedi Kocalı Hürmüz" temsilinde kekeme berber karakterini oynamıştır. Uzunca bir süre yalnız gazetecilik ve karikatüristlik yaptıktan sonra Haldun Dormen'in Pangaltı'daki tiyatrosunda Necati Cumalı'nın "Her Evde Hır Var" adlı oyununda görev almıştır. Hadi Çaman Tiyatrosu'nda "Azizname" oyununu yönetmiş ve dekorunu yapmıştır. Dormen Tiyatrosu'nda ise "Puntila Ağa İle Uşağı Matti" oyununun dekor tasarımını gerçekleştirmiştir. Çevre Tiyatrosu'nda teknik ekiple çalışarak sahne dekorlarının yapımına katkıda bulunmuş ve bunun yanı sıra İsmail Dümbüllü, Muammer Karaca ve benzeri ustalarla, usta çırak ilişkisini sürdürerek oyunculuğunu da geliştirmiştir. 1986 yılında ise Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu'nda çalışmaya başlamıştır (Güldağları, 2008).



Şekil 5. Tanımadığım Adamlar, Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu (2010), Sahne Çizimleri: Altan Erbulak

Kaynak: <http://umitkantarcilarlove.blogcu.com/umit-ibrahim-kantarcilar-yarin-ali-poyrazoglu-tiyatrosunda-karsi/9353111> (Erişim Tarihi: 07.04.2017)

2010 yılında Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu'nda sahnelenen "Tanımadığım Adamlar" isimli müzikli kabare oyunu, Aziz Nesin'in üç öyküsünün oyunlaştırılmış hali ile Ali Poyrazoğlu'nun yazdığı bölümlerden oluşmaktadır. Ali Poyrazoğlu'nun aynı zamanda yönetmenliğini de üstlendiği oyunun dekorlarında, Altan Erbulak'ın karikatür çizimleri kullanılmıştır. Parodi, skeç ve doğaçlamalardan oluşan bir güldürü olarak sunulan oyunda, bir tımarhanenin yöneticisi olan Madam Arşaluz, akıl hastalarına yardımcı olmak adına bir müsamer düzenlemektedir. Psikodrama tekniğiyle hazırlanan bu müsamerenin yönetmeni Madam Arşaluz ve oyuncularını da hastanenin akıl hastalarıdır (Şimşek, 2011). Oyunun eğlenceli anlatımı ile uyum sağlayan Altan Erbulak'ın karikatür tipleri, sahne üzerinde iki boyutlu panolar üzerine siyah-beyaz olarak kullanılmıştır (Şekil 5). Konuşma balonlu veya sadece çizgisel olarak yer alan bu karikatürler arasında Altan Erbulak, kendini resmettiği karikatürüyle de adeta çizgisel olarak sahnede yer almıştır.

7. SÜLEYMAN GÖK'ÜN ÇİZGİLERİYLE BEKÇİ MURTAZA SAHNE YORUMU

Gırgır Dergisi'nde karikatüristlik yapmış olan Süleyman Gök'ün sahne tasarımını gerçekleştirdiği "Bekçi Murtaza" oyunu, Antalya Büyükşehir Belediyesi Tiyatrosu tarafından 2009 senesinde sahnelenmiştir. Orhan Kemal'in 1952'de yayınlanan Murtaza adlı romanından uyarlanan "Bekçi Murtaza" oyunun yönetmenliğini Abdullah Sürekli yapmıştır.



Şekil 6. Bekçi Murtaza, Antalya Büyükşehir Belediyesi Tiyatrosu (2009), Dekor Tasarımı: Süleyman Gök

Kaynak: <http://www.orhankemal.org/links/526.htm> (Erişim Tarihi: 27.03.2017)

Orhan Kemal'in, Ulvi Uraz ve Orhan Asena'nın da katkılarıyla 1969'da oyunlaştırdığı romanın başkarakteri olan Bekçi Murtaza, kraldan çok kralcı bir zihniyetle hareket ederek trajikomik bir durum yaratmaktadır. Toplumdaki sınıf farkından dolayı görmezden gelinen ve ezilen Murtaza, işine sadık bir karakter olarak bu görev bilinciyle ailesini bile ikinci plana atmaktadır. Romanda Murtaza tipi üzerine kullanılan tasvirler, ona mizahi bir biçim de kazandırmıştır. Orhan Kemal, Murtaza adlı oyunuyla, toplumsal yaşamın ikilemelerini, acımasızlıklarını, küçük ayrıntılarıyla gözler önüne sermiştir. Oyunun Antalya Büyükşehir Belediyesi'nde gerçekleştirilen temsilinde, sahne tasarımlarını çizen ve uygulayan Süleyman Gök, karikatürize mekân tasvirleriyle oyunun görseelliğini oluşturmuştur (Şekil 6). 1964 doğumlu Süleyman Gök, çizgi serüvenine Gırgır Dergisi'nde başlamıştır. Kaleme aldığı Kara Murat çizgi romanı, Milliyet, Sabah, Günaydın ve Vatan gazetelerinde yayımlanmıştır. Ayrıca Tercüman, Ateş ve Gün gazetelerine de karikatür, illüstrasyon ve resimli romanlar hazırlamıştır. Yaşar Kemal'in yazdığı "Kamalı Zeybek" ve "Çakırcalı Efe" romanlarını resimlemiştir. Desen ve illüstrasyonlarında çoğunlukla çini ve suluboya tekniklerini kullanmıştır. Sahne tasarımını gerçekleştirdiği "Bekçi Murtaza" oyununda, iki boyutlu dekor panoları üzerine Gırgır Dergisi karikatür tarzını anımsatacak çizgide mahalle tasvirleri kullanmıştır. Oyun kitapçıklarında ise karakterleri canlandıran oyuncuların fotoğrafları kullanılmamış, bunun yerine karikatürleri çizilmiştir. Sahnede kullanılan dekor panoları, üzerinde pek çok karikatür ayrıntısı barındırmaktadır. Sadece sarı ve gri renk tonlarında çizilen bu karikatür motifleri, yer yer mekân işlevselliğine göre tasarlanmıştır. Gırgır Dergisi ekolünden gelen bir tarza yakın karikatür tiplerinin ve tarama yöntemlerinin görüldüğü panoların dış hatları, çizimlerin oluşturduğu bina formlarına göre şekillendirilmiştir. Mekânsal anlamda tamamen karikatürlerden oluşan bu sahnede, oyun kişilerinin kıyafetleri ve dekor eşyaları ise gerçekçi olarak kullanılmıştır.

8. KEMAL ARATAN'IN SAHNE FİGÜRLERİ OLARAK ÇİZDİĞİ KARİKATÜR TİPLEMELER

Mizah dergilerinde yarattığı karikatür çizgileri ve tiplerini tiyatro sahnelerine taşıyan bir diğer isim ise Kemal Aratan'dır. 2011 yılında Tiyatro Seyirlik tarafından sahnelenen "Dumanlatı Aşklar" oyununun sahne tasarımını yapan Aratan, bu iki perdelik tek kişilik oyunun sahnelerine ve afiş tasarımına, çizdiği kadın karakterlerle renk katmıştır. Ferhat Ergün ve Gökhan Eraslan tarafından, Selahattin Duman'ın köşe yazılarından derlenen oyunun yönetmenliğini ve oyunculuğunu Hüseyin Avni Danyal gerçekleştirmiştir.

Üç defa evlilik kararında dönen bir adamın dördüncü kez evlenmeye niyetlendiği gece, diğer müstakbel adaylarını hatırlaması ile başlayan "Dumanaltı Aşklar" oyununda, Türk kadını portresi, mizahi dille komik bir hikâyeye içinde yorumlanmıştır. Kemal Aratan'ın karikatür tiplerini ise sahne üzerinde iki boyutlu panolarla yer almıştır. 1965 doğumlu Kemal Aratan, akademik olarak grafik tasarım eğitimi görmüş ve 1970'lerde ilk karikatür sergisini açmıştır. 1985'te Gırgır Dergisi'nde "Ucube Karikatürler" adlı köşesinde karikatür çizmeye başlamıştır. Ayrıca Limon, Avni, Dıgıl, Pişmiş Kelle ve Leman dergilerinde de çalışmıştır (Çeviker, 2010, s. 860). Ön plana çıkan karikatür tiplerini İhtiyatsız Adam ve Vah Vahap Vah'tır. 2016 senesinden itibaren "Mağara" isimli mizah dergisinde karikatür çizmeye devam etmektedir. Memo Tembelçizer, Kemal Aratan'ın karikatür biçimini şu şekilde tanımlamaktadır:

Çizgisi çok enerjik, çok yeni, çok geleneğin dışında bir çizgidir ve köşesinde çizdiği karikatürler de, o çizgiden bağımsız olamayacak espriler içermektedir. Normalde bir espriyi kim çizse olur. Ama Kemal Aratan'ın karikatürlerinde, sadece onun çizgi becerisi ve çizgisinin kendine özgü komikliği ve karakterleriyle komik olabilecek espriler vardı. Başkası çizdiği zaman çok anlamsız kalacak türden espriler... (Demirer, 2016, s. 13).



Şekil 7. Dumanaltı Aşklar, Tiyatro Seyirlik (2011), Sahne Çizimleri: Kemal Aratan

Kaynak: <http://tayfunlubeten.blogspot.com.tr/2011/02/dumanalt-asklar.html> (Erişim Tarihi: 14.04.2020)

Kemal Aratan, “Dumanaltı Aşklar” oyunu için tasarladığı dekorlara mizah dergilerindeki karikatür çizgilerini yansıtmıştır. İki boyutlu panolar üzerine çizilen ve büyük boyutlu karikatür olarak sahnede yer alan bu çizimlerde tasvir edilen birbirinden farklı kadın tipleri, Hüseyin Avni Danyal'ın anlattığı hikâyelerle uyum sağlamaktadır (Şekil 7). Kemal Aratan'ın Lemn Dergisi'ndeki çizgi tarzı ile şekillenen ve renklenen sahneye müzik unsurunu katan piyano da aynı karikatür biçimiyle görselleştirilmiştir.

9. HALDUN TANER'İN MİZAHİ OYUNLARININ KARİKATÜR ÇİZGİLERİYLE SAHNELENMESİ

Türk tiyatrosunun en önemli isimlerinden Haldun Taner'in tiyatro yazarlığının ilk evresinde, değişen toplumun değer yargıları, ikinci evrede abartılı genel tipler üzerinden toplumsal olaylar ve sorunlar, üçüncü evrede ise abartılmış karikatür tiplerle toplumsal taşlamalar üzerine hikâyeler kurulmuştur. Haldun Taner'in tiyatro yazarlığının üçüncü evresi olarak anılan kabare oyunlarında güncel olaylar, abartılı ve eğlenceli bir dille açık biçim özelliklerinden yararlanılarak konu edilmiştir. Vurucu ve güldürücü gücünü tekerleme, şaka, nükte, alay, fars gibi geleneksel yöntemlerin güncel politik, toplumsal taşlama ile kaynaştırılmasından alan kabare tiyatrosu oyunları Haldun Taner'in yanlısamacı tiyatrodan göstermecî tiyatroya adım adım geçişinin son aşamalarını yansıtmaktadır (Yüksel, 2013, s.130-160).

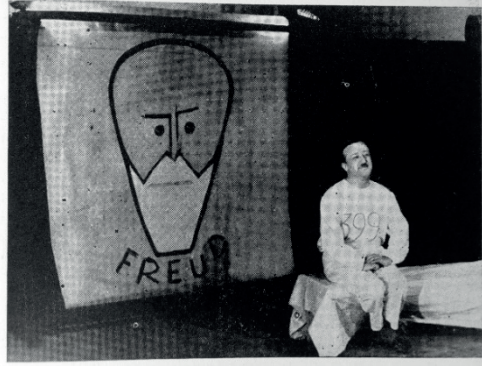
Kabare, her türlü güncel sorunu ince bir alayla, iğneleyici, yerici, taşıyıcı bir tutumla ele alıp toplum eleştirisine yönelik bir tiyatro türüdür. Özellikle siyasal ve toplumsal konulara yoğunlaşan kabarede şarkılar, danslar, skeçler, monologlar ve kısa filmler bile yer almaktadır. Kabare eğlendiricidir ama temelinde ciddiyet vardır. Olaylara, insanlara; zaman zaman da insanların kendilerine mizahi gözlemlerle baktıran, belirli bir olgunluk ve uygarlık aşamasıdır. Aziz Çalıışlar kabare türünü şu şekilde tanımlamıştır: “Egemen sınıf ve toplum düzenine karşı çıkmak amacıyla, daha çok güncel, politik konuları, toplumsal ve kültürel yaşamdaki yozlaşmayı, şakayla karışık, iğneleyici bir dille, toplum eleştirisi yapan, şarkı, parodi, skeç, söylev, sözsüz oyun ve

karikatürden kurulu, doğaçlamaya açık bir türdür“ (Çalışlar, 1993, s. 94).

Haldun Taner, tiyatro alanında kabare oyunlarının ülkemizde ilk yazarı, tanıtıcısı ve uygulayıcısı olmuştur. Taner'in ilk kabare tiyatrosu denemesi, 1962'de İstanbul Gen-Ar Klüp'te gerçekleşmiştir. Toplumun güncel olarak içinde bulunduğu pek çok olay, bu oyunlarda çizilen çarpıcı karikatür tipler yoluyla kabare oyunları içinde bulunan tablolarla sergilenmiş ve eleştirilmiştir. Ayrıca parodisi yapılan ünlü kişiler iğneleyici bir dille biçimlendirilmiş ve karikatür tipler olarak sahnede yer almıştır (Yüksel, 2013, s. 101-130). Haldun Taner'in gerçek anlamdaki kabare yazarlığı evresi ise 1967'de Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nun kurulması ile başlamaktadır. Haldun Taner, Zeki Alasya ve Metin Akpınar, birkaç yıl içinde çok tutulan bir türe dönüşecek olan kabare tiyatrosunun çekirdek ekibini oluşturmuştur (Yüksel, 1997, s. 80). Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nda toplumsal eleştirinin, karikatürize edilmiş tipler aracılığı ile yapıldığı görülmektedir. Bununla birlikte eleştirilen birine o kişinin kullandığı ifadeler ve belirgin fiziksel özellikleri ile gönderme yapılmıştır. Eleştirileri yapılan siyasetçiler, sanatçılar da dâhil olmak üzere tüm kişilerin karikatürize edilerek tiplerleştirildiği görülmektedir. Bu sayede kişi ve kişilerden çok toplumsal yapının zarar görmesine neden olan zihniyetin altı çizilir (Basat, 2014, s. 83).

Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nun ilk ürünü olarak sahneye çıkarılan “Vatan Kurtaran Şaban”, şarkılı-danslı güncel politik taşlama içeren bir kabare tiyatrosu örneğidir. Zeki Alasya ve Metin Akpınar'ın oyunculuklarıyla uzun süre gündemde kalan oyunda, iktidara yeni gelen bir partinin Kültür Bakanlığı müsteşarı olarak atanan Şaban Bey'le özel kalem müdürünün, Efendi-İbiş ilişkisini anımsatan komik ikili konumu içinde yaptıkları icraatlar taşlanmaktadır. Böylece modern kabare anlayışı ile geleneksel tiyatro öğelerinin buluştuğu bir örnek ortaya çıkmıştır (Yüksel, 2011, s. 11). “Vatan Kurtaran Şaban”; siyasetin, kültür ve sanat hayatımızdaki gölgesini ve kültür-sanat hayatımızda yaşadığımız tuhaflikleri ele alan bir güldürüdür (Yüksel, 2013, s. 127). Devekuşu Kabare Tiyatrosu'nda rol almış oyuncuların biri olan Ali Erdoğan ise 2001 senesinde Kabare Dev Aynası Topluluğu'nu kurmuştur. Bu topluluğun 2012 senesinde sahnellediği “Şakayla Söyler Haldun Taner” isimli oyunda, Haldun Taner'in “Vatan Kurtaran Şaban” ve “Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım” oyunlarındaki sahnelerden bir kolaj ortaya çıkarılmıştır.

Haldun Taner, “Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım” oyununda kotardığı içerik ve biçimle Türk Tiyatrosu'nun genel yönelişine çeşitli açılardan katkıda bulunmuştur. Politik tiyatro doğrultusunda ilk önemli adımı atmış, göstermecî biçemi bu tür tiyatro doğrultusunda etkili bir biçimde değerlendirmiştir. Söz ve hareket güldürüsü düzeyinde geleneksel tiyatromuzun tüm tekniklerini kullanmıştır. (Yüksel, 2013, s. 78). 1964 yılında yazılan “Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım” oyunu ilk olarak Küçük Sahne'de Ulvi Uraz Tiyatrosu tarafından, ünlü çizer Ferruh Doğan'ın karikatür çizimlerinden oluşan sahne tasarımıyla sahnelenmiştir (Abacı, 1990, s. 50).



Şekil 8. Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım, Ulvi Uraz Tiy. (1964), Sahne Çizimi: Ferruh Doğan (And, 1973, s. 185)

Kabare Dev Aynası Topluluğu tarafından sahnelenen “Şakayla Söyler Haldun Taner” oyununun dekor tasarımında ise yine karikatür çizgileri görülmektedir. Bu oyunun sahne tasarımını gerçekleştirmiş olan karikatürist Mahmut Tibet, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Alman Dili ve Edebiyatı Bölümü’nde eğitim görmüş, sonrasında Pasin Benice Animasyon Stüdyosu’nda animatör olarak çalışmıştır. Limon ve Leman Dergisi’nde profesyonel karikatürist ve reklam sektöründe sanat yönetmeni olarak çalışmıştır. Çizerin, yayınlanmış üç karikatür albümü ve bir kısa animasyon filmi bulunmaktadır.

“Şakayla Söyler Haldun Taner” oyununun dekor tasarımında, mekân değişimlerine uygun olarak iki boyutlu, hafif panolar üzerine karikatür çizgileriyle oluşturduğu tasvirler kullanan Mahmut Tibet, oyunun yazarı ve oyuncusu Ali Erdoğan ile birlikte bu karikatürize yorumda karar kıldıklarını belirtmiştir. Kullanılan sarı renkteki dekor panoları üzerine mizah dergilerindeki çizgi tarzıyla karikatür tipleri ve mekân tasvirleri çizmiş olan Tibet, 1965’te Ferruh Doğan’ın çizdiği sahne dekorlarında görülen Freud karikatürünü daha ayrıntılı ve kıvrak çizgilerle işlemiştir. Mahmut Tibet, kabare tiyatrosu oyunlarında karikatür görselliğinin kullanılması üzerine görüşlerini şu şekilde açıklamaktadır: “Karikatürize anlayış hem dekoru soyutlaştırması aynı zamanda seyircinin algısını kolay yakalaması, canlı tutması ve düş gücünü oyunun içine katması açısından önemlidir. Kabarenin insanı güldüren, çarpıtın, abartılı tarzı, kendisiyle aynı dili kullanan karikatürün her dönemde eskimeyen ve yaygın oluşu onu sahne tasarımında önemli bir araç yapmaktadır” (Tibet, 2017).

10. SONUÇ

Türk karikatür sanatında 1950 yılı sonrası pek çok çizer tarafından benimsenen grafik mizah üslubu, ülkemizde bu sanata modern ve evrensel bir çizgi üslubu kazandırmıştır. Çağdaş Türk Tiyatrosu’nun usta yazarları sayılan Haldun Taner, Turgut Özakman, Güngör Dilmen ve Aziz Nesin ise bu dönemde eserlerini oluşturmaya başlayarak, oyun yazımında ulusal ve yenilikçi tarzları harmanlama yolları açmışlardır. Aynı zamanda karikatür sanatçılarının kendine has üslupları ve oyunu görsel olarak yorumlama şekilleri çeşitlenmeye başlamıştır. Böylece karikatürize etme ve karikatür çizgilerinden yararlanma yollarının da gözlemlendiği tasarım yaklaşımları ortaya çıkmıştır. Genel anlamda inceleme altına alınan tüm oyunlarda görüldüğü gibi karikatür çizgileri ve formları, mizahi anlatıma hizmet etme doğrultusunda sahnede kullanılmıştır. Dolayısıyla genel olarak komedi oyunlarında dekor ve kostüm tasarımı açısından

ironik yaklaşımlar, yalın ve kolay algılanır çizgiler, parlak ve canlı renklerin tercih edildiği gözlemlenmiştir.

Araştırmada ele alınan oyunlar açısından bakıldığında; oyun yönetmeninin sahne üzerinde karikatürize bir görsellik yaratmayı tercih etmesi doğrultusunda bizzat bir karikatür çizerini sahne yapımına dâhil ettiği gözlemlenmektedir. “Şakayla Söyler Haldun Taner”, “Tanımadığım Adamlar”, “Dumanaltı Aşkılar” ve “Bekçi Murtaza” oyunlarında görüldüğü üzere karikatüristlerin mizah dergilerinde kullandıkları çizgi tarzı, aynı şekilde sahneye taşınmıştır. Ancak tercih edilen bu yorumlarda, karikatürler mevcut iki boyutlu halinden kurtulamamış ve sadece sahne üzerinde komedi diline renk katmıştır. Karikatürün sadece resimsel ve grotesk etkisinden yararlandığı oyunlarda, dramatik aksiyona hizmet edebilecek üç boyutlu dekor parçaları, stilizasyona uğramaksızın gerçekçi tarzda kullanılmıştır. Bu tip bir yaklaşım, Devlet Tiyatroları’nda Hüseyin Mumcu’nun tasarladığı dekorlarda da gözlemlenmektedir. Ancak Hüseyin Mumcu, karikatür temelli bir sanatçı olmasına karşın sahne tasarımı disiplinine sadık kalarak, dramatik aksiyona ve dramatik atmosfere hizmeti öncelik olarak belirlemiştir. Sanatçının sahne tasarımı uygulamasında karikatürize çizgileri ve formları tercih ettiği oyunlarda, oyunun dokusunu bozmaksızın görseller ve tasvirler oluşturmuştur. Dekor parçalarında kullandığı karikatürize formlarda ise karikatür eserlerinde görülen çizgi biçiminden ziyade genel anlamda bir biçim bozma ve abartı kullanma yollarını aradığı gözlemlenmiştir.

Karikatür sanatı, diğer sanat dallarıyla iç içe olduğu pek çok örnek olmasına ve anlatım dilinin farklı formlarda kendini gösterebilmesine karşın temelde grafik tasarımla ilişkilendirilmektedir. Bu nedenle birçok çizer tarafından grafik mizah olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla sahne tasarımında karikatür çizgileri gördüğümüz oyunların afişlerinde de aynı görselliği görmek mümkündür. Bu anlamda inceleme altına alınan “Ayyar Hamza”, “Sarıpınar 1914”, “Resimli Osmanlı Tarihi”, “Hamlet Efendi”, “Keşanlı Ali Destanı”, “Rumuz Goncagül”, “Abdülcanbaz” ve “Dumanaltı Aşkılar” oyunlarının afiş tasarımları örnek gösterilebilir. Bu oyunların afişlerinde kimi zaman afiş tasarımcısı kendi çizdiği karikatürü kullanmış kimi zaman ise dekor tasarımı için çizilen karikatür çizimleri kullanılmıştır.

Araştırma kapsamında incelenen sahne tasarımlarında, belirli bir karikatür tarzına yönelik yatkınlık gözlemlenmemektedir. Ancak Türkiye’de mizah dünyasına, karikatür görselliği konusunda damgasını vurmuş Gırgır ekolünün biçimleme ve renklendirme tarzı, ele alınan birkaç örnekte ön plana çıkmaktadır. Bu ekolün yaratıcısı Oğuz Aral’ın dekor tasarımlarını yaptığı oyunlarla birlikte “Bekçi Murtaza”, “Şakayla Söyler Haldun Taner” ve “Dumanaltı Aşkılar” oyunlarının dekor tasarımları bu yönelime örnek gösterilebilir. Bu oyunlarda kullanılan kıvrak, sevimli çizgi hatları ve sarı, gri renk tonları, tasarımcılarının da belirttiği üzere Gırgır Dergisi karikatür biçiminden etkilenilerek kullanılmıştır. Karakteristik çizgi anlayışı açısından ise sahne tasarımı gerçekleştiren karikatüristler, varolan üslupları ve tiplene biçimleriyle oyun alanını şekillendirmişlerdir. Tasarım bütünlüğünü oluşturmaktansa sadece sahne fonunu renklendiren bir etkide kalan mekânsal karikatür tasvirleri, karikatürün de iki boyutlu yapısı itibarıyla resimsel bir dekor panosu olarak sınırlandırılmıştır. Bu tür tasarım yaklaşımları sahne üzerinde atmosfer yaratmak yerine göstermelik olarak fonda yer alan grotesk çizimler ortaya çıkarmaktadır. Ancak dramatik bütünlüğe görsel anlamda katılabilme adına oyun

kişileri, yazar veya oyuncu tarafından karikatür düzeyinde tipler olarak oluşturulduğu vakit, sahne üzerinde karikatürize yorum bütünlüğü sağlanabilmektedir. Karikatürize bir yorumun tercih edildiği oyun temsillerinde de, karikatür çizgilerinin teatral anlatıma güç kattığı sürece kullanılması gerekir. Kıvrak çizgiler, soyutlamaya varan biçimler, mekân tasvirlerindeki stilize yorumlar, kostüm ve makyaj tasarımlarındaki abartılı hatlar, görsellik itibarıyla sahne üzerinde oynanan komedinin vurgusunu arttırabilmelidir.

Sahne tasarımında, karikatür çizimlerinin kullanımı üzerine incelenen tiyatro oyunlarında, iki boyutlu olarak mekân yaratma, göstermelik amaçlı tasvirlerden yararlanma ve biçim bozma teknikleriyle grotesk tarzda bir görsellik oluşturma eğilimleri gözlemlenmiştir. Tarihsel perspektiften bakıldığında, 1950 sonrası Türk Tiyatrosu'nda sahne tasarımı örnekleri üzerinde, karikatür sanatının genel anlamda ve yoğun olarak süregelen bir etkisi görülmemektedir. Ancak derlenen oyunlar özelinde yönetmenlerin biçimsel tercihleri doğrultusunda karikatürize yorumlara rastlanmaktadır. Sahne tasarımını oluşturan etmenler arasında görsel algıya hizmet eden dekor, kostüm, makyaj ve ışık etmenlerinin tümünde kullanılacak abartı ve biçim bozma yaklaşımları, karikatürize bir yorumu ortaya çıkarabilmektedir. Bu tür yorumlar özellikle mizah içerikli oyunlarda baskın olarak görülmektedir. Kökeninde mizahi unsurlarını çokça barındıran Türk Tiyatrosu'nun geleneksel örneklerinde görülen karikatür tipler, abartılı çizgilerdeki karakterler ve soyutlamalar, karikatür görselliği ile benzeşmektedir. Bu türden biçim bağlantıları, özellikle göstermeci üsluptaki çağdaş Türk oyunları temsillerinde, sahne tasarımına karikatür çizgileri şeklinde yansımıştır.

KAYNAKÇA

- Abacı, E. (1990). "Karikatür Sanatının Tiyatro Dekoruna Etkileri ve Bir Model Oyun: Abdülcanbaz'ın Harikulade Maceraları", Lisans Tezi, Dan. Yrd. Doç. Dr. Hülya Nutku, D.E.Ü., Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü, İzmir.
- Acar, S. (1979). "Karikatür ve Tiyatro", *Oyun Dergisi*, Sayı 10, İstanbul: Ertur Basımevi, ss. 11.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- And, M. (1973). *50 Yılın Türk Tiyatrosu*, İstanbul; Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Atay, K. ve Akşit, K. (2008). *Mizahın Abisi Oğuz Aral*, İstanbul: Doğan Kitap.
- Balcıoğlu, S. (1983). *Cumhuriyet Dönemi Türk Karikatürü*, Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Basat, E. M. (2014). "Sözden Çizgiye: Karikatüristlerin Gözünden Sözlü Anlatılar", *Milli Folklor Dergisi*, Sayı 101, Ankara: ss. 225-236.
- Cantek, L. (2012). *Türkiye'de Çizgi Roman*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Çalışlar, A. (1993). *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Çeviker, T. (1997). *Karikatür Üzerine Yazılar*, İstanbul: İris Yayıncılık.
- Çeviker, T. (2010). *Karikatürkiye*, İstanbul: NTV Yayınları.

- Demirel, S. (2007). *Abidin Dino Özel Koleksiyon*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Demirer, A. (2016). *Memo Tembelçizer Anlatıyor*, İstanbul: Nota Bene Yayınları.
- Güldağları, A. (2008). "Altan Erbulak, Eski Bakırköy ve Anılarda Kalanlar", <http://eskidenbakirkoy.blogcu.com/altan-erbulak/3585613> (Erişim Tarihi: 14 Ağustos 2016).
- İpşiroğlu, Z. (1992). *Tiyatroda Yeni Arayışlar*, İstanbul: Düzlem Yayınları.
- Jovanovic, G. (1997). "Sanatta Karikatür", *Sanatta Karikatür* (ed. Yusuf Eradam ve Deniz Koç), *Ankara Karikatür Vakfı Yayınları*, ss. 27-29.
- Koloğlu, O. (2005). *Türkiye Karikatür Tarihi*, İstanbul: Bileşim Yayınevi.
- Oral, Z. (1999). "Karikatür, Mizah ve Eleştiri Ustası: Turhan Selçuk", *Antalya Devlet Tiyatrosu Abdülcanbaz Oyun Broşürü*.
- Özer, A. (1996). *Gazete Karikatürcülüğü ve Geleceği, Türk-Alman Karikatür Buluşması Bildirisi*, Ankara Alman Kültür Merkezi.
- Özer, A. O. (1991). "Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Tasarım ve Mekan Değerlendirme Yaklaşımları", *Doktora Tezi*, Dan. Prof. Dr. Özdemir Nutku, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sahne ve Görüntü Sanatları Anabilim Dalı, İzmir.
- Özer, S. (2014). "Turhan Selçuk ve Abdülcanbaz", <https://tasaryan.files.wordpress.com/2014/09/turhan-selc3a7uk02.pdf> (Erişim Tarihi: 15 Eylül 2016).
- Saydam, S. (2007). "Caricaturare", *Bütün Dünya Dergisi*, Sayı 5, İstanbul: Başkent Üniversitesi Kültür Yayını, ss. 84-86.
- Selçuk, T. (1998). *Grafik Mizah*, İstanbul: İris Yayıncılık.
- Sipahioğlu, A. (1999). *Türk Grafik Mizahı*, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Sokullu, S. (1993). *Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Şener, S. (1972). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih, Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- Şengezer, O. (2010). *Cumhuriyet Dönemi Türk Gösteri Sanatları Öncü Sahne Tasarımcıları*, İstanbul: Artshop Yayınları.
- Şenyapılı, Ö. (2003). *Neyi, Neden, Nasıl Anlatıyor Karikatür Kim, Niye Çiziyor!?*, Ankara: Odtü Geliştirme Vakfı Yayınları.
- Şimşek, K. (2011). "Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu'nda "Tanımadığım Adamlar " adlı Oyunu Seyrettim..." <https://kazimsimsek.com/2011/05/21/ali-poyrazoglu-tiyatrosunda-tanimadigim-adamlar-adli-oyunu-seyrettim/> (Erişim Tarihi: 25 Şubat 2017).
- Tekerek, N. (2005). "Tiyatomuzun Modern Tiyatroyla Kesişmesi Yolunda Gelenekselin Önemi ve Baltacıoğlu'ndan Bir Deneme: Kafa Tamircisi", *SDÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt 1, Sayı 1, ss. 35-49.

Tibet, M. (2017). "Karikatür Sanatının 1950 Sonrası Türk Tiyatrosu'nda Sahne Tasarımına Etkileri" isimli Yüksek Lisans Tezi araştırması için 07.02.2017 tarihinde gerçekleştirilen röportaj metni. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü Yüksek Lisans Tezi, İzmir.

Topuz, H. (1997). *Dünya Karikatürü*, İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Ünlü, A. (2006). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*, Ankara: Aşina Kitaplar.

Ünlü, A. (2007). "Şiddete Gülmek: Geleneksel Türk Tiyatrosunda Şiddet ve Mizah", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Yay., ss. 27-41.

Yardımcı, İ. (2010). "Mizah Kavramı ve Sanattaki Yeri", *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı 6, Uşak: ss.1-41.

Yüksel, A. (1997). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Yüksel, A. (2008). "Ali Bey ve Ayyar Hamza, Ankara Devlet Tiyatrosu Ayyar Hamza Oyun Broşürü", ss. 05-11.

Yüksel, A. (2011). "Gelenekte Yineleneni Yenileme: Haldun Taner ve Sonrası", *Oyun Dergisi*, Sayı 10, İstanbul: Mitos Boyut Yay., ss. 5-12.

Yüksel, A. (2013). *Haldun Taner Tiyatrosu*, İstanbul: Habitus Yayınları.

TASARIMCININ, KULLANICI ODAKLI TASARIM ANLAYIŞINA ETKİSİ VE TASARIM ÖRNEKLERİ

HAVVA MERYEM İMRE

ÖZ

Geleneksel veya bilinen uygulamalar, günümüzün yaratıcı ve yenilikçi gelişmeleri sayesinde tasarım alanında yeni bakış açıları ve kavramlar oluşturmaktadır. Günümüzde, tasarımcı ve kullanıcı etkileşiminin artması tasarım alanında yaratıcılığı güçlendirmiştir. Tasarımcının kullanıcı ile iletişimini güçlendirmesinde kullanıcı odaklı tasarım anlayışı önem oluşturmaktadır.

Bu çalışmada, tasarım ajansları ve tasarımcıların markalar ile yaptığı işbirliğinde kullanıcı ve verilerinin tasarıma yansıtılması incelenmiştir. Kullanıcı ile tasarımcının iletişim kurabilme noktasında empatinin önemi ve tasarım fikrinden itibaren üretim süreçleri veya ürünün oluşma evrelerinde kullanıcının tasarım hikayesi içinde yer alması ile tasarlanan ürünlerden örnekler verilmiştir.

Çalışmada yöntem olarak literatür araştırması, basılı kaynak taraması yöntemlerinden yararlanılmıştır. Tarama modeli, ilgili konu alanında yapılmış, yayınlar ve tasarımlardan bazı örnekler incelenerek bir araya getirilmiştir. Bu teorik altyapı temelinde, tasarımların her alanda sürdürülebilir olabilmesi, kaynakların özelliklerine ve kullanım alanlarına göre incelenerek ürüne nasıl yansıtılacağı, ürünün hangi ihtiyacı nasıl gidereceği konusunda kullanıcı ile yapılan çalışmalardaki verilerin analiz edilip, yorumlanmasına vurgu yapılmıştır. Araştırma, kullanıcı verileri odaklı tasarım çalışmaları tasarımcının kullanıcının ihtiyaçlarına daha iyi cevap verebilmesine yönelik yaklaşımları, çalışma dinamiklerini bununla beraber, yeni teknolojilerin tasarım uygulama alan ve süreçlerinin güncellenmesine katkı sağlayacak tasarım örneklerinden oluşmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Süreçleri, Tasarımcı, Kullanıcı Deneyimi, Tasarım ve Empati.

THE EFFECT OF DESIGNER ON USER-ORIENTED DESIGN AND DESIGN EXAMPLES

HAVVA MERYEM İMRE

ABSTRACT

Traditional or known applications create new perspectives and concepts in the field of design thanks to today's creative and innovative developments. Today, the increase in designer and user interaction has strengthened creativity in the field of design. User-oriented design approach is important in strengthening this communication of the designer with the user.

In this study, examples of products designed with the reflection of user data on design, the importance of empathy in communication between the user and the designer in the cooperation of design agencies and designers with brands, and the user's involvement in the design story from the design idea to the production processes or the product formation stages are given.

Literature research and review methods were used in this study. The scanning model was made in the relevant subject area, and some examples of publications and designs were examined and brought together. On the basis of this theoretical infrastructure, emphasis has been placed on the analysis and interpretation of the data that has been done in work with the user on the sustainability of designs in every field, how the resources will be reflected on the product by examining them according to their characteristics and usage areas, and how the product will meet what's needed. In particular, the importance of user-oriented design and user data in sustainable design process was emphasized. The study includes working dynamics and design examples on, how the designer's approaches to user data-oriented design studies to be more efficient and effective, and better ways to respond to the needs of the user, in the light of developments. In addition, it is thought that the properties of traditional and natural materials, their usage areas and methods will be re-researched, updated information will be applied to the field of design with today's technologies contributing to the literature by re-creating the agenda.

Keywords: Design Process, Designer, User Experience, Design and Empathy.

1. GİRİŞ

Gelişen teknoloji, değişen tasarım anlayışı ile beraber tasarım ve üretim süreçleri, tasarım ürünlerinin kullanıcının ihtiyaçlarına uygun olarak geliştirilmesinde önemli konuma gelmiştir. Tasarım fikri oluşurken kullanıcı deneyiminin yanında, kullanılacak malzemelerin ve farklı malzemelerin özellikleri de araştırılmaktadır. Malzemenin ürüne ve kullanıcının ihtiyaçlarına uygunluğu çerçevesinde, tasarımın özelliklerini arttıracak şekilde kullanılmasının tasarımın katma değerini arttıracığına ilişkin araştırmalar Adidas, Nike, Levi's gibi birçok marka tarafından yapılmaktadır. Kullanıcının tasarım fikrine, tasarımın oluşum ve tasarım süreçlerine tecrübeleri ile katkı sağlaması, kaynakların verimli kullanımının yanı sıra çevre ile olan ilişki ve sorumluluk bilincinin kullanıcı üzerinde daha etkin olmasına zemin oluşturmaktadır.

Son yıllarda tasarım, bilim ve üretim alanlarında oluşturulan ürünlerin yenilikçi fikirleri yeni yöntemler ile besleyerek tekrar ele almıştır. Geçmişte çözüm üretilmeyen sorunlara çözüm oluşturmak veya karşılanamayan ihtiyaçlara cevap vererek ve kişiselleştirilebilen ürünler tasarlayıp, geliştirilmektedir. Estetik anlayışı işlev ile birleştiren günümüz tasarımları farklı uygulama ve bilim alanlarından yararlanarak, bilinen yöntemleri teknolojik bileşimler ile kurgulayarak tasarımlarına farklılık kazandırmaktadırlar. Tasarım süreçlerinde çevreye duyarlı ve sürdürülebilir tasarım kavramını daha da güçlendirecek bir anlayış ile kullanıcının tasarım süreçleri içerisinde yer aldığı çalışmalar güçlenerek devam etmektedir. Bu noktada tasarım sürecinin en etkili anahtarını tasarımcının empati yeteneği oluşturmaktadır. Tasarım empatisi, insanı bir sayı veya denek olarak değil duyguları olan ve tasarıma ihtiyacı olan kişi olarak isimlendirmiştir. Bu süreç içerisinde tasarımcılar, katılımcılardan kendi hikayelerini, çevre ile olan ilişkilerini, deneyimlerinden yola çıkarak paylaşmaktadır. Tasarımcı, insan, doğa ve ürün arasındaki bağın sürdürülebilir bir temelde gelişmesini öngörülmektedir.

2. TASARIM KAVRAMI

Tasarım kavramını Viktor Papanek 1971 yılında "Tüm insanlar tasarımcıdır. Tasarım bir temel insani özellik olduğu için, yaptığımız her şey, her zaman tasarımdır" diyerek tanımlamıştır. Tasarım kavramını insanın gelişimi ve yaşamını sürdürebilmesine yönelik bir mücadele olarak ele alındığında, tasarıma ait her eylemin merkezinde insan bulunmaktadır. Bilinçli tasarım eylemleri, düşünsel olarak başlayıp fikir oluştuğu an tasarımın ortaya çıkışının ilk eylemleri başlamıştır.

2.1. Tasarım Tanımı

Tasarım, ihtiyaca göre veya ihtiyaç oluşturularak üretilen ürünün satılması amacıyla Sanayi Devrimi sonucunda güzel sanatlar alanında tasarım yapısı oluşmaya başlamıştır (Ravaisson, 1857, s. 419-421). Doğanın kendini yenileyerek sürdürülebilir sistemini gözlemleyen insan bu gözlemi kendi deneyimleri ile anlamlandırarak ihtiyaçlarını tasarlamıştır (French, 1988, s. 35). Öztürk (2007) tasarımı "zihinde oluşan bir fikir olarak var olduğuna göre, var olmayana ulaşma şekli" olarak tanımlamıştır. Bu anlayış ile tasarımın en çok bilinen tanımı, Herbert A.Simon'un "Mevcut bir durumun tercih edilen bir duruma dönüştürülmesi" tanımıdır (Huppertz, 2005, s. 34). Tasarım, temel bir insan eylemi olduğundan tasarımcı bu eylemi deneyim, bilgi ve çevreci

bilinç ile işlevsel hale getiren estetik yönü güçlü insandır (Papanek, 1978, s. 25). Günümüzde bu anlayış ile tasarımcılar, tasarlanan bir ürünün kullanıcının ihtiyaçlarını karşılama olasılığını arttırmak için kullanıcıların deneyimlerine ve yaşamlarına yaklaşmaya çalışarak tasarım sürecinde kullanıcıyı etkin hale getirmeye çalışmaktadır

2.2. Kullanıcı Odaklı Tasarımın Gelişimi

Sanayi devrimi ile fabrikaların kurulması, seri üretimin hızla gelişmesi ile kitlesel tüketim, dünyanın işleyişinin giderek büyüyen bir parçası olmuştur. Zaman içerisinde gelişen ve değişen teknolojiler ile üretim ve tüketimin insan yaşamına ve doğaya getirdiği sorunlara çözüm arayışı belirli sınırlar içerisinde kalmıştır. Bununla birlikte, tüketime ve sorunların çözülmesine yönelik çalışmalar, yetersizlik belirtileri göstermeye başladı. Sanayi devriminin etkileri fabrikalar, atıklar, doğal kaynakların tükenmesi ve özellikle bilinçsiz kitlesel tüketim, gezegenimize olumsuz çevresel etkiler oluşturmuştur. Bunun neticesinde, tasarımcılar tasarım fikri ve ürün oluşturma süreçlerinde kullanıcı ile işbirliği yaparak ortak çevre bilinci ve sürdürülebilir tasarımların oluşması konusunda çalışmalara hız vermişlerdir.

Günümüzde endüstri 4.0 anlayışı ile beraber tasarımcılar kullanıcı birey ile yaratıcılık ve işlevsel tasarım konusunda daha iyi ürün ve hizmet arayışına girerek yaratıcılık anlamında kullanıcı birey ile karşılıklı konuşma platformları ile yeni bir strateji oluşturulmuştur. Bu stratejiye “Katılımcı Tasarım” denilmektedir (Frauenberger vd. 2015, s. 93-106). Bu stratejide tasarımcılar tüketiciye kullanıcı ismini vererek empatik çalışma yöntemlerini kullanmışlardır. “Tasarım Empatisi”, insanları denek olarak değil duyguları olan kişiler olarak görülmesi anlamına kullanılmaktadır (Beverland vd. 2008, s. 5-15). Bu çalışma 1960’lı sonlarından itibaren otomotiv, iç mekan tasarımı gibi alanlarda tasarımcılar kullanıcılardan (tüketici) yaratıcı etkinliklere katılmaları istenmeye başlamıştır. İnsanların tasarım sürecine katılımı, araştırmacıların, tasarımcıların ve uygulayıcıların, katılımcılarına fikir, süreçler ve sonuçlar üzerinde kısmi kontrol sağlaması anlamına gelmektedir.

Tasarım ajansları bu konuda dünya çapında popülerlik kazanmıştır. IDEO’nun başlattığı bu katılımcı tasarım stratejisinin 2000’li yılların başından itibaren her türlü ürün ve hizmeti tasarlamak için kullanılmaktadır. Yenilikçi tasarımlar üzerinde beyin fırtınası sonucunda prototip numune oluşurken kullanıcıların (tüketici) ortaya çıkacak ürün için verdikleri yanıtları analiz etme yetenekleri tasarımcıların farklı yaratıcı yönlerini ortaya çıkardığı gözlemlenmiştir (Pine ve Gilmore, 1999, s. 104).

Kullanıcı tasarım süreçlerinde daha çok kullanıcının katılımını teşvik edici programların planlanması önemlidir. Katılımcı insanların kültürel, sosyal, demografik, ekonomik özellikleri geri bırakılarak deneyimleri ve hikayeleri etkin durumda tutulmaktadır. Paylaşımlar sonucunda elde edilen bilgiler, fikirler, tasarım kararları, süreçler katılımcıları tekrar bir araya getirerek analiz edilmesi önemli bir süreçtir. Bu süreç içerisinde tasarım fikirleri ortaya çıkmaya başladıkça katılımcılar kendilerine verilen malzemeler ile görseller ve üç boyutlu çalışmalar yaparak deneyimlerinden yola çıkarak oluşturulan tasarım fikirlerini somut hale getirerek ortak tasarım hareketine katkıda bulunmaktadır (Battarbee vd, 2003, s. 69).

Katılımcı tasarım stratejisinde, tasarım ekibindeki her kişi farklı bilgi parçalarını toplayarak, farklı fikirlere sahip olarak diğerinden farklı çözümler üretmeyi hedeflemektedir. Bu nedenle, saha çalışmaları, röportajlar bir araya getirilerek tüm ilham verici hikayelerin paylaşılması önemli bir unsurdur. Bu paylaşım ile hikayeler anlamlandırılarak ve somut hale getirilerek tasarım süreci hız kazanmaktadır. Yapılan çalışmalarda ki belirleyici unsurların başında saha çalışmasında karşınızdaki ile empati kurabilmek gelmektedir (McDonagh ve Malins, 2008, s. 198-203).

Yazar Terry Pratchett'in sözleriyle, "İnsanlar, hikayelerin insanlar tarafından şekillendirildiğini düşünüyor. Aslında tam tersi, ürünler insanların onlar hakkında anlattıkları hikayelerle şekillenir" şeklinde açıklanabilir¹.

Katılımcı tasarım stratejisinde, tasarım ekibindeki her kişi farklı bilgi parçalarını toplayarak, farklı fikirlere sahip olarak diğerinden farklı çözümler üretmeyi hedeflemektedir. Bu nedenle, saha çalışmaları, röportajlar bir araya getirilerek tüm ilham verici hikayelerin paylaşılması önemli bir unsurdur. Bu paylaşım ile hikayeler anlamlandırılarak ve somut hale getirilerek tasarım süreci hız kazanmaktadır. Yapılan çalışmalarda ki belirleyici unsurların başında saha çalışmasında karşınızdaki ile empati kurabilmek gelmektedir. empatinin tasarımda ki anlamını "tasarım kalitesini arttırmak" şeklinde ifade edilmektedir (Battarbee, 2004, s. 92).

3. KULLANICI VE TASARIMCI İLİŞKİSİNDE EMPATİ

Tasarım ve empati birlikteliğinin temeli, tasarlanan ürünlerin sadece anketlere dayalı sonuçlara göre yapıldığında özellikle kullanım ihtiyaçlarına yönelik doğru ve yeterli sonuçlar elde edilemediğinin fark edilmesiyle, 1990'lı yılların sonlarında atılmıştır (Sanders ve Dandavate, 1999, s. 87-92). Böylece, tasarımcıların kullanıcılar ile iletişim kurma yollarını keşfetmeleri ile bu çabanın tasarımın niteliklerinde yükselme olacağı fikri oluşmuştur. Tasarımda kullanıcı empati ilişkisi sonucunda tasarım kalitesinin ve ihtiyaca uygun ürün tasarımında kalitenin, çevre ve doğa etkileşimi içerisinde daha sürdürülebilir konuma geleceğine vurgu yapılmıştır.

Tasarımcılar "kullanıcı" olarak tanımladıkları tüketiciyi günümüzde tasarım süreçleri içine alarak "Kullanıcı Merkezli Tasarım" alanı oluşturmuştur. Tasarımda empati, kullanıcı olarak isimlendirilen insanın ihtiyaçlarını ve motivasyonlarını tam olarak anlayabilme, yansıtabilme ve paylaşabilme yeteneği olarak tanımlanmaktadır.

Katılımcı tasarımda, katılımcıların ve tasarımcıların yaratıcılıklarını ortaya çıkarabilmeleleri empati kurabilmeleri ile oluşmaktadır. Birincil derecede önemli olan konu ortak bir dili benimsemektir. Ortak dili oluştururken güven ve güç paylaşımı etkili olmaktadır. Araştırma, karar verme ve tasarımda gücün paylaşılması şartların eşitlenmesidir. Tasarımcı ve katılımcı arasındaki sosyal ilişkiler ile birlikte güven tasarım fikrinin oluşmasında etkili olmaktadır (McDonagh ve Thomas, 2010, s. 458-464). Hayal gücünü kullanmak, tasarım ekibinin yeni iç görüşler geliştirmesine yardımcı olup bir alanı diğeriyle karşılaştırarak, tasarımcılar açısından bir disiplinin alanı içinde akla gelmeyecek farklı çözümler geliştirmektedir. Kişisel deneyimlerin paylaşılacağı platformlar oluşturularak herkesin öğreteceği ve öğreneceği bir şey vardır anlayı-

¹ TerryPratchett-Quotes, https://www.goodreads.com/author/quotes/1654.Terry_Pratchett (Erişim Tarihi 01.02.2021).

şını empati kurabilme yeteneği ile birleştirerek katılımcı, tasarımcı işbirliğini eşit koşullarda yapılandırma prensibi olarak belirtilmektedir (Wright ve McCarthy, 2008, s. 637-646).

Tasarım fikri oluşmasında ve somut ürün haline gelme sürecinde empati, başkalarının yerine geçme, ihtiyaçlarını, yaşamlarını anlama bunun yanında sorunları onların bakış açılarından görerek çözüm oluşturma kapasitesidir. İnsan merkezli tasarım, empatiye, tasarım yaptığınız kişilerin yenilikçi ve sürdürülebilir çözümlere giden ortak bir yol haritası oluşturma fikrine dayanır. Tasarım anlayışındaki bu yeni bakış açısı, tasarımcıya dünyayı, çevreyi ve insanı farklı açıdan görebilme yeni yaratıcı olasılıkları görmesine yol açmakta aynı zamanda önyargılı fikirleri ile çağın gerçeklerine uymayan düşünme biçimlerini sorgulamasına olanak tanımıştır. Tasarımı yaptığınız ürünler için kullanıcı ile iletişimi empati şekline dönüştürmek, yaşam sürecindeki karmaşıklıklarını gerçekten kavramak ve ürün tasarladığınız insanları tasarımın ve süreçlerinin merkezinde tutmak, tasarımda iletişimin en güçlü yanını oluşturmaktadır (Carroll ve Rosson, 2007, s. 243-261). Kullanıcının ihtiyaçlarını içselleştirerek, kendi görüşlerini bırakan tasarımcı kullanıcı haline gelerek yaratıcılığını bu bütünlük içerisinde tasarımlarına yansıtmaktadır.

Empatik tasarım anlayışı bilginin ötesinde kullanıcının deneyimlerinin neden anlamlı olduğunu duygusal bağlantı ile anlayıp, anlamlandırma durumudur (Battarbee, 2004, s. 96).

Katılımcı merkezli veya kullanıcı deneyimli tasarım ilham, fikir oluşturma ve uygulama alanı olarak üç aşamadan oluşmaktadır.

İlham aşamasında, tasarım fikri tasarıma ihtiyacı olan katılımcıdan alınmaktadır. İhtiyaçların analizi önem taşımaktadır.

Fikir oluşturma aşaması, deneyim ve ihtiyaçların anlamlandırılarak, tasarım süreçlerinin belirlenmesidir.

Üçüncü aşama ise uygulama alanıdır ve tasarımı ürün olarak somutlaştırmaktır.

Kullanıcı merkezli tasarımda empati anlayışı ile insanlar tasarım sürecinin merkezinde olduğundan çözümün sürdürülebilir ve başarılı olması hedeflenmektedir.

3.1. Tasarım Sürecinde Kullanıcı Deneyimi

Tasarımcıların tasarladıkları ürünler için kullanıcılar ile empati kurmaları yaygınlaşmıştır. Bu süreci desteklemek için yapılan çalışmalarda araştırma, iletişim ve fikir oluşturma faaliyetleri gibi bazı başlıklar öne çıkmıştır. Birçok disiplinin bir arada olduğu tasarım ekibi kullanıcıların deneyimlerini ve ihtiyaçlarını paylaşacağı platformlarda bir araya gelerek bu paylaşımları anlamlandırma, analiz edebilme konusunda hedefler oluşturulmuştur (Visser ve Kouprie, 2005, s. 174). Bu hedeflerin belirlenmesi ile kullanıcılar ve tasarımcılar aynı yolda yürüyebilmek için şimdiki ve gelecekteki ihtiyaçlarına sürdürülebilir tasarım anlayışı ile cevap verebilme olanaklarını arttırmaya yöneliktir (Buchenau ve Folton, 2003, s. 430). Kullanıcı veri odaklı bu çalışmalar tasarımların bireyin ihtiyaçlarına ve sürdürülebilirliğe uygun tasarımlar kişiselleştirilmiş tasarımların gelişmesine yol açmıştır Sneaker markası, küresel moda teknolojileri firması Unmade ile dijital teknolojileri birleştirerek yaptıkları tasarım ürünü olan spor ayakkabının

sayasını oluşturan üst parçayı 6 renk seçeneği ile kullanıcıya sunmuştur. Logo taban, bağcık ve grafik desenlerini ise kullanıcı verileri doğrultusunda kişiye özel hale getirmiştir. Kullanıcı alternatifler arasından seçtiği renk, taban, logo ve grafik ile kendi ihtiyacına yönelik tasarımını yaparak, tasarım sürecine katılmaktadır. Bu tasarım anlayışı ile kullanıcının taleplerine hızla cevap vererek çevreci ve sürdürülebilir tasarımda kullanıcıyı işlevsel hale getirmiştir (Şekil: 1).



Şekil 1: New Balance "111 knit sneaker spor ayakkabı

Kaynak: [http:// www.hypebeast.com](http://www.hypebeast.com) (Erişim: 26.02.2021)

Kişiselleştirilmiş bir başka proje ise "The shift Sneakers" modelinde saya örgü kumaşını led teller ile örerek kullanmıştır. Ayakkabının ökçe kısmına yerleştirilen bir sistem ile saya kişinin kıyafetine uygun olarak renk değiştirebilmektedir. Işığı kıran yarı saydam ve iletken materyallerin yeri değiştirilerek, renk değişimi akıllı telefona gönderilen sinyaller ile yapılmaktadır (Şekil: 2).



Şekil 2: Sneaker "The shift Sneaker" renk değiştirebilir saya.

Kaynak: <https://www.shiftwear.com/> (Erişim: 26.02.2021)

Levi's firması 2015 yılında yapılan Project Jacquard etkinliği çerçevesinde, Google I/O ile işbirliği yaparak " Commuter Trucker Jacket" isimli akıllı sistemlerin de kullanıldığı tasarımlar ve tasarım fikirleri üretmeye başlamıştır: IDEO firması tasarım ekibi, bisiklet kullanıcıları ve hareket halindeki insanlar ile yaptıkları kullanıcı verileri araştırması doğrultusunda insanların hareket durumunda ekran kullanmadan mesaj alabilmek, yol tarifi veya müzik dinleyebilme konusunda ihtiyaçlarını belirlemişlerdir. Mühendisler ile yapılan tasarım çalışması sonucunda denim montun manşetine düğmenin olduğu yere çıtçıtli etiket monte ederek dokunmatik

olarak verilere cevap verebilecek bir donanımı tasarlamışlardır². Çıkarılıp takılabilen ve şarj edilebilen çitçit mobil uygulama ile çalışmaktadır (Şekil: 3).



Şekil 3: Levi's Jakar denim mont.

Kaynak: <https://www.ideo.com> (Erişim: 26.01.2021)

Geleneksel tasarım anlayışında tasarımcı ürünü için kullanıcının zihninde yer etmesi için uğraşırken, kullanıcı verileri doğrultusunda hareket eden tasarımcılar ürünün kullanıcının hayatının içerisinde yer almasını hedeflemektedir³. Bu anlayış ile Lee Jeans, denim pantolon konusunda tasarımcıları ve kullanıcılar yaptığı araştırmalar sonucunda özellikle Çin'de çok sıcak yaz aylarında bisiklet üzerinde çok terlemelerine rağmen insanların denim giymekten vazgeçemedikleri verilerinden yola çıkarak üretilen denim kumaşın performansını yükseltmek için çalışmalar başlamıştır. Tayvan Mineral ve Kaynak Araştırma Enstitüsü ile yaptığı çalışma, soğuk dokulu elyaf üretimi için malzeme arayışına başlamışlardır⁴. Yeni malzeme arayışları sonucunda, yeşim taşı tozunun elyaf ile birleştiğinde lif soğutma özelliği kazanarak vücuttaki nemi çekerek çabuk kurduğunu ve soğuduğunun tespiti ile bu özelliği denim kumaş üretiminde kullanmıştır. Kullanıcı verileri doğrultusunda yapılan çalışmalar sonucunda üretilen kumaş ile denim pantolon üretimini gerçekleştirmişlerdir (Şekil: 4).



Şekil 4: Yeşim taşı tozu ile denim elyaf ve Lee denim pantolon.

Kaynak: <https://www.innovationintextiles.com/stay-cool/> (Erişim: 10.02.2021)

² Trucker Jacket with Jacquard by Google <https://www.ideo.com/search?q=levis%20jacquard%20jacket> (Erişim Tarihi 03.03.2021).

³ Harvard Business Review, by Mark Bonchek and Vivek Bapat, Feb.07.2018 <https://hbr.org/2018/02/the-most-successful-brands-focus-on-users-not-buyers> (Erişim 27.02.2021).

⁴ <http://www.x-breath.com/Products/innovative-fibers/jade-fiber> (Erişim Tarihi 21.03.2021)

4. SONUÇ

Araştırılan ve örnekleri verilen tasarımlar, tasarımcının ürün odaklı olmanın dışında tasarım süreçleri, kaynakların verimli kullanımı, ihtiyacı karşılayan tasarım örnekleri konusunda da çalışmaların önemini belirtmiştir. Kullanıcı ile tasarımcının ortak çalışmaları sonucunda üretilen tasarım örneklerinin sürdürülebilir ve inovatif tasarım çalışmalarının gelişmesine zemin oluşturmaktadır. Günümüzde tasarım ürünlerinin, tasarımcı ve kullanıcı birlikteliği ile kurulan iletişimin sürdürülebilir ve ihtiyaca yönelik doğru ve nitelikli tasarım anlayışını daha etkin hale getirdiği örneklerden anlaşılmaktadır. Tasarım örneklerinin ortaya koyduğu önemli bulgulardan biri de tasarımın kişisel hale getirilmesinin yanında tasarımcının yeni bakış açısı ile kullanıcı verileri ve deneyimlerini empati anlayışı içerisinde analiz ederek tasarımlarına aktarabilmesidir.

İnsanın tasarım oluşturma pratiği yeni endüstri çağında farklı bakış açıları ile değişime uğrama sürecine girmiştir. Tasarım alanı, gelişen ve değişen teknoloji ile daha kapsamlı hale gelmeye başlamıştır. Bu nedenle günümüzde tasarım araştırmaları detaylı ele alınmakta, özellikle kullanıcı verileri odaklı tasarımlar önem kazanmaktadır. Tasarım fikri aşamasında ve sonrasında kullanıcının sürece dahil edilmesi, beklentilerinin ve ihtiyaçlarının kendi deneyimleri doğrultusunda tasarımcılar ile paylaşılması neticesinde tasarım çalışmalarında gelişmeler görülmektedir.

Örneklere bakıldığında, tasarlanan ürün insanın yaşamı içerisinde kendi hikayeleri ile bütünleştiği çevresel etkilerin farkındalığı kapsamında tasarım anlayışı nitelik anlamında da gelişmektedir. Tasarım alanında ki teknolojik gelişmeler, tasarımı farklı yapmayı değil, farklı düşünerek insan ile bütünleştirmesine önem vermektedir. Kullanıcının ve deneyimlerinin paylaşımı sonucunda tasarlanan ürün ile kurulan bağ, çevre duyarlılığı açısından da bilinç oluşturmada öncülük etmektedir.

Teknolojinin desteğiyle hızla gelişen ve değişen tasarım alanı, yenilikçi, yaratıcı fikirleri tasarımcının kullanıcı verilerinin analizi ile birleştirerek tasarımın perspektifine katkı sağlamaktadır. Araştırmada tasarımcı ile kullanıcının, tasarım üzerinde fikir geliştirme ve çözüm oluşturma süreçlerine katkısı görülmektedir. Tasarım alanında kullanıcı odaklı veriler doğrultusunda yapılan çalışmalar, tasarımların teknolojik anlamda gelişmesine yol açarken, var olan malzemelerin güncellenmesine, özelliklerinin yeniden değerlendirilip ürüne yansıtılmasına da olanak vermiştir. Bu bulgu Lee firmasının denim pantolonunda görülmektedir.

Tasarım fikrinin oluşum sürecinde kullanıcının ihtiyacını belirlerken tasarım süreci, üretim süreci, kullanılan malzemelerin çevreye etkisi ve özelliklerinin kullanıcı tarafından bilinmesi konusunda yapılacak çalışmalar kullanıcı verileri odaklı tasarımın daha verimli sonuç almasına etkili olacağı, güncel konular içerisinde önemli bir başlık olmaya, değişerek ve gelişerek devam edeceği ön görünmektedir.

KAYNAKÇA

Battarbee, K., Mattelmaki, T. and Koskinen, Ilpo, I. (2003). *Empathic Design*, Publisher IT Press. Helsinki ISBN 951-826-708.

Battarbee, K. (2004). *Co-experience: understanding user experiences in interaction*. University of Art and Design, Helsinki. ISBN: 951-558-161- <https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/11462/isbn9515581613.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Erişim: 03.01.2021).

Beverland, M. B. ve Lindgreen, A. v e Vink, M. W. (2008). Authenticity through Advertising: Consumer Judgment of Advertisers Claims, *Journal of Advertising*, Volume 37, Issue1, p5-15. <https://doi.org/10.2753/JOA0091-3367370101>

Buchenau, M. and Fulton, J. S. (2000). Experience prototyping. Proceedings of the conference on designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques. August 17-19. Edited by: Boyarski, D. Kellogg, W.A. pp.424-433. New York, NY: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/347642.347802> CorpusID:6481095

Carroll, J. M. and Rosson, M.B. (2007). Participatory design in community informatics. May 2007. *Design Studies*, DOI: 10.1016/j.destud.2007.02.007.

Fraunberger, C. ve Good, J. ve Fitzpatrick, G. ve Iversen, O. (2015). In pursuit of rigour and accountability in Participatory design, *Int. J. Human-Computer Studies*. Wolume 74, pages 93-106. The Authors. Published by Elsevier Ltd. <http://dx.doi.org/10.016/j.ijhcs.2014.09.004> 1071-5819/

French, M. J. (1989). *Invention and Evolution*. Cambridge: Cambridge University Press.

Huppatz, D. J. (2005). *Revisiting Herbert Simon's Science of Design* DOI.10.162/DESI_a_000320 [Google Scholar] IDEO: Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit | ideo.com.

Human-Centered Design Toolkit, (2009). <https://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>. (Erişim Tarihi: 11.01.2021).

McDonagh, D. (2006). *Empathic research approaches to support the designer: a supra- qualitative research for designing model*. Design Issues Press.

McDonagh, and D. Malins, J. (2008). A Grand Day Out. Emphatic Approaches to Design. International Conference on Engineering and Product Design Education. 4/5 September 2008. Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona. Spain. Pressed Design Society.

McDonagh, D. and Thomas, J. (2010). Rethinking design thinking: Empathy Supporting Innovation. *Australasian Medical Journal*. Wolume 3. Issue nr 8. p.458-464.

Papanek, V. (1978). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Granada Publishing Ltd.

Pine, B., Joseph, G. and James, H. (1998). Welcome to the Experience Economy. *Harvard Business Review*, 76, Sayı 4. p.104.

Ravaisson, F. L. (1857). "Instruction in Drawing in School of Art and Design". *Berneard's Ameri-*

can Journal of Education. 2, s. 419-421.

Sanders, Elizabeth. B-N. and Dandavate, U. (1999). Design for experiencing: new tools. In Proceedings of the first International Conference on Design and Emotion. November 3-1999.Delft. Editedby: Overbeeke, C.J. and Hekkert, P. pp.87-92. http://echo.iat.sfu.ca/library/sanders_99_newTools.pdf (Eriřim Tarihi:15.01.2021).

Visser, F. S. and Kouprie, M. (2005). Stimulating empathy in ideation workshops, Participatory design Conference. pp.174-177. Indianapolis [Google Scholar].

Öztürk, Ö. B. (2007). *İmgesel Aritmetik Yöntemiyle Mekan Tasarımı ve Bir Tasarım Örneđi*. M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2007,s.76-77.

Wright, P. and McCarthy, J. (2008). Empathy and experience in HCI. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM, pp. 640. <https://eprints.ncl.ac.uk/184957>. <https://doi.org/10.1145/1357054.1357156>.

YENİ MEDYA'DAN TRANSMEDYA'YA İLLÜSTRASYON VE OYUN TASARIMINDA PERİFERİ

AYLİN GÜNGÖR

ÖZ

Zihin dizgesindeki en soyut eşleşmelerden biri olan kavram, yaşam döngüsü içerisinde kendini görselleşerek var eder. Yeni medya ise görseli temsil eden sosyal ve kültürel klişelerle birlikte kavramların bir anda gündeme gelerek doğup, büyüdüğü ve öldüğü bir mecradır. Çağdaş yeni medya ortamında fenomenolojik bir yaklaşımdan ortaya çıkan şeyler aracılığıyla, günümüzde izleyicinin dikkatini çekmede salt görsellik yeterli değildir. Özellikle tasarımcıların, yeni medya ortamlarını kullanarak farklı anlatı yolları ve kanallar bulması gereklidir. İşte tam bu noktada Henry Jenkins tarafından farklı bakış açıları geliştirilerek yeni bir anlam bulan transmedya kavramının önemi ortaya çıkmaktadır. Transmedya, grafik dilin olanakları dahilinde oyun tasarımı ve illüstrasyonlarda hem görsel hem süreç temelli bir çevre anlayışı sağlayarak bu çalışmada periferi kavramı üzerinden bir araştırma yapılmasına olanak tanımıştır.

Nitekim bu çalışma transmedya evrenleri içerisindeki tasarım odaklı düşünce yapısını ortaya koyması nedeniyle de önemlidir. Bilhassa Türkiye'de yeni medya ortamlarının çok gelişmiş olması transmedya kavramının zamanla popüler kültür olgusu olarak okunmasına yol açmaktadır. Küresel boyutta da durum Türkiye örneğinden farklı değildir. Dolayısıyla çalışma konusu, tasarım bağlamında gerek yerel gerekse ulusal gözlemleri barındırdığı için bu araştırma makalesi şu soruyu cevaplamayı amaçlamaktadır: Tasarım odaklı transmedya nasıl gerçekleştirilebilir? Bu sorunun cevaplanabilmesi için çalışmada uluslararası örnek olarak Walt Disney'in yarattığı Mickey Mouse karakteri, ulusal örnek olarak da TRT Çocuk kanalı tarafından yayınlanan Maysa ve Bulut animasyonu üzerinden analiz ve incelemelerle araştırma sonuçlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yeni medya, Transmedya, İllüstrasyon, Oyun tasarımı, Periferi.

PERIPHERY IN ILLUSTRATION AND GAME DESIGN FROM NEW MEDIA TO TRANSMEDIA

AYLİN GÜNGÖR

ABSTRACT

The concept, which is one of the most abstract matches in the mind system, comes into existence by visualizing in the life cycle. New media, on the other hand, is a medium where social and cultural cliches representing visuals and concepts are born, grow and die. Visuality mere is not enough to attract the attention of the audience through the things that emerged from a phenomenological approach in the contemporary new media environment. In particular, designers need to find different narrative paths and channels using new media mediums. At this point, the importance of the concept of transmedia, which finds a new meaning by developing different perspectives by Henry Jenkins, becomes apparent. Transmedia provided both a visual and process-based understanding of the environment in game design and illustrations within the possibilities of the graphic language, allowing a research on the concept of periphery in this study.

As a matter of fact, this study is also important because it reveals the design-oriented thinking structure within the transmedia universes. Especially in Turkey, the development of new media environments causes the concept of transmedia to be read as a popular culture phenomenon over time. Globally, the situation is not different from the Turkish example. Therefore, this research article aims to answer the following question, since the subject of the study includes both local and national observations in the context of design: How can design oriented transmedia be realized? In order to answer this question, the research was concluded with analysis and examinations on the Mickey Mouse character created by Walt Disney as an international example, and the Maysa and Bulut animation broadcast by TRT Children's channel as a national example.

Keywords: New media, Transmedia, Illustration, Game design, Periphery.

1. GİRİŞ

Kavram, görsel dünyanın zihindeki hâlidir ve çoğu zaman imgenin gücünden beslenmektedir. Bu yüzden artan görselleştirme olanakları ve yeni medya ortamlarının yayılımıyla birlikte tasarımcı, hedef kitlenin ya da öznenin dikkatini çekmede güncel iletişim kanallarını kullanmak için anahtar bir role sahiptir. Bir yandan kavramları sorgulayan özneler, bir yandan da görüntünün egemenliği ile mücadele etmek zorundadır. Dolayısıyla tasarımcılar, “bunu görüntüyü doğru yönlendirerek, güç ilişkilerinin oluşturulmasında hangi yönlerin yer aldığını ve esasen bunun görsel kültürdeki izleyicisi özne için taşıdığı önemi ortaya koymayı amaç[layarak]” yapabilir (Fuery ve Fuery, 2003, s. 2). Özellikle yeni medya ortamında günlük akış içerisinde yer alan görüntüler, klişe değerlerin kavramlarda gündeme gelmesiyle ortaya çıkmaktadır. Fakat tasarımcının, her görsel veya kavramın özne için aynı anlama gelmediğini bilmesi gerekmektedir. Örneğin; Amazon Ormanlarında yaşayan bir insan ile New York’ta yaşayan bir insan için cep telefonu aynı değerde değildir. Bu yüzden çağdaş yeni medya ortamında her öznenin karşılaştığı görseller, fenomenolojik olarak yorumlandığında hepsinin zihninde yarattığı kavramların farklı olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Şüphesiz tasarımcılar, günümüzde bu kavram ve görsellerin ayırıcı niteliğini ortaya koyarken farklı iletişim kanal ve olanaklarından yararlanmak zorundadır. Böylece her geçen gün gelişen yeni medya ortamı ve dijital teknolojilerle birlikte hedef kitlenin dikkatini çekmek için çeşitli yaklaşımlar belirlenmesi gerekmektedir. Özellikle büyük şirketler, daha çok hedef kitleye ulaşma noktasında transmedya hikayeciliğini ya da kanallarını kullanmaktadırlar. Henry Jenkins tarafından farklı bir bakış açısıyla ele alınan transmedya kavramı, hikâye anlatıcılığı üzerinden “dünya yaratma sanatı” olarak yorumlanmıştır (Jenkins, 2018, s. 42). Öyleyse tasarımcılar, öznelerin görüntü egemenliğinde savaşılabilmeleri ve bu görüntülerin kavramlardan ayırt edilebilmesi adına transmedya pratiklerini tasarımlarında daha çok kullanmalıdırlar. Ayrıca transmedya, bu çalışmada çeşitli iletişim kanalları aracılığıyla tasarım odaklı düşünmenin farkına varılmasına olanak tanıyarak gerçek bir grafiksel paradigmanın araştırılmasını da sağlamıştır. İletişimden reklama, animasyondan çizgi romana kadar çeşitli alanlarda kullanılan transmedya evrenleri, bu grafiksel paradigmanın çözümlenebilmesi için araştırmanın illüstrasyon ve oyun tasarımında çevreye dayalı periferi kavramı üzerinden ele alınmasını mümkün kılmıştır.

Literatür taramasında ortaya çıkan sorunlar; transmedya pratiklerinin iletişim bilimleri ve reklamcılık dışında disiplinler arası çalışmalarda yetersiz kalması, transmedya üzerine çalışan bilim insanlarının farklı bakış açılarıyla konuyu ele alması ve üretilen uygulamaların tasarım merkezli geliştirilememesidir. Bu açıdan bakıldığında Mc Luhan’ın “araç mesajdır” sözünün günümüzde gittikçe değişmesi gibi transmedya kavramı üzerine de gelecekte daha farklı yorumlar gündem olacaktır. Örneğin; “William Raymond, Mc Luhan’ın “araç mesajdır” sözünün aksine teknolojilerin var olan araçlar olduğunu, kültürlerin meydana gelmesinde teknolojilerin etkisinin büyük olduğunu ve teknolojiyle şekillendiğini” belirtmiştir (Aktaran: Dovey ve Kennedy, 2006, s. 4). Bu yüzden transmedya’nın önemi her bir bilim insanının kendi öznel kullanımlarıyla birlikte yalnızca “mesajda” değildir, değiştirdiği çevre, etkilediği insan ilişkileri ve dönüştürdüğü düşüncelerdedir. Ayrıca yeni medya ortamlarından transmedya kavramına geçişte teknoloji çevresi her geçen gün değişmekte, çevresel faktörler tasarımlar üzerinde bir

bilinç ve kimlik üretmede de önemli bir rol oynamaktadır. Başka bir deyişle toplumlar; çevre, kimlik ve teknoloji arasındaki bağı tasarım disiplininin getirdiği yeniliklerle geliştirmektedir. Fakat Türkiye’de bu durum popüler kültür olgusu üzerinden ele alınarak transmedya pratikleri tasarım disiplininin uzaklaştırılmaktadır. Araştırma kapsamında yapılan uluslararası gözlemler çerçevesinde yabancı örneklerde de aynı nitelikler bulunmaktadır. Tüm bu bilgilerden yola çıkarak bu çalışmada “tasarım odaklı transmedya nasıl gerçekleştirilebilir?” sorusunun cevabı araştırılmaya çalışılmıştır.

2. YÖNTEM

Bu çalışma yeni medya ortamlarından transmedya kavramına geçişte tasarım bağlamının sorgulandığı, nitel verilerden yola çıkarak analiz ve incelemelerin yapıldığı betimsel bir araştırmadır. Betimsel olarak araştırmanın genel çerçevesi çizildikten sonra transmedya’nın tasarım odaklı bir yaklaşımla hem görsel hem de süreç temelli çevreler inşaa etmesi araştırmanın ana sorunsalı olduğundan çalışma kapsamında içerik çözümlemesi yönteminin kullanılması uygun görülmüştür. Ayrıca araştırmada hipotez kurmak için yeterli veri bulunmadığından kavramsal çerçeve dâhilinde oluşturulan araştırma sorusunun cevabı bulunmaya çalışılmıştır.

2.1. Araştırmanın Amacı

Çoğu araştırma incelendiğinde transmedya kavramı, genelde iletişim bilimleri ve reklamcılık alanlarının çalışma alanına girmektedir. Literatür taramasında yapılan gözlemlerden sonra ortaya çıkan sorunlar, tasarım bağlamında transmedya’nın bir tanımının nasıl yapılacağı ve ortak bir görüş birliğinin belirlenmesinin nasıl sağlanacağıyla ilgilidir. Ayrıca transmedya kavramının, tasarım alanı içerisinde sorgulanması birkaç nedenden dolayı alışılmadık bir durumdur:

“Bunlardan ilki tasarımın hem entellektüel bir disiplin hem de uygulamalı bir disiplin olmasıdır. Tasarım araştırması hem teorik hem de uygulamalı olmak üzere çeşitli düzeylerde çalışır. Tasarım araştırma yöntemlerinin soruları bu nedenle bir dizi konuyu kapsar. Tasarımın ikinci önemli yönü, disiplinler arası çalışmak ve birden çok araştırma yöntemini kullanmak için sıklıkla gerekli olan bütünleştirici bir disiplin olmasıdır. Son olarak tasarıma dâhil olan alanların çeşitliliği, çoğu disiplinde bulunandan çok daha büyüktür” (Aktaran: Ciancia, 2015, s. 131).

Yeni medya ortamlarının olanakları çerçevesinde her geçen gün gelişen tasarım alanı, grafik dilin illüstrasyon ve oyun tasarımlarında farklı uygulamalarla kullanımıyla birlikte artık kavramların görselleştirilebildiği, hareketlendirilebildiği ve iki boyutlu alanlarla sınırlı kalmayan çok boyutlu bir mecradır. Transmedya evrenlerinin içinde barındırdığı sibermetin, hipergörsel gibi unsurlar tasarım uygulamalarının görsel ve süreç temelli bir çevre oluşturabilme gücünü destekler niteliktedir. Aslında bu çalışma, disiplinler arası faydalı bir yaklaşımın desteklenmesi için transmedya’nın tasarım odaklı altyapısı olduğu görüşünü savunmayı amaçlamaktadır. Bu yüzden transmedya çalışmalarındaki metodolojiler hakkındaki bazı dikkat edilmesi gereken noktalar araştırmada vurgulanmaya çalışılmıştır.

2.2. Araştırmanın Modeli/Deseni

Çalışmanın amacı doğrultusunda geliştirilen araştırma modeli, geçmişten günümüze transmedya konusunun geniş kapsamlı bir şekilde ele alınmasından dolayı araştırmanın sınırlılıkların belirlenebilmesi için bir gerekliliktir. Bu nedenle çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman tarama yöntemi benimsenmiştir. Bu tarama yöntemi ile “konunun geçmişe dönük derinlemesine araştırılması ve dönem içinde meydana gelen değişimlerin analiz edilerek nesnel sonuçlara ulaşılabileceğinin mümkün olacağı” düşünülmüştür (Kozak, 2018, s. 89).

2.3. Araştırmanın Örnekleme

Günümüzde yaşanan teknolojik ve dijital gelişmelerle birlikte tasarım disiplininin geçirgenliği artarak güncel yaklaşımların ele alındığı multidisipliner çalışmaları zorunlu kılmaktadır. Bu bağlamda araştırmanın örnekleme, grafik tasarım alanında yeni medyadan transmedya'ya geçişte illüstrasyon ve oyun tasarımlarının detaylı bir şekilde incelenebilmesi için uluslararası örnek olarak Mickey Mouse ve ulusal örnek olarak da Maysa ve Bulut animasyonu ile sınırlandırılmıştır. Bu örneklerde yer alan görsel ve süreç temelli imgeler, araştırma kapsamında periferik bir okumanın yapılabileceğini de göstermektedir.

2.4. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada, var olan araştırma konusuna bağlı olarak öncelikle internet ortamındaki veri tabanları üzerinden uluslararası ve ulusal ilgili tezler, bildiriler, makaleler ve süreli yayınlar taranarak güncel eserler üzerinden gerekli bilgiler alınmıştır.

2.5. Verilerin Analizi

Örneklem kapsamında karar verilen illüstrasyon ve oyun tasarımları, öncelikle kavram ve görselin tarihi geçmişine dayandırılarak günümüz yeni medya ortamlarının etkisiyle sentezlenmiştir. Daha sonra grafik tasarım ilkeleri açısından transmedya'nın (evreninin/hikayeciliğinin) estetik biçem yerine popüler kültür olgusuna dönüşmesi temelindeki verilerle tasarım açısından çıkarımlarda bulunularak kavramsal çerçeve açıklanmıştır. Araştırmanın dördüncü aşamasında ise, transmedya bağlamında illüstrasyon ve oyun tasarımında periferi ilişkisi üzerinden uluslararası örnek olarak Mickey Mouse, ulusal örnek olarak da Maysa ve Bulut illüstrasyon ve oyun tasarımları incelenmiştir. Sonuç kısmında ise; önceki bölümlerde yapılan analizler doğrultusunda transmedya'nın güncel yaklaşımlarıyla işaret ettiği “tasarım odaklı transmedya nasıl gerçekleştirilir?” sorusunun cevapları doğrultusunda bulgular tartışılmıştır.

3. KAVRAM VE GÖRSELİN DÖNÜŞÜMÜ: YENİ MEDYA ETKİSİ

İnsanların en basit iletişim araçlarından biri kavram ve görseldir. Geçmişten günümüze dünyadaki tüm kültürlerin ortak bir iletişim dili kurma ihtiyacı ile birlikte bu kavram ve görseller; teknolojilerin gelişmesi, çağın değişmesi ve bilgi akışının farklı kanallardan ulaşması ile hikâyeleştirmenin doğmasını sağlamıştır. Örneğin; en eski kavram ve görsel iletişimi hikâyeciliği; mağara duvarındaki kalıntılardan kutsal kitaplarda yer alan illüstrasyon ve metinlere, freskler-

den Rönesans dönemindeki triptiklere kadar uzanmaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. Jan van Eyck, Dresden Triptych, 1437. 27x8, 27x21, 27x8, Old Masters Picture Gallery, Dresden.

Kaynak: <https://www.lafsozluk.com/2020/08/triptik-nedir-ne-demektir-anlami.html> (Erişim Tarihi: 03.03.2021).

Günümüzde ise; iletişimdeki kavram ve görsel hikâyeciliğinin yerini yeni medya ortamlarına bıraktığı söylenebilir. Böylece çoğu birey photoshop, illüstratör gibi çeşitli programlar aracılığıyla görüntüleri ve metinleri boyut, renk, parlaklık gibi çok sayıda özelliğini kullanarak yeni medya ortamlarında farklı içeriklere sahip hikâyelere dönüştürebilmektedir. “Söz konusu içerik, geçen yüzyıldan ya da daha fazla süredir “bilgi” olarak adlandırılmış olsa bile, onu tanımlamaya yardımcı olan medyadan “bağımsız” ya da ayrı olarak değerlendirilemez” (Gitelman, 2006, s. 7). Dolayısıyla kavram ve görselin hikâye ile başlayan yolculuğu yeni medya ortamlarında çok modlu anlatılara dönüşmektedir. Ayrıca ortaya çıkan “[bu] çok modlu metinler [kavramlar/görseller/bilgiler] daha sonra ağlar üzerinden birden çok alıcıya eşit kolaylıkla dağıtılmaktadır” (Martinec ve Salway, 2005, s. 338). Bugün ise; ağ merkezli yapıların hepsi, sosyal medyada birleşerek uygulamalar aracılığıyla toplumda yer alan her bir bireyin paylaştığı, anlam yüklediği kavram ve görseller üzerinden kendi hikâyelerini anlatabilmelerini sağlamaktadır. Sosyal medyada öne çıkan uygulamalar ise şu şekildedir: Facebook, YouTube, Twitter, Instagram, WhatsApp, Pinterest, Stumbleupon, Digg, Tumblr, Google+, LinkedIn, Foursquare, Skype, Periscope, Vine, Snapchat. Bu uygulamalar sayesinde bireyler, “video ya da fotoğraf paylaşımı, imleme, içerik oluşturma, mesajlaşma ya da blok odaklı platformlar”da istedikleri sanal kişiliğe dönüşebilmektedirler (Bedir Erişti, 2021, s. 3). Bu durum kişilerin yarattıkları kavram ve görsellerin dışında kimliklerini etkileyen bir dönüşüme neden olmaktadır. Örneğin; Rene Magritte’nin pipo adlı resmi, içine yazılan “Bu bir pipo değildir” ifadesiyle oluşmaktadır. “Gerçekten de hakiki bir pipoya ne kadar benzese de, sonuç olarak tabloda görülen bir pipo değil, sadece bir pipo resmidir” (Duran, 2015, s. 9) (Şekil 2). Bu bilgilerden yola çıkarak yeni medya ortamlarında yaratılan ister sanal kimlikler olsun ister kavram ve görseller, gerçeğin yalnızca bir temsili olup sahtedirler. “Yeni Medyanın Dili” adlı eserinde de Lev Manovic “her çeşit veri gönderiminin yeni iletişim mecraları sayesinde görüntülerin ya da görsel imajların teknolojik ürüne çevirdiğini” iddia etmiştir (Manovic, 2001, s. 25).



Şekil 2. Rene Magritte, İmgelerin İhaneti, 1929, Tuval üzerine yağlıboya, 63,5 cm x 93,98 cm, Los Angeles County Güzel Sanatlar Galerisi, Los Angles.

Kaynak:<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/2/24/MagrittePipo.jpg> (Erişim Tarihi: 03.03.2021).

Aslında yeni medya ortamlarının yaratılması internetin ortaya çıkma olgusuyla temellenmektedir. Özellikle sosyal medyanın toplum arasında yayılımı, kavram ve görsel hikâyeciliğinin daha geniş kitlelere ulaşmasını kolaylaştırmıştır. Bu nedenle Neuman yeni medya ortamlarını, sınırsal mesafeyi ortadan kaldıran iletişim bağlantıları olarak tanımlamıştır (Aktaran: Croteau ve Hoynes, 2003, s. 322). Ayrıca McLuhan'da "global village/küresel köy" terimiyle; her an, her yerde, herkesin ulaşabileceği bilgilerle fiziksel ortamın bir öneminin kalmayarak coğrafi sınırların ortadan kalktığı görüşünü desteklemektedir. Dolayısıyla "McLuhan elektronik medyayı, dünyayı algılamanın kollektif yollarına bir tür geri dönüş olarak değerlendirmiştir" (Rigel vd, 2005, s. 17).

21. yüzyılda günlük hayatın her alanında bulunan yeni medya ortamları, sosyal, medeni, politik ve iktisadi yaşamın gelişimi üzerinde de büyük bir etkiye sahiptir. Bir ev hanımından bir siyasetçiye ya da bir bilim insanına kadar bugün herkes yeni medya ortamlarının yarattığı güçten faydalanmaktadır. Kültür endüstrisi içinde gelişen bu yeni medya ortamları, toplumun her kesiminden farklı grupları bir araya getirmekte hem de eylemsel olarak insanları örgütleyebilmektedir. Yani; yeni medya ortamlarında aktivist bir tavır da hâkimdir.

Bilgiye eşit olarak ulaşma imkânlarından dolayı yeni medya, toplumlardaki ve dünyadaki sınıf ayrımını da ortadan kaldırmaktadır. Bir bilgi ağı olarak yeni medya, dünyada insanlık için küreselleşerek aynı pencereden bakabilme fırsatı sunmaktadır. Örneğin; "değişen toplumsal yapı ve nesillerle birlikte kadınlar ya da genç kızlar, fikirlerini iletebilmek ve sorunlarını görünürleştirmek adına kendi yeni medya ortamlarını bireysel olarak yaratmaya başlamışlardır" (Güngör, 2020, s. 66). 2007 yılından itibaren ise sosyal medyalardan güç alan "yeni medya, geleneksel medyanın kurduğu sistemlerin üzerine çıkmış kendi altyapısını oluşturmuştur" (Dinç ve Dinçer, 2019, s. 92). Kısacası yeni medya, dijital olan ve kullanıcıya etkileşim olanakları sağlayan, bilgisayar işlem gücüne dayanan mecralardır. "Bilgisayarlar, internet, cep telefonları, oyun konsolları, ipod ve avuçiçi veri bankası kayıtlayıcıları ve işletimcileri, diğer bir deyişle tüm bu dijital teknolojiler yeni medya başlığı altında toplanabilir" (Binark, 2007, s. 21). Yeni medya üzerine literatür taraması yapıldığında çok fazla araştırma alanını içerdiği de görülmektedir. Örneğin; Glen Creeber, "yeni medyayı incelemek için belirlenmiş bir yöntem veya teorik çerçeve yoktur" demiştir (Creeber, 2009, s. 11). Bu yüzden geleneksel medya modernizmin, yeni medya ise post modernizmin özelliklerini taşımaktadır. Nasıl ki Post-Modernizm düşüncesi, Modernizmin bir devamı ya da sonucu niteliğindeyse; "yeni medya" kavramı da medya'nın

özünden oluşmaktadır. Bu bağlamda “geleneksel medyanın yeni medya içeriği olduğunu, tarihsel süreçte teknolojik gelişmelerden nasip alarak “yeni”ye dönüştüğü ifade etmek” yanlış olmayacaktır (Logan, 2010, s. 6). Tüm bunların yanı sıra pek çok araştırmada yeni medya, eskinin medyası şimdinin yeni medyası olarak ifade edilmiştir.

“Medya, modernizm tarafından genel olarak standartlaştırılmış, formüsel ve sığ olarak reddedilirken, post modernizm popüler kültürü genel olarak derin evrensel gerçekleri aramayı örtük reddetmesi, bunun yerine görüntüyü, yüzeysel ve derinliksizliği benimseme eğilimindedir. [...] Bu tür özellikler gerçek, kurgu, gerçek dışı, gerçek olmayan gibi geleneksel ikili karşıtlıkların bir zamanlar sahip olduklarından daha az net olduğu bir dünyayı yansıtıyor olarak görülebilir” (Creeber, a.g.e., s.17).

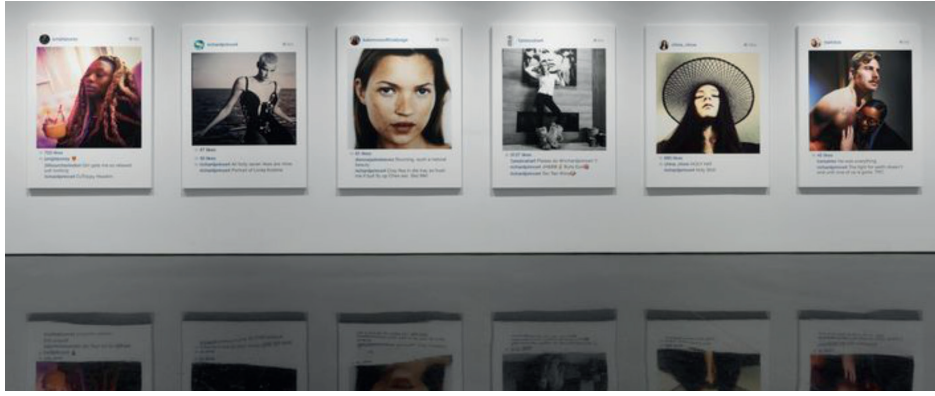
Kavram ve görsellerin yeni medya üzerindeki etkisine verilebilecek bir diğer örnek ise Andy Warhol'un Campbell Çorba Kutula'larıdır. Bir grafik tasarımcı olan Warhol, bu çalışması ile post modern anlayışta var olan pop kültürünü yüksek sanat ve seri üretim üzerinden sorgulayarak medyada yaratılan “imaj” ile gerçek arasında çok büyük bir ayırım olduğunu göstermiştir (Şekil 3).



Şekil 3. Andy Warhol, *Campbell's Soup Cans*, 1962, Serigrafi, 50,8x40,6 cm'lik 32 tuval, MoMA, New York, ABD.

Kaynak: <https://www.diken.com.tr/campbellin-corba-konserveleri-andy-warhol/> (Erişim: 03.03.2021).

Warhol, yarattığı 32 tuval ile tıpkı çizgi romanlarda yer alan paneller gibi bir çorba kutusu göselinin hikâyesini kavramsal bir sorgulamayla seyirciye sunmuştur. O zamanın medyasında yer alan bu çorba kutularının kavramsal çerçevesi ve görsel hikâyesiyle, günümüzde her gün binlerce insanın instagram üzerinden paylaştıkları görüntüler de aynı mantıktan gelmektedir. Yine Richard Prince adlı bir fotoğraf sanatçısı, instagram üzerinden başka insanların çektikleri fotoğraflar üzerinde bazı değişiklikler yaparak onları bir galeride sergilemiştir (Şekil 4). Böylece kavram ve görsel hikâyeciliğinin temeli, yeni medya ortamlarına taşınarak insanların ilgisini çekme noktasında farklı transmedya evrenlerinin yaratılmasının da önünü açmıştır.



Şekil 4. Richard Prince Exhibition, 2014, Courtesy Gagosian Gallery. Photography by Robert McKeever.

Kaynak: <https://www.vulture.com/2014/09/richard-prince-instagram-pervert-troll-genius.html> (Erişim Tarihi: 04.03.2021).

4. TRANSMEDYA VE GRAFİK TASARIM ÜZERİNE

Transmedya kavramı, her geçen gün yeni medya ekolojisinin anahtar kavramlarından birine dönüşmektedir. Çağdaş yeni medya ortamı, fenomenolojik bir yaklaşım üzerinden ele alındığında, insanların medya alışkanlıklarının tamamen değişerek kavram ve görsel temelli hikâyeciliğin doğmasını sağlamıştır. Bununla birlikte transmedya, yeni medya ortamlarındaki kavram ve görselleri popüler kültür ikonuna dönüştürmenin ve görünürlük kazandırmanın başka bir yolu olmuştur. Fakat bu durum transmedya kavramının, tasarım bağlamından uzaklaşarak reklamcılık ile iletişim bilimleri disiplinlerine yaklaşmasını ve anlamının daralmasını sağlamaktadır. Bu yüzden araştırma, “tasarım odaklı transmedyanın nasıl gerçekleştirilebileceği?” üzerine kurulmuştur. Transmedyanın, tasarım düşüncesindeki etkisinin grafik diller aracılığıyla yaratılabilmesi için öncelikle kavramın teorik çerçevesine bakılması gerekmektedir.

Transmedya terimi ilk defa, “tüketiciler ticari manipülasyonu reddederken güçlü oyuncular olarak konulandırılabilir” ifadesinden hareketle “franchise/markalaştırma” kelimesine atıfta bulunulmak için kullanılmıştır (Kinder, 1991, s. 119). Böylece terim Marsha Kinder tarafından 1991’de öne sürülmüş, 2006 yılında ise Henry Jenkins tarafından hikâye anlatımı çerçevesinde geliştirilmiştir. Jenkins’e göre: “Bir transmedya hikâyesi, her biri bütüne farklı ve değerli bir katkıda bulunan yeni metinlerle çeşitli medya platformlarında” ortaya çıkmaktadır (Jenkins, a.g.e., s. 144). Bu platformlar bir film den televizyona, kitaplardan çizgi romana, oyunlardan illüstrasyonlara kadar çeşitlenebilmektedir. Örneğin: 80’li ve 90’lı yıllarda çocuklardan yetişkinlere çoğu kişiyi etkileyen Ninja Kaplumbağalar, sinema filminde, animasyonda, çizgi roman da gösterilerek farklı transmedya hikâye anlatımı ortamlarıyla grafik dilin ağırlıklı olduğu en iyi çalışmalardan biri olmuştur (Şekil 5). Jenkins, Kinder’in yazmış olduğu Filmlerde, Televizyonda ve Video Oyunlarında Güçle Oynamak: Muppet Bebeklerden Genç Mutant Ninja Kaplumbağalara adlı kitabından yola çıkarak Ninja Kaplumbağaların çok farklı medyalarda yer alan “transmedya süper sistemi”ne dönüşerek kültürel bir sermaye olduklarını belirtmiştir (Jenkins, 2015). Bu ifade ile araştırma üzerinde durulan hedef kitlelere yönelik transmedya hikâyeciliğinin, popüler kültür olgusuna ve sermayeye dönüşmesi savının doğrulandığı söylenebilir.

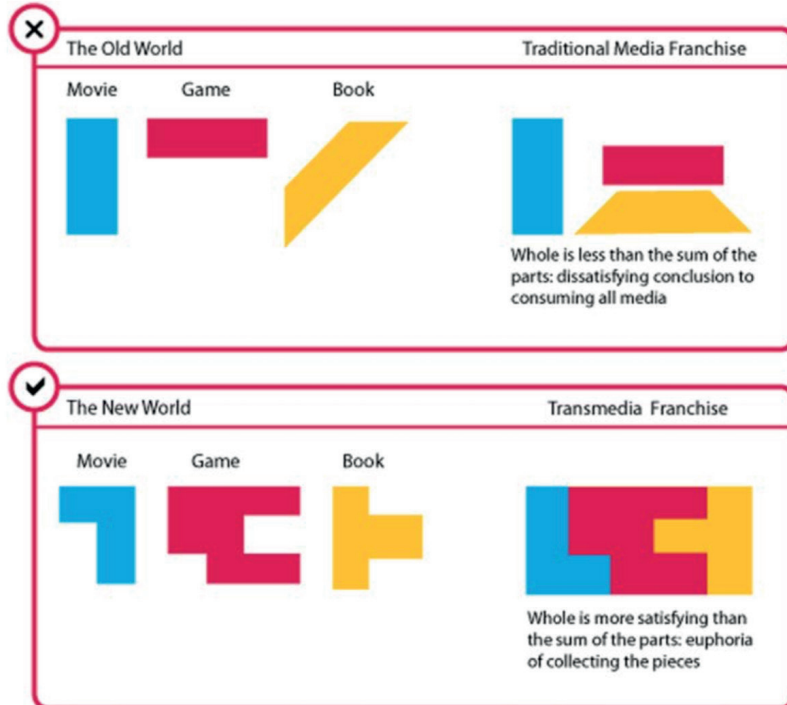


Şekil 5. Ninja Kaplumbağalar Animasyonunun farklı grafik dil anlatımlarındaki yansıması.

Kaynak: Aylin Güngör koleksiyonuna aittir

Literatür taraması sonucunda ortaya çıkan transmedya'nın tanımıyla ve ne olduğuyula ilgili yaşanan kavram kargaşasına, pek çok bilim insanı da dâhil olmaktadır. Christy Dena, "transmedya'nın tamamen medya platformlarında ortaya çıkan bir hikâye dünyasıyla ilgili olduğunu" vurgulamıştır (Dena, 2009, s. 28). Carlos Scolari ise, "hem farklı diller, hem de medyada genişleyen belirli bir anlatı yapısı" olarak tanımlamıştır (Scolari, 2009, s. 587). Simon Staffans tarafından transmedya, "eskinin en eskisi ve aynı zamanda yeninin en yenisi" olarak açıklanmıştır (Staffans, 2012, s. 20). Hatta Robert Pratten, transmedyanın bir "tasarım felsefesi" olduğuna dair yorumlamalarda bulunmuştur (Pratten, 2015, s. 2) (Tablo 1). Tüm bu tanımlamaların yanı sıra transmedya kavramına, olumsuz yaklaşan araştırmacılar da bulunmaktadır. Fehrle, "Jenkins'in transmedya ve farklı kanallara uyarlamaya yönelik indirgemeci muhalefetini reddeder" (Fehrle, 2015, s. 15). Klasturp ve Tosca'da transmedya'yı (2004, s. 4), "geçici nesnelere çok basit bir bakış açısıyla yaklaşma eğilimi" olarak görmüşlerdir.

Tablo 1. Transmedya'nın geçmişte ve günümüzde ne olduğuna dair görsel açıklaması (Pratten, 2015: 3).



Geçmişte aile büyüklerinden dinlenen hikâyeler, masallar, efsaneler insanların kültürünün ve anılarının bir parçası olarak aktarılmaktaydı. Şu anda ise; çoğu insan, kavram ve görsel temelli hikâyeciliği sosyal medyadan aktararak iletişim kalıplarının ve insan ilişkilerinin değiştirilmesine neden olmaktadır. Bu nedenle de transmedya hikâye anlatıcılığı, teknolojiye ve yeni medya ortamlarında yaşanan değişimlerle birlikte “yakınsama” kavramını ortaya çıkarmıştır. Yakınsama kavramıyla, üreticiler ve tüketiciler arasındaki yeni etkileşim ve hayran kültürünün daha fazla aktif hale gelmesiyle öngörülemez bir erişim fırsatının olacağı tahmin edilmektedir. Örneğin; yakınsama kültürü bağlamında Star Wars, Harry Potter, Matrix gibi filmlerin hayran kitlesi hemen hemen her kanalda görülmektedir. Dolayısıyla günümüzde sosyal medya aracılığıyla bu filmlerin etkisi hedeflenenenden daha çok kişiye erişim olanağı sunmaktadır (Şekil 6). “Zaten transmedya’nın amacı, hikâyeleri anlamlandırmak için izleyiciler arasında sinerji ve katılımcı gücü yaratmaktır” (Buehring ve Vittachi, 2020, s. 67). Örneğin Şekil 6’daki gibi çoğu birey, etkilendiği bir filmin bir parçası olmak adına yeni medya ortamlarında filmin transmedya kanallarında yaratılan içeriklerini paylaşarak daha çok kişiye bu sinerjinin geçmesini sağlamaktadırlar.



Şekil 6. Sosyal medyada Star Wars transmedya hikâyeciliğinin bir göstergesi.

Kaynak: Aylin Güngör koleksiyonuna aittir.

Nitekim Henry Jenkins, “yakınsamanın salt teknolojik bir sürece ya da ortama dayandırılması da doğru bulmamaktadır” (Jenkins, 2006, s. 3). Jenkins’e göre yakınsama kültürü, anlatıyı farklı kanallar ve mecralar üzerinden “birlikte yaratma” ya da “ortak” bir çerçevede geliştirme olarak tanımlamıştır. Hedef kitlelerin hayran kültürü bağlamında farklı kanallardan medyalara geçişini ise göçebelğe benzetmiştir. Çünkü günümüzde tek bir medya artık insanları tatmin etmemekte ve çoklu medyalar boyunca anlatılan hikâyelere ilgilerini yönlendirmektedirler (Pratten, a.g.e, s. 4). Bu durumda insanları, halk arasında nitelendirilen “oradan oraya” tabiri gibi, facebooktan twitter’a, televizyondan tablete şeklinde teknolojiler ve mecralar arasında yapılan bir göçe sevk etmektedir. Bu göç, “dijital yerliler” (Prensky, 2001, s. 3) olarak belirtilen bir nesil tarafından çok daha kolay yapılmaktadır. Özellikle günümüzde bu dijital yerlilerin ve çoğu yetişkinin, dikkatini çekmede transmedya hikâye anlatıcılığının grafik tasarım üzerinden ele alındığı görülmektedir. Dolayısıyla piyasada yer alan çoğu illüstrasyon ve oyun tasarımında

transmedya'nın grafik dil aracılığıyla estetik bir biçem yansıtması bu araştırma üzerinde durulan konulardan biri olmasını sağlamıştır.

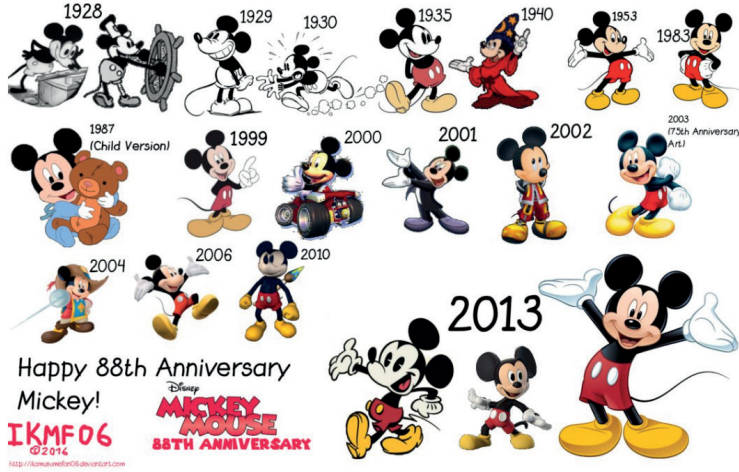
5. TRANSMEDYA BAĞLAMINDA İLLÜSTRASYON VE OYUN TASARIMINDA PERİFERİ İLİŞKİSİ

Günümüzde yeni medya ortamlarının sağladığı görseli temsil eden sosyal ve kültürel klişelerle birlikte insanlar, iletişim ekseninde sadece kavram ve görsel anlatıcılığını yeterli bulmamakta ve transmedya evrenlerine yönelmektedir. Özellikle sosyal medyanın doğuşu ve gelişmesinden itibaren grafik dilin illüstrasyon ve oyun tasarımlarında daha etkili bir hâl alması transmedya hikâyeciliğinin yönünü kökten değiştirmiştir. Bu değişimin merkezinde gerek geleneksel tasarım anlayışına bağlı grafik dilin normlarının yetersiz kalışı gerekse hedef kitlelerin artan görsel tüketimi ile yeni arayışlara yönelmesi yatmaktadır. İşte tam bu noktada tasarımcılara farklı anlatı yolları ve kanallar yaratmada büyük bir görev düşmektedir. Çünkü transmedya kavramı ve hikâyeciliği, akademik çalışmalarda çok ele alınmasına rağmen grafik tasarıma bağlı konunun eleştirel literatür eksikliği ve disiplinler arası pratiğin sağlanamayışı tüm sorumluluğun bir yaratıcı olarak tasarımcılara verilmesine neden olmuştur. Bu nedenle transmedya evrenlerinde yaratılan illüstratif bir karakterden oyun tasarımında yaratılan çevreye kadar iletişim tasarımı ve reklamcılardan çok grafik tasarımcılar bu konuda söz sahibidirler. Ayrıca transmedya evrenleri içerisinde yaratılan illüstrasyon ve oyun tasarımlarında görsel çevre ilişkisi farklılık gösterdiği için çalışmada periferi kavramı da incelenmiştir.

5.1. Uluslararası Örnek Olarak Mickey Mouse

İllüstrasyonun varoluş kültürü incelendiğinde, okumaya hizmet etmek ve iletişime teşvik etmek için bir bilgi aktarıcı rolü üstlendiği görülmektedir. Aydınlanma düşüncesinde illüstrasyon, akıl ve netlik özellikleriyle karakterize edilen figüratif bir vizyon türünü temsil ediyordu. “Sadece on dokuzuncu yüzyılın başlarında illüstrasyon, bir metnin görsel süslemesine atıfta bulunarak, kendine özgü bir resimsel anlam kazanmıştır” (Teukolsky, 2020, s. 193). Fakat internetin keşfi ve sosyal medyaların yaygınlaşmasıyla birlikte Bolter ve Grusin gibi bazı araştırmacılar illüstrasyonun, “yeni teknolojiler üzerinden yarattığı hayranlığı analiz ederek, çağdaş dijital kültürün yaratımlarının sözde eski ve yeni medya arasındaki yeniliğe meydan okumayı amaçlayan bir iyileştirme teorisi” olduğunu araştırmışlardır (Bolter ve Grusin, 2000, s. 5). Onlara göre; iyileştirme yeni medya ortamlarının en önemli özelliklerinden biri olarak her sanat eserinin olmazsa olmazı olarak vurgulanmıştır. Bugün ise; yeni medyadan transmedya evrenine geçişte insanlar üzerindeki iyileştirme etkisi kavram ve görsellerin tasarımcılar tarafından doğru aktarımı ile mümkündür. Örneğin; yaratılan bir karakter ya da bir illüstrasyon ile bu iyileştirme etkisi farklı medyalar arasında anlatının ya da görselin zamanla değişmesine yol açabilmektedir. Bu değişime en güzel örnek Walt Disney tarafından illüstre edilen Mickey Mouse karakteridir. Başlangıcından günümüze Mickey Mouse karakterinde, hem teknolojik gelişmelerin etkisiyle hem de farklı transmedya kanallarında kullanımıyla karakterin illüstrasyonunun ilk yaratıldığı gün ki gibi olmadığı görülmektedir (Şekil 7). 1928 yılından 2013 yılına kadar olan karakterin geçirdiği değişim sürecine bakıldığında, ilk önceleri siyah beyaz olarak

resmedilirken daha sonra klasikleşen kırmızı şortlu ve sarı ayakkabılı bir görünüme kavuştuğu görülmektedir. Ayrıca karakter anatomik olarak kimi zaman kulakları daha büyük gözleri daha küçük resmedilirken kimi zamanda burnu daha uzun ya da top şeklinde yuvarlak resmedilmiştir. 1928 yılında ilk siyah beyaz olarak illüstre edilen hâlinde, gerçek bir fareyle olan benzerliği biraz daha fazlayken 2013 yılına gelindiğinde karakterin illüstrasyonunun insansı özelliklerinin ve sempatikliğinin biraz daha arttığı fark edilmektedir. Böyle bir durumun yaşanmasında karakterin iki boyutlu ortamdaki başlayan yolculuğunun, üç boyutlu ortamlara aktarılmasıyla da ilgili olduğu söylenebilir.

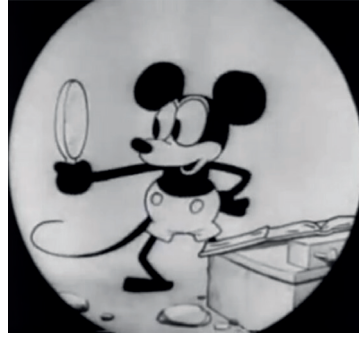


Şekil 7. Brian O'kert, Mickey Mouse'un yıllar içinde geçirdiği evrim. 2018.

Kaynak: <https://redneckrebuttal.com/2018/04/17/some-times-the-classics-are-oh-so-much-better-what-ya-think-ep19/>
(Erişim Tarihi 04.03.2021).

Ayrıca Mickey Mouse, yaratıcısı olduğu Disney şirketi tarafından sektördeki yerini güçlendirmek adına animasyondan oyuna, sosyal medyadan filme, kıyafetten oyuncaklara, balondan saate, çizgi romandan kitaba birçok farklı mecrada illüstre edilerek transmedya evreni en geniş olan karakterlerden biri olduğu söylenebilir. Bu yüzden Jesse Schell, "Walt Disney'i, transmedya ile deney yapan ilk girişimcilerden biri" olarak tanımlamıştır (Schell, 2008, s. 303). Böylece Mickey Mouse karakterinin pek çok alanda kullanımıyla başlayan gelişim süreci, sektörde yer alan diğer karakterlerin de transmedya kanallarında yer bulmasına öncülük etmiştir.

Öte yandan Mickey Mouse karakterinin yer aldığı 1928 yılındaki ilk animasyonda çevresel göstergelerden çok karakterin illüstrasyonuna odaklanılırken (Şekil 8), günümüzde yer alan transmedya evrenleri içerisinde karakterin yaşadığı çevreyle olan periferik ilişkisi daha çok vurgulanmaktadır (Şekil 9). 1928'deki animasyonda da anlatıldığı gibi şekil 8'de de, Mickey Mouse bir elinde aynası ve aklında da uçma fikriyle aslında Lindy adlı bir pilota benzemeye çalışan ya da özenen bir faredir. Bu anlamda farelerin ne kadar zeki olduğu ve insanlar gibi düşünebildikleri fikri, animasyonda verilmeye çalışılmıştır. Zaten şekil 9'da da Mickey Mouse günümüzün yeni medya ortamına uyum sağlayarak gerçek bir insanmış gibi bir sosyal medya hesabına sahiptir ve buradan çeşitli paylaşımlar yapabilmektedir.



Şekil 8. Walt Disney ve Ub Iwerks, Plane Crazy, 1928. Animasyon.

Kaynak: <https://www.kisa.link/OVdB> (Erişim Tarihi: 04.03.2021).

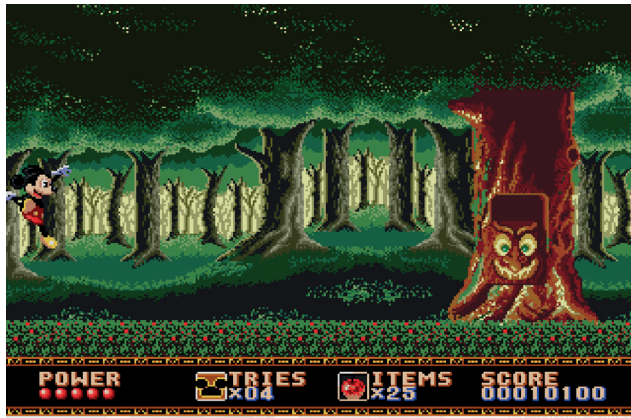
Bu paylaşımlardan biri olan şekil 9'da Mickey Mouse ve sevgilisi Minnie, bir şehir görüntüsü içerisinde yer alan ormanlık bir parkta çöpleri toplamaktadır. Minnie plastik atıkları geri dönüşümü olan bir çöp kutusuna atarken, Mickey Mouse'ta kâğıt parçalarını toplamaktadır. İster bir çizgi film arka planında olsun ister sosyal medyada, iki veya üç boyutlu grafik çevreler yaratılırken karakterden bağımsız geliştirilmemelidir. Ayrıca insanlar geçmişte illüstrasyonlarda sadece karaktere odaklanırken şimdi kıyafete, sosyal yaşama ve çevresinin yansıtılmasına daha çok önem vermektedir. Geçmişten günümüze transmedya evreni içerisinde yaratılan Garfield, Red Kit, Tom ve Jerry gibi pek çok uluslararası karakterlerin illüstrasyonu farklı transmedya kanalları içerisinde incelendiğinde de çevresiyle uyumlu bir şekilde yansıtılmış ancak karakterlerin zamanla belli değişimler yaşadığı görülmektedir. "Transmedya ile ilgili olarak, bir ortamdan diğerine geçişte genellikle karakter arasındaki ilişkilerin çevresini değiştirmesi doğaldır" (Bertetti, 2014, s. 2357). Aslında bu durum hem çağımızın öznelinin/hedef kitlesinin kavram ve görsel tüketim kültürüyle alakalı hem de şirketlerin satış politikası gereği yarattıkları karakterleri pek çok transmedya evreninde illüstre ederek daha çok kazanç sağlamayı hedeflemesinden kaynaklanmaktadır.



Şekil 9. Mickey Mouse'un kendi sosyal mediasından paylaştığı periferik paylaşımı.

Kaynak: <https://www.instagram.com/p/CN-X3lOglhQ/> (Erişim Tarihi: 04.03.2021).

Mickey Mouse, illüstrasyon dışında transmedya evreni içerisinde oyun tasarımında da birçok oyunla yer almıştır. Bunlardan en dikkat çeken Mickey Mouse'un Minnie'yi kurtarmaya çalıştığı "Castle of Illusion" (1990) adlı oyundur (Şekil 10). 2013 yılında ise oyun tekrar güncellenerek "Castle of Illusion Starring Mickey Mouse" adıyla piyasaya sürülmüştür (Şekil 11). İki oyunda periferik açıdan grafik dilin olanakları dâhilinde değerlendirildiğinde; 1990 yılında yayınlanan oyun çevre gösteriminde piksel tabanlı resimlenirken, 2013 yılında yayınlanan oyun dijital illüstrasyonla yaratılmıştır. Dolayısıyla her iki oyunda, hem görsel hem de süreç temelli bir çevre anlayışı sağlayarak gerçek bir doğayı temsil etmektedir. Çoğu zaman fantastik kurguya dayalı oyunlarda ise periferi gösterimi hayali bir dünyayı yansıtmaktadır. Keith Burgun bu durumu şöyle açıklamıştır: "Bir oyun yaratırken, genellikle asla var olmayan bir doğayı taklit etmeye çalışıyoruz" (Burgun, 2013, s. 15). Halbuki insan yaşadığı çevreden kopuk bir şekilde gösterilemeyeceği gibi transmedya evreni içerisinde yaratılan illüstrasyonlar, karakterler ve oyunlar da çevreden bağımsız bir şekilde resimlenmemesi gerekmektedir. Bu yüzden şekil 10'daki oyun tasarımında, karakter illüstrasyonları daha yüzeysel ve iki boyutlu bir ortamda resmedilirken, şekil 11'deki oyunda karakter illüstrasyonlarında yansıtılmaya çalışılan ışık ve gölge, üç boyutlu açuların vurgulanması daha bir gerçekçi çevreyi simgelediği söylenebilir. Tüm bu bilgiler ışığında illüstrasyon ve oyun tasarımlarında yansıtılan çevresel faktörlerin, karakterlerle olan bütünsel ilişkisinin transmedya kanallarına ve evrenine aktarımında tasarım açısından çok önemli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.



Şekil 10. Sega Game, Castle of Illusion Oyunu, 1990.

Kaynak: <https://www.myabandonware.com/game/castle-of-illusion-starring-mickey-mouse-8f1> (Erişim Tarihi: 05.03.2021).



Şekil 11. Sega Game, Castle of Illusion Starring Mickey Mouse Oyunu, 2013.

Kaynak: www.youtube.com/watch?v=wBwpsFUWdGE (Erişim Tarihi: 05.03.2021).

5.2. Ulusal Örnek Olarak Maysa ve Bulut

Görsel ve dilsel mesajların öznelere aktarılmasını sağlayan illüstrasyonlar, günümüzde çeşitli malzeme ve teknik kullanımıyla farklı anlatım olanakları ile transmedya kanallarının yaratılmasını sağlamaktadır. Böylece illüstrasyonlar, iki boyutlu yüzeylerden çıkarak izlenilebilen imgelere dönüşmektedirler. Fakat bu izlenilebilen imgelerin, öznelere yetersiz gelmesiyle birlikte tasarımcılar farklı transmedya kanalları kullanmaya başlamışlardır. TRT Çocuk kanalı tarafından 2013 yılında yayınlanan Maysa ve Bulut animasyonu da Türkiye’de hem illüstrasyon hem de oyun tasarımı bağlamında transmedya kanalları içerisinde en iyi aktarılan örneklerden biridir. Bu yüzden öncelikle animasyonun transmedya hikâyeciliği içerisindeki karakterlerinin incelenmesi gerekmektedir. Örneğin; Maysa ve Bulut adlı animasyonda karakterlerin farklı transmedya kanallarına aktarımında bir evrime uğramadığı ya da değişim geçirmediği görülmektedir. Özellikle karakterlerin illüstrasyonları yaratılırken Türk kültürünün bir parçası olan “yörük hayatını” gerek kıyafetleriyle gerekse motiflerle yansıtması için fotoğraflardan referans alınmıştır (Şekil 12). Dolayısıyla “önemli olan, transmedya metareferansının bir tür adaptasyon olduğunu kabul etmektir” (Nayar, 2018, s. 11). Çünkü kültürel ve yerel öğelerin transmedya hikâyeciliğine aktarımı veya uyumu için karakterlerin özelliklerinin mitlerden, efsanelerden, belki de baskı, el yazması ya da bir fotoğraftan materyal araştırmasıyla yapıldığı sonucu ortaya çıkmaktadır. Ayrıca animasyonda, yörük hayatına özgü çevrenin gösterimi ve aktarımı adına birçok periferik unsura da rastlanmıştır. Bunlar, yörüklerin doğaya duyduğu saygı ve göçer hayatın çevreye zarar vermeden sürdürülmesi, hayvanların obanın koruyucuları olduklarına inanmaları gibi unsurlardır (Şekil 13).



Şekil 12. TRT Çocuk, Maysa ve Bulut adlı animasyondaki karakterlerin gerçek yörük insanların fotoğraflarından referans alınarak yaratılmış illüstrasyonları.

Kaynak: <https://www.facebook.com/maysavebulut> (Erişim Tarihi: 05.03.2021).



Şekil 13. TRT Çocuk, Maysa ve Bulut animasyonu yöreklerin hayvanlarıyla göçerliği.

Kaynak: <https://www.kisa.link/OVdE> (Erişim Tarihi: 05.03.2021).

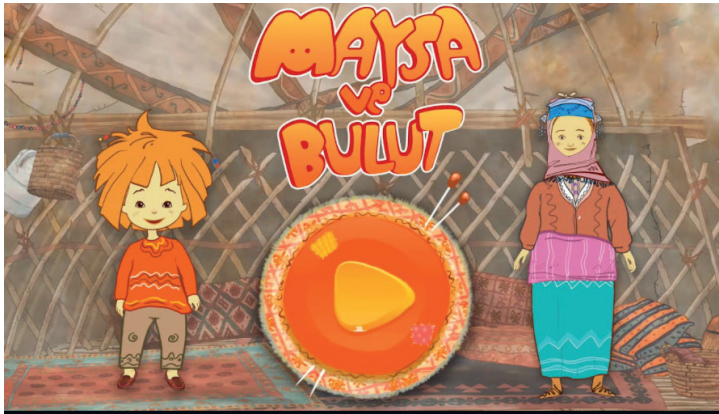
Tüm bu yukarıda belirtilen özellikler animasyonun popüler kültür ürününe dönüşmesini engellemiştir. Ayrıca günümüzde illüstrasyonlarda çizilen karakterler, mevcut yeni medya kültürümüzün bir parçası haline gelirken, Maysa ve Bulut adlı animasyonda ilkel medya kültürünün (duman, göçerlik, atlı/develi yaşam) aktarımı söz konusudur. Fakat bu durum animasyonun hem çocuklar hem de yetişkinlerce daha çok izlenmesini sağlamakta ve puzzle'dan boyama kalemine kadar çeşitli ürünler aracılığıyla transmedya evreninin büyümesine yol açmaktadır (Şekil 14). Örneğin; TRT Çocuk, Maysa ve Bulut animasyonunun google play ve itunes üzerinden indirilebilir iki adet oyun uygulamasını da geliştirmiştir.



Şekil 14. Maysa ve Bulut animasyonunun farklı transmedya evrenlerinde gösterimi.

Kaynak: Aylın Güngör Koleksiyonuna aittir.

Maysa ve Bulut adlı birinci oyunda, karakterlere butonlar aracılığıyla yöresel kıyafet, takı ve ayakkabılar giydirilebilmektedir (Şekil 15). Oyun'un hedef kitlesi 6-8 yaş aralığındaki çocuklar olmasından dolayı, renk ve periferik özellikleri daha da basitleştirilerek resmedilmiştir. Oyun, animasyondaki jenerik müziği ile başlayarak, bir yörük çadırı içinde başlatma butonu gösterisiyle açılmaktadır.



Şekil 15. TRT Çocuk, Maysa ve Bulut Kıyafet giydirme oyunu.

Kaynak: www.youtube.com/watch?v=oiCaT_F7TJg (Erişim Tarihi: 05.03.2021).

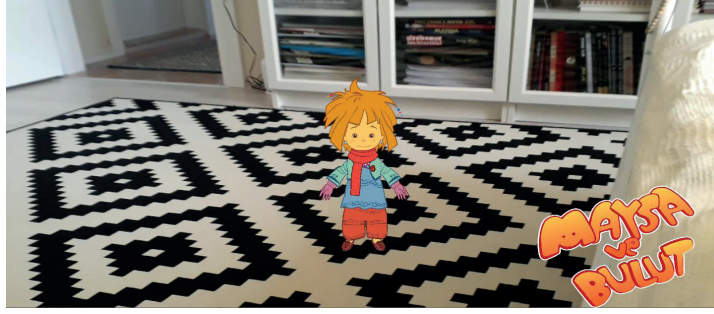
Daha sonra Maysa karakterinin illüstrasyonuna tıkladığında, karakter konuşarak "hadi kıyafetlerimizi beraber seçelim" demektedir. Maysa'nın yanındaki sandıklara tıkladığında ise sihirli bir şekilde elbise, ayakkabı ve takılar ortaya çıkmaktadır. Oyun'da yansıtılan yörük kültürünün doğası, çadırın içinde yer alan minderler ve motifler, müzikler ve kıyafetleri hedef kitleyi doğruca oyunun içine çekmektedir. Ayrıca Maysa'ya seçilen bir kıyafetin giydirilme işlemi bittikten sonra fotoğraf ikonuna tıklayarak "çok güzel oldu" sesi eşliğinde bir selfie/özçekim elde edilmektedir. Bu özçekim, doğruca hedef kitlenin telefonunun galerisine düşerek, hem hatıra hem de sosyal medyada paylaşılmak üzere kullanılabilir. Dolayısıyla oyun, sadece üç boyutlu bir ortamda kalmayarak fotoğraf özelliğiyle de oyuncularla etkileşim sağlamaktadır. Oyundan diğer bir sahneye geçerken, bölüm değiştirme okuna tıklanarak ana ekrana dönü-

lebilmektedir. Bu defa da ekranda bulunan diğer yörük kadını illüstrasyonuna tıkladığında ise, yine seçilen kıyafetleri giydirme işleminden sonra ister çocuklarla/aileleriyle isterlerse de evlerinden özçekim alınabilmektedir (Şekil 16 ve 17). Böylece yörük çadırında bulunan maysa ve yörük kızı bir anda üç boyutlu ortamdaki çıkarak hedef kitlelerin evine, çevresine veya ortamına dahil olarak 21. yüzyıl insanının günlük yaşamına misafir olabilmektedir. Nitekim oyunun Google Play'de yer alan olumlu özellikleri arasında evrensel vatandaşlık ve çeşitlilik ilkelerine yönelik hedef kitleye mesaj verdiği de belirtilmiştir.



Şekil 16. TRT Çocuk, Maysa ve Bulut Oyunu Özçekim.

Kaynak: <https://www.kisa.link/Pe5y> (Erişim Tarihi: 31.07.2021).



Şekil 17. TRT Çocuk, Maysa ve Bulut Oyunu Özçekim.

Kaynak: <https://www.kisa.link/Pe5y> (Erişim Tarihi: 31.07.2021).

Maysa ve Bulut Oba adlı ikinci oyunda ise; genel piyasada bulunan çiftlik oyunlarından farklı olarak koyun kırpma, yün eğirme, yünlere renk vererek pişirme, kıyafet dokuma, çiçeklerden renk elde etme gibi eylemlerden yola çıkarak yörüklerin günlük hayatına yönelik periferik göstergeler eşliğinde oyunlaştırmalar mevcuttur (Şekil 18).



Şekil 18. Maysa ve Bulut Oba oyunu.

Kaynak: <https://www.kisa.link/OUxe> adresine 05.03.2021 tarihinde ulaşılmıştır.

Kullanıcılar, tıpkı yörükler gibi koyun kırpıp, yün eğirerek çevreyle etkileşim kurabilmektedirler. Örneğin; Maysa ve Bulut Oba adlı oyunda, yünlere renk vermek için pişirilen kazanın

ateşinin harlanması için ekranda “Ateşi harlamak için mikrofona doğru üfleyiniz” bilgilendirme ikonu çıkmaktadır (Şekil 19).



Şekil 19. TRT Çocuk, Maysa ve Bulut Oba oyunundan bir sahne.

Kaynak: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trtcocuk.maysavebulutoba&hl=tr&gl=US> (Erişim Tarihi: 01.08.2021).

Kullanıcılar, mikrofona doğru üflediğinde ise ateşin yoğunluğu artmaktadır. Gerek oyunun her bir aşamasında yansıtılan periferik göstergeler olsun gerekse etkileşim unsurları, kullanıcıların oyuna çekilmesi ve yerel öğelerden zevk alması için her şey düşünülmüştür. Zaten oyunlar kendi içerisinde, “doğaları gereği etkileşim [unsurları barındırmaktadır]” (Dovey ve Kennedy, a.g.e., s. 5). Kimi zaman oyunlardaki kavram ve görseller, bu etkileşim aracılığıyla transmedya kanalları üzerinden de bireylere ulaştırılabilmektedir. Daha önceki bölümlerde de değinildiği gibi transmedyaların amacı hikayeleri anlamlandırmak için katılımcının enerjisini ve gücünü artırmaktır.

Ayrıca Maysa ve Bulut Oba adlı ikinci oyunda, yörük kültürüne ait yardımlaşma ve dayanışma konuları da işlenmektedir. Kullanıcılar, koyundan kırparak elde ettikleri yünleri eğirdikten sonra yaptıkları yörük kıyafetlerini hem pazarda satabilmekte hem de gelen yardım minibüsüne verebilmektedirler. Böylelikle oyunun Google Play sayfasında belirtilen hedef kitleye yönelik “çevre ve duyguları” içeren olumlu mesaj ifadesi amacına ulaşmaktadır. Sonuç olarak ister illüstrasyonlar olsun ister oyun tasarımları, çağın getirdiği teknolojik ilerlemelerle birlikte yeni medyadan transmedya’ya geçişte yalnızca grafik tasarımda değil multidisipliner çalışmalarda kullanımlarına daha çok yer verilecektir.

6. BULGULAR VE TARTIŞMA

Transmedya kavramı, günümüzde hikâye anlatıcılığı ve çeşitli kanallarla oluşan evreni içerisinde birçok çalışmada araştırılmaktadır. Genelde iletişim bilimleri ve reklamcılık alanında kullanılan transmedya araştırmaları, söz konusu tasarım disiplini olunca farklı bir yaklaşımla ele alınması ihtiyacını doğurmuştur. Bu yüzden akademik literatürde tasarım odaklı transmedya çalışmaları ele alınırken, grafik iletişim dilinin anlatı ve felsefeye dayandırılarak yapılması gerektiği bulgusuna ulaşılmıştır. Tasarımın her geçen gün artan geçirgenliği ve uygulamalı bir alan olması, transmedya evrenine dâhil olmasını sağlamaktadır. Hatta tasarım bağlamında transmedya, yaratıcısı olan tasarımcıların kavram ve görselin fenomenolojik doğasından yararlanarak hedef kitlenin farklı anlamlar yakalayabilmesini sağlayabilmeli, toplumdaki herkese ulaşarak bireylerin görsel kültürlerini şekillendirebilmeli ve yeni medya ortamları gibi çağın

olanakları ile uyumlanabilmelidir. Bir anlamda transmedya, grafik tasarım çerçevesinde tasarım alışkanlıklarının değiştirilerek güncel yaklaşımların, fikre dayalı ifadelerin ve iletişim dilinin güçlendirilmesine olanak tanıyabilmelidir. Böylece tasarımlarda anlatı ve felsefeye bağlı işlerin üretilmesi tasarım merkezli transmedya'nın gerçekleştirilebilmesini mümkün kılacaktır.

Transmedya'nın tasarım alanında araştırılması, tasarım gibi uygulamalı, estetik ve entellektüel bilgi birikiminin gerekli olduğu bir disiplinde yeni bakış açılarının geliştirilebilmesi için de önem arz etmektedir. Çünkü tasarımın hem kuramsal hem de pratik yanı günümüz yeni medya ortamlarının aracılığıyla transmedya'nın kavram ve görsel esaslı bir hikayeciliğe dayandırılmasına olanak tanımaktadır. Tabii ki bu durum üzerinde 21. yüzyıl bireylerinin, her geçen gün değişen medya alışkanlıklarının etkisinin bulunduğu da unutulmamalıdır.

Ayrıca yeni medya ortamlarının olanakları sayesinde grafik dilin iki boyutlu ortamlarla sınırlı kalmayarak bu ortamlara taşınması illüstrasyon ve oyun tasarımlarında çeşitli uygulamalarla kavramların görselleştirilmesi sağlanabilmektedir. Özellikle sosyal medyanın, öznelerin görsel kültür algısını değiştirmesi ve daha fazla kullanıcıya etkileşim imkânı sunmasıyla birlikte transmedya kanallarının amacına hizmet ettiğini söylemek olanaklıdır. Öte yandan transmedya evreni içerisinde görselleştirilebilen grafik unsurlar, illüstrasyon ve oyun tasarımında kullanılan çevrenin periferik olarak gösteriminde de faydalıdırlar. Ancak transmedya evreni ve kanalları içerisinde yaratılan grafiksel çevrelerin, zamanın ve teknolojinin etkisiyle görsel ve süreç temelli bir değişime uğradığı her zaman göz önünde bulundurulmalıdır.

Tüm bu bilgilerin yanı sıra tasarım odaklı transmedya'nın bazı ortamlarda yaratılırken dikkat edilmesi gereken ince bir ayrıntı da mevcuttur. Özellikle transmedya'nın yeni medya ortamlarındaki kavram ve görselleri popüler kültür ikonuna dönüştürmesi ve görünürlük kazandırması onu tasarım bağlamından uzaklaştırarak reklamcılık ve iletişim bilimlerine yaklaşmasına da neden olmaktadır. Böylece popüler kültür ikonuna dönüşen tasarımlar (illüstrasyon, oyun, karakter vs.) daha fazla satış politikası sağlayarak tasarım merkezli transmedya'nın anlatı ve felsefe özelliklerinin görünürlüğünü izole etmektedir. Bu yüzden araştırma kapsamında incelenen örneklerde de fark edildiği gibi transmedya kanallarında yaratılan illüstrasyon ve oyun tasarımlarında, tasarımcılar tarafından yerel/ulusal kültür özellikleri yansıtıldığında popüler kültür etkisine maruz kalmadıkları ve karakter değişimine uğramadıkları bulgusuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak yukarıda belirtilen bulgular ve tartışmalar doğrultusunda tasarım odaklı transmedya çalışmalarındaki metodolojiler hakkında dikkat edilmesi gereken noktalar şöyledir:

*Transmedya evreni sadece iletişim kanalları ya da hikayeciliği olarak literatürde nitelendirilmemeli tasarım alanından beslenebileceği fikri desteklenmelidir. Bu bağlamda tasarım merkezli transmedya'nın grafik iletişim dilindeki anlatı ve felsefi düşüncelerle geliştirilebileceği unutulmamalıdır.

*Transmedyanın hikâye anlatıcılığı olarak ifade edilmesinin yanı sıra hipermetin ve sibergörsel gibi unsurların evreni içerisinde yer alması tasarım alanında onun görsel ve süreç temelli bir çevre yaratabilme gücünü artırmaktadır. Böylece ister bir illüstrasyon yaratırken isterse bir oyun tasarımı, çevreden bağımsız bir transmedya evreni gerçekleştirilemeyeceği görülmektedir.

*Her geçen gün gelişen yeni medya ortamları ve teknolojik gelişmelerle birlikte görsel kültür değişmekte aynı zamanda insanların görseli okuma biçimleri de aynı doğrultuda evrim geçirmektedir. Bu nedenle transmedya evreni içerisinde yaratılan görsel algı ve grafik dilin farklı kanallara aktarılırken de aynı özellikleri taşıması, bütünlüğünü koruması ve hedef kitleye doğru mesajı iletmesi de gerekmektedir.

*Yeni medya ortamlarının sağladığı olanaklarla birlikte transmedya evreni içerisinde yaratılan karakterlerin, illüstrasyonların ya da oyunların popüler kültür olgusuna dönüşmesine izin verilmemelidir. Çünkü bu olgu para kazanma ya da satış politikalarına hizmet etmektedir. Ancak “yerel kültür” özelliklerinin grafik uygulamalara yansıtıldığı transmedya kanallarında popülerlik etkisi ve karakter değişimi azalmaktadır.

7. SONUÇ

Kavramların görsellere dönüşerek başlayan yolculuğu, yeni medya ortamlarındaki sosyal ve kültürel klişelerle birlikte temsillerinin farklı kanallara aktarılmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda çağdaş yeni medya ortamı fenomenolojik bir yaklaşımla yorumlandığında, her hedef kitlenin kendi bilgisi ve düşüncesi doğrultusunda bu kavram ve görselleri algılayabildiği ve bu doğrultuda görsellik dışında çeşitli kanalların tasarımcılar tarafından geliştirilmesi gerektiği düşüncesi ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda günümüzde iletişimden reklama, sinemadan animasyona, çizgi romandan karikatüre çeşitli alanlarda kullanılan transmedya kavramı, tasarımcıların yeni medya ortamlarından farklı anlatı yolları bulup grafik dilin hedef kitleye aktarımında kullanılabileceği görüşünü doğurmaktadır. Öte yandan transmedya kavramı, öznelere/hedef kitleye çeşitli grafik paradigmların aktarımını sağlayarak Henry Jenkins'in savunduğu hikâye anlatıcılığından uzaklaşıp “anlatıma dayalı bir tasarım” oluşturma fikrini meydana getirmektedir. Dolayısıyla çalışmada üzerinde durulan konulardan biri olan “Tasarım odaklı transmedya nasıl gerçekleştirilebilir?” sorusunun cevabı “anlatıma ya da felsefeye dayalı bir tasarımla gerçekleştirilebilir” olarak verilebilmektedir. Transmedya'daki tasarım odaklı yaklaşım, grafik tasarımdaki çok kanallı görsel iletişim olanaklarının araştırılmasına da yol açmaktadır. Ayrıca Carlos Scolari, “Transmedya öldü, Yaşasın Transmedya” adlı makalesinde transmedya hikâye anlatımını, “transmedya anlatı dünyalarının yaratılmasına yol açan bir süreç olduğunu ve bir tasarım dalı olarak düşünülebileceğini” belirtmiştir (Scolari, 2019, s. 88). Fakat tüm bu bilgilerin yanı sıra yeni medya'dan transmedya kavramına geçişte tasarım bağlamında melezleştirilmiş bir paradigmatik bir sorun da mevcuttur. Bu sorun öznelere/hedef kitlelerin, transmedya kanallarında yaratılan grafik ürünlere eriştikçe (oyun, illüstrasyon vs.) sanal hareketliliğin popüler etkiye dönüşmesine neden olmasıdır. Örneğin daha önceki bölümlerde açıklanan Walt Disney tarafından yaratılan Mickey Mouse örneğinde de görüldüğü gibi karakterin illüstrasyonu her türlü transmedya kanalında kullanıldıktan sonra hem değişime uğramış hem de tüm dünyada popüler kültür ikonuna dönüşmüştür. Ancak TRT Çocuk kanalı tarafından yayınlanan Maysa ve Bulut adlı animasyonda ise karakterlerin illüstrasyonları her türlü transmedya kanalında kullanılmasına rağmen popüler kültür ürününe dönüşmemektedir. Çünkü animasyonda yaratılan karakter illüstrasyonları ve hikâye, daha çok yerel özellikler barındıran “yörük kültürü”ne ait bir görsel anlatım dili üzerine kurulmuştur. Bu durumdan da anlaşılacağı gibi yeni medya'dan transmedya'ya geçişte grafik dil bağlamında yaratılan illüstrasyon ve oyun

tasarımlarının popüler kültür olgusuna dönüşmemesi, yerel kültür ve özelliklerin kullanımıyla olduğunu belirtmek muhtemeldir. Ayrıca oyun ve illüstrasyonlarda yaratılan grafik çevrelerin, transmedya kanallarına aktarımında hem görsel hem de süreç temelli bir periferik anlayışla geliştiği çalışma üzerinde durulan bir diğer konudur. Zira grafik çevreler, temelde zaman ve mekândan dolayı değişebilen işlevsel ve canlı insani ihtiyaçlarla bağlantılıdır. Örneğin; Mickey Mouse için yaratılan iki oyunda da grafiksel çevrenin teknolojik gelişmeler nedeniyle farklılık gösterdiği ortaya çıkmıştır. Bir oyun piksel tabanlı resimlenirken diğer bir oyun dijital illüstrasyon kullanımıyla periferik açıdan gerçek bir doğa şeklinde görselleştirilmiştir.

Bu bilgilerin yanı sıra çoğu oyun incelendiğinde gerçek bir periferi gösteriminden çok fantastik bir çevre barındırdığı görülmektedir. Oysaki bireylerin çevreden bağlantısız yaşayamayacağı gibi transmedya evreni içerisinde var olan illüstrasyonların, karakterlerin ve oyunların da gerçek çevrenin resimlendirilmesiyle yaratılması gerektiğini vurgulamak bu çalışma kapsamında olanaklıdır. Böylece oyunlar, transmedya evreni içerisinde satış odaklı değil grafik iletişim odaklı meydana getirilmiş olacaklardır. TRT Çocuk kanalının yarattığı “Maysa ve Bulut” adlı oyunlarda ise; periferi gösterimi hem kültürel özellikleri yansıtmakta hem de gerçek bir doğayı temsil etmektedir. İşte tüm bu bilgilerden yola çıkarak yeni medyalarla transmedya’ya geçişte teknolojik gelişmeler ve çağda yaşanan değişimlerle birlikte illüstrasyon ve oyun tasarımlarının sadece grafik tasarım disiplininde değil farklı alanlarda daha etkili bir şekilde kullanımının artacağı bu çalışmanın öngörülen nihai sonucudur.

KAYNAKÇA

- Bedir Erişti, S. D. (2021). *Yeni Medya ve Görsel İletişim Tasarımı*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Bertetti, P. (2014). Towards a Typology of Transmedia Characters, *International Journal of Communication*, Sayı: 8. <https://www.kisa.link/OUze>. [Erişim Tarihi: 05 Mart 2021]
- Binark, M. (2007). *Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorunlar ve Yöntem Sorunu*. (Editör: M. Binark). *Yeni Medya Çalışmaları içinde*. İstanbul: Dipnot Yayınları, 21-44.
- Bolter, D. and GRUSIN, R. (2000). *Remediation Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Buehring, J. and VITTACHI, N. (2020). Transmedia Storytelling: Addressing Futures Communication Challenges with Video Animation, *Taiwan: Journal of Futures Studies*, Sayı 25, 65-78.
- Ciancia, M. (2015). Transmedia Design Framework. Design Oriented Approach to Transmedia Research, *Milano: International Journal of Transmedia Literacy*, Sayı 1, 131-145.
- Creeber, G. (2009). *Digital Theory: Theorizing New Media*. (Editör: G. Creeber & M. Royston). *Digital Cultures: Understanding New Media içinde*. Berkshire: Open University Press, 11-22.
- Croteau, D. and HOYNES, W. (2003). *Media Society: Industries, Images, and Audiences*. Oaks: Pine Forge Press.
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practise: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments*. PhD Dissertation. Sidney: University of Sydney,

School of Letters, Arts and Media, Department of Media and Communications.

Dinç, M. A. ve Dinçer, Z. (2019). Yeni Medyada Temsili Anlamlandırma. *Aydın: Dördüncü Kuvvet*, Sayı: 2, 91-102.

Disney, W. and Iwerks, U. (1928). <https://www.kisa.link/PvhV> (Erişim Tarihi: 04.03.2021).

Dovey, J. ve Kennedy, H. (2006). *Games Cultures. Computer Games As New Media*. Berkshire: Open University Press.

Duran, R. (2015). *Ekranın İhaneti mi?*. (Editör: Y. İnceoğlu ve S. Çoban). İnternet ve Sokak içinde. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 9-11.

Eyck, J. V. (1437). <https://www.lafsozluk.com/2020/08/triptik-nedir-ne-demektir-anlami.html> (Erişim Tarihi: 03.03.2021).

Fehrle, J. (2015). Leading into Franchise. Remediation as (Simulated) Transmedia World. The Case of Scott Pilgrim. Almanya: *IMAGE*, Sayı: 21, 4-16.

Fuery, P. and Fuery, K. (2003). *Visual Cultures and Critical Theory*. London: Arnold Publishing.

Game, S. (1990). <https://www.myabandonware.com/game/castle-of-illusion-starring-mickey-mouse-8f1> (Erişim Tarihi: 05.03.2021).

Game, S. (2013). [www.//youtu.be/wBwpsFUWdGE](http://youtu.be/wBwpsFUWdGE) (Erişim Tarihi: 05.03.2021).

Gitelman, L. (2006). *Always Already New. Media, History and The Data of Culture*. London: The MIT Press Cambridge.

Güngör, A. (2020). Kültürel Anlatılarda Amazon Kadını: Hareketli Bir Çizgi Roman Uygulaması, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Güngör, A. (2021). Ninja Kaplumbağalar Transmedya Ürünleri.

Güngör, A. (2021). Instagram Paylaşımı.

Güngör, A. (2021). Maysa ve Bulut animasyonunun farklı transmedya evrenlerinde gösterimi.

Jenkins, H. (2006). *Converence Culture: Where Old and New Media Collide*. US: New York University Press.

Jenkins, H. (2015). Wandering Through the Labyrinth: An Interview with USC's Marsha Kinder (Part Two). <https://www.kisa.link/OUxE> [Erişim Tarihi 04.03.2021].

Jenkins, H. (2018). *Cesur Yeni Medya. Teknolojiler ve Hayran Kültürü*. (Çeviren: Nihan Yeğen-gil). İstanbul: İletişim Yayınları.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.

Klastrup, L. ve Tosca, S. (2004). Transmedial World. Rethinking. Cyberworld Design, (Bildiri), International Conference on Cyberworlds, 18-20 Kasım, Washington: IEEE Computer Society,

409-416.

Logan, R. K. (2010). *Understanding New Media: Extending McLuhan*. New York: Peter Lang Publishing.

Magritte, R. (1929). <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/2/24/MagrittePipo.jpg> (Erişim Tarihi: 03.03.2021).

Manovic, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press.

Martinec, R. and Salway, A. (2005). A System for Image-Text Relations In New (An Old) Media. London: Visual Communication, Sayı: 4. <https://www.kisa.link/OUxJ> [Erişim Tarihi: 03 Mart 2021]

Mouse, M. (2021). <https://www.instagram.com/p/CN-X3lOglhQ/> (Erişim Tarihi: 04.03.2021).

Nayar, P. (2018). Literature Contains Graphic Language: Adaption, Visualization and Transmedia Texts, *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, Sayı: 10. <http://rupkatha.com/V10/n1/v10n102.pdf> [Erişim Tarihi: 05 Mart 2021]

O'Kert, B. (2018). <https://redneckrebuttal.com/2018/04/17/some-times-the-classics-are-oh-so-much-better-what-ya-think-ep19/> (Erişim Tarihi 04.03.2021).

Pratten, R. (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. USA: CreateSpace Independent Publishing Platform.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrant. UK: *On the Horizon*, Sayı: 9, 1-6.

Prince, R. (2014). <https://www.vulture.com/2014/09/richard-prince-instagram-pervert-troll-genius.html> (Erişim Tarihi: 04.03.2021).

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.

Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. Los Angeles: *International Journal of Communication*, Sayı: 3, 586-606.

Scolari, C. A. (2019). Transmedia Is Dead. Long Live Transmedia! (Or Life, Passion and the Decline of a Concept). Argetina: *LIS. Letra. Imagen, Sonidor*, Sayı: 20, 69-92.

Staffans, S. (2012). One Year in Now Media. Slide Share, <https://www.kisa.link/PvhS> [Erişim Tarihi: 04.03.2021].

TRT Çocuk, (2021). <https://www.facebook.com/maysavebulut> (Erişim Tarihi: 05.03.2021).

TRT Çocuk, (2021). <https://www.kisa.link/OVdE> (Erişim Tarihi: 05.03.2021).

TRT Çocuk, (2021). <https://www.kisa.link/PvhQ> (Erişim Tarihi: 05.03.2021).

TRT Çocuk, (2021). <https://www.kisa.link/Pe5y> (Erişim Tarihi: 31.07.2021).

TRT Çocuk, (2021). <https://www.kisa.link/Pe5y> (Erişim Tarihi: 31.07.2021).

TRT Çocuk, (2021). <https://www.kisa.link/PvhO> (Erişim Tarihi: 01.08.2021).

Teukolsky, R. (2020). *Picture World. Image, Aesthetics and Victorian New Media*. UK: Oxford University Press.

Warhol, A. (1962). <https://www.diken.com.tr/campbellin-corba-konserveleri-andy-warhol/> (Erişim: 03.03.2021).

KARANLIK KİLİSE'DEKİ İSA TASVİRLİ FRESKLERİN TARİHSEL BELGE DEĞERİ KAPSAMINDA KORUNMA DURUMUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ

SENA KANMAZ

ÖZ

Mağara kilise, diğer kilise yapılarından farklı olarak doğal bir oluşumdan meydana gelmiştir. Doğal oluşumla meydana gelen mağaralara, dini işlev sonradan kazandırılarak buraları kilise haline getirmiştir. Kapadokya'da yer alan pek çok vadi, Bizans Dönemi'nden sonra Hıristiyanlığın yayılması ile dini açıdan oldukça önem kazanmıştır. Kapadokya'nın bu vadilerinden biri olan Göreme Vadisi ise renkli freskleriyle akılda kalan kilise ve manastır gruplarına sahiptir. O dönemlerde yaşamış insanlar dini ihtiyaçlarını giderebilmek için Göreme Vadisi'nde bulunan mağaraları kullanmış ve burada bir yerleşik hayata tanık olma süreci başlamıştır. Göreme'deki önemli dini yapılar ise Kızlar ve Erkekler Manastırı, Aziz Basileus Kilisesi, Karanlık Kilise, Malta Haçlı Kilise, Azize Catherine Şapeli, Elmalı Kilise, Aziz Barbara Kilisesi, Yılanlı Kilise, Çarıklı Kilise ve Tokalı Kilise şeklinde olup bir açık hava müzesi kompleksinde toplanmıştır. İnsanlar geçmişte bu kiliselerin duvarlarına, o dönemi yansıtan teknikleri kullanarak önemli ikonografik sahneler resmetmişlerdir. Bizans Dönemi sanatı adına somut kanıt niteliği taşıyan bu sahnelerin mağara gibi doğal bir oluşum içinde yer alması nedeniyle bölgeyle ilgili kurum ve kuruluşlar koruma ve onarımları için harekete geçmiştir. Çalışmada bu bölgenin kiliselerinden biri olan Karanlık Kilise ve bu kilisenin fresklerinde çoğunluğu oluşturan İsa tasvirleri, tarihsel belge değeri kapsamında ele alınarak irdelenmiştir. Tasvirlerin, bir koruma ölçütü olan tarihsel belge değeri öğeleri arasında tekniği, üslubu ve dini anlamları değerlendirilerek fresklerin mevcut korunma durumu sorgulanmıştır. Bu durumlar gözetilerek Karanlık Kilise fresklerinin sahip olduğu kültürel miras değerlerinin tarihsel açıdan niçin önemli olduğu ve neden korunması gerektiğine dair bulgular sonuç kısmında verilmiştir. Ulaşılan bulgularla, bu yönde yapılacak araştırmalara katkı sağlayacak bir çalışma olması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Karanlık Kilise, İsa Tasvirleri, Fresk, Tarihsel Belge Değeri, Bizans Dönemi.

THE EVALUATION OF THE PRESERVATION STATUS OF THE FRESCOES WITH THE DESCRIPTION OF JESUS IN THE DARK CHURCH WITHIN THE SCOPE OF HISTORICAL DOCUMENT VALUE

SENA KANMAZ

ABSTRACT

The cave church, unlike other church structures, was formed from a natural formation. The caves, which were formed by natural formation, were later given a religious function and turned them into churches. Many valleys in Cappadocia gained importance in terms of religion with the spread of Christianity after the Byzantine Period. Göreme Valley, one of these valleys of Cappadocia, has groups of churches and monasteries that are memorable with their colorful frescoes. People who lived at that time used the caves in Göreme Valley to meet their religious needs, and the process of witnessing a settled life began here. Important religious buildings in Göreme are The Girls and Boys Monastery, St. Basil's Church, Dark Church, Malta Crusader Church, St. Catherine Chapel, Elmalı Church, St. Barbara Church, Serpent Church, Çarıklı Church and Tokalı Church are gathered in an open-air museum complex. People have painted important iconographic scenes on the walls of these churches in the past, using techniques that reflect that period. Since these scenes, which are concrete evidence for Byzantine Art, are located in a natural formation like a cave, institutions and organizations related to the region took action for their conservation and restoration. In the study, the Dark Church, which is one of the churches of this region, and the Jesus depictions, which constitute the majority of the frescoes of this church, were examined within the scope of historical document value. The current preservation status of the frescoes was questioned by evaluating the technique, style and religious meanings of the depictions, which are among the elements of historical document value, which is a preservation criterion. Considering these situations, the findings about why the cultural heritage values of the Dark Church frescoes are historically important and why they should be preserved are given in the conclusion part. With the findings, it is expected to be a study that will contribute to the researches to be done in this direction.

Keywords: Dark Church, Depictions of Jesus, Fresco, Historical Document Value, Byzantine Period.

1. GİRİŞ

Kayalık alanlarıyla meşhur olan Kapadokya Bölgesi'nde en fazla kilise ve manastır Göreme ve çevresinde yer almaktadır. Bu bölgeyi kapsayan alan ise 1950'de açık hava müzesi ilan edilmiş ve 1985 yılında ise UNESCO tarafından Dünya Kültür Mirası Listesi'ne alınarak korumaya alınan bölgelerden biri olmuştur (Berkmen, 2015, s. 599). Karanlık Kilise de Nevşehir'in Göreme beldesinde yer alan Göreme Açık Hava Müzesi'nde bulunmakta olup müzenin doğu yamacında bir manastır kompleksi içinde konumlanmaktadır (Atak, 2019, s. 62) (Şekil 1). Karanlık Kilise, içerisinde yer alan fresklere bakılarak 11-13. yüzyıllara tarihlenmektedir (Kabaoğlu, 2009, s. 21). Karanlık Kilise'nin bulunduğu açık hava müzesinde ayrıca Kızlar ve Erkekler Manastırı, Aziz Basileus Kilisesi, Elmalı Kilise, Aziz Barbara Kilisesi, Yılanlı Kilise, Çarıklı Kilise ve Tokalı Kilise de bulunmaktadır (Yıldırım, 2006, s. 108) (Şekil 2). Bu kilise yapıları hemen hemen Karanlık Kilise (Şekil 3) ile aynı dönemlerde yapıldığından freskler bakımından da benzer özellikler gösterebilmektedir. Ayrıca bu kaya kilise ve manastır yapıları, bölgenin kimliğini en iyi yansıttığı düşünülen dini yapılar olarak görülmektedir.

Mağara kilise grubunda yer alan bu yapıların, doğal bir oluşum içerisinde şekillenerek günümüze kadar gelebilmesi ve Bizans Dönemi gibi geniş ölçekte bir tarihe tanıklık etmiş olması, onları kültürel mirasımızın bir parçası haline getirmiştir. Aynı zamanda bu kilise ve manastırların duvarlarını süsleyen freskler de döneme ışık tutarak yaşanmışlığın bir kanıtını bizlere sunmaktadır. Bunun sebebi olarak Kapadokya mağaralarının doğrudan kilise amaçlı kullanılması gösterilebilir. Burada bulunan kayaların işlenmeye daha elverişli bir malzemeye sahip olması da bu mağara kilise yapılarının ortaya çıkışının bir başka nedeni olarak verilmektedir (Özyıldırım, Yeğin, 2021, s. 177). Tüm bu süre zarfı gözetilerek Bizans sanatının temasının ve sanatçılarının aktarmak istediği değerlerin anlaşılması makale temelinde önemlidir. Ayrıca ıslak sıva üzerine yapıldığı bilinen bir teknik olan fresk tekniğinin bir mağara kilise duvarına nasıl yapılmış olabileceğini anlayabilmek de bu freskleri koruyabilmek ve sürdürülebilirliğini sağlayabilmek adına önem taşımaktadır.

Kültür varlıklarını koruma ölçütlerinden biri olan "tarihsel belge değeri", bir yapı ve yapılar grubunun tarihsel bir olay veya kişiyle ilişkisiyle ya da tarihsel bir sürece tanıklık etmesiyle tanımlanmaktadır (Ahunbay, 2021, s. 28). Bu çalışmada, Karanlık Kilise'de bulunan İsa tasvirli fresklerin hangi temel öğeleri tarihsel belge değeri taşımakta ve bu nitelik, öğeleri ne açılardan önemli kılmakta soruları üzerinde durmaktadır. Mağara kilise grubunun yalnızca bir örneği olan Karanlık Kilise ve İsa tasvirlerinin bu açılardan değerlendirilmesiyle diğer kilise ve manastır yapılarının da kültürel miras ölçütleri kapsamında sorgulanabilmesi amaçlanmaktadır.

1. 1. Alandaki İlgili Çalışmalar

Ozil tarafından yapılmış çalışmada Kültür Bakanlığı ve ICCROM iş birliği çerçevesinde Karanlık Kilise fresklerinde birtakım koruma ve onarım çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalar bir önceki sene yapılmış çalışmaların baz alınmasıyla ilerlemiştir. Bu doğrultuda hem eski hem de yeni bozulmalara bakılarak kontrollü bir şekilde planlama yapmışlardır. Raporla göre uygulamalar kilise içerisinde bulunan fresklerin şekillerini ve boya tabakasını koruması gözetilecek şekilde gerçekleştirilmiştir. Bu restorasyon ve konservasyon çalışmaları yalnızca Karanlık

Kilise için değil diğer kiliseler için de uygulanmıştır (Ozil, 1988).

Tanburoğlu yazmış olduğu tezinde Karanlık Kilise'nin duvar resimlerini çalışmıştır. Bu çalışma doğrultusunda hem kilisenin freskleri ve üzerinde yapılmış onarım çalışmaları üzerinde durmuştur. Fresklerde yer alan sahneleri birebir görüşmeleri doğrultusunda açıklamaya çalışmış ve fresklerde gördüğü hasarlı bölgeler hakkında da bilgilendirme yapmıştır. Koruma ve onarım çalışmaları için de keza aynı şekilde alanda bulunan sorumlu kişiden aldığı bilgiler çerçevesinde almış olduğu bilgileri tezinde sunmuştur. Tanburoğlu'nun çalışması daha çok fresklerin süslemelerin, fresklerin içerdiği sahnelerin hikayelerin ve sahnelerde yer alan figürlerin detaylı açıklamalarını içerse de koruma alanıyla ilgilenen çalışmacıları da ilgilendiren bilgileri içeren bir çalışma olduğu gözlenmiştir (Tanburoğlu, 2001). Hatta Karanlık Kilise ve fresklerine dair en detaylı çalışma olduğu rahatlıkla söylenebilir.

Bilgili'nin yazmış olduğu "Kapadokya Kayalık Alanları ve Kaya Oyma Kiliselerinde Koruma Sorunları" tezinde Kapadokya bölgelerinde bulunan yaklaşık 17 kaya kilisesi incelenmiş ve bunlar arasında Karanlık Kilise'ye rastlanmasa da incelemiş olduğu kiliseler Karanlık Kilise'ye benzer mimaride kiliseler olduğundan ötürü çalışması incelenmiştir. Bilgili, tezinde incelediği kilise ve manastırların mimarisini inceledikten sonra bu kayalık alanlarında görülen bozulmalar ve nedenlerine değinmiştir. Bu nedenler arasında kaya kiliselerin tuf özelliğinden, jeolojik özelliklerinden, doğal afetlerden, insanlara ve hayvanlara bağlı durumlardan, konumundan, hava şartlarından vs. bahsedilerek kaya kiliselerinde genelde görülmüş olan bozulmalar açıklanmıştır. Ardından mevcut durum değerlendirmesi yaparak bozulmalara yönelik yapılmış koruma ve onarım çalışmaları hakkında bilgilendirme yapmıştır. Aynı zamanda yaptığı çalışmayı net görsellerle desteklemiştir. Bu çalışma da kaya kiliselerinin koruma ve onarımına dair yapılmış en detaylı çalışmalardan biri olarak incelemeye alınmayan kaya kiliseleri hakkında da fikir üretmeye yardımcı bir kaynak olmuştur (Bilgili, 2014).

1. 2. Çalışmanın Yöntemi ve Bulgular

Makalenin konusu "betimsel araştırma yöntemi" çerçevesinde Karanlık Kilise ve İsa tasvirleri ile sınırlandırılmıştır. Toplanan veriler doğrultusunda kilisede bulunan İsa tasvirlerinin ne türden tarihsel belge niteliği taşıdığına dair bulguları aktarmak ve kilise açısından mevcut bir sorunun nedenlerini araştırmak amaçlanmıştır. Bu araştırma yöntemi kapsamında betimleme ve açıklama yapılarak makaleye yön verilmiştir. Ayrıca alanla ilgili yapılmış çalışmaların hemen hemen tamamı incelenmiş olup çalışmaya katkısı olabilecek kaynaklar bibliyografya fişlerine kaydedilmiş ve çalışmayı ilgilendirecek bilgiler de bilgi fişlerine yazılarak ayrılmıştır. Bu kaynaklar genel olarak çeşitli tez, makale, seminer-bildiri ve raporun incelenmesi şeklinde gerçekleşmiştir. Çalışma, Karanlık Kilise'nin İsa tasvirleri şeklinde filtrelenerek daha çok İsa tasvirli freskler üzerine yoğunlaşan bir çalışma olmuştur. Burada seçilen kilisenin fresklerin korunma durumu fresklerin sahneleri, üslubu ve tekniği gibi özellikleri incelenerek tarihi belge değeri kapsamında incelenmiştir. Bu yöntem üzerinden yapılmış çalışmalar doğrultusunda diğer çalışmalardan farklı olarak Karanlık Kilise'de özellikle İsa tasvirli fresklerin korunması neden önemli ve tarihsel belge değeri taşıması doğrultusunda korunma durumu ne kadar yeterli gibi sorulara cevap aranmıştır.

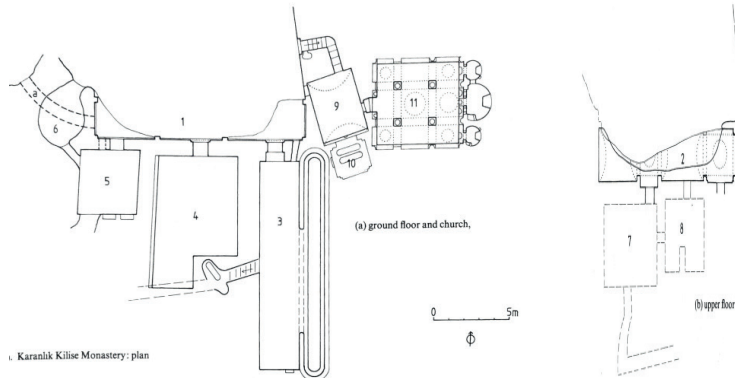


Şekil 3. Karanlık Kilise'nin dışarıdan bir görüntüsü

Kaynak: Çiftçi (2017). Kapadokya Mustafa Paşa Köyü, 42 pafta, 5005-5006 parsellerde yer alan sivil mimarlık örneği yapının restorasyon projesi, yayımlanmamış yüksek lisans tezi, s. 8.

2. KARANLIK KİLİSE'NİN PLANI

Karanlık Kilise plan itibariyle kapalı yunan haç planlı olup çapraz tonozlu, dört sütunlu ve üç apsislidir (Uluyol, 2014, s. 51). Yapı içerisine güneyinde bulunan bir mezar şapelinden geçilerek girilmektedir. Narteks, kuzey-güney doğrultulu, dikdörtgen planlı ve tonoz örtülüdür. Naos ise kareye benzer dikdörtgen planlıdır. Kilisenin merkez bölümünde, doğu haç kolu ve köşe-deki odaları kubbeli; kuzey, güney ve batı haç kolları tonoz ile örtülüdür. Apsisi içeriden yarım daire planlı olup yarım kubbeli üç apsisten oluşmaktadır. Kırmızı boyalı bezemelerden oluşan bu ana apsis bir çeşit koruyucu örtü ile kapatılmıştır (Ötüken, 1987, s. 54). Diğer apsiler ise templon levhalarıyla naostan ayrılmaktadır (Bütünay, 2016, s. 68) (Şekil 4). Kilisenin güneyinde ise 'Karanlık Kilise yakınlarındaki manastır' olarak bilinen ve aslında kilise ile birbirine ait olan bu oda kompleksi, kilisenin girişinde görülen manastır avlusunun doğu ucundadır (Rodley, 1985, s. 50) (Şekil 5).



Şekil 4. Karanlık Kilise'nin kat ve plan şeması

Kaynak: Rodley (1985). Cave monasteries of Byzantine Cappadocia, s. 49.

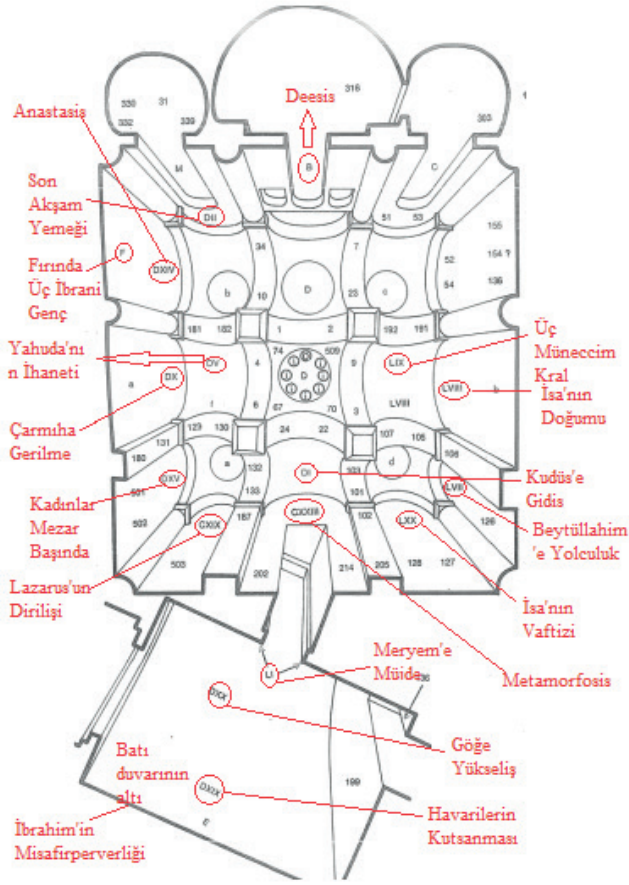


Şekil 5. Karanlık Kilise manastırı; giriş, doğu ucu.

Kaynak: Rodley (1985). Cave monasteries of Byzantine Cappadocia, s. 49.

3. KARANLIK KİLİSE'NİN RESİM PROGRAMI

Konuyu esasen belirleyen ve kilisenin resim programını oluşturan Karanlık Kilise freskleri, kilise içerisinde konumlanmış olduğu alanlar doğrultusunda teknik, üslup ve içerdiği dini sahneler açısından incelemeye alınacaktır. Kilisede tek figürlüler dışında 18 konulu sahne yer almakta olup her bir tonozda tek bir sahne işlenmiştir (Ötüken, 1984, s. 152) (Şekil 6). Bu sahnelerin İncil, Tevrat ve Apokrif kaynaklı olduğu görülmektedir (Tanburoğlu, 2001, s. 37). Sahneler genel olarak ele alındığında Son Akşam Yemeği, Yahuda'nın İhaneti, Çarmıha Geriliş, Anastasis, Kadınlar Mezar Başında, Havarilerin Kutsanması ve Görevlendirilmesi, İbrahim'in Misafirperverliği, Deesis, Meryem'e Müjde, Beytullahim'e Yolculuk, İsa'nın Doğumu, Üç Münecim Kral, Vaftiz, Lazarus'un Dirilişi, Metamorfosis, Kudüs'e Gidiş, Fırında Üç İbrani Genç, Göğe Yükseliş şeklindedir (Tanburoğlu, 2001, s. 39). Makalenin sınırlarını belirleyen ve asıl incelemeye alınacak olan İsa tasvirleri ise Lazarus'un Dirilişi, İsa'nın Vaftizi, Çarmıha Geriliş, İsa'nın Doğumu, Son Akşam Yemeği, Anastasis ve Deesis olarak belirlenmiştir. Resim programının kilise içeriindeki konumlarına baktığımızda kilisenin plan şeklinin, fresklerin mekân içindeki dağılımına büyük oranda etki ettiğini söylemek mümkündür (Tanburoğlu, 2001, s. 104). İnceleme için seçilen fresklerin konumları ise şu şekildedir: güneybatı köşede Lazarus'un Dirilişi, kuzeybatı köşede İsa'nın Vaftizi, güney haç kolunda Çarmıha Geriliş, kuzey haç kolunda İsa'nın Doğumu, ana apsiste Deesis ve son olarak da güneydoğu köşede Son Akşam Yemeği ve Anastasis sahneleri yer almaktadır (Bütünay, 2016, s. 69). Kilisede yer alan bu sahnelerin diziliminde diğer kiliselerle karşılaştırıldığında kronolojinin tamamen terk edildiği görülmektedir ve bu rastgele dizilimin hem mekân içindeki duvarların büyüklükleri hem de resimlerin boyutları baz alınarak yapıldığı da varsayımlar arasında yer almaktadır (Tanburoğlu, 2001, s. 105).



Şekil 6. Karanlık Kilise resim programı şeması

Kaynak: Ataç (2015). Kappadokia'da kapalı yunan haçı planlı kiliselerde apsis, doğu haç kolu ve köşe mekanları resim programı, yayımlanmamış yüksek lisans tezi, s.123.

4. KARANLIK KİLİSE'NİN RESİM TEKNİĞİ VE ÜSLUBU

Kilise resim programının çoğunluğunu oluşturan İsa tasvirleri, sanatsal açıdan ele alındığında kilisenin diğer tasvirlerinde olduğu gibi fresko tekniğiyle yapıldıkları tespit edilmiştir (Şekil 7). Bu boyama tekniği; elde edilen alçı, kum, saman karışımının kaya üzerine sıvanmasıyla oluşturulmuştur (Şahin, 1997, s. 9). Bizans'ta sık görülen bir süsleme tekniği olan fresko, ucuz bir yöntem olmasıyla ışığa ve neme karşı çok dayanıklı olmasa da bu freskler mağara içine yapıldıklarından ötürü yaş sıvaya gerek duyulmadan mağaranın nemi sayesinde rahatlıkla yapılabilmişlerdir (Uluyol, 2014, s. 15). Kilisenin narteksinde yer alan ufak pencereden çok az ışık alması da fresklerin durumunu muhafaza etmesine yardımcı olmaktadır (Yıldız, 2019, s. 77). Freskleri yapan ressamın ise yöredeki boyacılar olduğu söylenmektedir. Bazı kaynaklara göre ressamın çok kültürlü olmamaları nedeniyle merkezde eğitilip Kapadokya'ya geri geldikleri bilinmektedir. Aynı zamanda kilisenin tarihlendirilmesinde çevredeki diğer kiliselerde olduğu gibi fresko analizlerinden faydalanılmıştır. Hepsinin birbirinden farklı sonuç vermesi nedeniyle tarihlendirme genel olarak 10-13. yüzyıllar arası şeklinde verilmektedir (Şahin, 1997, s 10). Birbirlerine yakın olmalarından ötürü Karanlık, Çarıklı ve Elmalı Kilise ustalarının aynı atölyeye bağlı farklı ustalar olduğu ve birbirlerini etkiledikleri anlaşılmaktadır. Özellikle Çarıklı ve Elmalı Kilise ressamlarının üsluplarının neredeyse aynı olduğu görülür. Ancak Karanlık

Kilise ressamının kalıplara daha bağlı olduğu, serbest çizgiler kullanmaması ve renk skalasında azalmaya gitmesinden anlaşılmaktadır (Yıldız, 2019, s. 80). Bu Bizans dönemi kilise duvar resimleri için üslup ve işçilik bakımından tamamen “Başkent” üslubu içeriyor denilememektedir ancak ressamlar genel olarak Başkent üslubundan etkilenmiş ve bu üslubu bölgesel üslupla harmanlayarak melez bir sanat ortaya koymuşlardır (Barut, 2012, s. 69). Başkent etkili oldukları ise başkentte eğitim alıp bölgeye geri dönen ressamlar olmalarından anlaşılmaktadır. Karanlık Kilise’de görülen bu üslup etkileri de bunu kanıtlar niteliktedir (Tanburoğlu, 2001, s. 185).



Şekil 7. Karanlık Kilise iç mekânın merkezi açıdan genel görüntüsü

Kaynak: Bütünay (2016). Kapadokya kaya kiliselerindeki İslami yazı karakterlerinin Bizans sanatına yansımaları, yayımlanmamış lisans tezi, s.71.

5. KARANLIK KİLİSE’DE BULUNAN İSA TASVİRLİ FRESKLERİN DİNİ ANLAMLARI

Freskler teknik ve üslup açısından hem bölgenin tarihini yansıtmakta olup hem de Bizans döneminin Hıristiyanlık zamanı verilen önemli sanat eserleri olmuştur. Bu nedenle dini anlamda büyük önem taşımalarından ötürü özellikle kilise içerisinde çoğunluk olan İsa tasvirlerinin içerdiği sahnelerin ikonografik açılarından bilinmesi de önem arz ettiğinden bir sonraki inceleme tasvirlerin dini açıklamalarını içermektedir. Bu açıklamalar fresklerin üzerinde yer alan yazıtların anlamlarından yola çıkılarak verilmiştir. Yazıtlar ve çevirilerinin detayları için ayrıca Tanburoğlu’nun 2001’de yayımlanmış olan yüksek lisans tezine bakılması önerilmektedir.

5. 1. İsa’nın Doğumu

Meryem ve Yusuf, Beytullahim’e ulaştıklarında kalacak yer bulamadıklarından ötürü ahırda konaklarlar. Meryem ahırda bir erkek çocuğu doğurur. Meryem ve çocuk İsa’dan oluşan “kutsal aile” bir ahır içinde tasvirlenmektedir. Beşiğin başında duran öküz ve eşek İsa’ya bakmaktadır. Sahnenin ön tarafında ise İsa’yı yıkamak için hazırlık yapan kadınlar görülmektedir (Şahin, 1997, s. 20). İsa, başında değerli taşlarla süslü haç olan sarı halesi ve örgü desenli beyaz kundağa sarılı içi siyah, dış çerçevesi sarı ve taşlarla süslü beşiğinde yatarken betimlenir. İsa’nın üzerine mağara dışında görülen bir yıldızdan ışık huzmesi gelmektedir (Alev, 2014, s. 89) (Şekil 8).



Şekil 8. İsa'nın Doğumu sahnesi

Kaynak: Alev (2014). Kappadokia Göreme Vadisinde Meryem siklusu, yayımlanmamış yüksek lisans tezi, s.86.

5. 2. İsa'nın Vaftizi

İsa'nın vücudunun tamamı Jordan Nehri'ne batırılmış vaziyette Vaftizci Yahya tarafından vaftiz edilirken aynı anda gökten inmiş bir kumru İsa'nın başına konarken tasvir edilir (Başak, 1991, s. 64). Diğer tarafında ise bir melek yer almaktadır. İsa burada uzun kızıl saçlı, kızıl sakallı ve sarı halelidir. Halesinin içinde kırmızı bir haç görülmektedir (Tanburoğlu, 2001, s. 48) (Şekil 9).



Şekil 9. İsa'nın Vaftizi sahnesi

Kaynak: <https://www.sanatinyolculugu.com/hiristiyani-sanatinda-12-yortu-gunu/> (Erişim Tarihi: 09.05.2021)

5. 3. Lazarus'un Dirilişi

Sahnenin sağında Lazarus oyma mezar önünde ayakta durmakta, mezar kapısını taşıyan bir erkek figür ve ön tarafta ise Lazarus'un kız kardeşleri Marta ve Meryem bulunmaktadır. Sahnenin solunda ise Lazarus'a doğru gelen İsa ve havari Tomas yer almaktadır. İsa sağ eliyle takdis işareti yaparken sol eliyle rulo halinde beyaz bir kâğıt tutmaktadır. Ön tarafta yer alan Lazarus'un kız kardeşleri İsa'nın önünde eğilmiş vaziyette ona şükretmektedirler (Atak, 2019, s. 63) (Şekil 10).



Şekil 10. Lazarus'un Dirilişi sahnesi

Kaynak: Atak (2019). Göreme kaya kiliselerinde Lazarus'un Dirilişi, Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi, 1, s.74.

5. 4. Çarmıha Gerilme

Sahnenin merkezinde haça gerili bir biçimde duran İsa Peygamber yer almaktadır. İsa'nın sağ tarafında Meryem Ana ve iki kadın figürü daha vardır. İsa'nın solunda ise İsa'ya sünger ile sirkeli su uzatan bir asker, hemen yanında İncilci Yuhanna ve en solda da yüzbaşı yer almaktadır (Bütünay, 2016, s. 78). Çıplak olan İsa'nın belini bir örtü sarar. İsa'nın annesi İsa'yı acı dolu bir ifadeyle işaret etmektedir (Tanburoğlu, 2001, s. 58) (Şekil 11).



Şekil 11. Çarmıha Gerilme sahnesi

Kaynak: Bütünay (2016). Kapadokya kaya kiliselerindeki İslami yazı karakterlerinin Bizans sanatına yansımaları, yayımlanmamış lisans tezi, s.79.

5.5. Deesis: İsa, sağında Meryem Ana ve solunda Vaftizci Yahya ile diğer günahkârlar için Tanrı'dan af dilemektedirler. Deesis en eski dua biçimlerinden biridir. Günahkârlar ise sahnenin altında yer almakta ve İsa'nın ayaklarına eğilmiş vaziyettedirler (Şahin, 1997, s. 22). İsa burada değerli taşlarla süslenmiş yastıklı bir tahtta oturmakta ve bir elinde kutsal kitap diğer eli ise takdis durumundadır. Vaftizci Yahya üzgün bir ifadeyle başını İsa'nın üzerine eğmektedir (Tanburoğlu, 2001, s. 69) (Şekil 12).



Şekil 12. Deesis sahnesi

Kaynak: Ataç (2015). Kappadokia'da kapalı Yunan haçı planlı kiliselerde apsis, doğu haç kolu ve köşe mekanları resim programı, yayımlanmamış yüksek lisans tezi, s.40.

5. 6. Son Akşam Yemeği

İsa burada 12 havarisiyle birlikte yemek esnasında görülmektedir. Masanın ortasında yer alan balık ise İsa'yı ve Hıristiyanlığı temsil eder (Başak, 1991, s. 64). İsa, bir elini masaya doğru takdis eder bir şekilde uzatmakta olup diğer eliyle beyaz bir rulo tutmaktadır. Saçı ve sakalı kıvrık olan İsa'nın halesi sarı renktedir. Halesinin içinde incilerle süslenmiş haç bulunmaktadır. İsa'ya yakın oturan genç figürün Yahya olduğu bilinmektedir (Tanburoğlu, 2001, s. 55) (Şekil 13).



Şekil 13. Son Akşam Yemeği sahnesi

Kaynak: Bütünay (2016). Kapadokya kaya kiliselerindeki İslami yazı karakterlerinin Bizans sanatına yansımaları, yayımlanmamış lisans tezi, s.76.

5. 7. Anastasis

Bu tasvirde Hades'in kırılmış kapıları İsa'nın ayakları altındadır. İkonografik açıdan önemli görülen durum ise şeytanın duruşudur. Burada şeytan Adem'in tam tersi yönünde uzanmakta ve İsa'ya bakarak ellerini iki yana doğru açmaktadır. Bu pozisyonda verilen şeytan ile İsa'nın ölüm zaferi ve şeytanın da bunu kabullenışı ve bu durum karşısındaki çaresizliği tasvirlenmiştir (Erdoğan, 2009, s. 26). Merkezde duran İsa'nın solunda Adem ve Havva, sağında ise Süleyman ve Davud peygamberler yer almaktadırlar. İsa'nın elinde incili uzun bir haç betimlenmektedir (Tanburoğlu, 2001, s. 61) (Şekil 14).



Şekil 14. Anastasis sahnesi

Kaynak: Erdoğan (2009). Anastasis: Ortodoks ve Batı İkonografisi'nde betimleniş biçimleri, yayımlanmamış yüksek lisans tezi, s.84.

6. KARANLIK KİLİSE'NİN FRESKLERİNDE YAPILAN RESTORASYON ÇALIŞMALARI VE KİLİSENİN KORUNMA DURUMU

Öncesinde kilisenin resim tekniğinden bahsedilirken fresklerin, nartekste bulunan küçük bir pencereden ışık almasından dolayı çok iyi bir şekilde canlılıklarını koruduklarına açıklık getirerek korunma durumuna değinilmişti. Karanlık Kilise, bu noktadan bakıldığında diğer kiliselere göre yörede bulunan kiliseler içinde freskleri en sağlam kalmış olanıdır (Başak, 1991, s. 63). Fresklerin daha iyi durumda olmasına bir neden de kilisenin konumu olarak gösterilmiştir (Tanburoğlu, 2001, s. 183).

Kültür Bakanlığı ve ICCROM uzmanlarının ortak çalışmasıyla 1973 yılında hayata geçirilen Göreme Kaya Kiliseleri Duvar Resimlerini Koruma ve Onarım Projesi kapsamında Karanlık Kilise için de koruma ve onarım çalışmaları başlamıştır (Ozil, 1989, s. 505). Kilisenin restorasyon ve konservasyon çalışmaları 1981 yılında başlatılmış ve hem içinde hem dışında olmak kaydıyla çeşitli alanlarında tespit edilen bozulmalar doğrultusunda sağlamlaştırma, temizleme ve yeniden renklendirme çalışmaları yapılmıştır (Alev, 2014, s. 83). Böylelikle Karanlık Kilise freskleri, 9 yıl süren konservasyon çalışmaları nihayetinde temizlenmiştir (Tanburoğlu, 2001, s. 183). Ekip çalışmasıyla başlayan koruma ve onarım çalışmalarında ilk olarak tuf taşı ve boyalı yüzeye sahip olan freskler üzerinde mekanik ve kimyasal temizlik yapılmıştır. Yumuşak başlı fırçalar ve silgi tozuyla mekanik olarak tozu giderildikten sonra çıkmayan kirler için kimyasal yollara başvurulmuştur. Hazırlanan özel bir kimyasal bileşim, Japon kâğıdı olduğu düşünülen bir kâğıt üzerinden fırçayla sürülerek bir süre bekletilip kaldırılmış ve ardından ıslak süngerle o bölge temizlenmiştir. Sıva ve duvar arasındaki boşluklar ise önce belli oranlarda hazırlanmış alkollü su verilerek temizlenmiş ve ardından kireç-kazein karışımı veya Primal AC 33 adı verilen bir yapıştırıcı, şırınga ile bu boşluklara enjekte edilerek sıvanın taşıyıcıya bütünlüğü tekrar sağlanmıştır. Bu işlemler sonrasında kavlamış boyalı yüzeylerde suluboya fırçaları ve ufak şırıngalar ile kalkan yüzeylerin yapışması için polivinil alkol türevi olan Gelvatol akıtılmıştır. Ardından gözle görülen çatlaklar kireçli harçla doldurularak kapatılmış ve son olarak da Paraloid B72 ile çeşitli yüzeylerde sağlamlaştırma yapılmıştır (Başak, 1991, s. 93).

Karanlık Kilise içerisinde bulunan ve iyi korunmuş olan önemli İsa tasvirleri için alınan koruma önlemleri de büyük bir önem arz etmektedir. Yüksek güvenlik önlemleriyle korunan fresklerin canlılığını koruyabilmesi için günümüzde insan nefesinden fazla etkilenmemeleri adına kiliseyi ek ücret karşılığında en fazla 15 kişinin ziyaret etmesine izin verilmekte ve ziyaret süresi 3 dakika ile sınırlandırılmaktadır (Alkan, 2018). Ayrıca TC. Kültür Bakanlığı Nevşehir Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kurulu ve Nevşehir Müze Müdürlüğü'nün almış olduğu kararla Karanlık Kilise'nin korunması, gerekli taşınmaz kültür varlığı özelliği gösterdiğinden 2863 ve 3386 sayılı yasa uyarınca tescillenerek resmîyet kazanmıştır (Tanburoğlu, 2001, s. 30).

7. SONUÇ

Bizans döneminde Hristiyanlığın merkezi haline gelmiş olan Göreme Vadisi'nde yer alan Karanlık Kilise'deki İsa tasvirleri; teknik, üslup ve içermiş olduğu önemli dini sahneleriyle incelenmiş olup kiliseye çevresiyle birlikte bir bütün olarak bakıldığında nasıl "tarihsel belge değeri" olabildiğini görebilmekteyiz. Bu tarihsel belge değeri kapsamında baktığımızda ise kilisenin görsel bir şölen ortamı yaratan duvar resimleriyle en çok sanatsal değerinin ortaya çıktığı net bir şekilde anlaşılmaktadır. Kilise duvar resimlerinin, Bizans İmparatorluğu'nda sık tercih edildiği bilinen "fresko" tekniğiyle işlenmiş olması; o dönemin Bizans sanatı hakkında insanların resim yapabilmek için sahip oldukları imkânları sanatın diliyle bizlere aktarmış olmaları, Karanlık Kilise'yi önemli bir tarihsel belge haline getirmektedir. Ayrıca "Başkent" üslubu olarak bilinen ve yine Bizans'a has olan bu üslup da fresklerin dönemi hakkında elde edebileceğimiz en önemli kanıtlardan biridir. Bizans'ın en güzel örneklerini, o dönem başkent olan İstanbul'da vermiş olmasıyla birçok ustanın buralarda eğitim alarak kendi bölgelerinde bu üslubu yansıtmaya çalıştıkları bilgisini Göreme'deki kiliselere bakarak alabilmekteyiz. Karanlık Kilise de bu üslubun önemli bir örneği olarak, sağlam kalmış freskleriyle bu bilgiyi haklı çıkarmaktadır. Günümüzde bu kilisede yer alan İsa tasvirli fresklerin renklerini ve Hristiyanlık bazında önemli görülen temel sahnelerini koruyabilmiş olması, bu tasvirlerin benzerlerini, çevresindeki mağara kiliselerinde de ele alacak olan araştırmacı kişilere ayrıca referans olabileme niteliğini korumuş olduğunu da göstermektedir. Fresklerin içerisinde ele alınan İsa tasvirlerinde, Hristiyan toplumlar için önemli sayılan sahneler olan İsa'nın Doğumu, İsa'nın Vaftizi, Lazarus'un Dirilişi, Çarmıha Gerilme, Son Akşam Yemeği, Deesis ve Anastasis sahnelerinde yer alan Meryem Ana, Vaftizci Yahya, Lazarus gibi önemli dini figürler de bu tasvirlerde işlenmiştir. Bu figürler ayrıca Tanburoğlu'nun (2001) çalışmasında detaylı bir şekilde açıklanmış ve bu çalışma doğrultusunda elde edilen çıkarımlarla bu figürlerin İsa peygamberin hayatında önemli bir yer tutarak onun birçok özel anına şahitlik ettikleri de bu sahnelerden anlaşılmaktadır. Bizans döneminde yaşamış olan insanlar da oraları dini bir bölge haline getirerek bu sahneleri mağara duvarlarına resmetmişler ve bu özel anların kendileri için de kutsal olduğunu sanat aracılığıyla bizlere aktarmışlardır. Bu açıdan bakıldığında sanatın ne kadar önemli bir iletişim aracı olduğunu da görebilmekteyiz. Bu bilgiler, Karanlık Kilise fresklerinin mevcut koşullar altında, bölgesinde bulunan diğer kiliselere oranla en iyi korunmuş freskler olduğundan elde edilebilmiştir. Mevcut koşullarla da olsa Karanlık Kilise, sağlam freskleri sayesinde günümüzde değerli bir "kültürel miras" olarak varlığını halen sürdürebilmektedir. Elbette diğer kilise freskleri, araştırma konusuna dahil olmadığından korunma durumları hakkında ayrıca

araştırma yapılması önerilmektedir. Ayrıca mağara kiliselerinin mevcut korunma durumları çerçevesinde geçirebilecekleri bozulmalar ve nedenleri gibi konular hakkında detaylı bilgiler için Bilgili'nin (2014) ilgili tezine bakılabilir. Kültürel miras kapsamında ele alınan Karanlık Kilise fresklerinin yukarıda bahsedilen önemli kriterleri doğrultusunda, bir mağara kilisesinde iyi korunabilme koşullarına sahip olması, kilise üzerinde yapılan restorasyon çalışmalarına da kolaylık sağlamıştır. Yapılan bu araştırmalar doğrultusunda özellikle Karanlık Kilise fresklerinin korunması anlamında yapılan periyodik bakımlarla, kiliseye büyük bir titizlikle yaklaşıldığı kanısına varılmıştır. Kilise içinde bulunan tasvirler, kilisenin yalnızca ufak bir penceresinden içeriye giren ışıkla aydınlatıldığından canlılığını koruyabilmiştir ve bu durum, korunma durumunu kolaylaştıran en önemli sebeplerden biridir. Karanlık Kilise fresklerinin diğer kiliselere göre bu anlamda yapısal açıdan şanslı olduğu ise bir gerçektir. Aynı zamanda Karanlık Kilise, Ozil'in (1988) yazmış olduğu raporlarda da belirttiği gibi UNESCO tarafından korumaya alındığı yıldan itibaren Kültür Bakanlığı ve ICCROM'un bölge içinde başlatılan restorasyon çalışmalarının bir parçası olmuş ve kilise freskleri, 9 sene boyunca yapılan koruma çalışmalarıyla sağlam kalabilmiştir. Ayrıca kiliseye, içinde yer aldığı müze haricinde de ek ücret ödeniyor olması, az sayıda ziyaretçiye izin verilerek ziyaret süresinin de kısa tutulması gibi kıstaslar da fresklerin sürdürülebilirliğini sağlamak adına alınan önemli önlemler olmuştur. Kilisenin diğer yapılarla birlikte müze gibi bir kompleks içerisinde güvenli bir ortamda yer alıyor olması da araştırma boyunca hiç rastlanılmayan vandalizm gibi insan kaynaklı oluşabilecek bozulmaların önüne geçtiğinin bir göstergesidir. Bu unsurlar sayesinde Hıristiyanlıkta sembol olan İsa ve ona dair işlenmiş sahnelerin bulunduğu freskler, hafıza değerini de muhafaza ederek geleceğin bir aktarımı haline gelmiştir. Neticede geçmişin daha iyi anlaşılabilmesi için somut verilere ihtiyaç vardır ve bu noktada Karanlık Kilise, freskleri ve önemli İsa tasvirleriyle bahsedildiği üzere birçok araştırmaya ışık tutabilecek nitelikte olup kapsadığı değerlerle korunması gereken önemli bir "kültür varlığı" oluşunu bizlere hatırlatmakta ve onları neden korumamız gerektiği konusuna altı çizili bir şekilde değinmektedir.

KAYNAKÇA

Ahunbay, Z. (2021). *Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon*. İstanbul: Yem Yayın.

Alkan, B. (2015, 9 Eylül). Bin Yıllık Fresklere Özel Koruma. Anadolu Ajansı. Erişim Adresi: <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/bin-yillik-fresklere-ozel-koruma/1250313> (Erişim Tarihi: 04.05.2021)

Ataç, N. (2015). Kappadokia'da Kapalı Yunan Haçı Planlı Kiliselerde Apsis, Doğu Haç Kolu ve Köşe Mekanları Resim Programı (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.

Ayhan Atak, G. (2019). Göreme Kaya Kiliseleri Fresklerinde Lazarus'un Dirilişi. **Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi**, Cilt: 2, Sayı: 1, s. 52-74. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/saktad>

Barut, F. (2012). Bizans Dönemi Kapadokya Kiliseleri Duvar Resimlerinde Koimesis (Meryem'in Uykusu) Tasvirleri (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Ens-

titüsü. Ankara.

Başak, M. (1991). İç Anadolu Turizminin Gelişimi ve İşletilmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Berkmen, H. (2015). Avanos Kültür Varlıkları Çalışması, Kapadokya Bölgesinde Suyun İzi. *Megaron*, Cilt: 10, Sayı: 4, s. 595-609. doi: 10.5505/MEGARON.2015.00533

Bilgili, B. (2014). Kapadokya Kayalık Alanları ve Kaya Oyma Kiliselerinde Koruma Sorunları (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.

Bütünay, A. (2016). Kapadokya Kaya Kiliselerindeki İslami Yazı Karakterlerinin Bizans Sanatına Yansımaları (Yayımlanmamış Lisans Tezi). Ege Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi. İzmir.

Çiftçi, C. (2017). Kapadokya, Mustafapaşa Köyü, 42 Pafta, 5005-5006, Parsellerde Yer Alan Sivil Mimarlık Örneği Yapının Restorasyon Projesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Uludağ Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü. Bursa.

Dünya Tarih Mirası Listesi'nde Yerini Alan En Büyük Açık Hava Müzemiz Göreme Tarihi Milli Parkı. (2016). *Actual Medicine*, Cilt: 24, Sayı: 3, s. 75-78. Erişim Adresi: <https://www.actualmedicine.com.tr/>

Erdoğan, M. (2009). Anastasis: Ortodoks ve Batı İkonografisi'nde Betimleniş Biçimleri (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Hıristiyan Sanatında 12 Yortu Günü. Sanatın Yolculuğu. (2019). Erişim Adresi: <https://www.sanatin Yolculugu.com/hiristiyian-sanatinda-12-yortu-gunu/> (Erişim Tarihi: 09.05.2021)

Kabaoğlu, C. (2009, Eylül). Kapadokya'da İki Kaya Oyma Kilise Onarımı Örneği: Sarıca Kilise ve Kaya Kilise (s. 20-31). Kâğıt Yapılarda Koruma ve Onarım Semineri. KUDEB, İstanbul.

Ozil, Revza. (1989, Mayıs). Göreme, Karanlık Kilise Duvar Resimlerinde 1988 Yılı Koruma ve Onarım Çalışmaları (s. 505-513). Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü VII. Araştırma Sonuçları Toplantısı. T.C. Kültür Bakanlığı, Antalya.

Önen Alev, F. A. (2014). Kappadokia Göreme Vadisinde Meryem Siklusu (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.

Ötüken, Y. S. (1984). Kappadokya Bölgesindeki Kapalı Yunan Haçı Kiliselerde Resim Programı. *Sanat Tarihi Dergisi*, Cilt: 3, Sayı: 3, s. 143-167. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/std/issue/16506/172349>

Ötüken, Y. S. (1987). *Göreme*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Özyıldırım, M., Yeğin, Y. (2021). Olba'da Hıristiyanlığın İlk İbadethanesi: "Mağara-Kilise". *Seleucia Dergisi*, Cilt: 0, Sayı: XI, s. 175-186. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/seleucia/issue/62948/956101>

Rodley, L. (1985). *Cave Monasteries of Byzantine Cappadocia*. Cambridge: Cambridge Univer-

sity Press.

Şahin, S. (1997). Kapadokya Bölgesi Kilise Freskleri ve Fresklerin Yüksek Baskı Tekniği ile Yorumlanması (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.

Tanburoğlu, N. (2001). Kappadokya Bölgesi Göreme Vadisinde Bulunan Karanlık Kilise Duvar Resimleri (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.

Uluyol, Ö. (2014). Kapadokya Bölgesi Duvar Resimlerinde Yer Alan Münecim Kralların Tapınma Sahnesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Konya.

Yıldırım, Y. (2006). Avanos Kenti (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Erzurum.

Yıldız, M. (2019). Anadolu'da Bizans Dönemi Duvar Resimlerinde I. Constantinus ve Helena ile Beraber Gerçek Haç Betimlemeleri (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Denizli.

BATI SANATINDA JAPON SANATININ İZLERİ VE KATSUSHİKA HOKUSAI'NİN ESERLERİNİN GÜNÜMÜZ SANATINDA YENİDEN YORUMLANMASI

PINAR CEYLAN

ÖZ

Sanatta etkileşim, geçmişten günümüze sanat tarihindeki tüm dönemlerde varolmuştur. Sanatçı, yaşadığı olaylardan, kültürel öğelerden, geçmiş dönemdeki sanat eserlerinden etkilenir. Bu etkileşimler sanatçıların sanatta yeniden yorumlama ve esinlenme eğilimlerini tetikler. Çalışmanın amacı, 1850'li yıllarda batı sanatında ortaya çıkan Japonizm sanat akımından çağdaş sanata Japon sanatının sanattaki etkilerinin araştırılmasıdır. Günümüz batı sanatında en çok yeniden uyarlanan Japon sanatçı Katsushika Hokusai'nin eserlerine odaklanılmıştır. Japonizm sanat akımı, Empresyonist sanatçıların Japon sanatından etkilenmeleri ve eserlerinde Japon sanatını yeniden yorumlamaları sonucunda ortaya çıkan bir sanat akımıdır. Kültürlerarası etkileşim biçimi olarak batı sanatçılarının Japon sanatına yaklaşımları incelenmiştir. Makale; Van Gogh, Pablo Picasso, Edgar Degas, James Whistler, Ushio Shinohara, Consuelo Castaneda, Nara Yoshitomo, Banksy, Dominic Swords, Ai Weiwei, Shiriagari Kotobuki, Lin Onus gibi Japon sanatını yeniden yorumlayan Japonizm sanat akımının sanatçılarından en güncel çağdaş sanatçılara konuyla ilgili seçilen önemli eserlere odaklanılarak sınırlandırılmıştır. Makalenin oluşmasıyla tespit edilen bulgular sonucunda; Japon sanatının yeniden yorumlanması ve kültürlerarası etkileşimin geçmişten günümüze sanatta süregelen bir olgu olduğu görülmektedir. Makale, Japonizm döneminden çağdaş sanata ve Katsushika Hokusai'nin yeniden uyarlanan eserlerine odaklanmasıyla literatürde konuyla ilgili Türkçe kaynağın az olması açısından katkıda bulunabilir. Bazı sanat çevrelerinde önceden ortaya konulmuş bir sanat eserinin yeniden yorumlanması çoğunlukla taklitçilik ile karıştırılabilmektedir. Taklit ile sanatta yeniden yorumlama arasındaki tanımlamaların birbirinden ayrıştırılabilmesi ve bu tarzda ortaya çıkan eserlerin sanattaki önemi vurgulanmak istenmiştir. Yöntem olarak literatür taraması yapılmıştır. Ulusal, uluslararası basılı yayınlardan ve internet kaynaklarından yararlanılmıştır. Eser görselleri ve bilgi kaynakları için sanat müzelerinden, sanat galerilerinden, sergi kataloglarından ve sergilerden faydalanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Japon Sanatı, Ukiyo-e, Yeniden Yorumlama, Katsushika Hokusai , Japonizm.

* Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

TRACES OF JAPANESE ART IN WESTERN ART AND THE APPROPRIATION OF KATSUSHIKA HOKUSAI'S WORKS IN CONTEMPORARY ART

PINAR CEYLAN

ABSTRACT

Interaction in art has been an inevitable situation in all periods of art history from past to present. The artist is in constant interaction with his environment, consciously or unconsciously and affected by the events, cultural elements and works of art from the past. The aim of the study is to investigate the effects of Japanese art on art from the Japanese art movement that emerged in western art in the 1850s to contemporary art. The focus is on the works of Japanese artist Katsushika Hokusai, which is the most re-adapted in contemporary western art. The approaches of western artists to Japanese art as a form of intercultural interaction are examined. The reinterpretation of a previously created work of art can often be confused with imitation. It is aimed to distinguish the definitions between imitation and reinterpretation in art, by examining the works of important artists, and by focusing on the reinterpretation of Japanese art, and to emphasize the importance of the works that emerged in this style. This article, focuses on the re-adaptation of Japanese art from past to the present in parallel with the multiculturalism trend in contemporary art, can contribute to the lack of Turkish resources on the subject in the literature. The analysis and artistic approaches of the reinterpretation Japanese art works of artists such as Van Gogh, Pablo Picasso, Edgar Degas, James Whistler, Ushio Shinohara, Consuelo Castaneda, Nara Yoshitomo, Banksy, Dominic Swords, Ai Weiwei, Shiriagari Kotobuki, Lin Onus. The article can contribute to the lack of Turkish resources on the subject in the literature by focusing on contemporary art from the Japanese period and the re-adapted works of Katsushika Hokusai. In this study, literature review was conducted as a method. National and international printed publications and internet resources were used. Art museums, catalogues and exhibitions were used for artwork visuals and information resources. As a result of the findings determined by the creation of the article; reinterpretation and intercultural interaction in art have been a continuing phenomenon from the past to the present.

Keywords: Japanese Art, Ukiyo-e, Appropriation, Katsushika Hokusai, Japonism.

1. GİRİŞ

Günümüz sanatında eski dönemlerdeki başyapıtlar yorumlanarak yeniden karşımıza çıkmaktadır. Yeniden yorumlanan bu eserler, geçmiş dönemlerin izlerini taşırlar. Geçmiş ve güncel sanatı birarada içinde barındırarak yeni bir bakış ve ifade biçimi ortaya koyarlar. Sanatta etkileşim insanoglunun varoluşundan bu yana süregelen bir olgu olmuştur. Ressam

Van Gogh (1853-1890) kardeşi Theo'ya yazdığı mektubunda bir sanatçı olarak usta sanatçıların eserlerinden etkilenmesinin öneminden bahseder; "Usta sanatçıları inceleyip onları anlamaya çalıştık mı, bir an gelir ki hepsini realitenin kendisinde buluruz. Demek istiyorum ki, onlar gibi görmeye, onlar gibi duymaya alıştık mı, onların yarattıklarını gerçekten var olan nesnelere gibi görürüz" (Erhat, 2017, s. 44). Japon sanatı da farklı yaklaşımıyla birçok sanatçıyı etkilemiştir. Japonya, yüzyıllar boyunca tüm dünyadan izole olarak yaşamıştır. Batı ülkelerine 1850'lerde açılmıştır. Avrupa'da Japon kültürüne karşı olağanüstü bir hayranlık oluşmuştur (Oddam, 2015, s. 30). Batılı sanatçılar Japon kültüründen çok etkilenmiştir. Berlin Duvarının yıkılması ve SSCB'nin dağılmasıyla dünyada küreselleşme ortaya çıkmıştır. İnternetin ve teknolojik gelişmelerin hızlanması dünya çapında kolay iletişimi yaygınlaştırmıştır. (Heartney, 2011, s. 292). Dünyada yaşanan küreselleşme ile birlikte sanat alanında da farklı kültürlerin bir aradalığı görülür. Çağdaş sanatta yaşanan kültürlerarası yaklaşım globalleşen dünyada sanatçıların seçtikleri konularda da çok çeşitliliği, çok kültürlülüğün bir arada olmasına sebep olmuştur. Günümüz sanatçılarının kendi kültürlerinden ve başka kültürlere olan ilgisi, yeniden yorumlama olarak sanatta görünüm kazanmıştır. Bu makalede Japon sanatının sanattaki yeniden yorumlama eğilimlerinin nedenleri sorgulanmıştır. Dünyanın önemli sanat çevrelerinde kabul gören çağdaş sanatçıların ve batı sanatında bilinen en çok yeniden yorumlanan Japon sanatçı Katsushika Hokusai'nin konuyla ilgili yorumlanan eserlerinden örnekler seçilerek analizler yapılmıştır. Japon sanatından yeniden yorumlanan en güncel eserlerin makalede araştırılmasıyla gelecekteki sanat araştırmaları için literatürde kaynak oluşturması amaçlanmıştır.

2. SANATTA YENİDEN UYARLAMA VE ETKİLEŞİM

Sanatçılar çevresine, canlıya, doğaya içgüdüsel olarak hayranlık ve merak duyar. Gözlemleyerek, kendi süzgeçlerinden geçirerek tüm etkilendikleri konuları eserlerine yansıtma eylemi içindedirler. Sanatçılar, çevrelerini yapıtlarında yeniden yorumladıkları gibi, kendilerinin dışındaki başka sanatçıların sanat yapıtlarından da etkilenmişlerdir. Usta sanatçıların kişisel keşiflerini yeniden deneyimleyerek öğrenmek, incelemek veya yeniden yorumlama isteği duymuşlardır. "Sanatçı eserini oluşturmadan önce, dış çevresiyle etkileşimi ve esinlenmesi sonucunda eserlerini yaratır. Sanatçı, gerçeklik barındıran herhangi bir olay, ya da varlıktan esinlenebileceği gibi, bir başka sanat yapıtından da esinlenebilir" (Sözen, M., ve Tanyeli, U. (2014, s.101-102). Sanatta etkilenme ve mimesis/yansıtma iç güdüsüyle ilerlemeyi Sanat Tarihçisi İsmail Tunalı Estetik isimli kitabında aşağıdaki sözleriyle açıklamıştır;

Sanat felsefesinde bu etki ilk kez Mimesis (Yansıtma/Taklit) kavramıyla ortaya çıkmıştır. Mimesis'e göre; nesnelere dünyası, doğa sanatın yansıttığı her zaman en önemli konularından olmuştur. Mimesis (Yansıtma/Taklit) ; Sokrates, Platon ve Aristoteles'in sanat felsefelerinde ortaya çıkmıştır. Platon' a

göre etrafımızdaki tüm nesnelere, idealler dünyasının yansımasıdır. Sanat eserleri idealler dünyasındaki yansımanın yansımasıdır. Ona göre sanat, bizi gerçeklikten uzaklaştırır. Aristoteles'e göre ise Mimesis örneğinin sanat izleyicisinin esere bakarken eserdeki kişinin yada nesnelere ilgili önceden bilgiye sahip ise eseri beğenerek bir etkileşim gösterebilir. Daha önceden bilgi sahibi olmadığı, görmediği nesnelere karşısında ise izleyicide bir beğeni olarak bir etkileşim söz konusu olmaz (Tunalı, 1989, s. 176-177).

Hayran olunan geçmiş dönemdeki sanat eserlerini yeniden uyarlayarak oluşturdukları sanat eserleriyle sanatçılar geçmiş ve bugünü eserlerinde birleştirmektedirler. Aristoteles'in Mimesis/Yansıma kavramı örneğindeki gibi izleyici önceden aşına olduğu bir başyapıtın başka bir sanatçı tarafından yeniden yorumlanmasına önceden bilgi sahibi olduğu eser olması nedeniyle beğenerek bir etkileşim gösterebilir. Yeniden uyarladıkları sanat yapıtlarıyla sanatçılar, eski sanat eserleri üzerinden yeni bir yol bularak, yeni bir yöntem geliştirebilirler. Günümüz sanat eleştirmenlerinden Hal Foster sanat eserlerinin yeniden uyarlanmasıyla ilgili; "Her resmin altında daima başka bir resim olduğunu" söylemiştir (Barrett, 2015, s. 302). Bu bağlamda Picasso'nun Post Impresyonist ressam Paul Cezanne'ın resimlerinden ve Afrika sanatından etkilenmesini, Henri Matisse'in oryantalist ressamlardan etkilenmesini, ya da günümüz çağdaş sanatının Dada sanat akımının temelleri üzerine oturduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Hal Foster'a göre; "Sanatçı sanat objelerinin üreticisinden çok işaretlerin manipülatörü haline gelir ve izleyici de görünür olanın tüketicisi ya da estetiğin pasif seyircisi olmak yerine mesajların aktif okuyucusu olur" (Barrett, 2015, s.302). Teknolojinin her geçen gün yeni bir icadından hemen sonra yeni bir keşfin bulunması gibi sanatta da süregiden bu yaratıcılık zinciri olması birbirlerinden farksızdır. Sanatta yeniden yorumlanan yapıtlar, kendinden önce olagelmış yaratıcı düşünceler üzerine yeni bir söz ve yorum kurularak ilerler. Yeniden uyarlama; Çin sanatında ilk kez MÖ 200 yılında yapılmıştır. Rönesans sanatçıları ise; kendilerinden önceki dönemlerin sanat eserlerinde kullanılan teknikleri öğrenmek için yeniden çalışmışlardır. 20. yüzyılın başlarında sanatta yaygınlık kazanmıştır (Grzymkowski, 2018, s. 44-45). Sanatçı erişilmez, yüce olan başyapıtları kendi dönemlerinde de yeniden ele alarak bu eserlerin kusursuzluğunu yeniden keşfetmek ister. Eski ile yeniyi kendi süçgecinden geçirerek yeni bir söz söyler. Sanatta yeniden uyarlama, kopyacılıktan farklıdır. Kopya; "Ünlü bir sanatçıya ait bir yapıtın bir başkasınca üretilen tıpkısıdır"(Sözen ve Tanyeli 2014, s. 176). Kopyacılıkta tıpkısının aynısı olması sanatçı için orijinal eseri belirtmemesi durumunda sahtecilik söz konusudur. "Uyarlamak/Kendine Mal etmek; Diğer sanatçılar tarafından üretilmiş imgeleri sahiplenmek, alıntılanarak yorumlamaktır" (Barrett, 2015, s. 302). Sanatçı, yeniden uyarladığı eserlerinde yeni bir fikir ortaya sunar. Sanat eserlerinin yeniden uyarlanmasında sanatçının yeni bir sözü olmalıdır. Eser, kişisel yorumlar katılarak, özgün bir üslubla yeniden tanımlanmalıdır. Aksi durumda sanatçı kopyacılığa düşebilir.

3. 19. YÜZYILDA BATI SANATINDA JAPONİZM SANAT AKIMININ ORTAYA ÇIKIŞI

"Japonya'nın içe dönük bir ada ülkesi olması nedeniyle diğer ülkelerden kendini soyutlamıştır. 1543 yılında ilk kez Portekizliler Japonya'ya gitmişlerdir. 1853'te Amerikalı Amiral Perry, Japonya'nın Avrupa ve Amerika ile siyasi anlaşmalar yapmasını sağlamıştır" (Turani, 2000, s. 307). Batı ülkelerinin Japonya ile olan ticari ilişkilerinin yaygınlaşmasıyla Japon ürünlerinin

batı ülkelerinde ulaşılabilirliğinin artması ile aralarında kültürlerarası bir sentez oluşmuştur. Japonya kendi kültürünü koruyarak batı ülkeleriyle iletişim kurmuş, bu yönüyle batı ülkelerine farklı bir vizyon katmıştır. Japon sanatının diğer ülkelerle tanışması ise ülkelerarası ticari ilişkilerinin başlaması ile gerçekleşmiştir. “ Batı ülkelerine Japon Ukiyo-e baskıları ilk olarak çok ucuza satılan paketleme kağıdı olarak ulaşmış, değeri zamanla anlaşılmıştır. Batı sanatı, Japon sanatının peysaj resimleri, hayvan figürlü resimleri, porter resimleri ve natürmort resimleri karşısında etkilenmiştir” (Şahin, 2015, s. 100). Japonya'nın batı ülkeleriyle ilk kez tanışmasının ardından Japon sanatçıların eserleri batıda tam olarak sanat olarak algılanmadığı görülmüştür. “Japon sanatçıların ise Çin sanatından etkilendikleri ve eserlerine bu etkileri yansıttıkları görülür” (Turani, 2000, s. 307). Yeniden uyarılma, Japon sanatçıları için, başka bir kültürü tanımalarına, esinlenmelerine ve yeni bir sanatsal üretim metodu geliştirmelerine olanak sağlamıştır. Japon sanatında; 17. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar olan Edo döneminde sanatçıları Ukiyo-e baskı resimleri yapmışlardır. “Bu türün ilk ürünleri kent yaşamını betimleyen panoramik sahnelerdir. Ukiyo-e resimleri ahşap baskı teknikleri kullanılarak gerçekleştirilmiştir” (Sözen ve Tanyeli 2014, s. 312). “Ukiyo-e sanatçıları ahşap üzerine sivri uçlu oyma aletler ile oyarak resimlerini çiziyorlardı. Daha sonra oyarak ahşap üzerine çizdikleri resimlerini mürekkep ile renklendirerek pirinçten yapılmış kağıtlar üzerine resimlerini basıyorlardı”(Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997, s. 914). 19. yüzyılın ortalarında özellikle Fransız empresyonist sanatçıları Japon Sanatından etkilenmiştir. Ukiyo-e sanat eserleri, Japonizm sanat akımının ortaya çıkışını tetiklemiştir. Ukiyo-e resimlerinin etkisi Empresyonizm, Art Nouveau akımlarında yaygınlaşmıştır. Claude Monet, Berthe Morisot, Paul Gauguin ve Vincent Van Gogh'u derinden etkileyerek büyülemiş etkisi altına almıştır. (Paget, 2018, iç kapak s.1).



Şekil 1. Claude Monet, Giverny-Fransa'daki evinde halen sergilenen Japon Tahta Baskı Koleksiyonu.

Kaynak: https://mymodernmet.com/japanese-art-impressionism-japonizm/?fbclid=IwARourZmmmChoXdCdIw3hU_lcxpz-xCDNTiO-a4PdhZlxttHsdneWokOkzPSE (Erişim Tarihi: 29.11.2021)

Neyin sanat eseri olarak kabul edilmesinde en büyük etkiyi ise uluslararası sanat etkinliklerinde yer almasıyla yakalamıştır. “Japonya , 1867 yılında dönemin en önemli ve büyük sanat etkinliklerinden olan 4. Paris Dünya Fuarı'na katılmıştır. Japonya'nın bu fuara katılmasıyla Japon kültürü batı dünyasının dikkatini üzerine çekmiş ve Japon kültürünün yaygınlık göstermesini sağlamıştır” (Cheshire, 2019, s. 90). Böylece modern sanatın gelişimini şekillendiren bir hareket olan Japonizmi başlatmıştır (Paget, 2018, s. 7). Kimonolar, yelpazeler ve ipekli kumaşlar, Japon Ukiyo-e baskı resimleri ve Japon antikaları satan dükkanlar Paris'de mantar gibi

ortaya çıkmıştır. Fransızlar bu yeni harekete 'Japonizm' adını verdi. Sanatçılar, Japon sanatını bu kadar eşsiz kılan şeyleri anlamaya çalıştılar ve Japon sanatçıların eserlerinden ilham aldılar. Çoğu empresyonistler Japon Ukiyo-e baskılarını toplayarak Japon sanatından koleksiyon oluşturuyordu (Şekil 1). Japon resmi ve batı resmi arasında çeşitli farklılıklar bulunuyordu. Örneğin, Japon Ukiyo-e baskı resimleri, o zamanlar Avrupa sanatında neredeyse hiç olmayan bir derinlik yanılması yarattı (Fox, 2017). Paris'de karşılaştığı Japon sanatına hayranlık duyan Vincent Van Gogh, Japon üslubuna benzer bir manzara bulabilmek amacıyla 1888'de Fransa'nın güney şehirlerine gitti. Bu yolculuğunu gerçekleştirdikten sonra ressam Paul Gauguin'e yazdığı mektubunda izlenimlerinden bahsetmiştir: "Geçtiğimiz kış Paris'ten Arles'a yaptığım yolculukta hissettiklerim hala hafızamda. "Japonya'ya şurası benziyor olabilir mi, ya da şurası!" diyerek dışarıyı izlemiştim! Ne kadar çocukça değil mi?" (Bird, 2020, s. 53). Japon sanatının kendine özgü bir dili vardı. Japon sanatında betimlenen konular, seçilen renkler, ilüstrasyon tekniğine yakın bir dilde yorumlanmıştır. Ukiyo-e baskı resimleri oldukça naif resimlerdir ve Japon kültürüne has olan bir dili yansıtmaktadır. "Ukiyo-e baskı resimlerinde batının alıştığı kompozisyon düzenleri farklıydı. Çoğunlukla düzensiz bir kompozisyon hakimdir. Perspektif yoktur. Net ve canlı renkler kullanılıyordu. Batı sanatı için bu özellikler alıştıkları resim değerlerinden farklı ve yeni bir bakıştı" (Erdal ve Yılmaz, 2018, s. 26). Japon sanatı batı sanatına farklı ve yeni bir vizyon katmıştır. Japon resmi hassas ve duygusal çizgilere sahipti. Geleneksel ve kültürel öğeler ön planda olarak resmediliyordu. Çoğunlukla resimlerin konusu ; doğa, peysaj, gündelik hayat, avcılık, imparatorluk yada japon şiirlerini ve hikayelerini konu almıştır. Japonya yüzyıllarca kendi kültürünü koruyan özgün bir ülke olmuştur. Kendi kültürünü ve özgünlüğünü sanatıyla batı dünyasına göstermiştir. Bu durum dönemin batılı sanatçıları için merak uyandırıcı ve ilham verici olmuştur. "Japon sanatı gerçekçi ve gözlemcidir. Japonlar, doğayı resmetmeye Çinlilerden sonra başlamıştır. Avrupalılardan ise daha önce resmetmişlerdir" (Turani, 2000, s. 313). Kültürlerarası kaynaşmayla birlikte modernist bakış açısından farklı yeni bir bakış açısı arayan empresyonist sanatçılar ile Japon sanatçıları arasında sanatsal benzerlikler vardır: Gerçek yaşam sahnelerini resmetme ve yüceltme arzusu. Her ikisi de etrafında gördüklerini romantik, dünyevi bazen de alaycı olarak yeniden yaratmak istemişlerdir. Japon sanatı, kompozisyon, palet ve perspektif alanında devrim yaratmıştır. Japon sanatının cesur renkleri ve dramatik stilizasyonu ile dikkat çeken özellikleri birçok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur (Tresadern, 2017).

4. JAPONİZM VE SONRASI JAPON SANATI'NIN YENİDEN YORUMLANMASI

19. Yüzyılın ortalarında Japon Ukiyo-e ahşap baskı resimleri Empresyonizm Sanat akımının öncü sanatçılarının ilgi odağı olmuştur. Empresyonist sanatçıların eserlerinde Japon sanatına olan ilgilerini yansıtmalarıyla Japonizm sanat akımının ortaya çıkmasında etkili olmuşlardır. Post Empresyonist ressam Vincent Van Gogh, resimlerinde Japon Ukiyo-e ahşap baskı resimlerini yeniden yorumlaması ile Japonizm sanat akımının öncü sanatçılarından olmuştur. Van Gogh, Japon tahta baskıların güçlü renklerinden ve net çizgilerinden büyülenmiştir. Avrupa sanatının Japon resminin imgelerindeki güçlü sadeliği öğrenmesi gerektiğini hissetmiştir (Odam, 2015, s. 30). Hollandalı ressam Vincent Van Gogh, kardeşi Theo'ya yazdığı mektubunda Japon sanatına hayranlığını dile getirmiştir;

Japonların, doğanın ortasında sanki kendileri de birer çiçekmiş gibi yaşayan Japonların bize öğrettiği neredeyse başlı başına bir din değil mi? Bana öyle geliyor ki, Japon resmini inceleyen herkes çok daha neşeli ve mutlu oluyor. Gelenek ve görenekle dolu bir dünyada aldığımız tüm eğitime ve yaptığımız çalışmalara karşın doğaya dönmeliyiz bence.... Japonların çalışmalarında her şeyin sonsuz bir açık seçiklik içinde olmasına gıptayla bakıyorum. Bu çalışmalar hiçbir zaman bıktırıcı değil ve hiçbir zaman aceleyle yapılmış gibi durmuyorlar. Soluk alıp vermek kadar basit görünüyorlar; bir figürü birkaç kesim ve emin çizgiyle bir ceket düğmesi iliklercesine kolaylıkla verebiliyorlar (Kür, 2006, s. 206).

Japon Ukiyo-e'lerinden etkilenen Vincent Van Gogh, Japon sanatının konularını, renk kullarımlarını kendi resimlerinde kullanmıştır. Van Gogh Paris'te yaşadığı dönemde Ukiyo-e baskı resimlerini Montmartre'daki dairesinin yakınında Japon Ukiyo-e ahşap baskı resimler satan dükkanlardan resimler toplayarak eserlerinde yeniden çalışmıştır. Resimlerin perspektif ve espası ile ilgilenmiş, Japon sanatındaki pürüzsüz yüzeyleri kendi sert fırça sürüşleriyle birleştirmiştir (Tresadern, 2017). Paris'te bulunduğu dönemde Van Gogh, döneminin empresyonist sanatçılarının Japon sanatına olan yaklaşımlarını incelemiştir. Japon Ukiyo-e ahşap baskılarının resim sanatındaki yeni gelişmeleri üzerindeki etkisine dair bir fikir edinmiştir. Özellikle Japon resmindeki çizgilerin kalitesine hayran kalmıştır. Van Gogh, Japon esintili çalışmalarına dekoratif elemanları, rastgele kopyaladığı kaligrafik sembolleri resminde kullanmıştır (Master-Pieces in the Van Gogh Museum, 2011, s. 52). Japon sanatçı Keisai Eisen (1790-1848)'in Oiran / Fahişe isimli resmini yeniden yorumladığı resminde Van Gogh, sarı bir fon kullanmıştır. Resmin sınırlarını çerçeve şeklinde bir kompozisyon oluşturmuştur (Şekil 2-3). Resmin çerçeve görünümünde resmedilen alanlarında doğa tasvirleri yer almaktadır (Kınay, 2010, s. 61-62). Japon kadını çevresinde nilüferler, turna kuşu, kurbağalar ve bambudan oluşan kompozisyonu geniş bir çerçeve içinde resmetmiştir. Turna kuşu ve kurbağalar, ondokuzuncu yüzyıl Paris'inde kadınların mesleğine atıfta bulunabilir, çünkü Fransa'da fahişeler için "grue" (turna) ve "grenouille" (kurbağa) sık kullanılan argo terimlerdir (Master-Pieces in the Van Gogh Museum, 2011, s. 53).



Şekil 2. (Solda) Keisai Eisen, Oiran / Fahişe, 1820, Ağaç Baskı

Şekil 3. (Sağda) Vincent van Gogh, The Courtesan, 1887

Kaynak: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Oiran_Eisen_und_van_Gogh.png (Erişim Tarihi: 03.05.2021)



Şekil 4. (Solda) Katsushika Hokusai, Manga 12, Baskı resimleri (Serisinden), 1760-1849.

Şekil 5. (Sağda) Edgar Degas, "Banyo", 1886.

Kaynak: <https://ameblo.jp/akanekanon/entry-12335576078.html> (Erişim Tarihi: 14.08.2020)

Empresyonist sanatçı Edgar Degas (1834-1917), Japon sanatçıların günlük yaşamlarındaki anları resmettikleri çalışmalarından etkilenmiştir (Şekil 4-5). Japonların resmettiği günlük sıradan konuları; Saçını tarayan, banyoda oturan, ayakta duran, yıkanan vs. kadın figürleri kendi resminde yeniden uyarlayarak çalışmıştır. Japon ukiyo-e baskılarında figürlerin yüzleri genellikle gizlenmiştir veya tam olarak izleyiciye sunulmamıştır. Edgar Degas'ta Japon sanatından yeniden yorumladığı resimlerinde figürlerin yüzlerini tamamen göstermeyerek, genellikle arkadan, sırttan göstererek resmetmiştir (Aydın, 2017, s. 51-53). İngiliz ressam James Abbott Mcneill Whistler (1834-1903) ise; Porselen ülkesinden gelen Prensese isimli eserini Japon Ukiyo-e sanatçısı Torii Kiyonaga (1752-1815)'nin eserlerinden kendi tarzında yeniden yorumlayarak çalışmıştır (Şekil 6). Bu resimde Fransa-Yunanistan konsolosunun kızını Japon kültürünü yansıtarak resmetmiştir. Batılı bir kadını Japon kültürüne ait kimonolu ve yelpazeli giysiler içinde göstererek çizmiştir. Figürün arkasında geleneksel Japon desenlerinin yer aldığı bir paravan ve yerde halı bulunmaktadır. Sanatçı, Japon kültürüne ait eşyaları doğrudan resmine dahil etmiştir (Erdal ve Yılmaz, 2018, s. 29). Whistler'in batılı bir kadını Japon giysileri ve kültürüne ait nesnelerin bulunduğu bir mekanın içinde resmetmesiyle bu resmin batı dünyası üzerinde Japon kültürünün etkisini de gösterdiğini söyleyebiliriz.



Şekil 6. Porselen Ülkesinden Gelen Prensese, James Whistler, 1863-65

Kaynak : https://www.whistlerpaintings.gla.ac.uk/catalogue/image/?imageid-y050_001&mid-y050&xml=dat (Erişim Tarihi: 03.05.2021)

Amerikalı sanatçı Mary Cassatt (1844-1926)'de Japon sanatçı Kitagawa Utamaro (1753-1806)'nun resimlerinden etkilenerek resimler yapmıştır (Şekil 7). Banyo isimli eserinde sanatçı, Utamaro'nun Banyo Zamanı isimli eserindeki günlük hayattan bir kesiti izleyiciye sunmaktadır (Şekil 8). Çocuğunu yıkayan kadın figürlerin konusu, kompozisyonu ve pastel renk tonlarının kullanılmasıyla benzerlikler taşır. Benzer özellikler taşıyan Cassatt'ın resminde kadın ve çocuk batılı bir figür olarak karşımıza çıkmaktadır (Azılıoğlu ve Yılmaz, 2020, s. 588).



Şekil 7. Mary Cassatt, Banyo , 29.5 x 24.8 cm, Baskı Resim, 1890-91.

Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/352206> (Erişim Tarihi: 17.08.2021)



Şekil 8. Kitagawa Utamaro, Banyo Zamanı, 37.3x25.1 cm, Baskı Resim, 1801

Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45477> (Erişim Tarihi: 17.08.2021)

Pablo Picasso (1881-1973)'da Japon sanatına ilgi duymuştur. Picasso en çok Shunga adı verilen Japonların erotik Japon baskı resimlerinden etkilenmiştir. Japon sanatında Bahar Resimleri de denilen Shunga, cinsel aktivitenin grafik görüntülerini içeren Japonya'da ortaya çıkan erotik bir sanatsal üslupla yapılmış resimlerdir. Shunga resimleri Japonya'da Edo döneminde (1600-1868) birçok sanatçı tarafından üretilmiştir (Artsy Editors, 2013). Picasso, Shunga baskı sanatçısı Isoda Koryusai (1735-1790)'nin resmini, kompozisyonları hemen hemen aynı olarak Abraso III-Mogins isimli baskı resminde yeniden yorumlamıştır (Şekil 9-10).



Şekil 9. Pablo Picasso, Abrazo III-Mogins, 1963, Baskı Resim.

Kaynak: <http://www.bcn.cat/museupicasso/en/exhibitions/temporals/imatges-secretes/rooms.html> (Erişim Tarihi: 18.06.2020)



Şekil 10. Isoda Koryusai, Lovers on a veranda with chrysanthemus (Detay), Baskı resim (Detay), 1776

Kaynak: <http://www.bcn.cat/museupicasso/en/exhibitions/temporals/imatges-secretes/rooms.html> (Erişim Tarihi: 03.07.2020)

Batılı sanatçıların Japon sanatından esinlenerek yeniden yorumladığı gibi Japon sanatçıları da kendi kültürlerine ait Ukiyo-e ahşap baskı resimlerini yeniden yorumlamaktadırlar. Japon sanatçı Ushio Shinohara (1932-), 1603-1868 yılları arasında Edo döneminin Ukiyo-e ahşap baskılarında betimlenen Japonların geleneksel oiran / fahişe görünümünü yeniden uyarlayarak çalışmıştır (Şekil 11). 1966 yılında Tokyo Sanat Galerisi'nde düzenlenen sergide Shinohara, Kadınlar Festivali / Doll Festival isimli büyük boyutlardaki resmini sergilemiştir. Pop sanatının canlı ve floresan renklerini içeren bu resimde sanatçı; geleneksel Japon genç kızlarını her yıl yapılan şenliklerle büyümelerini ve sağlıklarını kutlamalarını pop bir üslupla göstermiştir. Sanat Tarihçisi Flavia Frigeri'nin Pop Sanat adlı kitabında Kadınlar Festivali resiminde yer alan figürlerin kıyafetleri hakkında bilgiler yer almaktadır. Eserde yer alan ortadaki figürün üzerindeki kıyafetin Japon kültürüne ait olmayan batıya ait kot kumaştan olması ve fötr şapka takması dikkat çekmektedir. Sanatçı, Amerika'nın etkisiyle kot kumaş kullanımının dünyada yaygınlık kazanmasını vurgulayarak kültürel geleneklerinin sarsılabileceğini göstermek istemiştir. Resimde festival lideri, Oiran ve erkek fahişe yer alır. Geleneksel unsurlarla modern unsurların bir arada yer alması gibi kültürel zıtlıkları ve değişimleri vurgulayan Kadınlar Festivali, Japon pop sanat tarihinin önemli eserleri arasında yer alır (Frigeri, 2019,134-135).



Şekil 11. Ushio Shinohara, Doll Festival, 1966, Hyogo Prefectural Museum of Art (Yamamura Collection)

Kaynak: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/ey-exhibition-world-goes-pop/artist-interview/ushio-shinohara> (Erişim Tarihi: 17.08.2020)

Amerikalı Çağdaş sanatçı Masami Teraoka (1936-), çalışmalarında Japon Ukiyo-e baskı resimlerine çağdaş yorumlar getirmiştir (Şekil 12). Sanatçı, Ukiyo-e Shunga baskı resimlerini ve Pop art tarzını resimlerinde birleştiriyor (Masami Teraoka, b.t., para.1-3).

1976 yılında yalnızca Japonya'da Mc. Donalds'ın altmış şubesi bulunmaktadır. Teraoka, Mc Donalds'ın kalitesiz hamburgerlerini Japonya'da ve dünyanın her yerinde satarak yaygınlaşmasını eserlerinde eleştirel bir bakış açısıyla yorumlamıştır. Mc. Donalds Hamburgerleri Japonya'yı İstila Ediyor isimli resim serileri yapmıştır. Resimlerini Amerikan kültürünün Japonya'da yaygınlaşmasına bir tepki olarak yorumlamış, doğu ve batı kültürünü birleştirmiştir (Robert, 2021).



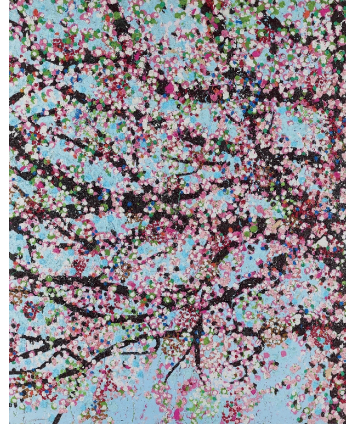
Şekil 12. Masami Teraoka, Mc.Donald's Hamburgerleri Japonya'yı İstila Ediyor Serisinden, 1982

Kaynak: <https://pen-online.com/arts/when-mcdonalds-hamburgers-invade-japan/?scrolled=0>(Erişim Tarihi: 30.11.2021)

Çağdaş sanatçı Damian Hirst (1965)'de Japon sanatından ve kültüründen etkilenmiştir. Hirst, resimlerinde japonların geleneksel Bushido'sundan esinlenerek kiraz çiçeklerini soyutlamıştır (Şekil 13-14). Bushido, savaşan Japon soylularının günlük ve iş yaşamlarında kendilerini koruma yollarını açıklayan, Japonların geleneksel ilkelerinin listesidir. 1900'de japon yazar ve siyasetçi Nitobe Inazo, batılılara bir samurayın Japon geleneklerine göre uyması gereken tutum davranışları ve etik kurallarını anlatan Bushido'yu Japonya'nın Ruhü adlı kitabında açıklamıştır. Nitobe'nin Bushido hakkındaki açıklamasında: Japonlar, geleneksel çay törenlerinde sükunet içindedirler. Tehlike karşısında da çay törenlerinde olduğu gibi sükunette olmalarını ve bunu sağlamak için sekiz erdeme sahip olunması gerektiğinden bahsetmektedir. Bushido'daya göre sahip olunması gereken sekiz erdem; Adalet, Cesaret, Merhamet, Nezaket, Dürüstlük, Onur, Sadakat, Disiplin'dir (Heni Leviathan, 2020). Damian Hirst, Bushido'dan esinlenek kiraz çiçeklerini soyutladığı baskı resim serisinde Bushido'da sahip olunması gereken sekiz erdemi konu almıştır. Tüm erdemleri ve Japonya ile simgeleşmiş kiraz çiçeklerini soyutlayarak yeniden yorumlamıştır.



Şekil 13. Damian Hirst, Kiraz Çiçekleri Serisinden (Adalet), 2020
Kaynak: <https://leviathan.heni.com/the-virtues/> (Erişim Tarihi: 30.11.2021)



Şekil 14. Damian Hirst, Kiraz Çiçekleri Serisinden (Sadakat), 2020
Kaynak: <https://leviathan.heni.com/the-virtues/> (Erişim Tarihi: 02.12.2021)

5. ÇAĞDAŞ SANATTA KATSUSHİKA HOKUSAI'NİN SANATININ YENİDEN UYARLANMASI ÜZERİNE ESER ANALİZLERİ

Japon ressam Katsushika Hokusai (1760-1849)'nin resimleri Japonizm sanat akımından günümüze sanatçılar tarafından çok sayıda yeniden yorumlanmıştır. Günümüz sanatçıları Hokusai'nin sanatından oldukça etkilenmekte ve çok sayıda yeniden yorumlayarak eserler üretmektedirler. Katsushika Hokusai 1760 yılında Japonya'nın Honjo şehrinde doğmuştur. Hokusai Ukiyo-e baskı resimlerini 1774 yılında yapmaya başlamıştır. Resimleri Empresyonist sanatçılardan özellikle; Claude Monet, Berthe Morisot, Paul Gauguin ve Vincent van Gogh'u çok etkilemiştir (Paget, 2018, s. 10). Japon sanatçı Katsushika Hokusai tarafından 1830-32 yıllarında yapılan Fuji'nin otuz altı manzarası baskı resim serisinden özellikle Kanagawa'daki Büyük Dalga isimli resmi günümüze değin birçok sanatçı tarafından çok sayıda yeniden yorumlanmış, esin kaynağı olmuştur (Şekil 15). Hokusai (1760-1849), Japon sanatının dünyada en çok bilinen şaheserlerini yaratmıştır. Eserleri dünyada büyük etki yaratmıştır. Baskıları, resimleri ve resimli kitapları Japonya'ya gelen ziyaretçiler tarafından toplanmış, Avrupa'da çoğaltılıp sergilenmiştir (Paget, 2018, s. 7). Kübalı sanatçı Consuelo Castaneda (1958), Japon sanatçı Katsushika Hokusai'nin Kanagawa'daki Büyük Dalga resmini Sandro Botticelli (1445-1510)'nin Venüs resmi ile birleştirerek yeniden uyarlamıştır (Şekil 16-17). Japon sanatının bir simgesi olan Hokusai'nin Kanagawa'daki Dalgaların Altında, Büyük Dalga olarak da bilinir. Çok sayıda sanatçı Büyük

Dalga resminden etkilenerek eserler üretmiştir (Paget, 2018, s.7). Sanatçı Castaneda'nın Botticelli'nin tablosunda Venüs'ün bir istiridye kabuğunun içinden çıkışını resmettiği eserinde Hokusai'nin köpüklü büyük dalga resimlerini kolaj tekniğiyle birleştirerek yeniden üretmiştir. Sanatçı ikonikleşen sanat yapıtlarına postmodern sentezler katarak yeniden yorumlamalar yapmaktadır (Girgin, 2018, s.99).



Şekil 15. Katsushika Hokusai, Kanagawa'daki Büyük Dalga (Fuji Dağı'nın Otuz Altı Manzarası serisinden), Tahta Baskı,1830-32
Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45434> (Erişim Tarihi: 10.01.2021)

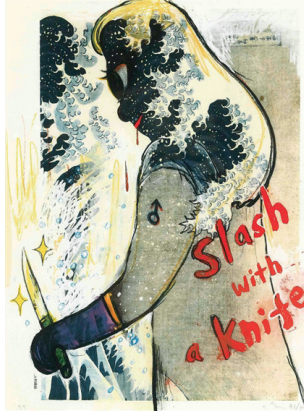


Şekil 16. Sandro Botticelli, Venüs'ün Doğuşu, 1485
Kaynak: <https://www.uffizi.it/en/artworks/birth-of-venus> (Erişim Tarihi: 11.12.2021)



Şekil 17. Consuelo Castaneda, Botticelli, Hokusai ve Köpekbalıkları, 1986
Kaynak: <https://consuelocastaneda.net/project/botticelli-hokusai-and-sharks-1986/> (Erişim Tarihi: 09.11.2020)

Çağdaş sanatçı Yoshitomo Nara (1959-), on altı ikonik baskının yeniden üretilmesi üzerine Ukiyo-e'ye punk saldırısı olarak adlandırılabilir bir seri yapmıştır. Kitagawa Utamaro (1753-1806)'nun resimlerinden esinlenmiştir. Utamaro'nun resimlerinden ve Hokusai'nin Büyük Dalga resminden esinlenerek çizdiği Bıçakla Kes isimli resminde figürü çivili bir yaka, burun, kulak ve meme ucu piercingi ile göstermiştir (Şekil 18). Havlusunun üzerinde "Eğlenceli Değil" yazmıştır. Nara, dilini gösteren, yere tüküren, silahları savunan, kötü kızları resmederek Ukiyo-e resimlerini yeniden yorumlamıştır. Resminde yanında bıçak taşıyan ve ağzından kan damlayan kötü görümlü bir figür bulunmaktadır. Geçmişin mütevazı Ukiyo-e şaheserlerini tam anlamıyla yok etmesi, üzerine yazılar yazması açık bir yapı bozum olarak görülebilir (Clark, 2017, s. 60).



Şekil 18. Yoshitomo Nara, Bıçakla Kes, 1999 (Yüzen Dünya Serisinden) Baskı Resim.

Kaynak: <https://www.mutualart.com/Artwork/Slash-with-a-Knife-by-the-Floating-World/oF5B3AE7EEDoBDA4> (Erişim Tarihi: 22.12.2021)



Şekil 19. Katsushika Hokusai, Ani Bir Rüzgar, (Fuji Dağının 36 Manzarası Serisinden), 1830-32

Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/55735> (Erişim Tarihi: 05.12.2021)



Şekil 20. Jeff Wall, Ani Bir Rüzgar (Hokusai'den Sonra), Fotoğraf, 1993

Kaynak: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/wall-a-sudden-gust-of-wind-after-hokusai-t06951> (Erişim Tarihi: 04.12.2021)

Hokusai'nin 1830-32 yılları arasında Ani bir Rüzgar isimli resminde Fuji dağının eteklerinde ani kuvvetli bir rüzgar tarafından savrulan insanlar resmedilmiştir (Şekil 19). Resimde rüzgara karşı şapkalarını tutarak direnen insanlar ve etrafa savrularak uçuşan kağıtlar bulunmaktadır. Rüzgardan sallanmakta olan ağaçlar ve dökülen yapraklar yer almaktadır. Fuji dağının dingin görüntüsüyle öndeki rüzgarın etkisiyle oluşun hareket resimde tezat bir görünüm sunmuştur (Met Museum collection, 2002). Çağdaş sanatçı Jeff Wall (1946) Hokusai'nin Ani Rüzgar isimli resmini yeniden yorumlamıştır (Şekil 20). Ani Rüzgar (Hokusai'den sonra) ismini verdiği fotoğraf çalışmasında aynı Hokusai'nin resminde olduğu gibi figürler ve ağaçlar rüzgara karşı direnmektedirler. Kuvvetli rüzgarın etkisiyle kağıtlar ve yapraklar uçuşmaktadır. Jeff Wall bu fotoğrafı için Hokusai'nin resmettiği rüzgarlı hava koşullarına benzeyen Kanada'daki Vancouver'de beş ay boyunca çalışmıştır. Jeff Wall'un fotoğrafında Hokusai'nin resminde olduğu gibi

iki figür rüzgardan şapkalarının sıkı sıkı tutarlarken biri havaya uçmuş olan şapkasına yukarıya doğru bakmaktadır. En solda duran figürün Hokusai'nin resminde olduğu gibi atkısı yüzüne doğru savrulmuş ve yüzünü kapatmıştır. Dinamik ve hareketli bir kompozisyona sahiptir. Hokusai'nin resminde figürler sazlıklar arasındadır. Arkada da Fuji dağı bulunmaktadır. Jeff Wall'un fotoğrafında ise düz kahverengi tarlalar ve ortada bir su kanalı bulunuyor (Manchester, 2003). Grafiti sanatçısı Banksy'nin New York caddesindeki resminde bir köprü'nün üzerinde Japon geleneksel kıyafetleri içindeki kadınlar gölge görünümde resmedilmiştir (Şekil 21). Bu grafiti resminde köprü'nün altında gene Japonya'da yetişen bozai bitkisi yer alır. Banksy'nin bu resminde Edo dönemi sanatçısı Hokusai'nin Tsutayanın Üstündeki Akçaağaç Yaprakları adlı resmiyle benzerlikler görülür (Şekil 22). Hokusai'nin geleneksel görümlü Japon resmi Banksy'nin grafiti resmiyle birleşerek yeniden yorumlanmıştır. Banksy'nin Japon figürlerini siyah gölge görünümünde resmetme tarzı Afro-Amerikan sanatçı Kara Walker (1969)'ın çalışmasını hatırlatmaktadır (Şekil 23) (Vartanian, 2013).

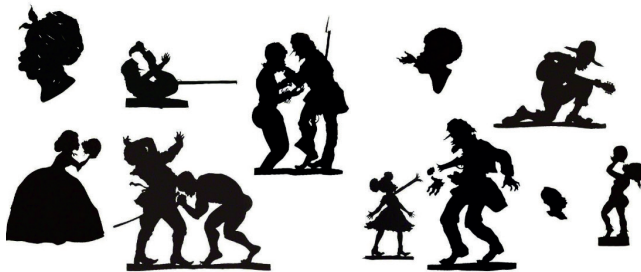


Şekil 21. Banksy, Grafiti, 2013

Kaynak: https://hyperallergic.com/88947/banksy-goes-japonaiserie-in-brooklyn/?fbclid=IwAR3PrYw47pvDjiGA1Xgkl9LLS_kZaz-mQqfyRwQbcw3MflzL2oOppu-87-J4,%20Banksy%20Brooklyn%27de%20Tribona%20Banksy%20Vandalize%27ye%20Japonca%20Gitti (Erişim Tarihi: 04.08.2020)



Şekil 22. Katsushika Hokusai, Maple Leaves On The Tsutaya, 1835 - 1836
Kaynak: <https://honoluluuseum.org/art/9011> (Erişim Tarihi: 24.10.2020)



Şekil 23. Kara Walker, Auntie Walker's Wall Sampler for Civilians, 2013

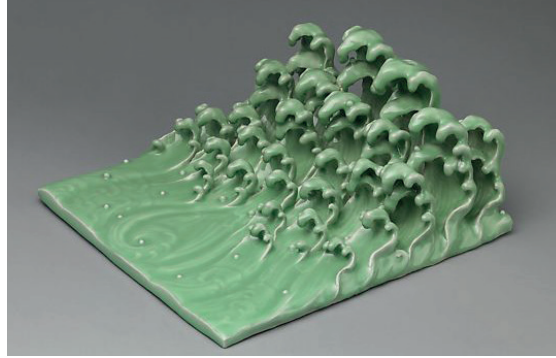
Kaynak: <http://jhadvisory.com/kara-walker-at-the-domino-sugar-factory/> (Erişim Tarihi: 04.08.2020)

Güney Londra'daki Camberwell Road ve Coldharbour Lane kavşağında, bir evin yan duvarında tersine boyanmış büyük dalga resmi, 1998'de Camberwell Sanat festivali sırasında bu evde yaşayan Dominic Swords ve arkadaşı tarafından yapılmıştır (Şekil 24). 2004 BBC televizyonu için yapılan Büyük Dalga resmi üzerine yapılan belgesel için röportajında; "Bu resim çok naif ve çok güçlü, doğadan yükselen her şeyi silip süpüren bir şey. O dalga buradaydı ve sonra gitti ..." (Clark, 2017, s. 56). Diyerek bahsedilmiştir.



Şekil 24. Dominic Swords, *The Great Wave* painted on a house in Camberwell, 1998.
Kaynak: <https://www.bbc.com/news/magazine-40830628> (Erişim Tarihi: 24.11.2020)

Çinli Sanatçı Ai Wei Wei (1957-), Japon sanatçı Hokusai'nin Kanagawa'da Büyük Dalga resmini bir seladon sır ile kaplayarak seramik ile yeniden yorumlamıştır (Şekil 25). Çinli ressam Ma Yuan(1160-1225)'in dalgaların tasvirinden ve Katsushika Hokusai'nin "Kanagawa'da Büyük Dalga isimli ünlü Japon tahta baskıdan esinlenmiştir. Gövdesi seladon sır ile kaplı bu eser, Çin'in porselen üretim merkezi Jiangxi Eyaletindeki Jingdezhen'deki ustaların yardımıyla oluşmuştur (Met Museum Collection, 2005).



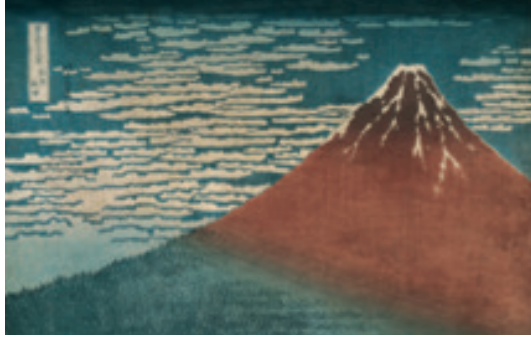
Şekil 25. Ai Weiwei, *The Wave*, Sırlı Seramik, 2005
Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/77470> (Erişim Tarihi: 03.05.2021)

Shiriagari Kotobuki (1958-), Hokusai'nin Fuji yanardağı seri resimlerinden birine ufak müdahaleler ile değiştirerek izleyiciyi şaşırtmakta, esprili bir görüntü ortaya çıkararak bu eseri yeniden yorumlamıştır (Şekil 26-27). Orijinal resim ile karşılaştırıldığında resmin anlaşılabilirliği ve etkisi artmaktadır. Hokusai'yi saygın bir şekilde yeniden yorumlayan Shiriagari Kotobuki; resimlerinde mizah içeren dokunuşlarıyla ilişkilendirdiği yaşamın bir teyidi ve yaratıcılığı arttırmanın temel bir aracı olduğu görüşünü vurgulamaktadır (The National Art Center Tokyo, 2020).



Şekil 26. Shiriagari Kotobuki, *Shaving to Become Even More Handsome from the series Nearly 36 Somewhat Ridiculous Views, 2017*

Kaynak: https://www.nact.jp/exhibition_special/2020/kotengendai2020/img/jrguide_en.pdf (Erişim Tarihi: 20.08.2020)



Şekil 27. Katsushika Hokusai, *Fine Wind, Clear Morning from the series Thirty-six views of Mount Fuji, 1830-32*

Kaynak: https://www.nact.jp/exhibition_special/2020/kotengendai2020/img/jrguide_en.pdf (Erişim Tarihi: 20.08.2020)



Şekil 28. Shiriagari Kotobuki, *Fuji'nin neredeyse otuz altı görüntüsü biraz komik, Shiriagari Kotobuki Sumida Hokusai Müzesi Koleksiyonu, 2021*

Kaynak: <https://artexhibition.jp/topics/news/20210423-AEJ402496/> (Erişim Tarihi: 25.11.2021)

Kotobuki Shiriagari, Hokusai'nin aynı resmine absürt ve espirili yorumlarını kattığı bir diğer çalışmasında Fuji dağını deniz altında bir görünüm oluşturarak resmetmiştir (Şekil 28). Çeşitli balıkları, deniz hayvanlarını, deniz yosunlarını eklediği çalışmasında Kotobuki, resmi mavi renkte resmetmiştir (Tokyo Web Editors, 2021).



Şekil 29. Hokusai, *Balıkçının Karısının Rüyası, Kağıt üzerine Gravür, 1814*

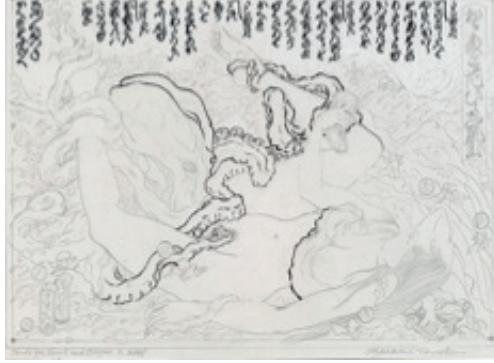
Kaynak: https://www.theartstory.org/artist/hokusai-katsushika/#pnt_1 (Erişim Tarihi: 29.11.2021)

Katsushika Hokusai'nin 1814 yılında yaptığı Balıkçının Karısının Rüyası isimli baskı resminde uzanmış bir kadın figürü ve dev bir ahtapot vücudunu sararken resmedilmiştir (Şekil 29). Japonya'da Edo dönemi sanatçıları tarafından popüler olan Shunga olarak bilinen erotik tarzdaki Japon baskı resimlerinin bir örneğidir. Hokusai'nin Balıkçının Karısının Rüyası isimli baskı resmi Japon resminin Shunga tarzındaki en iyi bilinen resimlerinden olmuştur. (Katsushika Hokusai-Progression Of Art The Dream Of The Fisherman's Wife, The Art Of Story, b.t., para. 1-10).



Şekil 30. Masami Teraoka, Sarah ve Ahtapot/Yedinci Cennet, Kağıt üzerine Gravür, 2001

Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/masami-teraoka-sarah-and-octopus-slash-seventh-heaven>(Erişim Tarihi: 30.11.2021)



Şekil 31. Masami Teraoka, Sarah ve Ahtapot Çalışması, Kağıt üzerine suluboya ve kurşun kalem, 2001

Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/masami-teraoka-study-for-sarah-and-octopus>(Erişim Tarihi: 30.11.2021)

Amerikalı çağdaş sanatçı Masami Teraoka (1936) resimlerinde Japonların Ukiyo-e baskı resimlerini ve Shunga tarzındaki erotik resimlerini, Amerikan Pop tarzındaki resimleriyle birleştirerek, çağdaş bir yorum getiriyor (Artsy Editors, 1982). Resimleri iki farklı kültürün duygusunu izleyiciye yansıtmıştır. Resimlerinde objeler, figürler, figürlerin aksesuarları gibi kullandığı elemanlar hem yaşadığı çağı hemde hayran olduğu geçmiş Japon sanatını simgeler. Katsushika Hokusai'nin Shunga tarzındaki Balıkçının Karısının Rüyası isimli eserinde Teraoka, Hokusai'nin resmindeki gibi uzanmış kadın figürlü ahtapotu ters yönde resmetmiş, fonda da Japon yazıları kullanmıştır. Uzanmış figürün ve ahtapotun altında Hokusai'nin dalgalarına benzeyen küçük dalga formları bulunur. (Şekil 30-31). Avustralyalı sanatçı Lin Onus (1948-1996)'un 1992 yapımı guaj çalışması şakacı ve ilginç başlığıyla dikkat çeker; Şu Anda Michael ve Ben Pub'a Doğru Kayıyoruz (Şekil 32). İskoç ve Aborjin kökenli sanatçı Onus, resminde kullandığı dingo olarak adlandırdığı köpek karakterini totem yani kutsal olarak kabul etmiştir. Burada arkadaşı sanatçı Michael Eather'i temsil eden bir tür balık türü olan vatozun üzerinde sörf yaparken resmetmiştir. Resimde meşhur büyük dalganın üstünde Dingo ve Vatoz tropik gökyüzüne doğru sörf yapmaktadırlar (Clark, 2017, s. 59).



Şekil 32. Lin Onus, Şu anda, Michael ve ben pub'a doğru kayıyoruz, Tahta baskı, 1992

Kaynak: <https://www.abc.net.au/news/2017-07-25/stingray-6/8729356?nw=0> (Erişim Tarihi: 29.08.2020)



Şekil 33. Muhamed Kafedzic, Başyapıt, Tual Üzerine Akrilik, 2014

Kaynak: <https://heiu.uni-heidelberg.de/journals/index.php/transcultural/article/view/23706/17427?fbclid=IwAR1hMvkCxocUDLJr-mZ69xAxlule4R-cOUm5oaZlVD1ZsYJ3R5ol-qA1mMc> (Erişim Tarihi: 05.12.2020)

Bosna Hersek doğumlu sanatçı Muhamed Kafedzic (1977-) de sanat tarihinden ve Japon sanatından oldukça etkilenmiştir. Muhamed Kafedzic, eserlerinde pop sanatı ile geleneksel Japon Ukiyo-e baskı resimlerini birleştirerek yeniden yorumlamıştır. Pop sanatının en önemli temsilcilerinden Roy Lichtenstein'in sanatsal yaklaşımı ve tekniklerinden etkilenmiştir. Başyapıt isimli resimde Muhamed, usta sanatçı Hokusai'yi ve yanındaki kadın figürü çizgi roman tarzında resmetmiştir (Şekil 33). Resminde Ukiyo-e baskı resmindeki geleneksel figürler yer almakta ve aynı zamanda Pop bir üslupla resmedilmiştir. Yeniden uyarladığı resimlerinde kültürlerarası bir kaynaşma söz konusudur (Tunic, 2017, s. 259-283).

6. SONUÇ

Geçmiş sanat eserlerini yeniden yorumlayan sanatçılar, eskinin içinde yeni bulmaktadırlar. Ortaya çıkan eser, yeniden yorumlayan sanatçının üslubuyla bütünleşir. Yeni bir söz ortaya konulması ve eski görünümünden izleri barındırmasıyla eser, geçmiş ve günceli birarada içererek çift kimliğe sahip olmaktadır. Sanatçı, kendi kültürünü ve yaşadığı dönemin sanat anlayışını eserinde birleştirerek yeni bir ifade biçimini ortaya koymaktadır. Japonya'nın uzun yıllar içine kapanık bir ülke olarak yaşaması neyle Japon sanatı ve kültürü diğer ülkeler tarafından bilinmemekteydi. Japonya 1853'te ilk kez batı ülkelere ticaret için açıldığında Japon sanatı anlaşılmamış, dekoratif ve ucuz süsleme kağıdı olarak algılanılmıştır. Japon sanatçıları 1867 yılın-

da 4. Paris Dünya Sanat Fuarına eserleriyle katılmasıyla batı sanatının dikkatini çekmiş, Japon sanatına olan bakış açısını değiştirerek sanat çevrelerince kabul görmüştür. Batı resimlerine göre Japon resimlerinin kompozisyon düzenlemeleri birbirlerinden farklı olmuşlardır. Kendine özgü perspektif anlayışı hakim olmuştur. Sanatçılar, Japon sanatının hassas ve yalın ifade biçiminden ve renk anlayışından etkilenmişlerdir. Japon resimlerinin yeni bir ifade biçimi ve bakış açısı kazandırması açısından sanattaki etkileri önemli olmuştur. Japon sanatı karşısında etkilenen Empresyonizmin öncü ressamı, ilk kez yeniden yorumladıkları Japon sanatıyla Japonizm sanat akımının ortaya çıkmasına neden olmuşlardır. Empresyonist sanatçılar ile Japon Ukiyo-e sanatçıların çalışmaları incelendiğinde günlük yaşamdan sahnelerini resmetme biçimleri olarak izlenimci ve doğal tavırlarının benzerlik taşıdığı görülmektedir. Günümüz sanatındaki eserler incelendiğinde Japon sanatının ve özellikle Japon sanatçı Katsushika Hokusai'nin eserlerinin sanatçılar tarafından yeniden uyarlanması devam ettiği görülmektedir. Sanattaki bu kültürlerarası etkileşim güncelliğini korumaktadır. Katsushika Hokusai, Japon Ukiyo-e baskı ressamı arasında batı sanatında en çok yeniden yorumlanan sanatçılardan biri olmuştur. Japon sanatının usta ressamı Hokusai'nin çağdaş sanattaki yeniden yorumlanmış resimleri araştırılmış, sanatçıların yeniden yorumlama yaklaşımları incelenmiştir. Post empresyonist ressam Van Gogh'un kalın fırça darbeleriyle boyama tekniğini Japon resimlerinin hassas yaklaşımıyla birleştirmesi gibi, 20. yüzyıl sanatçıları da kendi sanatsal yaklaşımlarını japon sanatının karakteristik özellikleriyle birleştirerek yorumlamışlardır. Makalede eserlerinin yer aldığı çağdaş sanatçılardan örneğin; Nara Yoshitomo yapı bozum uygulayarak, Ai Wei Wei ise seramik tekniğinde, Ushio Shinohara pop tarzda, Banksy grafiti tekniğinde ve Ushio Shinohara eserine mizah katarak Japon sanatını yeniden yorumlamıştır. Yeniden yorumlanan eserler farklı sanat üsluplarının, dönemlerinin izlerinin ve farklı kültürel öğelerin birleşmesiyle tamamen yeni bir eser ortaya koymaktadır. Günümüzde bazı sanat çevreerince başka bir eserden esinlenme ve etkiler olsa da bu eğilim kolaycılık veya taklitçilik olarak karıştırılabilmektedir. Aksine başka bir eserden yeniden yorumlanarak özgün bir yapıt ortaya çıkmaktadır. Japon kültürüne ait olan Ukiyo-e baskı resimleri ilk olarak batıda paketleme kağıdı olarak kullanılan bir zanaat objesi olarak algılanmış daha sonra sanat olarak kabul görmüş olması da zanaat objelerine olan bakış açısının değişkenliğini de göstermektedir. Bu makale çağdaş sanatta yeniden yorumlanan yapıtların çokluğuna ve dünyadaki önemli sanat çevrelerce geçmişten günümüze özgün bir yapıt olarak kabul edildiğini vurgulamaktadır. Yeniden yorumlama konusu Japon sanatının yeniden yorumlanan yapıtları üzerinden araştırılarak örneklerle açıklanmıştır. "Japonizm Sanat Akımı'ndan Günümüze Batı Sanatında Japon Sanatının Yeniden Yorumlanması ve Katsushika Hokusai'nin Eserlerine Çağdaş Bir Bakış" konulu makale ile sanatta yeniden yorumlamanın tanımı önemli sanatçıların sanat eserleri üzerinden analiz yapılarak, bu türde yapılmış sanat eserlerinin algılanmasındaki eksiklikler açısından literatüre katkı sağlanması amaçlanmıştır.

KAYNAKÇA

Artsy Editors, (1982). Mc Donald's Hamburgers Invading Japan <https://www.artsy.net/artwork/masami-teraoka-mcdonalds-hamburgers-invading-japan-slash-chochin-me-2> adresinden 2021 yılında erişildi.

Artsy Editors, (2013). What is Shunga? <https://www.artsy.net/article/editorial-what-is-shunga> adresinden 2020 yılında erişildi.

Aydın, E. (2017). 19. ve 20. Yüzyıl Batı Resim Sanatında Yeniden yorumlamalar (Avrupa ve Uzak Doğu Etkileşimi). Balıkesir Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi Yayınlanmış, Balıkesir.

Azılıoğlu, K., ve Yılmaz, M. (2020). James Tissot'un Eserlerinde Japonizm Etkisi. *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, Cilt 3, Sayı 10, Sayfa 588.

Barrett, T. (2015). *Neden Bu Sanat? Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri*. İstanbul: Hayal Perest Yayınları.

Bird, M. (2020). *Sanatçı Mektupları*. İstanbul: Hayal Perest Yayınları.

Cheshire, L. (2019). *Sanatın Önemli Anları*. İstanbul: Hep Yayıncılık.

Clark, T. (2017). *Hokusai's Great Wave*. London: The British Museum Press.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (1997). İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Erdal, G., ve Yılmaz, M. (2018). James Abbott Mc Neill Whistler'in Eserlerinde Japonizm Etkisi. *İdil Dergisi*, Cilt 7, Sayı 41, Sayfa 26.

Erhat, A. (2017). *Theo'ya Mektuplar*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Fox, D. (2017). Japonisme-The Influence of Japanese Art On Western Artists. <https://david-charlesfox.com/japonisme-influence-japanese-art-western-artists/?fbclid=IwAR232nfQx5R-98LBWxVj5CBssB6bTRa3Em6DIWbDvc-3HosjlZ3WAQJejZyw> adresinden 2020 yılında erişildi.

Frigeri, F. (2019). *Pop Sanat*. İstanbul: Hep Yayıncılık.

Girgin, F. (2018). *Çağdaş Sanat ve Yeniden Üretim. Alıntı, Öykünme, Kolaj, Taklit*. İstanbul: Hayal Perest Yayınları.

Grzymkowsk, E. (2018). *Leonardo da Vinci'den Andy Warhol'a Sanat Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey*. İstanbul: Say Yayıncılık.

Heartney, E. (2011). *Sanat ve Bugün*. İstanbul: Akbank Yayınları.

Heni Leviathan, (2020). Damien Hirst. https://leviathan.heni.com/the-virtues/?fbclid=IwAR1T-bFaRt73bgSOcf3Wxvma1RcU_HyFtrI7GH8J2eHg8ZYdilPA6o6NFdWw adresinden 2021 yılında erişildi.

Katsushika Hokusai-Progression Of Art, b.t. https://www.theartstory.org/artist/hokusai-katsushika/#pnt_1 adresinden 2021 yılında erişildi.

Kınay, T. (2010). Resimlerarasılık Yöntemiyle Vincent Van Gogh'un Japon Estamplarını Yeniden Resmetmesi, Süleyman Demirel Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi Yayınlanmış, Isparta.

Kür, P. (2006). *Theo'ya Mektuplar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Manchester, E. (2003). A Sudden Gust of Wind (After Hokusai. <https://www.tate.org.uk/art/works/wall-a-sudden-gust-of-wind-after-hokusai-to6951> adresinden 2021 yılında erişildi.

Masami Teraoka, b.t. <https://www.artsy.net/artwork/masami-teraoka-study-for-sarah-and-octopus> adresinden 2021 yılda erişildi.

Master-Pieces in the Van Gogh Museum. (2011), Italy: Van Gogh Museum Enterprises B. V.

Met Museum collection, (2005) <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/77470> adresinden 2020 yılında erişildi.

Met Museum Collection, (2002). <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/55735> adresinden 2021 yılında erişildi.

Oddam, G. (2015). *This is Van Gogh*. London: Laurence King Publishing.

Paget, R. (2018). *Hokusai*. Slovakia: Taschen.

Robert, H. (2021). When Mc. Donald's Hamburgers Invade Japan. <https://pen-online.com/arts/when-mcdonalds-hamburgers-invade-japan/?scrolled=0> adresinden 2021 yılında erişildi.

Sözen, M., ve Tanyeli, U. (2014). Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul, Remzi Kitabevi.

Şahin, H, (2015). Japonizmin Empresyonist Sanat Akımı Üzerine Etkileri. *İdil Dergisi*, Cilt 4, Sayı 18, Sayfa 100.

The National Art Center Tokyo. (2020). Timeless Conversations 2020: Voices from Japanese Art of the Past and Present. <https://www.nact.jp/english/exhibitions/2020/kotengendai2020/> adresinden 2020 yılında erişildi.

Tokyo Web Editors, (2021). Kotobuki Shiriagari A playful arrangement of Hokusai's masterpieces Parody exhibition at Sumida Hokusai Museum. <https://www.tokyo-np.co.jp/article/108512> adresinden 2020 yılında erişildi.

Tresadern, M. (2017). When east inspired west: the extraordinary influence of Japanese art. https://artuk.org/discover/stories/when-east-inspired-west-the-extraordinary-influence-of-japanese-art?fbclid=IwAR1laOqyRAgGrVEOq4S6Qq7VqD1ZbkoJDwz3o_OCWIKivyv423AHT-4hgkhw adresinden 2020 yılında erişildi.

Tunalı, İ. (1989). *Estetik*. İstanbul: Remzi Kitapevi.

Tunic, S. (2017). Ukiyo-e between Pop Art and (Trans)cultural Appropriation: On the Art of Muhamed Kafedzic (Muha). *The Journal of Transcultural Studies*, Vol 8, No 1, Page 259-283.

Turani, A. (2000). Dünya Sanat Tarihi. İstanbul, Remzi Kitapevi.

Vartanian, (2013). Banksy Goes Japonaiserie in Brooklyn, Tribeca Banksy Vandalized. https://hyperallergic.com/88947/banksy-goes-japonaiserie-in-brooklyn/?fbclid=IwAR3PrYw47pv-DJiGA1XgkI9LLS_kZazmQqfyRwQbcw3MfIzL2OOppu-87-J4,%20Banksy%20Brooklyn%27de%20Tribona%20Banksy%20Vandalize%27ye%20Japonca%20Gitti adresinden 2020 yılında erişildi.

DÜZELTME METNİ

Temmuz 2021 sayımızda yayınlanan "Camaltı Resim Sanatına Güncel Yaklaşımlar" başlıklı yazının yazarı Emel Güray yazısının öz metninde bir düzeltme talep etmiştir. Düzeltilmiş metin aşağıdadır:

"Camaltı resim sanatı birçok toplumun kültürel tarihinde yer almış kısaca cam üzerine resim yapma tekniği olarak tanımlanan bir halk sanatıdır. Camaltı resim sanatının güncel örnekleri üzerine günümüzde çok fazla araştırma yapılmadığı ve var olan çalışmaların da genellikle bu sanatı belli bir noktaya kadar inceledikten sonra günümüzün sanatsal ifade şekilleriyle ilişkilendiremediği gözlemlenmiştir. Ayrıca geçmiş dönemlerde camaltı resminin muhafaza edilmesinde yaşanan sıkıntılar, tekniğin sürdürülmesinde ve aktarılmasında ciddi bir sorun olarak görülmüştür. Buna göre çalışmadan elde edilecek sonuçlar hem camaltı resim sanatının daha çok kitleye ulaşarak tanıtılmasını hem de güncel önerilerin bu sanatı hangi noktalara taşıyabileceğini gösterebilmeyi amaçlamaktadır.

Çalışmanın odak noktası olan camaltı resminin güncel sanat uygulamaları dahilinde değerlendirilmesi özellikle modernizmin ilk yarısından itibaren batılı çağdaş sanatçıların bu tekniğe ilgi duymaya başlaması ile olmuştur. Buna göre, Wassily Kandinsky, Pablo Picasso, Marcel Duchamp ve Jackson Pollock gibi 20. yy sanatçıları ile güncel uygulamalar bağlamında Dustin Yellin, Xia Xiaowan ve Thomas Medicus, ülkemizden ise Neveser Aksoy, Yücel Dönmez ve Mevlüt Akyıldız gibi sanatçıların çalışmaları incelenecektir.

Çalışma süresince konu ile ilgili literatür taraması yapılmış ve ulaşılan basılı kaynaklar ile özellikle eser görsellerine ulaşma ve yorumlama konusunda İnternet kaynaklarından yararlanılmıştır. Camaltı resim konusu çalışma sahibi olarak kişisel üretimlerle de desteklenmek istenmiştir. Böylelikle kişisel olarak tekniği deneyimledikten sonra yorumlama noktasına varılarak daha verimli sonuçlara ulaşılabileceği ön görülmektedir."

AKDENİZ SANAT BİLİMSEL ETİK SÖZLEŞMESİ

Bilim etiği; bilimsel araştırma üretme, araştırma sonuçlarını yayma ve bilimsel değerlendirme süreçlerini kapsar.

I. Yazarlar için:

Akdeniz Sanat Dergisine gönderilecek makalelerin yazarları, aşağıdaki maddeleri kabul ettiklerini, bu ilke ve süreçlere uyacaklarını makaleyi göndermekle beyan etmiş sayılırlar.

1. Bilimsel araştırmanın yapılmasında yeterli birikim ve donanıma sahip yazarların açık, dürüstlük, şeffaflık ilkelerine bağlı, ilgili alanda (konuda) araştırma yapmış ya da yapmakta olanlara saygılı olmaları beklenir.

2. Tüm makaleler, özgün bir konu (sorun) ile ilgili; bilimsel bir metodolojiye dayalı ve araştırma etiğine uygun olmalıdır. Bu bağlamda;

- Yanlış (ya da yalan) veri beyanında bulunmak veya üretmekten,
- Başkasına ait veri ve bilgileri açık / kesin kaynak belirtmeden kullanmaktan,
- Kasıtlı olarak eksik ya da yanlış bilgi sunmaktan
- Plagiarizm / aşırımcılıktan (farklı kelimeler kullanarak veya cümleler kurarak değiştirip sunmak, bilgi ve düşünceleri, uygulamaları kendi fikriymiş gibi sunmak, bilinçaltı yanılsama aşırma biçimleridir) kesinlikle kaçınılmalıdır.

3. Yayının içeriğinin yansız olması, kişisel çıkarlar, kaygılar, politik görüşler ve inançların yayını etkilememesi, yayında yararlanılan bütün kaynakların atıf yapılarak belirtilmesi, yayındaki bilginin üretilmesinde, derlenmesinde, ölçülmesinde ve yayına hazırlanmasında payı olanların teşekkür edilerek anılmalıdır.

4. Nitelikli bir akademik yayının temel şartlarından biri de ilgili yayının kaynak(ça)larında (bibliyografyalarda) atıf(lar) almış, etki faktörü yüksek olan yayınlara öncelikli olarak yer vermektir. Akdeniz Sanat Dergisinde bu durum öne çıkan makale kabul sebepleri arasındadır.

5. Bir kongre veya toplantıda yayınlanan bir yayın özeti, yayının basılmak üzere sunulmasını engellemez. Ancak bu yayının toplantı veya kongrelerde sunulmuş olduğu o yayının basılmak üzere yapıldığı başvuruda mutlaka belirtilmelidir.

II. Yayıncı / editör / hakemler için:

1. Bağımsız ve tarafsız davranır,
2. Dürüst davranmak, doğruyu söylemek, gizlilik ilkesine riayet etmede hassasiyet gösterir,
3. Eşitlik ilkesine uygun hareket eder,
4. Ön yargılı davranmaz, tutarlı hareket eder, bilimsel değerlendirmelerde tanımlayıcı, net ve açık olur,
5. Kendine verilen değerlendirme süresine uyar; değerlendirme süreçlerinde sadece eleştiri yapmaz, yapıcı geri bildirim ve önerilerde bulunur,
6. Hakemlik görevlerini esinlenmeler, fikir hırsızlıkları yaparak kötüye kullanmaz; haksız çıkar sağlamaz,
7. Bilimsel gereklilikler dışında bir makalenin yayını engellemez ya da geciktirmez,
8. Hakem belirlemelerinde bilimsel gereklerin dışına çıkmaz, alanla ilgili çalışanların hakem olarak belirlenmesine özen gösterir,
9. Alanı dışındaki değerlendirme taleplerini reddeder.

Gün/Ay/Yıl tarihinde göndermiş olduğum "....." başlıklı makalemin daha önce herhangi bir yerde yayınlanmadığını veya başka bir dergide yayınlanmak için değerlendirme aşamasında olmadığını bildirir, yukarıda yazılan etik ilke ve kurallarını kabul ederim.

Ünvan, Ad-Soyad:

Kurum:

İmza:

AKDENİZ SANAT ÇEVİRİ ESERLER İÇİN BİLİMSEL ETİK SÖZLEŞMESİ

Bilim etiği; bilimsel araştırma üretme, araştırma sonuçlarını yayma ve bilimsel değerlendirme süreçlerini kapsar.

I. Yazarlar için:

Akdeniz Sanat Dergisine gönderilecek çeviri metinlerin yazarları, aşağıdaki maddeleri kabul ettiklerini, bu ilke ve süreçlere uyacaklarını çeviri metnini göndermekle beyan etmiş sayılırlar.

1. Çeviri metin alanında önemli katkı yapmış veya yapma potansiyeli bulunan, özgün, bilimsel ve sanatsal araştırma yöntemlerini doğru bir biçimde uygulayan bir yayımın çeviri için esas alınan diline ve metnine sadık kalınarak yapılmıştır.

2. Yayımlanması için gönderilen çeviri metin çevirisi yapılan orijinal yayım ile Akdeniz Sanat Dergisi editörleri veya görevlendirilecek bir çeviri hakemi ve/veya redaktör tarafından konunun uygunluğu ve çevirinin doğruluğu ve akıcılığı ölçütleri esas alınarak değerlendirilir. Yapılacak değerlendirme sonucuna göre çeviri kabul edilebilir, düzeltme istenebilir veya reddedilebilir.

3. Çevirmen gerek orijinal metnin çevirisinde, gerek çeviri metne düştüğü çevirmenin notlarında gerekse çeviri metin ile ilgili verdiği her türlü bilgiye ilişkin olarak,

- Yanlış (ya da yalan) veri beyanında bulunmak veya üretmekten,
- Başkasına ait veri ve bilgileri açık / kesin kaynak belirtmeden kullanmaktan,
- Kasıtlı olarak eksik ya da yanlış bilgi sunmaktan
- Plagiarizm / aşırı macılıktan (farklı kelimeler kullanarak veya cümleler kurarak değiştirip sunmak, bilgi ve düşünceleri, uygulamaları kendi fikriymiş gibi sunmak vb.) kesinlikle kaçınılmalıdır.

II. Yayıncı / editör / redaktör / hakemler için:

1. Bağımsız ve tarafsız davranır,
2. Dürüst davranmak, doğruyu söylemek, gizlilik ilkesine riayet etmede hassasiyet gösterir,
3. Eşitlik ilkesine uygun hareket eder,
4. Ön yargılı davranmaz, tutarlı hareket eder, bilimsel değerlendirmelerde tanımlayıcı, net ve açık olur,
5. Kendine verilen değerlendirme süresine uyar; değerlendirme süreçlerinde sadece eleştiri yapmaz, yapıcı geri bildirim ve önerilerde bulunur,
6. Hakemlik görevlerini esinlenmeler, fikir hırsızlıkları yaparak kötüye kullanmaz; haksız çıkar sağlamaz,
7. Bilimsel gereklilikler dışında bir makalenin yayını engelleyemez ya da geciktirmez
8. Hakem belirlemelerinde bilimsel gereklerin dışına çıkmaz, alanla ilgili çalışanların hakem olarak belirlenmesine özen gösterir,
9. Alanı dışındaki değerlendirme taleplerini reddeder.

..... tarihinde göndermiş olduğum "....." başlıklı çeviri metnimin yazardan gerekli izin alınarak yapıldığını, daha önce herhangi bir yerde yayımlanmadığını veya başka bir dergide yayımlanmak için değerlendirme aşamasında olmadığını bildirir, yukarıda yazılan etik ilke ve kurallarını kabul ederim.

Ünvan, Ad-Soyad:

Kurum:

İmza:

AKDENİZ SANAT KİTAP ÖZETLERİ (BOOK REVIEW) İÇİN BİLİMSEL ETİK SÖZLEŞMESİ

Bilim etiği; bilimsel araştırma üretme, araştırma sonuçlarını yayma ve bilimsel değerlendirme süreçlerini kapsar.

I. Yazarlar için:

Akdeniz Sanat Dergisine gönderilecek kitap özetlerinin yazarları, aşağıdaki maddeleri kabul ettiklerini, bu ilke ve süreçlere uyacaklarını kitap özetlerini göndermekle beyan etmiş sayılırlar.

1. Özeti yapılan yayım alanında önemli katkı yapmış veya yapma potansiyeli bulunan, özgün, bilimsel ve sanatsal araştırma yöntemlerini doğru bir biçimde uygulayan eser olmalıdır.
2. Yayınlanması için gönderilen özet metin Akdeniz Sanat Dergisi editörleri veya görevlendirilecek bir hakem tarafından konunun uygunluğu ve özet metnin doğruluğu ve akıcılığı ölçütleri esas alınarak değerlendirilir. Yapılacak değerlendirme sonucuna göre özet kabul edilebilir, düzeltme istenebilir veya reddedilebilir.
3. Yazar özet metin ile ilgili verdiği her türlü bilgiye ilişkin olarak,
 - Yanlış (ya da yalan) veri beyanında bulunmak veya üretmekten,
 - Başkasına ait veri ve bilgileri açık / kesin kaynak belirtmeden kullanmaktan,
 - Kasıtlı olarak eksik ya da yanlış bilgi sunmaktan
 - Plagiarizm / aşırı macılıktan (farklı kelimeler kullanarak veya cümleler kurarak değiştirip sunmak, bilgi ve düşünceleri, uygulamaları kendi fikriymiş gibi sunmak vb.) kesinlikle kaçınır.

II. Yayıncı / editör / redaktör / hakemler için:

1. Bağımsız ve tarafsız davranır,
2. Dürüst davranmak, doğruyu söylemek, gizlilik ilkesine riayet etmede hassasiyet gösterir,
3. Eşitlik ilkesine uygun hareket eder,
4. Ön yargılı davranmaz, tutarlı hareket eder, bilimsel değerlendirmelerde tanımlayıcı, net ve açık olur,
5. Kendine verilen değerlendirme süresine uyar; değerlendirme süreçlerinde sadece eleştiri yapmaz, yapıcı geri bildirim ve önerilerde bulunur,
6. Hakemlik görevlerini esinlenmeler, fikir hırsızlıkları yaparak kötüye kullanmaz; haksız çıkar sağlamaz,
7. Bilimsel gereklilikler dışında bir makalenin yayını engelleyemez ya da geciktirmez
8. Hakem belirlemelerinde bilimsel gereklerin dışına çıkmaz, alanla ilgili çalışanların hakem olarak belirlenmesine özen gösterir,
9. Alanı dışındaki değerlendirme taleplerini reddeder.

..... tarihinde göndermiş olduğum "....." başlıklı kitap özetimin, bilimsel etik ilkelerine uygun olarak hazırlandığını, daha önce herhangi bir yerde yayınlanmadığını veya başka bir dergide yayınlanmak için değerlendirme aşamasında olmadığını bildirir, yukarıda yazılan etik ilke ve kurallarını kabul ederim.

Unvan, Ad-Soyad:

Kurum:

İmza:

AKDENİZ SANAT YAYIN İLKELERİ VE YAZIM KURALLARI

BİRİNCİ BÖLÜM

Amaç, Kapsam, İçerik ve Tanımlar

Tanımlar

Dergi: Akdeniz Üniversitesi Akdeniz Sanat Dergisi'ni,

İmtiyaz Sahibi: Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi adına Fakülte Dekanını,

Yayın Kurulu: Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığı tarafından belirlenen, güzel sanatlar alanında görev yapan, alanında bilimsel çalışmalarıyla öne çıkan ve dergide görev alan öğretim üyelerini ve tüm bölümler tarafından görevlendirilmiş öğretim üyelerini,

Danışma Kurulu: Alanında uzmanlaşmış, yayın kurulu tarafından en az beş farklı üniversiteden seçilmiş öğretim üyelerini,

Hakem Kurulu: Alanında uzmanlaşmış, dr. ve sanatta yeterlilik unvanına sahip öğretim elemanları,

Editör: Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığı tarafından görevlendirecek öğretim üyesi ve/veya öğretim üyelerini,

Editör Yardımcısı: Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığı tarafından görevlendirecek öğretim üyesi ve/veya öğretim elemanlarını,

Sekretarya: Editör tarafından belirlenen öğretim elemanlarını ifade etmektedir.

Amaç ve Kapsam:

1. Amaç, Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde yer alacak olan Akdeniz Sanat Dergisi'nin yayınına ilişkin esasları düzenlemektir.
2. Derginin amacı güzel sanatlar bünyesindeki farklı disiplinlerden ortak bir akademik platform oluşturmaktır.
3. Dergide, sanat konusu ile bağlantılı sosyal ve beşeri, bilim ve sanat araştırmaları alanındaki bilimsel yazılar yayımlanır.
4. Dergi, yılda iki kez (Ocak ve Temmuz aylarında) yayımlanır. (2018 yılından itibaren)
5. Dergi ulusal hakemli bir dergidir. Ulakbim TR-Dizin için süreç devam etmektedir.

İçerik:

1. Dergiye gönderilen yazılar; alana özgü araştırma, kuram, yöntem ve modeller kullanılarak hazırlanmış, alana katkı sağlayabilme niteliğine sahip olmalıdır.
2. Dergide, bir kavramın ya da teoremin tartışıldığı, eleştirildiği ya da açıklandığı türden orijinal araştırma ve derleme makalelere yer verilebilir.
3. Makale, derginin yayım esaslarına uygun yazım ilkeleri ve formatında olmalıdır.
4. Dergiye makale gönderen yazar, derginin etik ilkelerini kabul etmiş sayılmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

Görevler

Derginin işleyişini sağlayan kurullar:

1. Yayın Kurulu'nun Görevleri:

- Yayın Kurulu gerektiğinde toplanır. (pandemi süresince geçerli)
- Yayın Kurulu, dergiye gönderilen yazıları, biçim ve alana uygunluğu açısından inceler.
- Hakem değerlendirmelerine göre, makalenin yayınlanıp yayımlanmayacağına karar verir.
- Özel sayı çıkarılmasına salt çoğunlukla karar verir.

2. Hakem Kurulu'nun Görevleri:

- Hakemler, gönderilen yazıların derginin yayım ve yayım ilkelerine uygunluğuna bakar; yöntem, içerik ve özgünlük açısından inceleyerek, yayına uygun olup olmadığına karar verir.
- Dergi ekibi tarafından gönderilen Makale Değerlendirme Formu'nu doldurmakla mükelleftir.
- Makalelerin konusuna göre hakem kurulu her sayıda değişiklik gösterebilir.

3. Editör ve Editör Yardımcısı'nın Görevleri:

- Editör, Yayın Kurulu üyeleri arasındaki koordinasyonu sağlar.
- Gerektiğinde editör Yayın Kurulu'nun görevlerini yürütür (pandemi süresince geçerli). Bu durumda imtiyaz sahibinin onayını alır.
- Akademik camiada yazının uzmanlarını (tezler, yayınlar ve uzmanlık sahasını esas alarak) tespit eder.
- Editör, dergiye gelen makalelerin alanına uygun hakemlere gönderilmesini sağlar.
- Hakemden kabul alan makalelerin yayım sıralamasını yapar.
- Editör, göreviyle ilgili editör yardımcısı ile koordineli çalışır.
- Gerekli görüldüğünde Yayın Kurulu'nu toplantıya çağırır.

4. Sekreteryaya:

- Teknik konularda ve yazıların takibinde editöre yardımcı olur.
- Dergiye gönderilen yazıların biçimsel düzeltmelerini yapar ve dergiyi basıma hazır hale getirir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Yayın Politikası - Değerlendirme

1. Dergi Yayın Kurulu veya editör tarafından biçim ve alanlar açısından uygun bulunan yazılar değerlendirme yapılması için konunun uzmanı iki hakeme gönderilir. Hakem değerlendirmelerinin ikisi de olumlu ise çalışma yayına kabul edilir. Biri olumlu, diğeri olumsuz ise makale alandan başka bir hakeme gönderilir. Yayınlanması için düzeltilmesine karar verilen yazıların, yazarları tarafından en geç (e-posta ve sair yollarla) 15 gün içerisinde teslim edilmesi gereklidir. Düzeltilmiş metin, Dergi Yayın Kurulu'nun veya Editör'ün gerek gördüğü durumlarda, değişiklikleri isteyen hakemlere tekrar gönderilir. Reddedilmeyen ancak yayım değerlendirme süreci sonuçlanmayan yazılar editör ve yazar onayıyla bir sonraki sayı için değerlendirilmeye alınabilir.

2. Gönderilen yazılar ilgili alanlardan iki uzmanının yazının yayınlanabileceğine dair onayından sonra, Yayın Kurulu'nun veya editör grubunun son kararı ile yayımlanır. Yazarlar, hakem, Yayın Kurulu ve editörün eleştirisi, değerlendirme ve düzeltmelerini dikkate almak durumundadırlar. Katılmadığı hususlar olması durumunda, yazar bunları gerekçeleri ile ayrı bir sayfada bildirme hakkına sahiptir.

3. Hakem oluru alan makaleler, Editör tarafından derginin konu içeriği esas olmak üzere, sıraya konularak yayınlanır.

4. Kabul edilmeyen makalelerin yazarlarına DergiPark sistemi üzerinden, e-posta ve sair yollarla bilgi verilir.

5. Dergiye gönderilen yazılar editör değerlendirme sürecinden önce sekreteryaya tarafından yazım kuralları, içerik açısından uygunluk ve intihal programlarından (iThenticate vb.) alınan raporlar temel alınarak değerlendirilir. Referanslar hariç %15'in üzerinde benzerlik oranı çıkan makaleler değerlendirme aşamasına geçmeden doğrudan reddedilir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Yazım ve Yayın Kuralları

1. Dergi, "Ulusal Hakemli Dergi" statüsüne uygun, Ocak ve Temmuz aylarında olmak üzere yılda iki sayı olarak yayımlanmaktadır. Gerekli hallerde Yayın Kurulu'nun salt çoğunluğuyla Özel Sayı olarak da yayınlanabilir.

2. Dergiye gönderilen makaleler daha önce başka bir yerde yayımlanmamış ya da yayımlanmak üzere gönderilmemiş olmalıdır.

3. Dergiye yayınlanmak için gönderilen yazılar makaleler ve makale dışı yazılar olarak ikiye ayrılır:

3.1. Makaleler:

a. Orijinal çalışma: Bilim ve sanatsal araştırmalara katkıda bulunan, daha önceki tezleri çürüten veya yeni bir bakış açısı getiren, yeni belgeler ortaya koyan çalışma,

b. Derleme: Tartışmalı veya muğlak halde olan bir konuda, ilgili literatürü gözden geçirerek bir sonuca bağlayan çalışma,

3.2. Makale-dışı Yazılar:

a. Editöre Mektup: Akdeniz Sanat Dergisi'nde daha önce yayınlanmış yazılara ilişkin yorum, eleştiri ve düzeltmeleri içeren çalışma,

b. Değerlendirme Yazıları: Sergi, proje tanıtım yazıları, film eleştirileri, toplantı/festival değerlendirmeleri ve ilgili alanlarda yayınlanan kitaplara ait bilimsel formatta hazırlanmış değerlendirme yazıları,

c. Çeviri Makaleleri: İlgili alanlara önemli katkısı olduğu düşünülen Editör'ün ya da Yayın Kurulu'nun belirlediği ya da seçtiği özgün makalelerin Türkçe çevirileri,

d. Söyleşi Yazıları: Alanlarında akademik ve sanatsal açıdan öne çıkmış kişilerle gerçekleştirilecek söyleşiler de derginin yayın kapsamı içerisindedir.

4. Dergide yayımlanan yazıların, telif hakkı dergiye aittir. Yazar, dergide yayımlanmasına onay verilen yazısının her türlü telif hakkını Akdeniz Sanat Dergisi'ne devretmiş olduğunu kabul eder.

5. Yazardan düzeltme istenmesi durumunda, düzeltinin en geç 15 gün içinde yapılarak, dergiye DergiPark (dergipark.gov.tr) üzerinden ulaştırılması gerekmektedir. Editör gerekli gördüğü durumlarda bu süreyi kısıtlı olarak uzatabilir.

6. Yazar(lar) unvanlarını, görev yaptıkları kurumları, haberleşme adresleri, ORCID numaraları ile telefon numaralarını ve elektronik posta adreslerini mutlaka bildirmelidir. Bu bilgiler, hakeme gönderilmeyecektir.

7. Yayınlanacak makalelerde esasa ilişkin olmayan düzeltmeler sekreteryaya tarafından yapılabilir.

Yazım Kurallarına İlişkin Esaslar:

Dergide yer alacak makaleler, aşağıdaki maddelerde yer alan kuralları taşıyor olmalıdır:

1. Dergide, derginin içeriğiyle ilgili özgün ve bilimsel nitelik taşıyan tüm makalelere, hakem kurulunun değerlendirmeleri neticesinde yer verilmektedir. Çalışma, Yazım Kuralları'na uymadığı takdirde, düzeltilmek üzere yazarı geri gönderilecektir. Makaleler yazar tarafından düzeltildikten sonra hakem değerlendirme sürecine girecektir. Dilbilgisi ve anlatım yönünden yüksek oranda hata içeren makaleler değerlendirilmeye alınmayacaktır.

2. Yazım dili Türkçe ve İngilizcedir. Yazım ve noktalamasında ve kısaltmalarda Türk Dil Kurumu İmla Kılavuzu'nun en son baskısı esas alınır. Gönderilen yazılar dil ve anlatım açısından bilimsel ölçütlere uygun, açık ve anlaşılır olmalıdır.

3. Yazılar; Word programında A4 boyutunda, Times New Roman yazı karakteriyle 12 punto, 1,5 satır aralıklı olarak ve iki yana yaslanmış biçimde (blok) yazılmalıdır. Sayfa kenar boşlukları; sağ kenar 2.5, sol kenar 2.5, üst kenar 4, alt kenar 3 cm olacak şekilde ayarlanmalıdır. Sayfa numaraları sağ alt köşeye 10 punto olarak yazılmalıdır. Her paragraf, soldan 1 cm içeriden (satır başından) başlamalıdır. Yayınlanmak üzere gönderilen yazılar, öz ve kaynakça hariç yaklaşık 8.500 kelimedenden fazla olmamalıdır.

4. Başlığın tamamı büyük harflerle Times New Roman yazı karakteri ile 12 punto olmalıdır. Makalenin ana bölümlerinde yazı karakteri; Öz/Abstract Times New Roman (11 punto), ana metin Times New Roman (12 punto) yazılmalıdır.

5. Belgenin ilk sayfasında başlık, yazar adı (sağ köşeye, italik koyu, 11 punto), yazarın unvanı, görev yeri, ORCID numaraları ve elektronik posta adresi (dipnotta (*) işareti ile 10 punto), metnin Türkçe özeti (max. 250 kelime) ve anahtar kelimeler (5 adet) bulunmalıdır. Eklenen her anahtar sözcüğün ilk harfi büyük yazılmalıdır. Özet yerine Öz ifadesi kullanılmalıdır. Özde, denklem, atıf, standart dışı kısaltmalar, vb. yer almamalıdır. Makalenin İngilizce özetinde (abstract) başlık, anahtar kelime ve yazarın künyesi mutlaka bulunmalıdır. Ayrıca ilk sayfada, varsa çalışmayı destekleyen kurum/kuruluşlar, yazı başka herhangi bir yerde (konferans, sempozyum vb.) özet bildiri olarak sunulmuş ise bu bilgi ilk sayfada dipnot (**) verilerek belirtilmelidir. Diğer açıklamalar için yapılan dipnotlar metin içinde verilmelidir.

6. Belgenin ikinci sayfasında ilk sayfada yer alan tüm bilgilerin İngilizce çevirileri olmalıdır. Yazım dili İngilizce olan metinlerde Türkçe öz yazımı zorunlu değildir.

7. Makalede kullanılan bölüm başlıkları ve alt başlıklar 12 punto ile yalnızca ilk harfleri büyük olacak şekilde, koyu (bold) karakterlerle, numaralandırılarak yazılmalıdır.

8. Dipnotlar, rakam(1) simgesi ile otomatik numaralandırma verilerek, tek satır aralığında, 9 punto ile yazılmalıdır. Dipnotlara yalnızca ana metni bağlayıcı zorunlu açıklamalar için başvurulmalıdır.

9. Makaleler, bilgisayar ortamında "Word for Windows"un değişik sürümlerinde (.doc uzantısı olarak) Dergi Park'tan gönderilmelidir.

Metin İçinde Referans ve Göndermelerin Yazımına İlişkin Esaslar:

1. Dergiye gönderilen tüm yazılan metin içi referansları APA (American Psychological Association) sistemine uygun olarak düzenlenmelidir. Makalelerde metin içi atıflarda ve metin sonunda kaynakça gösteriminde APA-6 Publication Manuel yayın ilkelerine göre yapılır.

Yazım kuralları için bakınız:

1. https://www.tk.org.tr/APA/apa_2.pdf
2. <https://www.apastyle.org>

2. Doğrudan yapılan uzun alıntılar (3 satırdan fazla); ayrı bir paragraf şeklinde ana metinden koparılarak, 11 punto ile soldan 2 cm içeride verilmelidir.

Kaynakça Yazımında Uyulacak Esaslar:

1. Metinde yer verilen her kaynağın (ilgili mevzuat dışında) mutlaka "Kaynakça"da yer alması gerekir. "Kaynakça"da yer verilen bir kaynağın da metin içinde gönderme bağlantılarının bulunması gerekir. Kaynağın metin içindeki bilgileri ile "Kaynakça"da yer alan bilgileri tutarlı olmalıdır. Verilen bilgilerin doğruluğundan yazar sorumludur. Atıfta bulunulan kaynağın tam kimliği verilecektir. Atıfta bulunulmamış eserler kaynakçada gösterilemez.

2. Kaynakça başlığı yeni bir sayfada, büyük harfle, ortalı, bold şekilde yazılmalıdır. Kaynaklar yazım alanının sol kenarından başlayarak yazılmalıdır. Kaynakça alfabetik sıraya göre düzenlenmelidir.

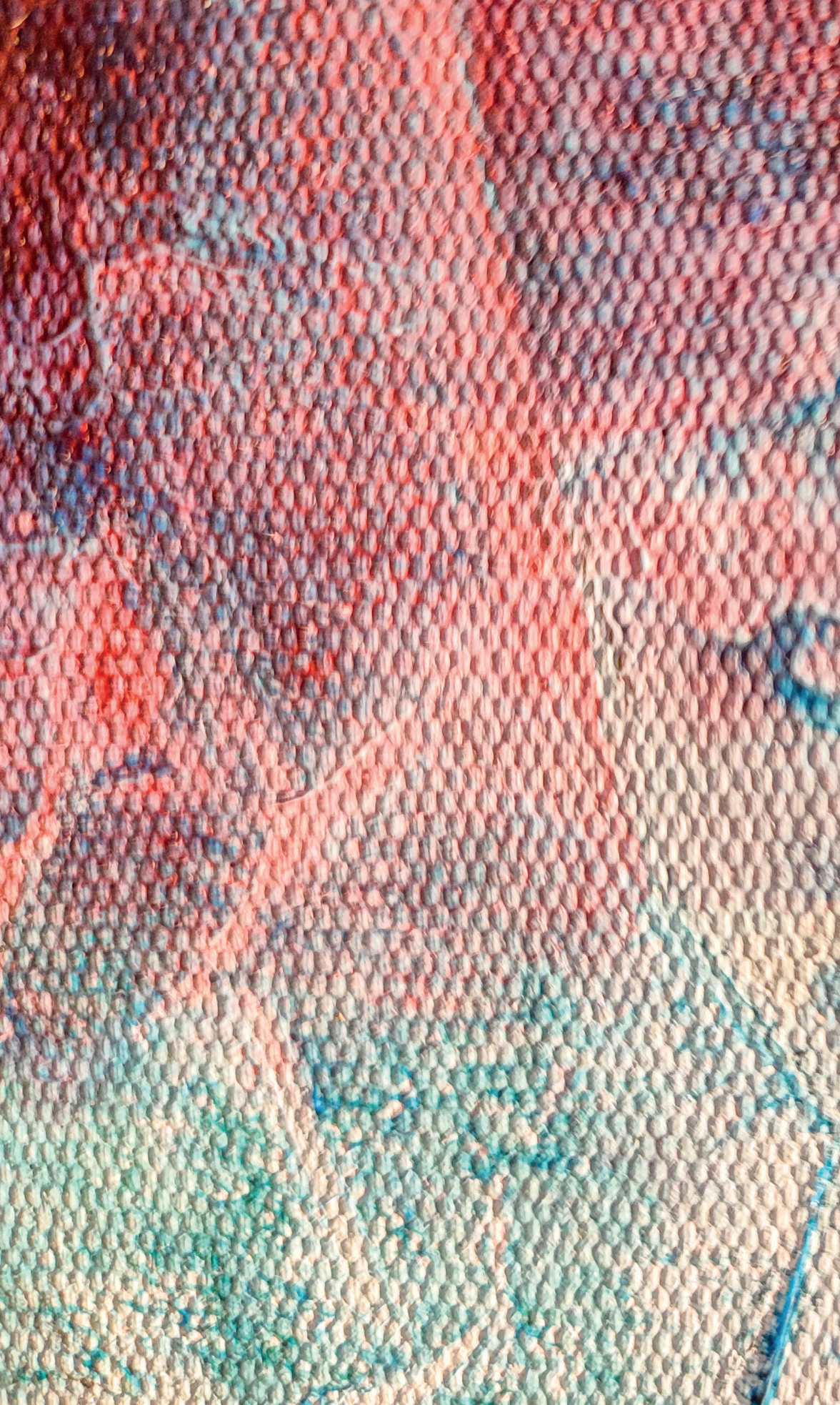
Belge, Tablo, Şekil ve Grafiklerin Kullanımında Uyulacak Esaslar:

1. Ekler (belgeler), yazımın sonunda verilecek ve altında belgenin içeriği hakkında kısa bir bilgi ile bilimsel kaynak gösterme ölçütlerine uygun bir şekilde kaynak yer alacaktır.

2. Diğer ekler (Tablo ve Şekil) normal yazı dışındaki göstergelerin çok olması durumunda tablo, şekil ve grafik için başlıklar; Ek Tablo: ve Ek Şekil: 7 gibi yazılmalı; ekler, kaynaklardan sonra verilmelidir.

3. Bu eklere metin içerisinde yapılan atıfların mutlaka Ek Tablo: 1 veya Ek Şekil: 7 şeklinde yapılmalıdır. Tablo ve şekil alıntı yapılmışsa, mutlaka kaynak belirtilmelidir.

4. Metin içinde kullanılan şekillerin alt bilgileri (sanatçının adı, eserin adı, tarihi, malzeme/teknik, ölçü, türü, video çalışması ise süresi, bulunduğu koleksiyon, müze vb.) eksiksiz bir biçimde 9 punto ile görsellerin hemen altında ortalı şekilde yazılmalıdır.



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ TARAFINDAN
OCAK VE TEMMUZ AYLARINDA YILDA İKİ KEZ YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGİ.