

# yedi

SAYI 29 | KIŞ 2023  
ISSUE | WINTER

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ | DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ | FACULTY OF FINE ARTS  
ISSN 1307-9840 | e-ISSN 2687-5357

SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE

ENGİN DOĞAN, KUŞLAR II | 2018





## EDİTÖR KURULU EDITORIAL BOARD

### Baş Editör *Editor-in Chief*

Leyla Ögüt, DEU

### Yardımcı Editörler *Vice Editors*

Elif Kurtuldu Dönmez, DEU  
Memet Ali Zeren, DEU

### Sanat Editörleri *Arts Editors*

Gökçen Ergür, DEU  
Neda İsmail Atar, DEU  
Mert Yavaşca, COMU

### Tasarım Editörü *Design Editors*

Işinsu Ersan Öztürk, DEU  
Pınar Çalışkan Güneş, DEU  
Betül Uslu Özkan, DEU

### Bilim Editörleri *Science Editors*

Zehra Cerrahoğlu, DEU  
Elif Tekin Gürgen, DEU  
Gözde Pelister, YASAR  
Hakan Aşkan, DEU

### Tasarım ve Baskı Editörü *Print and Design Editor*

Cansu Karaman Cengiz, DEU

### Grafik Tasarım Editörleri *Graphic Design*

*Editors*  
Nurgül Geçin Aksakal, DEU  
Sevda Kaçtı, DEU

### Yazım Editörleri *Copy Editors*

Ezgi Yakın, DEU  
Şeyma Güzelaydın Baysal, DEU  
Elif Merve Çakır, DEU  
Halil İbrahim Yıldırım, DEU  
Dorukhan Fırat Aktürk, DEU  
Özlem Demircan, DEU - MSGSU  
Şükran Duran, DEU  
Arzu Oto, DEU  
Elif Kurtuldu Dönmez, DEU  
Memet Ali Zeren, DEU

### İngilizce Editörleri *English Language Editors*

Angela Burns, İzmir Ekonomi Üniversitesi  
Hugh David Clarke, İzmir Ekonomi Üniversitesi

## YAYIN KURULU ASSOCIATE EDITORS

### Endüstriyel Tasarım *Industrial Design*

Gökhan Mura, İzmir Ekonomi Üniversitesi

### Film *Cinema*

Simten Gündeş, Antalya AKEV Üniversitesi

### Fotoğraf *Photography*

Seçkin Tercan, Mimar Sinan Güzel Sanatlar  
Üniversitesi

Halis Ozan Bilgiseren, Mimar Sinan Güzel Sanatlar  
Üniversitesi

### Geleneksel Sanatlar *Traditional Arts*

Filiz Adıgüzel Toprak, Dokuz Eylül Üniversitesi  
Vedat Kacar, Dokuz Eylül Üniversitesi

### Grafik *Graphics*

Melike Taşçıoğlu Vaughan, Anadolu Üniversitesi

### Heykel *Sculpture*

Sevgi Avcı, Dokuz Eylül Üniversitesi  
İlker Yardımcı, Düzce Üniversitesi

### Müzik *Music*

Aykut Çerezcioglu, Dokuz Eylül Üniversitesi

### Resim *Painting*

A. Fevzi Korur, Dokuz Eylül Üniversitesi

### Sahne Sanatları *Performing Arts*

Banu Ayten Akın, Dokuz Eylül Üniversitesi

### Sanat Felsefesi *Philosophy of Art*

Oğuz Haşlakoğlu, İstanbul Teknik Üniversitesi

### Seramik ve Cam Tasarımı *Ceramics and Glass*

*Design*

Efe Türkel, Dokuz Eylül Üniversitesi

### Tekstil ve Moda Tasarımı *Textile and Fashion Design*

Özlenen Erdem İşmal, Dokuz Eylül Üniversitesi  
Nesrin Türkmen, Mimar Sinan Güzel Sanatlar  
Üniversitesi

## DANIŞMA KURULU ADVISORY BOARD

Murat Akser

Eliot BATES

Hazel CLARK

Alexander van ECK

Kinor JIANG

Rolando GIOVANNINI

Marcus GRAF

Christina LUKE

Owain PEDGLY

Bahar ŞENER-PEDGLEY

Marian TUTUI

Savaş ARSLAN

Günay ATALAYER

Arzu ATIL

Ertuğrul BAYRAKTARKATAL

Ali M. BAYRAKTAROĞLU

Süleyman A. BELEN

Kaan CANDURAN

Ergand ÇETİN

Nezih ERDOĞAN

Ayhan EROL

R. Hakan ERTEP

Veysel GÜNAY

Şefik GÜNGÖR

Binnur GÜRLER

Ulster University

City University of New York

Parsons School of Design

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü

Hong Kong Polytechnic University

Polytechnic University Milan

Yeditepe Üniversitesi

Koç University

Orta Doğu Teknik Üniversitesi,

Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Hyperion University of Bucharest

Dokuz Eylül Üniversitesi

İstanbul Aydın Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Başkent Üniversitesi

Trakya Üniversitesi

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Hacettepe Üniversitesi

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

İstanbul Şehir Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Yaşar Üniversitesi

İstanbul Aydın Üniversitesi

Yaşar Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Burcu KARABEY

Kerem KARABOĞA

Recep KARADAĞ

Songül KARAHASANOĞLU

Hale Canbaz KARAKAŞ

Müjgan B. KARATOSUN

Feyzi KORUR

Mehmet KOŞTUMOĞLU

Fırat KUTLUK

Nesrin ÖNLÜ

Şakir ÖZÜDOĞRU

A. Feyza ÖZGÜNDOĞDU

Elvan ÖZKAVRUK ADANIR

Fakiye ÖZSOYSAL

M. Sacit PEKAK

Sıdıka Sibel SEVİM

Yüksel ŞAHİN

Emre TANDIRLI

Ragıp TARANÇ

M. Biret TAVMAN ERTUĞRUL

Sadık TUMAY

Uysal TUNA

Ceren UZUN

Halil YOLERİ

Gül GÜNEY ZİNCİR

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

İstanbul Üniversitesi

İstanbul Aydın Üniversitesi

İstanbul Teknik Üniversitesi

İstanbul Teknik Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Eskişehir Teknik Üniversitesi

Hacettepe Üniversitesi

İzmir Ekonomi Üniversitesi

İstanbul Üniversitesi

Hacettepe Üniversitesi

Anadolu Üniversitesi

Eskişehir Teknik Üniversitesi

Beykent Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Marmara Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi

# yedi

**SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ**  
JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE

**KIŞ WINTER 2023 • SAYI ISSUE 29**

ISSN 1307-9840 | e-ISSN 2687-5357

**TÜBİTAK - ULAKBİM**

Dergipark Açık Dergi Sistemleri  
*JournalPark Open Journal Systems*



**Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınıdır**  
Publication of Dokuz Eylul University Faculty of Fine Arts

**YEDİ: SANAT, TASARIM ve BİLİM DERGİSİ**  
YEDI: JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE

ISSN 1307-9840  
E-ISSN 2687-5357  
YAYIN NO: 09.1200.0000.000/BY.022.060.1142

**KIŞ 2023 • Sayı 29**  
WINTER 2023 • ISSUE 29

**İMTİYAZ SAHİBİ** OWNER  
DEÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Adına On Behalf of DEU Faculty of Fine Arts  
Hacı Yakup Öztuna (Dekan)

**SORUMLU MÜDÜR** MANAGING EDITOR  
Leyla Öğüt

**TASARIM VE BASKI SORUMLUSU** DESIGN & PRINTING  
Cansu Karaman Cengiz

**GRAFİK TASARIM** GRAPHIC DESIGN  
Nurgül Geçin Aksakal  
Sevda Kaçtı

**KAPAK GÖRSELİ** COVER IMAGE  
Engin Doğan

**YÖNETİM MERKEZİ** MANAGEMENT CENTRE  
Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi  
Dokuz Eylül Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Tınaztepe Yerleşkesi, 35395 Buca/İzmir  
Telefon: +90(232) 3016708-09  
Faks: +90(232) 3016721

**BASIM YERİ** PLACE OF PUBLICATION  
Dokuz Eylül Üniversitesi Matbaası  
Dokuz Eylül Üniversitesi  
Tınaztepe Yerleşkesi, 35395 Buca/İzmir  
Telefon: +90(232) 3019300  
Faks: +90(232) 3019313

**BASIM TARİHİ** DATE OF PUBLICATION  
27 Ocak 2023 | 27<sup>th</sup> January 2023

**ONLINE YAYINLANMA TARİHİ** DATE OF PUBLICATION  
27 Ocak 2023 | 27<sup>th</sup> January 2023

**YAYIN TÜRÜ** TYPE OF PUBLICATION  
6 aylık, yerel, süreli | BIANUALLY, NATIONAL, PERIODICAL

**BASKI ADEDİ** PRINT RUN  
50



Bu eser Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
*This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.*



## İÇİNDEKİLER CONTENTS

Leyla Öğüt V Editörden Editorial

## ARAŞTIRMA MAKALELERİ RESEARCH ARTICLES

Efe Türkel Pınar Çalışkan Güneş Fatih Aslan Nazlı H. Zorkun Çağlayan	1	<b>Harç Yığılma Tekniğiyle Çalışan Seramik Yazıcılarda Kullanılabilecek Eritici Katkılı Bünye Tasarımları</b> Constitutional Studies That Can Be Used in Three Dimensional Ceramic Printers Working with Fusion Deposition Modelling Technique
Oğuzhan Ersümer	13	<b>Kieslowski'nin Dekalog II Filminin Varoluşsal Kaygı Çerçevesinde Felsefi Eleştirisi</b> The Philosophical Criticism of Kieslowski's Dekalog II in the Framework of Existential Anxiety
Vecihe Özge Zeren	27	<b>Devam Oyunlarında Alımlama: Tarla Kuşuydu Juliet, Nina ve Nora 2</b> Reception Of Sequels: Oh, Oh Juliet!, Nina and A Doll's House Part 2
Levent Ergun	39	<b>Yörüklerde Müzik ve Boğaz Çalma</b> Music and Throat Playing in Yörüks
Dilara Balcı Gülpınar	55	<b>Writing History with Films: The Example of the Conquest of Istanbul</b> Filmlerle Tarih Yazmak: İstanbul'un Fethi Örneği
Filiz Çelik Begüm Dilara Arslan Fikriye Yıldız Merve Kalp	67	<b>Sinemada Mekân: The Fall Filmi'nde Göstergebilimsel Yaklaşımla Mekân Okumaları</b> Space in the Cinema: Space Readings with Semiological Approache in The Fall Movie
Sadık Tumay	81	<b>360 Derece Fotoğraf Tasarımında Aksiyon Kamerası ve Post Manzara Anlayışı Üzerine Analizler</b> Analysis on Post Landscape Understanding and Action Camera in 360 Degrees Photography Design
Zehra Doğan Sözüer Gözde Dönmez Yavuz	99	<b>Eşitlikçi Bir Tasarım Hareketi Olarak 'Kendin Yap' ve Modaya Yönelik Uygulamalar</b> DIY as a Democratic Design Movement and Practices for Fashion
Elif Kurtuldu Dönmez Leyla Öğüt	115	<b>Sürdürülebilir Tekstiller Kapsamında Evsel Organik Atıklarla Bojagi-Jogakbo'nun Yeniden Yorumlanması</b> Redesign of Bojagi-Jogakbo with Domestic Organic Waste in the Context of Sustainable Textiles
Tuğba Selük Altunöz Yüksel Şahin	129	<b>Çağdaş Tekstil Sanatında Aplike Tekniği</b> The Applique Technique in Contemporary Textile Art
Elif Feyza Demir Ozan Otan	147	<b>Emir Kusturica Filmlerinde Büyülü Gerçekçilik</b> Magical Realism in Emir Kusturica's Films
Simel Keçicioğlu Banu Ayten Akın	159	<b>Lacan'ın Kavramlarıyla Genet'nin Hizmetçiler ve Balkon'unu Okumak</b> Analysing Genet's Servants and Balcony with Lacan's Concepts

## DERLEME MAKALELER REVIEW ARTICLES

Ceren Güneröz	169	<b>Müze ve Toplum İlişkilerinde Eğitim, Sosyal Hareket ve Katılımın Yeni Boyutları</b> New Dimensions of Education, Social Movement, and Participation in Museum and Community Relations
---------------	-----	---



# EDİTÖRDEN

Değerli yazarlar ve okuyucular,

2023 yılı ile birlikte yeni bir yıla girme heyecanının yanında Cumhuriyetimizin 100. yaşını kutlayacak olmanın gururunu da yaşıyoruz.

2007 yılında yayın hayatına başlayan dergimiz, gelinen noktada Türkçe ve İngilizce makaleler yayımlayan, basılı ve elektronik versiyonları bulunan, TR Dizinde taranan bir dergi haline gelmiştir. Bu gelişim sürecinin arkasında önceki bütün editörlerimizin ve dergi ekiplerinin emeği ve öz verili çalışmaları mevcuttur.

Derginin bilim, sanat ve tasarım alanlarının yanı sıra bu alanlarda disiplinlerarası yaklaşım içeren konuları da desteklemesi akademik alana büyük katkı sağlamaktadır. Aldığımız geri dönüşlerin de bu doğrultuda olması son derece memnuniyet vericidir.

Teknolojik ilerlemenin gittikçe hızlandığı bir dönemde güzel sanatlarla dair üretim yapmak, sunmak, bu üretimin felsefi ve sanatsal alt yapısını ortaya koymak beraberinde birçok sorgulamayı da getirmektedir. Bu tip düşüncelerin sunulduğu ve sanatsal üretimlerin akademik anlamda tartışıldığı ortamların başında da dergiler gelmektedir. Dergimiz bu bilinçle gittikçe gelişen bir başarı grafiğini yakalamış bulunmaktadır. Devam eden süreçte ise nitelikli çalışmaları alana kazandırmayı da sürdürecektir.

2023 yılının ilk sayısında 12 araştırma ve 1 derleme makalesini okuyucularımızla buluşturuyoruz:

Sinema alanında; mekan kavramı, varoluşsal sorgulamalar, tarihi filmlerde görsel/işitsel tarih yazımının yeniden ele alınışı ve Yugoslav Sineması konularında makaleler yer alırken; tiyatro alanında, devam oyunlarında okurların alımlama düzeyleri, Lacan'ın kavramlarıyla bir oyunu okumak konuları irdelenmiştir.

Fotoğraf alanındaki yeni teknolojilerin, 360 sanal tur post manzaraları ile vizyon derinliğine katkılarını sunan çalışma ise yeni yaklaşımlar içermektedir. Müzik alanındaki araştırmada yürüklerin göçebe yaşam tarzlarının müziklerine olan etkisi yer almaktadır. Seramik alanında üç boyutlu yazıcı teknolojisinin kullanılmasına dair yapılan yenilikçi bir araştırmanın sonuçlarının paylaşıldığı çalışma okuyucular ile buluşmaktadır. Tekstil ve moda tasarımı alanında ise sürdürülebilirlik kavramına, kendin yap hareketinin moda yansımalarına ve çağdaş tekstil sanatında applike tekniğinin uygulanmasına değinen çalışmalar bu sayımıza renk katmaktadır. Ayrıca pandemi sonrası müze ve toplum ilişkilerinde eğitim ve katılımın yeni boyutları üzerine de bir çalışma sunulmaktadır.

29. sayı ile birlikte devraldığım editörlük görevi sürecinde, dergi ekibimizle birlikte öncelikli hedeflerimiz dergimizin uluslararası alanda da kabul edilen bir dergi olma girişimini başlatmak, güzel sanatlar alanında yenilikçi çalışmaları alanyazına kazandırmaktır. Yeni yıl ile yeni umutlar ışığında yayın hayatımıza destek olmuş ve olacak tüm okuyucu ve yazarlarımıza sağlıklı mutlu ve başarı dolu yıllar diler, başta Ali Cenk Gedik Hocamız olmak üzere geçiş sürecinde destek olan tüm ekibe teşekkürlerimi bir borç bilirim.

**Leyla Öğüt**

Baş-Editör / Editor-in Chief

# EDITORIAL

Dear authors and readers,

In addition to the excitement of entering a new year with 2023, we are also proud to celebrate the 100th anniversary of our Republic. Our journal, which started its publication life in 2007, has become a journal that publishes articles in Turkish and English, has printed and electronic versions, and is scanned in the TR Index. Behind this development process is the effort and dedication of all our previous editors and journal teams.

In addition to the fields of science, art, and design, the journal's support of subjects with an interdisciplinary approach in these fields makes a great contribution to the academic field. It is pleasing to see the feedback we receive in this direction. In a period when technological progress is accelerating, producing and presenting fine arts, and revealing the philosophical and artistic infrastructure of this production brings many questions along with it. Journals are at the forefront of the environments where such ideas are presented, and artistic productions are discussed academically.

With this awareness, our journal has achieved an ever-developing success chart. In the ongoing process, it will continue to bring qualified studies to the field. I wish a healthy, happy, and successful year to all our readers and writers who have supported or will support our publishing life in the light of new hopes in the New Year, and I would like to thank Ali Cenk Gedik and all the team who supported us in the transition process.

In the first issue of 2023, we present 12 research and 1 review articles to our readers:

In the field of cinema, there are articles on the concept of space, existential inquiries, the reconsideration of audio/visual historiography in historical films and Yugoslav Cinema; in the field of theatre, the level of reception of the readers in sequels, reading a play with Lacan's concepts, have been examined.

The study, which presents the contributions of new technologies in the field of photography to the depth of vision with 360 virtual tour post landscapes, includes new approaches. In the field of music, the effect of the nomadic lifestyles of nomads on their music takes place. The study, in which the results of an innovative research on the use of three-dimensional printer technology in the field of ceramics are shared, meets the readers. In the field of textile and fashion design, studies addressing the concept of sustainability, the reflections of the DIY movement in fashion, and the application of the applique technique in contemporary textile art add colour to this issue. In addition, a study is presented on the new dimensions of education and participation in museum and community relations after the pandemic.

In the process of my editorial duty that I took over with the 29th issue, our primary goals together with our journal team are to initiate the initiative of our journal to become an internationally accepted journal, and to bring innovative studies in the field of fine arts into the literature.





## Harç Yığıma Tekniğiyle Çalışan Seramik Yazıcılarda Kullanılabilir Eritici Katkı Bünne Tasarımları

### Constitutional Studies That Can Be Used in Three Dimensional Ceramic Printers Working with Fusion Deposition Modelling Technique

Efe Türkel, *Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*

Pınar Çalışkan Güneş, *Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*

Fatih Aslan

Nazlı H. Zorkun Çağlayan

#### Özet

Üç boyutlu yazıcı teknolojisi gıdadan sağlık sektörüne, savunma sanayiinden mimariye varacak kadar geniş bir yelpaze içinde farklı malzeme türleriyle gelişimini hızla sürdürmektedir. Yazıcıların sanat tasarım disiplinlerinin çoğunda kullanılmaya başlanmasıyla yenilikçi örnek ve teknikler ortaya çıkmıştır. Seramik malzeme de bu yenilikçi yaklaşımla üç boyutlu yazıcılarda kullanılan malzemeler arasında yer almıştır.

Bu çalışma, TÜBİTAK 1002 projesi olarak yapılmış ve TÜBİTAK-MAM tarafından onaylanmış olan "Harç Yığıma Tekniği İle Çalışan Üç Boyutlu Seramik Yazıcılarda Kullanılabilir Bünne Araştırmaları" başlıklı projenin bir parçası olarak gerçekleştirilmiştir.

Harç yığıma tekniğiyle çalışan seramik yazıcılar, son on yılda kullanıcı ilgisinin artmasıyla da paralel olarak teknik ve yapısal olarak gelişim göstermektedir. Bu yazıcılarda kullanılan çamurlar gerek piyasadan hazır olarak satın alınabilen çamurların belirli yoğunluklarda hazırlanmasıyla, gerekse farklı hammadde ve killerle oluşturulan yeni bünnelerin hazırlanmasıyla da gerçekleştirilebilir.

Çalışmada ulaşılmak istenen bilimsel hedef; yerel hammaddelerle üç boyutlu yazıcılarda kullanılmak üzere, düşük derecelerde pekişebilen seramik çamurları geliştirmek, seramik sanayinde şekillendirme aşamasında kullanılan yan ürünlere bağlı kalmaksızın ürün geliştirerek alana yönelik maliyetleri azaltmak ve bu çamurların fiziki yapılarına yönelik geliştirme önerilerini sunmaktır. Araştırmada nicel ve deneysel yöntem kullanılarak üç boyutlu seramik yazıcılar için özel hazırlanmış bünne reçeteleri oluşturulmuş ve üç boyutlu formlar üzerinde uygulanmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Seramik, üç boyutlu yazıcılar, harç yığıma tekniği, tasarım.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Seramik ve cam tasarımı.

#### Abstract

Three-dimensional printer technology continues to progress by leaps and bounds with different types of materials in a wide range from the food to health sector, from the defense industry to architecture. Innovative examples and techniques have emerged with the use of printers in most of the art and design disciplines. Along this innovative approach, ceramic material has become one of the materials used in three-dimensional printers.

This study was carried out as a TÜBİTAK 1002 project and as a part of the project titled "Constitutional Studies That Can Be Used in Three Dimensional Ceramic Printers Working with Fusion Deposition Modelling Technique" approved by TÜBİTAK-MAM.

Fused Deposition Modeling printers in ceramics have been developing technically and structurally in parallel with the increase in user interest in the last ten years. The slurry used in these printers can also be made by preparing the clays in certain densities that can be bought from the market or by preparing new bodies created with different raw materials and clays.

Scientific goals to be reached in the study; to develop ceramic slurries that can be consolidated at low degrees to be used in three-dimensional printers with local raw materials, to reduce the costs for the area by developing products regardless of the by-products used in the shaping process in the ceramic industry and to offer development suggestions that can be made in the structure of these clays. In the research, body recipes specially prepared for three-dimensional ceramic printers were created using quantitative and experimental methods and applied on three-dimensional forms.

**Keywords:** Ceramic, three-dimensional printers, fused deposition modeling, design.

**Academical disciplines/fields:** Ceramics and glass design.

- **Sorumlu Yazar:** Efe Türkel, Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- **Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi, Tinaztepe Yerleşkesi, Adatepe Mah. Doğuş Cad. No: 09, 35390 Buca, İzmir.
- **e-posta:** efe.turkel@deu.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0002-0042-954X
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 02.08.2022
- **doi:** 10.17484/yedi.1098981

**Geliş tarihi:** 05.04.2022 / **Kabul tarihi:** 06.07.2022

## 1. Giriş

TÜBİTAK'ın desteklediği bu çalışmada, niteliği ve verimliliği yüksek fakat düşük maliyetli seramik ürünleri, standart üretim yöntemleriyle şekillendirilmesi güç, farklı özelliklere sahip seramik yazıcı kullanımına uygun çamur reçetelerinin tasarımları ve uygulamaları üzerine çalışılmıştır. Çalışmanın başlığında yer alan bünye tasarımı kavramı, farklı kil ve hammaddelerin bir araya getirilmesiyle yeni bir seramik çamuru oluşturmaya karşılık gelmektedir. Çalışma şu anki haliyle bireysel kullanıcılar için veya küçük ve orta ölçekli işletmelerde üretim için uygun olmakla beraber seramik sektöründeki büyük ölçekte yapılacak uygulamalar için de prototip uygulamalara yönelik örnek teşkil edecek düzeydedir.

Üç boyutlu yazıcılarda seramik çamurunun kullanımına dair çalışmalar 1990'lı yıllarda başlamıştır. Harç yığılma tekniğiyle çalışan yazıcılar günümüzde gıda, mimarlık, arkeoloji, savunma sanayii gibi pek çok alanda kullanılmaktadır. Açık kaynak bilgiler ile üretilebilecek yazıcıların donanım özelliklerine dair çalışmalar geniş bir araştırma ve uygulama alanı oluşturabileceği gibi bu durum aynı zamanda bu yazıcılarda kullanılacak çamur tipleri için de geçerlidir. Bu yazıcılarla ilgili ulusal ve uluslararası araştırma ve yayınlar yapılmış olmakla birlikte literatürde yazıcılarda kullanılacak çamur tiplerine yönelik çalışmalar kısıtlıdır. Ülkemizde seramik üç boyutlu yazıcıların sanat ve tasarım alanında kullanımıyla ilgili çalışan ve yayın yapanlar arasında Ezgi Hakan, Emre Can, Feyza Özgündoğdu, Sanver Özgüven yer almaktadır. Bu çalışma literatürde yer alan diğer çalışmalara ek olarak seramik yazıcılara uygun çamur bünyeleri geliştirmek üzere alana katkı sağlayacaktır.

Bu çalışmanın ana amacı bahsi geçen yazıcılarda kullanılmak üzere düşük derecede pekişebilen baz çamur reçeteleri oluşturmak ve bunları uygulamaktır. Bununla beraber üç boyutlu seramik yazıcıların alana katkıları, bu tip cihazlarla kullanılacak hammaddelere yönelik araştırmalar, çevreye duyarlı ürünlerin nasıl oluşturulabileceği gibi konular da çalışma içinde yer alacaktır.

## 2. Üç Boyutlu Seramik Yazıcılar

İlk olarak piyasaya sürüldüğü dönemlerde kişisel kullanıcılar için ulaşılmaz fiyatlarda olan üç boyutlu yazıcılar bir University of Bath girişimi olan ve Dr. Adrian Bowyer tarafından bilgileri açık kaynak olarak paylaşılan RepRap yazıcı üretme projesi ile tüm dünyada yaygınlaşmıştır (Earl, 2017). İlk üç boyutlu seramik çamuru basabilen yazıcı Belçikalı tasarım stüdyosu Unfold tarafından RepRap projesi temel alınarak geliştirilmiştir (Mühür, 2016, s. 89).

İlk yıllarında prototip üretimleri için kullanılan bu yazıcılar, günümüzde ise nihai ürün de üretmenin mümkün olduğu bir süreç geçirmektedirler. Bunu en basit şekilde eklemeli üretim (*additive manufacturing*) tekniği ile gerçekleştirir. Eklemeli üretim basit olarak tasarlanan veya taranan dijital modelin üretiminde hammaddenin katmanlar halinde yığılması veya toz haldeyken sertleştirilerek somut hale gelmesiyle gerçekleşir. Üç boyutlu seramik yazıcılar da bu eklemeli üretim tekniğinde seramik hammaddelerinin kullanılmasıyla modellerin üretildiği cihazlardır (Özgündoğdu, 2014, s. 215).

**Tablo 1.** Seramik üç boyutlu yazıcı teknolojileri (Chen vd., 2019, s. 662).

Besleme tipi	Seramik 3 boyutlu yazıcı teknolojisi	Kısaltmalar
Sulu Harç ( <i>Slurry-based</i> )	Stereolitografi ( <i>Stereolithography</i> )	SL
	Dijital ışık işleme ( <i>Digital light processing</i> )	DLP
	İki fotonlu polimerizasyon ( <i>Two-photon polymerisation</i> )	TPP
	Inkjet Baskı ( <i>Inkjet printing</i> )	IJP
	Direkt mürekkep baskı ( <i>Direct ink writing</i> )	DIW
Toz ( <i>Powder-based</i> )	Üç boyutlu baskı ( <i>Three-dimensional printing</i> )	3DP
	Seçmeli lazerle sinterleme ( <i>Selective laser sintering</i> )	SLS
	Seçmeli lazerle eritme ( <i>Selective laser melting</i> )	SLM
Yığmsal Katı ( <i>Bulk solid-based</i> )	Katmanlı nesne işleme ( <i>Laminated object manufacturing</i> )	LOM
	Harç yığarak modelleme ( <i>Fused deposition modeling</i> )	FDM



Üç boyutlu yazıcılar incelendiğinde hepsinin aynı çalışma prensibine sahip olmadığı görülür. Genellikle katmanlı üretim yapan üç boyutlu yazıcılarda, kürlleme teknikleri de farklılık gösterir. Seçmeli lazerle sinterleme ve harç yığarak modelleme teknolojileri genelde maliyet ve üretim pratikleri göz önünde bulundurulduğunda, en çok tercih edilen yöntemlerdir (Al-Maliki & Al-Maliki, 2015, s. 161). Genel kapsamda yazıcı tiplerindeki bu farklılıklar seramik üç boyutlu yazıcılarda da görülmektedir. Seramik malzeme kullanarak üretim yapabilen üç boyutlu yazıcı teknolojileri üç ana başlık altında toplanabilir. Bunlar, sulu harç, toz ve yığınsal katı olarak malzeme temeline göre ayrılmakla beraber kendi içlerinde de malzemenin işleniş biçimine göre farklılık gösterirler (Tablo 1). Çalışmada besleme tipi yığınsal katı olan, *harç yığarak modelleme* tekniği kullanılmıştır.

### 3. Yığınsal Katı Beslemeli Yazıcılar

Yığınsal katı beslemeli yazıcılar belki de günümüzde en yaygın olan yazıcı tipleridir. Katmanlı nesne işleme ve harç yığarak modelleme teknolojileri bu başlık altında toplanırlar. Katmanlı nesne işleme (LOM) kâğıt, seramik, metal, plastik gibi materyallerin şeritler halinde katmanlı olarak üst üste eklenerek üretimin gerçekleştirildiği hızlı üretim tekniklerinden biridir (Cui vd., 2002, s. 1300). Bu yöntemde üretilecek parçalar, ham halde eklenen katmanların eş zamanlı olarak ısıtılması ve sıkıştırılmasıyla gerçekleştirilir. Parça bir şerit üzerine yayılmış hammaddelerin ısıtılıp, kesilerek birbirine yapıştırılmasıyla bütünsel bir form halini alır. Sinterleme işlemi harici olarak da gerçekleştirilebilir (Chen vd., 2019, s. 677). Harç yığarak modelleme yönteminde ise (FDM) parça, hammaddenin şeritler halinde süreklilik arz edecek şekilde üst üste bindirilmesiyle oluşturulur. Endüstriyel uygulamalarda FDM yöntemi diğer uygulamalara nazaran daha yaygındır. Bunun başlıca sebepleri, yazıcı aygıtının daha düşük maliyetli oluşu ve çok farklı kalitede ve tipte ucuz filamentlerin bulunabilmesidir. Bu tip yazıcılar, otomotivden ilaç sanayiine kadar pek çok alanda kullanılmaktadır (Heidari-Rarani vd., 2019, s. 1).

FDM teknolojisinde kullanılan yazıcıların filamentleri farklı bileşenlerden oluşabileceği gibi, hammaddenin kendisinden de yararlanılabilir. Örneğin tıp alanında protez üretiminde kullanılan hammaddeler, polimerler ve %40-45 oranında toz seramik hammaddelerinin karışımıyla oluşturulan filamentlerden oluşturulabilmektedir (Mohd Pu'ad vd., 2020, s. 229).

Bu çalışmada kullanılan yazıcı FDM teknolojisiyle çalışmaktadır. Yazıcı proje grubu tarafından internette açık kaynak olarak paylaşılan bilgiler aracılığıyla bir kısmı satın alınan bir kısmı da ekip tarafından uyarlanan veya tasarlanan parçaların toplanmasıyla oluşturulmuştur.

Kullanıcıların da yapmış olduğu geliştirmeleri bu proje dâhilinde paylaşmasıyla günümüzde bu tip açık kaynaklı bilgileri kullanarak farklı yazıcı tipleri de tasarlayabilmek mümkündür. Öyle ki kullanıcı bu kaynaklar aracılığıyla kendi üretimine yönelik özel geliştirmeler de yapabilir.

### 4. Bünye Araştırmaları ve Uygulamalar

- Eritici katkı çamur reçeteleri oluşturarak düşük sıcaklıkta yapılacak pişirimlerde sırlı veya pekişmiş bünyeler oluşturarak enerji verimliliğine sahip çevre dostu ürünler tasarlamak,
- Çalışma için hazırlanan çamurların üç boyutlu yazıcılarda viskozite, yavaş kuruma gibi fiziksel dezavantajlarının giderilerek sanatsal ve endüstriyel alanda seramik üretiminin farklı disiplinlerinde de kullanılabilesini sağlamak,
- Harç yığıma tekniğiyle çalışacak üç boyutlu seramik yazıcılarla bireysel kullanıcıdan, işletmelere kadar genişleyen yapıda üretim verimliliğine sahip, iş gücü düşük, alçı, polimer gibi yardımcı fakat yüksek çevre kirliliği oluşturan şekillendirmeye yardımcı malzemelerin kullanılmadığı, endüstri problemlerine alternatif çözümler sunabilen ürünler tasarlamak,
- Uygulama kökenli sorunlara alternatif üretim yöntemi sunmak ve bu üretime yönelik seramik bünye (çamur) tasarımları geliştirmek,
- Dünyada büyük ölçekli üretimde önemli bir pazar hacmine sahip olan ülkemiz seramik sektörüne orta ve küçük ölçekli üreticileri de dâhil ederek hem istihdamı sağlamak hem iç pazara hem de dış pazara alternatif ürünler geliştirebilmenin yollarını aramak.
- Ülkemizde teknoloji alanında üç boyutlu yazıcıları yaygınlaştırmak için alana ait literatüre katkı yapmak.

Amaçlar doğrultusunda hedefleri ise;

- Anadolu topraklarından elde edilen yerel hammaddeleri kullanarak üç boyutlu yazıcılarda kullanılabilir, standart üretim tekniklerinde kullanılan çamurlar haricinde enerji ve zaman verimliliği sağlayacak, düşük derecelerde pekişebilen, yeni seramik bünyeler geliştirmek,
- Seramik endüstrisinde kullanılan alçı, polimer gibi insan sağlığına zararlı malzemelere bağlı kalmaksızın ürün geliştirerek alana yönelik maliyetleri azaltacak, çevreci, yarı saydam cam ürünlere alternatif, ışık geçirgenliği olan ürünler veya sofrasüs eşyası üretiminde kullanılabilir camı özellikler sergileyen ürünler üretmek,
- Şekillendirme sonrası işi biten silikon veya alçı kalıpların stoklanma veya atık olarak çevreye zarar verme gibi problemlerini ortadan kaldırmak,
- Bilgisayar destekli tasarımda kullanılan yazılımların sağladığı imkânlar ile yeni formlar üretebilmek, el işçiliği ile yapılamayacak düzeyde karmaşık formların üretimini sağlamak,
- Seri üretim sistemine de uygulanabilecek olan bu yazıcı tipleri için öncelikli hedef yerel hammaddelerle yapılacak küçük ölçekli üretimlerde nitelikli sonuca ulaşabilmek, bu yazıcı ve bünye tiplerinin büyük ölçekli üretime yönelik nasıl kurgulanabileceği ve bunun yaratacağı imkânlarla ülkemizin uluslararası pazara yönelik yenilikçi tasarımlar ve ürünler üretebilmesi üzerine odaklanmak,
- Kalıplı üretime alternatif bir seri üretim şekli olarak görülen katmanlı üretim teknolojisi ile kalıplı üretimde yaşanan kalıptan çıkarma, iğne deliği, pelteleşme, kalıp lekeleri gibi zorlukları aşmak ve üretim aşamalarını kısaltmak olarak sıralayabiliriz.

Yukarıda aktarılan amaçlar ve hedefler kapsamında yapılan çalışma tamamen özgün reçetelerin uygulanmasıyla gerçekleştirilmiştir. Uygulamalarda bazı reçeteler şekillendirme, kurutma veya pişirim aşamalarında başarılı olmadığı için çalışma kapsamında değerlendirilmeyecektir.

Bu araştırmada çalışılan seramik bünyelerin deneyleri yazıcıda basılan silindirik formlardan oluşmaktadır. Deney formunun silindirik olmasının sebepleri model aşamalarında katmanların birbiri üzerine yığılması esnasında çamurun şekillendirilebilir oluşunu ve statüğünü gözlemlemek, kuruma ve pişme esnasında oluşabilecek deformasyonları incelemek, katmanlar arasında herhangi bir gözeneklilik olup olmadığını gözlemlemektir.

## 5. Yöntem

Çalışma kapsamında üç boyutlu seramik yazıcı kullanımına uygun düşük derecelerde pekişebilen çamur reçeteleri hazırlanmıştır. Uygun reçetelerin araştırılması ve denemelerin oluşturulması aşamasında üçlü ve dördü diyagram yöntemi kullanılmıştır. Deneyler toplamda 7 adet üçlü diyagram, 5 adet dördü diyagramdan oluşmaktadır. Üçlü diyagramlarda oluşturulan deneyler piramit 1, piramit 2, piramit 3 şeklinde artan değerlerde numaralandırılırken, dördü diyagramlarda oluşturulan deneyler diyagram 1, diyagram 2 şeklinde artan değerlerde numaralandırılmıştır.

### 5.1. Üçlü Diyagram Yöntemi

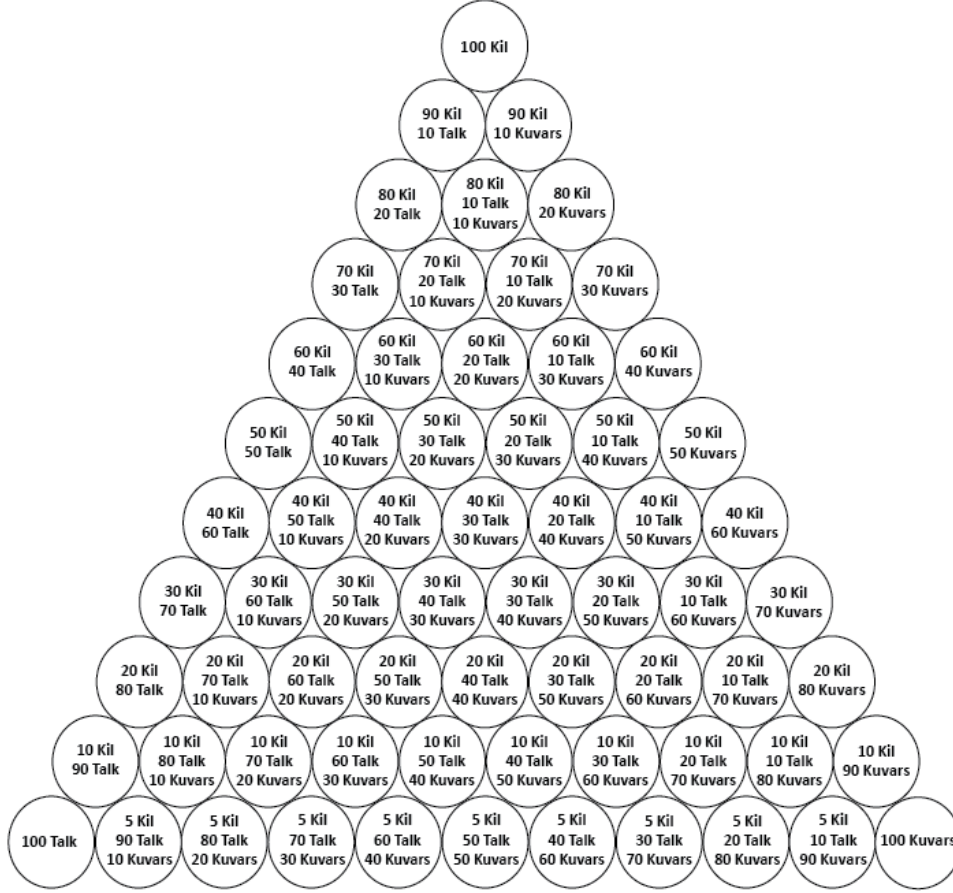
Bu yöntemde, oluşturulan üçgen diyagramın her bir köşesi kullanılmak istenilen hammaddelerle tanımlanır. Diyagramın üzerinde bu hammaddelerin farklı yüzdelerdeki birleşiminden oluşan çok sayıda reçete oluşturulur. Bu reçeteler hazırlanarak pişirilir ve elde edilen sonuçlar değerlendirilerek istenilen nitelikte bünyeler oluşturulabilir. Bu şekilde değişik hammaddeler kullanılarak farklı nitelik ve özellikte çamur reçeteleri hazırlanabilir. Üçlü diyagramda her nokta farklı hammadde oranlarını göstermekte olup, bu noktaların okunması saat yelkovanı yönünde aralarında 120 derecelik açı ile belirlenir (Taçyıldız, 2018, s. 50).

### 5.2. Dördü Diyagram Yöntemi

Bu yöntemde, oluşturulan dördü diyagramın her bir köşesi kullanılmak istenilen hammaddelerle tanımlanır. Diyagramın üzerinde bu hammaddelerin farklı yüzdelerdeki birleşiminden oluşan çok sayıda reçete oluşturulur. Bu reçeteler hazırlanarak pişirilir ve elde edilen sonuçlar değerlendirilerek istenilen nitelikte bünyeler hazırlanabilir. Bu şekilde değişik hammaddeler kullanılarak farklı nitelik ve özellikte çamur reçeteleri oluşturulabilir. Dördü diyagramda her nokta farklı hammadde oranlarını göstermekte olup, bu noktaların okunması ilgili noktadan karenin her bir kenarına dikme çıkılarak belirlenir (Taçyıldız, 2018, s. 51).

Aşağıda üçlü ve dördü diyagrama yönelik bir örnek tablo yer almaktadır (bkz. Şekil 1 ve Şekil 2). Üçlü diyagramda kil-talk ve kuvars üçlüsünden oluşturulmuş karışımlar görülmektedir. Diyagramın sol tarafı kil ve talk, sağ tarafı ise kil ve kuvars karışımından oluşmaktadır. Yukarıdan aşağı doğru inildikçe kil oranı 10

birim azalmakta, talk ve kuvars miktarı ise 10 birim artmaktadır. Orta bölümde yer alan kısımda ise 3. bir hammadde karışıma eklenmektedir. Üç hammaddeden oluşan bölüme bakıldığında soldan sağa doğru ilerlendiğinde kuvars miktarının 10 birim artış gösterdiği görülmektedir (bkz. Şekil 1).



Şekil 1. Üçlü diyagram örneği (Hopper, 1984, s. 71).

Bu diyagram üzerinden aşağıda yer alan hammaddelerle üçlü karışımlar hazırlanmıştır.

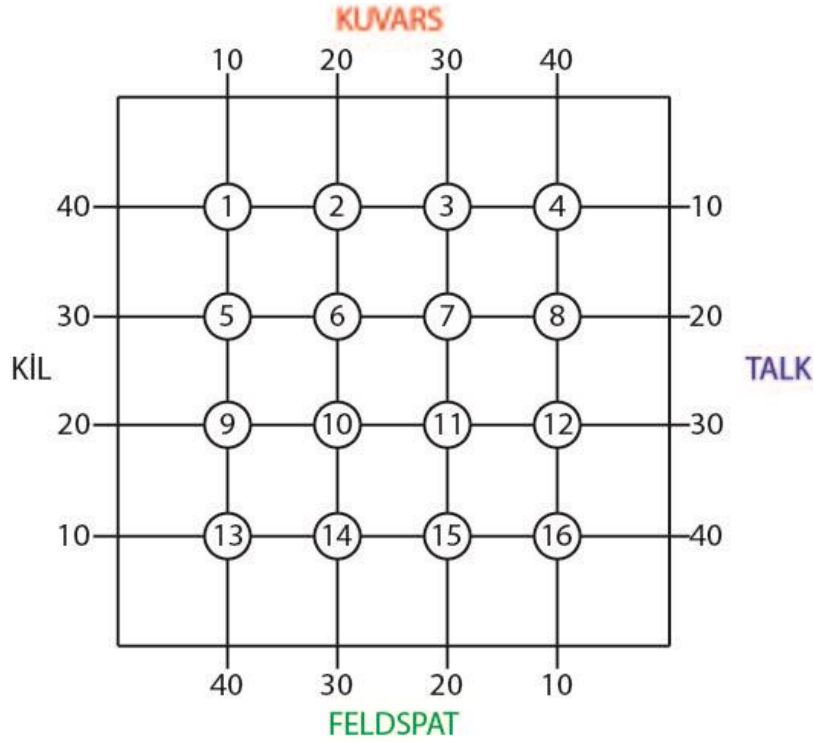
- Kil-talk-boraks
- Kil-kuvars-soda
- Kaolin-talk-vollastonit
- Frit-talk-kuvars
- Kil-boraks-kuvars
- Kaolin- boraks -kuvars
- Kil-kuvars-magnezit karışımları hazırlanmıştır.

Dörtlü diyagram örneğinde ise kuvars-kil-feldspat ve talk dörtlüsünden oluşturulmuş karışımlar görülmektedir. Bu diyagramda her bir numara farklı bir deney reçetesini temsil etmektedir. Numaralı kısımlardan karenin dört kenarına dikey hatlar çizilerek karışım yüzdelerinin hangi miktarlardan oluştuğu anlaşılabilir. Örneğin 7 no'lu deney %30 kuvars, %30 kil, %20 feldspat ve %20 talktan meydana gelmektedir (bkz. Şekil 2).

Aynı diyagram üzerinden aşağıda yer alan hammaddelerle dörtlü karışımlar hazırlanmıştır.

- Kil-kaolin-kuvars-dolomit
- Kil-kuvars-feldspat-mermer
- Kil-talk-frit-vollastonit
- Kil- kuvars-talk-bentonit
- Talk-vollastonit- bentonit-kaolin.





Şekil 2. Dörtlü diyagram örneği (Hopper, 1984, s. 75).

### 5.3. Deneyde Kullanılan Hammaddeler

Ülkemizdeki kil yatakları düşük dereceli bünyeler geliştirmeye yöneliktir. Porselen ve *stoneware* (pekişmiş çini) gibi yüksek derece bünye üretimi ancak Doğu Asya ve Kuzey Avrupa ülkelerinde yer alan kil yatakları sayesinde üretilebilmektedir. Dolayısıyla bu tür üretimleri yerel hammaddeler ve killeri ile üretebilmek adına, mevcut kil örneklerine yöntem kısmında özellikleri açıklanan çeşitli eritici hammaddeler ilave edilerek geleneksel üretim yöntemlerinde kullanılmayan fakat porselen ve *stoneware*'in aksine düşük derecelerde pekişen, katmanlı üretime uygun, düşük maliyetli bünyeler hazırlanması amaçlanmıştır. Hammaddede araştırmaları yapılırken yerel firmaları desteklemek amacıyla özellikle ülkemiz rezervlerinde hali hazırda üretilen hammaddeler seçilerek reçeteler oluşturulmuştur.

Diyagramlarda plastikliği sağlamak amacıyla yerel killeri, kaolinler ve bentonitler kullanılmıştır. Bu hammaddelerin belli başlı özellikleri aşağıda başlıklar halinde açıklanmıştır.

**Kil:** Plastik seramik hammaddesi denildiğinde ilk aklı gelen killerdir. Killeri plastik özelliğe sahi, ince taneli, su ile kolaylıkla yoğurulabilen, şekil verilebilen ve bu şekillerini uzun süre koruyabilen hammaddelerdir (Genç, 2013, s. 28).

**Kaolin:** Kaolinin oluştuğu ana kayaç kompleks alümina silikatlardan oluşur (Arcasoy ve Başkırkan, 2020, s. 40). Kaolinin içeriği genelde kaya parçaları feldspat ve kuvars ile karışık haldedir bu yüzden kaolin kullanılmadan önce çeşitli metotlarla bu mineral taneciklerinden arındırılmalı ve saflaştırılmalıdır (Rhodes, 1957, s. 20). Kaolin, ergime noktası 1800°C'nin üzerinde olan ve bu özelliği nedeniyle yüksek dereceye dayanıklı malzeme üretiminde kullanılan bir hammaddedir. Plastiklik özelliğinin killere oranla düşük olması nedeniyle şekillendirmek zordur. Refrakter özelliğinin yüksek oluşu pekişmeyi olumsuz yönde etkiler. Tüm bu dezavantajları nedeniyle kaolin tek başına kullanılmaz (Rhodes, 1957, s. 20). Ancak diğer hammaddelerle birlikte kullanıldığında çamurun şekillendirilebilme kabiliyetini artırır, sır hazırlamada taneciklerin havada yüzmesini sağlayarak sıranın çökmesini engeller ve bu sayede uygulama kolaylığı sağlar.

**Bentonit:** Bentonit, alüminyum ve magnezyumca zengin montmorillonit grubunda yer alan plastiklik özelliği yüksek killerdir. Bünyenin plastiklik özelliğini arttırmak için kullanılır. Bünyesinde demir oksit bulduran ham haldeki bentonitin açık krem- beyaz olan rengi, 1000°C ve üzerindeki pişirimlerde, bünyenin kırmızı olmasını sağlar. Ayrıca bentonitin içinde yer alan alkalilerin ve demir oksidin fazla olması nedeniyle katıldıkları bünyeler 1200-1300°C sıcaklık arasındaki pişirimlerde camlaşır ve erir. Suda çözünme özelliği yoktur. Bünyesine çok miktarda su emerek hacimce büyüme gösterir (Genç, 2013, s. 22).

Camsı yapıyı oluşturabilmek amacıyla kuvars, pişme derecesini düşürebilmek amacıyla çeşitli eritici malzemeler reçeteye eklenecektir. Bu hammaddeler aşağıdaki gibidir;

**Kuvars:** Yeryüzünün bilinen kısmının %25'ini oluşturan kuvars, oksijenden sonra dünyada en çok rastlanan silisyumun bir bileşimidir. Kimyasal formülü  $\text{SiO}_2$ 'dir (Arcasoy ve Başkırkan., 2020, s. 45). Kuvars camın üretilmesinde kullanılan hammaddenin aslını oluşturur. Seramik sanayiinde kuvars silika tozu şeklinde seramik çamuru ve sırlarında kullanılır (Genç, 2013, s. 30).

**Vollastonit:** Doğal, lifli bir kalsiyum silikat olan vollastonit, sır ve çamurlarda eritici özelliği için kullanılır. Pişirim sırasında gaz çıkışı olmadığından vollastonit ile hazırlanan çamurlar sırlı tek pişirim için çok uygundur. Sır ve çamurda pişme sıcaklık derecesini düşürmek için de kullanılır. Pişme küçülmesini azaltır. Suda çözünme özelliği yoktur (Genç, 2013, s. 41).

**Mermer:** Kimyasal formülü  $\text{CaCO}_3$  olan mermer, kireç taşı ve dolomitik kireç taşlarının ısı ve basınç ile değişerek kristalleşmesi sonucunda oluşan metaformik bir kayadır. Seramik çamur, sır, astar ve boyalarında kullanılır. Seramik bünyelerde ince öğütülmüş biçimde kullanılan mermerin içindeki karbondioksit 900-1000°C arasında bünyeden uzaklaşır. Geriye kalan  $\text{CaO}$ , 1050°C sıcaklıktan sonra bünye içindeki diğer maddelerle reaksiyona girerek pekişmeyi başlatır. Genelde tüm pişirim sıcaklıklarında ergitici olarak kullanılır. Pişirimlerde tek başına herhangi bir erime göstermez. Suda çözünme özelliği yoktur (Genç, 2013, s. 32-33).

**Dolomit:** Kalsiyum ve magnezyum karbonatın doğadaki bileşik haline dolomit denir. Endüstride dolomitten ateş tuğlaları üretilir (Arcasoy ve Başkırkan'dan aktaran, Genç 2013, s. 25). Ayrıca bazı çamur ve sır bünyelerinde de kullanılır. Dolomitin erime sıcaklığı çok yüksektir. Pişirimlerde camsılaşma ve erime göstermez. Suda çözünme özelliği yoktur (Genç, 2013, s. 25-26).

**Feldspat:** Feldspatlar, içinde alkali bulduran alümina silikat mineralleridir. Feldspatlar kimyasal bileşimlerinde yer alan sodyum, potasyum, lityum ve kalsiyum içeriğine ve bu oksitlerin oranlarına göre adlandırılırlar. Ergime dereceleri kil ve kaolinlere oranla daha düşüktür. Seramik bünyelerde içerdiği alkali miktarına ve türüne bağlı olarak ergimeyi sağlarlar (Taçyıldız, 2018, s. 17). Lityumun çok pahalı olması ve nefelin siyenitin ülkemizin doğal kaynaklarında mevcut olmaması sebebiyle, yapılan çalışmalarda sodyum feldspat (albit) ve potasyum feldspat (ortoklas) kullanılmıştır.

**Firit:** Öğütülmüş seramik hammaddelerinin bir reçeteye göre bir araya getirilip, özel firinlarında yüksek sıcaklıklarda eritilmesi ve bu akkor halindeki eriyiğin suya dökülerek aniden soğutulmasıyla elde edilen ürüne boncuk firit (sırça) adı verilir. Ayrıca firit eritilerek cama dönüştürülmüş suda çözünmez silikatlar olarak tanımlanır (Genç, 2013, s. 26). Genellikle kullanıldıkları bünyenin ergime sıcaklıklarını düşürme özellikleri vardır.

**Talk:** Kimyasal formülü  $3\text{MgO} \cdot 4\text{SiO}_2 \cdot \text{H}_2\text{O}$  olan bu hammaddenin, yaprak, kepek veya toz şeklinde bulunan tipine talk, kütsel haline sabuntaşı (*speckstein*) denir. Özellikle porselen sanayiinde ergitici olarak kullanılır. Seramik sanayiinde pişirim sıcaklıklarını düşürmesi bakımından maliyeti olumlu etkiler (Genç, 2013, s. 38). Çalışmada geniş pişme intervali sağlamak amacıyla talk kullanılmıştır.

**Boraks:** Çok yüksek camlaşma oranına sahiptir. Boraks 1000°C'de erimeye başlar ve 1200-1300°C sıcaklıklarda tamamen eriyerek camsı yapıya dönüşür (Genç, 2013, s. 23). Boraks hem sırlarda hem de çamur yapımında eritici ve camlaşma özelliği için kullanılmaktadır.

**Soda:** Sodyum karbonat olarak da adlandırılan bu bileşik beyaz renkli kristalin bir tuzdur. Suda kolay çözüldüğü için sırda sırcalaştırılarak kullanılırlar (Hacızade, 2019, s. 195).

**Magnezit:** Magnezit %47,6  $\text{MgO}$  ve %52,4  $\text{CO}_2$  içeren ve içinde az miktarda  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  bulunan magnezyum karbonattır (Erdoğan ve Yıldız, 1995, s. 15). Isıya dayanıklılık gösterdiğinden düşük dereceli sırlarda bulutlanmalara sebep olurken, yüksek derecelerde pürüzsüz yüzeyler oluşturabilir (Hopper, 1984, s. 85).



## 6. Reçete Uygulamaları

Üçlü ve dörtlü diyagrama göre kurgulanan reçetelerin hazırlanma aşamasının ilk basamağını tartım işlemi oluşturur. Tartımlar hassas terazide titizlikle tamamlanmalıdır. Kuru tartımları tamamlanan çamur bünyelere su emme özelliklerine göre 40-80 ml arasında su ilave edilerek öğütme işlemine hazır hale getirilir. 10 dakika bilyeli jet değirmende öğütme işlemi gerçekleştirilen reçeteler yaş çamur halini (balçık) alır. Öğütme işlemi tamamlanan yaş çamurun alçı plakalar üzerinde bekletilip fazla suyu uçurularak plastik (yoğurulabilir) hale getirilir. Hava kalmayacak şekilde makine haznesine aktarılan çamurlar yazıcıda baskıya hazır hale getirilir ve basılır.



### 6.1. Üçlü ve Dörtlü Diyagram Yöntemi ile Hazırlanan Bünyelerden Örnekler

Bu çalışmada akışkan, plastiklik özelliği seramik yazıcılar ile uyumlu, makinadaki basım aşamasından başarı ile geçen, yüzeyde çatlak oluşumu ve deformasyon gözlenmeyen, mukavemeti yüksek olan P1R2, P1R14, P2R5, P2R12, P3R17, P6R12, P6R18, P7R4, D4R8, D5R6 kodlu reçeteler sunulmuştur. Sunulan reçeteler arasında özellikle P1R2, P1R14, P2R5, P2R12, P6R12, P6R18 kodlu reçeteler tek pişirmede ve düşük derecede pekişebilen sırsı yüzey özellikleri ile dikkat çekmektedir. Elde edilen sonuçlar reçeteleri, yüzey görümleri, kuru, pişme, toplam küçülme oranları ve su emme yüzdeleri ile Tablo 2-8'de verilmektedir.

**Tablo 2.** Piramit 1'e ait sonuçlar

Piramit 1 Pişirim Sıcaklığı: 900°C	Yüzey Görüntüsü	Kuru Küçülme Yüzdesi	Pişme Küçülme Yüzdesi	Toplu Küçülme Yüzdesi	Su Emme Yüzdesi
R2 %80 Karacasu Kili %10 Talk %10 Boraks		%8	%1,6	%9,6	%4,8
R14 %60 Karacasu Kili %10 Talk %30 Boraks		%7	%2,1	%9,1	%5,9

**Tablo 3.** Piramit 2'ye ait sonuçlar



Piramit 2 Pişirim Sıcaklığı: 900°C	Yüzey Görüntüsü	Kuru Küçülme Yüzdesi	Pişme Küçülme Yüzdesi	Toplu Küçülme Yüzdesi	Su Emme Yüzdesi
R5 %80Konya Kili %10 Kuvars %10 soda		%6	%0	%6	%5
R12 %60 Konya Kili %30 Kuvars %10 soda		%8	%0,5	%8,5	%17



**Tablo 4.** Piramit 3'ye ait sonuçlar

Pirmit 3 Pişirim Sıcaklığı: 900°C	Yüzey Görüntüsü	Kuru Küçülme Yüzdesi	Pişme Küçülme Yüzdesi	Toplu Küçülme Yüzdesi	Su Emme Yüzdesi
R17 %50 Kaolen %40 Talk %10 Vollastonit		%6	%0,2	%6,2	%11

**Tablo 5.** Piramit 6' e ait sonuçlar

Pirmit 6 Pişirim Sıcaklığı: 900°C	Yüzey Görüntüsü	Kuru Küçülme Yüzdesi	Pişme Küçülme Yüzdesi	Toplu Küçülme Yüzdesi	Su Emme Yüzdesi
R12 %60 Kaolen %30 Boraks %10 Kuvars		%8,5	%0,5	%9	%13
R18 %50 Kaolen %30 Boraks %20 Kuvars		%5	%4,2	%9,2	%13,8

**Tablo 6.** Piramit 7'e ait sonuçlar

Pirmit 7 Pişirim Sıcaklığı: 900°C	Yüzey Görüntüsü	Kuru Küçülme Yüzdesi	Pişme Küçülme Yüzdesi	Toplu Küçülme Yüzdesi	Su Emme Yüzdesi
R4 %80 Afyon Kili %20 Kuvars		%10	%11,5	%21,5	%25

**Tablo 7.** Diyagram 4'e ait sonuçlar

Diyagram 4 Pişirim Sıcaklığı: 900°C	Yüzey Görüntüsü	Kuru Küçülme Yüzdesi	Pişme Küçülme Yüzdesi	Toplu Küçülme Yüzdesi	Su Emme Yüzdesi
R8 %40 Karacasu Kili %20 Kuvars %10 Talk %30 Bentonit		%6	%6,8	%12,8	%18,8

**Tablo 8.** Diyagram 5'e ait sonuçlar

Diyagram 5 Pişirim Sıcaklığı: 900°C	Yüzey Görüntüsü	Kuru Küçülme Yüzdesi	Pişme Küçülme Yüzdesi	Toplu Küçülme Yüzdesi	Su Emme Yüzdesi
R6 %20 Talk %20 Vollaştonit %30 Bentonit %30 Kaolen		%11	%1,1	%12,1	%31

## 7. Sonuç

İlk ortaya çıkışından bu yana büyük bir hızla gelişimini sürdüren üç boyutlu yazıcı teknolojisi günümüzde seramik alanında hem sanatsal hem de küçük ölçekli endüstriyel üretim süreçlerinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu teknolojinin geçtiğimiz elli yıldaki gelişimi, seramik sanatı ve endüstrisi üzerindeki günümüz etkileri, üç boyutlu yazıcıların seramik alanında kullanımının çok daha büyük bir hızla devam edeceğine dair bir öngörü sağlamaktadır. Bu tip yazıcıların endüstriyel ürünlere yönelik seri üretim olanakları henüz tam olarak yaygınlaşmamış olup olası imkânlar üzerine çalışmalar devam etmektedir. Bunun ötesinde üç boyutlu yazıcıların çalışma prensipleri kullanılarak yapılan sanatsal eserlerde yazıcının çalışma prensibine aykırı müdahalelerle sanatçıların yeni estetik arayışları da halen sürmektedir.

Bu çalışma sonucunda Konya, Afyon, Eskişehir ve Karacasu killeri ile oluşturulan reçetelerin üç boyutlu yazıcılarda baskı alma sürecinde olumlu sonuçlar verdiği ve baz bir bünye reçetesi oluşturabildiği gözlenmiştir. Baskı sürecindeki bu başarı aynı zamanda eklenen eritici özelliği gösteren hammadde çeşidine göre değişiklik göstermektedir. Eriticiler üzerine genel bir değerlendirme yapılacak olursa; düşük derecede üç boyutlu yazıcılarda baskıya uygun pekişmiş bir bünye elde edebilmek için en etkili eriticinin soda ve boraks olduğu söylenebilir. Hem baskı sürecindeki başarıyı hem de pekişmiş bünye elde etme başarısını etkileyen bir diğer önemli husus ise eritici oranıdır. Karacasu ve Konya kilinden oluşturulan reçetelerde sırsı bir yüzey görünümü elde edebilmek için % 20 oranında eritici katkısı yeterli iken, Eskişehir ve Afyon kili ile yapılan denemelerde eritici katkısının %50'ye kadar çıkarılması gerektiği görülmüştür. Killer yerine karışımda kaolin kullanıldığında ise eritici oranını %70'lere kadar arttırmak gerektiği belirtilmelidir.

Bu çalışma ile su emme oranı düşük, mukavemeti yüksek, düşük derecelerde pekişebilen ve tek pişirimde sırsı yüzeylerin elde edildiği sonuçlara ulaşılmıştır. Böylece sır pişirimi gerektirmeyen, enerji ve hammadde maliyetini düşürecek bünyeler elde etme imkânı sağlanmıştır. Özellikle kuvars ve eritici oranları yüksek olan bünyelerde geleneksel yöntemlerle şekillendirme yapmak oldukça zordur. Şekillendirilebilen

ürünlerde ise kuruma veya pişirim sürecinde deformasyon ve çatlaklar oluşmaktadır. Çalışmada kullanılan killer hem suyu homojen bir şekilde emmekte hem de yavaş bir kuruma süresine sahip olmaktadır. Bu sebeple yazıcılarda kullanılabilecek çamur reçeteleri göz önüne alındığında farklı hammadde katkılarına uygun killer olduğu sonucuna varılmıştır.

Üç boyutlu yazıcılarda ve projenin konusu olan çamur tipleriyle sektöre ait ana akım ürünlerden farklı ürünler üretmek mümkündür. Hem üretilebilecek ürünün teknik özellikleri hem de biçimsel, işlevsel ve form özellikleri açısından bu çalışma gelişime açıktır. Ayrıca düşük derecelerde tek pişirimle nihai ürün elde edilebilmesi, alçı kalıp, silikon, polimer v.b. yardımcı malzemeler olmaksızın yapılabilecek üretimler sayesinde çevreci ürünler ve üretim yöntemleri geliştirilebilir. Bununla beraber yazıcıda yapılabilecek geliştirmeler ile tasarımcı ve sanatçıya malzeme geliştirme ve geri dönüştürülebilir malzeme kullanmanın yolunu açması gibi çalışmaların yapılması da bu alana yönelik sürdürülebilirliği öngörülebilir kılmaktadır.

Üç boyutlu yazıcılarda kullanılabilecek bünye tasarımları ile literatürde ayrı bir çalışma alanı oluşturulması da mümkündür. Üç boyutlu yazıcılarda seramik üretiminin hem bünye araştırmalarında hem de biçimsel ve işlevsel yeniliklerin gerçekleştirilmesinde, sanat, tasarım ve mühendislik üçgeninde yeni bir üretim kültürü getireceği gözlemlenmiştir. TÜBİTAK destekli bu çalışmaların ülkemize faydalı olarak yenilikçi araştırmaların ve uygulamaların bir basamağını oluşturması hedeflenmektedir.

Elle şekillendirme, çömlekçi çarkıyla şekillendirme, alçı kalıp ile şekillendirme, kuru pres yoluyla şekillendirme gibi şekillendirme yöntemlerinin haricinde, seramik şekillendirme yöntemleri arasında üç boyutlu yazıcılarda şekillendirme de literatüre girmiştir. Seramik endüstrisinde de prototipleme amacıyla kullanılmaya başlanan üç boyutlu yazıcılar gerek sanatsal gerekse endüstriyel seramik üretiminde de bir gelecek vaat etmektedir.

Bu çalışma, tüm bu imkânlar gözetildiğinde, yeni bir üretim yöntemini, ürün grubunu ve bu ürünleri oluşturacak malzeme çeşitliliğini geliştirmeyi de amaçlamıştır. Seramik malzeme ile çok farklı kategoride ürünler elde etmek mümkündür. Bunların şekillendirme yöntemleri farklı olduğu gibi kullanılan çamur tipleri de uygulama özelliklerine göre farklılıklar göstermektedir. Seramik endüstrisinde ağırlıklı olarak yarı manuel, döküm ve çeşitli pres yöntemleriyle biçimlendirme yapılmaktadır. Bu yazıcıların biçimlendirme özelliğine uygun estetikte sade biçimli ürünler üretilebileceği gibi karmaşık ve standart üretim yöntemleriyle üretilemeyecek formlar yaratmak da mümkün olacaktır. Bu çalışma farklı biçim-işlev-yapı arayışlarına uygun tasarım önerileri sunabilmekte, farklı sektörlere yönelik yaygın olmayan, yenilikçi ürünler ortaya koyabilmektedir. Üç boyutlu yazıcılarda ve farklı çamur tipleriyle yapılan bu çalışmadaki uygulamalar sınırlı sayıda (*limited edition*) veya tasarım niteliği bakımından özgün, benzersizlik (*unique*) niteliklere sahip ürünlerin üretimine örnek teşkil etmektedir. Proje mimari iç ve dış cephe kaplamalarına da alternatif üretim yöntemi sunmakla birlikte, günümüzde büyük bir hızla yayılan ve geliştirilen büyük yazdırma alanına sahip üç boyutlu yazıcılar ile dikey bahçe ve organik hammaddelerle üretilen prefabrik evlerin yapımına da ön çalışma niteliğindedir. Hızlı bir ivme ile gelişim gösteren katmanlı üretim teknolojisi tuğla ve kiremit sektörü gibi farklı pazarlara da ulaşabilecek kapasitededir. Bu yönüyle geleneksel yerel üretime de katkı sağlayacak alternatif çamurların üretimine ve kullanımına da direkt katkı sağlayacaktır.

## Kaynakça

- Al-Maliki J. Q. & Al-Maliki A. J. Q. (2015). The processes and technologies of 3d printing. *International Journal of Advances in Computer Science and Technology*, 4(10), 161-165.  
<http://www.warse.org/IJACST/static/pdf/file/ijacst024102015.pdf>
- Arcasoy, A. ve Başkırkan H. (2020). *Seramik Teknolojisi*. Literatür Yayıncılık.
- Chen, Z., Li, Z., Li, J., Liu, C., Lao, C., Fu, Y., Liu, C., Li, Y., Wang, P. & He, Y. (2019). 3d printing of ceramics: A review, *Journal of The European Ceramic Society*, 39 (4), 661-687.  
<https://doi.org/10.1016/j.jeurceramsoc.2018.11.013>
- Cui, X. Ouyang, S., Yu, Z., Wang, C. & Huang, Y. (2002). A study on green tapes for LOM with water-based tape casting processing, *Materials Letters*, 57 (7), 1300-1304.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0167577X02009758>
- Earl, N. (2017). 3d printing and the open source movement. *Museum of Applied Arts & Sciences*.  
<https://maas.museum/inside-the-collection/2017/09/26/3d-printing-and-the-open-source-movement/>
- Erdoğan, N. ve Yıldız, R. (1995). *Magnezit ve bazik refrakter malzeme teknolojisi*. Lale Ofset.

- Genç, S. (2013). *Artistik seramik sırları: Sır sanatı*. Boyut Matbaacılık.
- Hacızade, F. (2019). *Seramiğin kimyası*. Çizgi Kitabevi.
- Heidari-Rarani, M., Rafiee-Afarani M. & Zahedi A. M. (2019). Mechanical characterization of FDM 3d printing of continuous carbon fiber, *Composites*, 175, 107147/1-8.  
<https://doi.org/10.1016/j.compositesb.2019.107147>
- Hopper, R. (1984). *The ceramic spectrum: A simplified approach to glaze & color development*. Krause Publications.
- Mohd Pu'ad, N.A.S., Abdul Haq, R. H., Mohd Noh, H., Abdullah, H. Z., Idris, M. I. & Lee, T. C. (2020). Review on the fabrication of fused deposition modeling (FDM) composite filament for biomedical applications, *Materials Today: Proceedings*, 1(29), 228-232.  
[doi:https://doi.org/10.1016/j.matpr.2020.05.535](https://doi.org/10.1016/j.matpr.2020.05.535)
- Mühür, M. (2016). 3b yazıcı ile basılan seramik ürünler üzerine bir değerlendirme. *Seramik Türkiye*, 49, 88-97. <https://serfed.com/seramik-turkiye-dergisi>
- Özgündoğdu, A. F. (2014, Eylül 5-20). *Seramik üretiminde çağdaş bir biçimlendirme yöntemi olarak üç boyutlu yazıcılar* [Sempozyum bildirisi], Eskişehir Tepebaşı Belediyesi, 8. Uluslararası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyumu, (s. 213-227). Eskişehir Tepebaşı Belediyesi, Eskişehir, Türkiye.  
<http://pismistoprak.tepebasi.bel.tr/bildiriler/bildiri8.pdf>
- Rhodes, D. (1957). *Clay and glazes for the potter* (1. Baskı). Chilton Company.
- Taçyıldız, E. (2018). *Seramik sırrının sırrı*. Hayalperest Yayınevi.

## Kieslowski'nin *Dekalog II* Filminin Varoluşsal Kaygı Çerçevesinde Felsefi Eleştirisi

### The Philosophical Criticism of Kieslowski's *Dekalog II* in the Framework of Existential Anxiety

Oğuzhan Ersümer, *Sinema ve Televizyon, Akdeniz Üniversitesi*

#### Özet

*Dekalog*'da (1989) Krzysztof Kieslowski, *On Emir*'i, 1980'li yılların Polonya'sının günlük yaşamından hikayeler aracılığıyla, on bölümlük bir dizi ile ele alır. Ancak, dinden çok, varoluşsal boyutları öne çıkarır. *Dekalog II*'de (Kieslowski, 1989) karakterler darlık, acı, hastalık ve ölüm karşısında sürekli varoluşsal kaygıyla boğuşurlar. Kieslowski için, kaygılı halimize bakmak, insan gerçeğine yaklaşabilmenin bir yoludur. Karakterlerini çeşitli olanaksızlıklar içine yerleştirip onları varoluşsal seçimler yapmaya zorlar. Varoluşsal kaygı zemininde, dinsel buyruklarla gelen ahlaki kuralları, etik perspektif aracılığıyla yeniden yorumlar. *Doğru eylem nedir?* sorusu etrafında, etik bağlamda düşünceler üretir. Çalışmanın amacı *Dekalog II* filminin felsefi eleştirisini varoluşsal kaygı kavramı çerçevesinde ortaya koymaktır. Felsefi eleştiri yöntemi, eseri odağa alır ve onun iletişimi sorgular. Eserin hangi insan ilişkilerini, hangi yaşantı ve eylem olanaklarını, hangi etik değerleri öne çıkardığını ve bunların anlamlarını tartışır. Varoluşsal kaygı kavramının filme açıklık getireceği ve felsefi eleştirisine bir temel oluşturacağı varsayılmıştır. İlk kısımda kaygı ve varoluşsal kaygı kavramları tanımlanmış, ikinci kısımda *Dekalog II*'nin varoluşsal kaygı ana karakterler üzerinden nasıl yansıttığı incelenmiş ve son kısımda, filmin felsefi eleştirisi yapılmıştır. Sonuç olarak, *Dekalog II*'deki en önemli etik değer *insanlara zarar vermemek, onlara ihtimam göstermektir*. Kieslowski filmde, etik değerlerden yanadır; hedefi, insanın etik olanaklarını işaret etmek ve onları genişletmektir. Etik eylem, *Dekalog II*'de, varoluşsal kaygı ile olgunlaşan ve varlığa titizlik göstermek yönünde bir tavırla ulaşılabilen bir olanaktır. Araştırmanın Kieslowski sineması, varoluşsal kaygı kavramı ve felsefi eleştiri arasında kurduğu özgün bağlantılar açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** *Dekalog II*, Kieslowski, varoluşsal kaygı, etik, felsefi eleştiri.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Sinema, felsefe.

#### Abstract

In *Dekalog* (1989), Krzysztof Kieslowski discusses the *Ten Commandments* in a series of ten episodes, through stories from the everyday life of Poland in the 1980s. However, it highlights existential dimensions rather than religion. In *Dekalog II* (Kieslowski, 1989), characters struggle with constant existential anxiety in the face of obstruction, pain, disease, and death. For Kieslowski, looking at our anxious state is a way to approach human reality. He places his characters in various impossibilities and forces them to make existential choices. On the ground of existential anxiety, he reinterprets the moral rules imposed by the religious commandments through an ethical perspective. He produces thoughts in ethical context around the question *What is the right action to take?* This paper aims to produce a philosophical criticism of the movie *Dekalog II* within the framework of the concept of existential anxiety. The method of philosophical criticism focuses on the work itself and questions its message. It discusses human relations, opportunities for experience and action, and ethical values highlighted by the work as well as the meanings produced by them. It assumes that the concept of existential anxiety will shed a light on the film and form a basis for its philosophical criticism. The first part defines the concepts of anxiety and existential anxiety, the second part looks into how *Dekalog II* reflects existential anxiety through the main characters, and the last part attempts a philosophical criticism of the film. In conclusion, the most important ethical value in *Dekalog II* is *not to harm others or to care for them*. Kieslowski favors ethical values in his film; his goal is to point out and expand human ethical possibilities. Ethical action in *Dekalog II* is a potentiality that matures with existential anxiety and can be reached with the attitude of showing scrupulousness to being. It is thought that this research will contribute to the literature in terms of the original connections between Kieslowski cinema, the concept of existential anxiety, and philosophical criticism.

**Keywords:** *Dekalog II*, Kieslowski, existential anxiety, ethics, philosophical criticism.

**Academical disciplines/fields:** Cinema, philosophy.

- **Sorumlu Yazar:** Oğuzhan Ersümer, Sinema ve Televizyon, Akdeniz Üniversitesi.
- **Adres:** Öğretmenevleri Mah. 910 sok. Kamaç Sitesi, Konyaaltı / Antalya
- **e-posta:** oguzhaners@yahoo.com
- **ORCID:** 0000-0002-4941-2626
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 28.11.2022
- **doi:** 10.17484/yedi.1119455

**Geliş tarihi:** 21.05.2022 / **Kabul tarihi:** 03.07.2022

## 1. Giriş

Krzysztof Kieslowski, dünyaca ünlü uzun metrajlı filmleri de dahil olmak üzere, sinema öğrencisi iken çektiği filmlerden itibaren varoluşsaldır. İlk kısa kurmaca filmi *Tramwaj*'da (Kieslowski, 1966), filmin sonunda, gelecekteki film karakterlerinin bir prototipi olan utangaç, içine kapanık, kararsız bir genç, hayatını belirleyen olasılıkların, seçimlerin ve kaçırılan fırsatların (uzaklaşan bir Tramvay ile sembolize edilir) peşinden koşmak zorunda kalır. Araştırmaya konu olan *Dekalog*'da (Kieslowski, 1989) ise Kieslowski, 1980'lerin Polonya'sında geçen günlük yaşamdan hikayeler aracılığıyla, on bölümlük bir dizide *On Emir*'i tartışır. Buna rağmen, öne çıkardığı din değil, insanın varoluşsal boyutlarıdır. Bu durum, *Dekalog*'un ikinci bölümü, *Dekalog II* (Kieslowski, 1989) için de geçerlidir. Kieslowski karakterleri bu filmde, sürekli darlık, acı, hastalık, ölüm ve varoluşsal kaygıyla boğuşurlar.

Araştırmanın problemi, *Dekalog II* ile varoluşsal kaygı arasındaki bağlantıların belirlenmesi ve açıklanmasıyla elde edilen bulgulara dayalı olarak filmin felsefi eleştirisine ulaşıp ulaşılamayacağıdır. Bir eleştiri türü ve yöntem olarak felsefi eleştiri bugüne dek birçok akademik çalışmada gündeme gelmiştir. Felsefi eleştiri, eseri odağa alır ve "...öbür eleştiri türlerinden ayrı olarak eserin biçimsel açıklaması ya da çözümlemesiyle yetinmeyerek, ağırlığı eserin iletisine vermesiyle farklılaşır" (Savaş, 2006, s. 129). Sıtkı M. Erinç'e göre felsefi eleştiri, "insan ve insana bağlı değerler, bugünü algılayış ve yarına bakış açısından bir sanat eserinin ne iletildiğini sorgulayarak yapılan eleştiri türüdür" (Erinç, 2013, s. 100). Bu bağlamda, felsefi eleştiride ölçüt, sözü edilen değer ve iletilerdir. Bu eleştiri türü, İonna Kuçuradi'ye göre, eserin hangi insan ilişkilerini, hangi yaşantı ve eylem olanaklarını, hangi etik değerleri öne çıkardığını ve bunların anlamlarını tartışır. *Sanata Felsefeyle Bakmak* adlı kitabında ortaya koyduğu şekliyle, felsefi eleştirinin takip ettiği yol şudur: Eser sahibinin hangi insan ilişkilerini, yaşantı ve eylem olanaklarını, bunlar vasıtasıyla da önerdiği etik değerleri nasıl ve ne ölçüde ele aldığını ortaya koymak; eserin önemini, böyle bir eseri meydana getirmenin insan, dünya ve söz konusu etik değerler bakımından ne anlama geldiğini açıklamak... İlk iş eseri anlamaktır. Yenilik sorgusunun da yapıldığı ikinci adım, eserin kendi alanında nerede yer aldığına yöneliktir. Sunduğu yaşantı ve eylem olanakları özgün mü, "değişen dünyada insanın değişmeyen yapısını yeni bir biçimde" (Kuçuradi, 1999, s. 98) anlatıyor mu? Son aşama ise, başarılı bir eseri değerli bir eserden ayırabilmeyi hedefler (Kuçuradi, 1999, s. 97-99).

Çalışmanın amacı, *Dekalog II* filminin felsefi eleştirisini varoluşsal kaygı kavramı çerçevesinde ortaya koymaktır. Varoluşsal kaygı perspektifinin, *eseri anlamak* işine de karşılık gelen bir şekilde, filme açıklık getireceği ve onun felsefi eleştirisine sağlam bir temel oluşturacağı varsayılmaktadır. *Dekalog II*'deki varoluşsal kaygı ve eylemler; insan ilişkileri, insani değerler ve etik konular bağlamında gelişir; yönetmen genellikle karakterlerini etik ikilemler ve seçimlerle test eder. Etik, ahlaki iyilik açısından doğru eylemin araştırılmasıdır. İnsan için hangi amaçların peşinden gitmeye değer olduğunu sorgulayan bu çaba, ilgili seçimlerin hangi ahlaki ilkeler üzerinden yapılabileceğini bulmaya çalışır (Cevizci, 2010, s. 600). Bu bağlamda, *Dekalog II*'nin tartıştığı bazı değerler ile felsefi eleştirinin incelediği konular arasında bir kesişmeden söz edilebilir.

*Dekalog*'un sadece bir bölümünü incelemek, ayrıntılara ulaşma fırsatı sunacak olsa da, diğer bölümlerin, araştırma konusuna katkıda bulunabilecek bazı farklı ton ve nitelikleri kaçınılmaz olarak araştırma kapsamı dışında kalacaktır. Bu durum, çalışmanın sınırlılıklarından biri olarak gösterilebilir. Araştırmanın Kieslowski sineması, varoluşsal kaygı kavramı ve felsefi eleştirinin sorguladığı konular arasında kuracağı bağlantılar açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

*Dekalog II*'de varoluşsal kaygıyı yansıtan, eserde yönetmenin yarattığı dünya ve filmin ana karakterleridir. Dolayısıyla ilgili bölümde filmin dört ana karakteri (Dorota Geller, Hekim, Andrzej Geller ve *Kader Meleği*) yönetmenin bakış açısı da dikkate alınarak tek tek ele alınacaktır. Çalışmada öncelikle kaygı ve varoluşsal kaygı kavramları tanımlanmaya çalışılacak, ardından *Dekalog II*'nin varoluşsal kaygıyı ana karakterler üzerinden nasıl yansıttığı incelenecek ve son olarak filmin felsefi eleştirisi ortaya konacaktır.

## 2. Kaygı Kavramı ve Varoluşsal Kaygı

Bu bölümde psikoloji, psikiyatri, felsefe, mitoloji gibi alanlar açısından, kaygı ve varoluşsal kaygı kavramları, çeşitli boyutlarıyla tanımlanmaya ve sonraki bölümlerin argümanları için bir zemin oluşturulmaya çalışılacaktır.

Kaygı (anksiyete) sözcüğünün somut anlamı sıkıştırmaktır ve olduğu sırada göğüs veya boğazdaki sıkışma hissini ifade eder. Sözcüğün tarih içindeki dönüşümleri boyunca korkulu hal, panik atağa yakın



yoğun korku, darlık-daralma gibi anlamlarda kullanılmıştır. Bugün İngilizce'de *anxiety*, Almanca'da ise *angst* sözcükleriyle karşılanır. Kaygı, on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıl tıbbında bir *belirti* olarak ele alınmıştır. Sigmund Freud, kaygıyı, bedensel bir belirti yerine, bağımsız bir sendrom (anksiyete nevrozu) olarak öne çıkarmıştır (1895). Kaygı kavramı, psikoloji ve psikiyatride bir emosyon (duygu durumu) olarak değerlendirilmektedir (Alkın ve Onur, 2007, s. 296-297).

Kaygı bir tür *şaşkına dönme* hissi olarak, algılarımızı bulanıklaştırıp belirsiz bir hâle dönüştürür (May, 2021a, s. 41). Üzüntü, sıkıntı ve bunaltı içeren kaygı hali, fizyolojik açıdan "...çarpıntı, nefes almada zorluk, hızlı hızlı nefes alma, boğuluyormuş gibi hissetme, kalp hızının artması, ellerde ve ayaklarda titreme, aşırı terleme"nin yanı sıra, psikolojik düzeyde heyecan, endişe, aniden çok kötü bir şey olacakmış hissi ve korkusu benzeri belirtilere sahiptir (Arkonaç, 1999, s. 36).

Kaygının, insanın varlığını sürdürebilmesi için, tehlikelere karşı pozisyon alma açısından önemli bir işlevi olduğunu söylemek gerekir. Rollo May'e göre, "...olasılıklar yani önümüzde uzanan ama henüz katetmediğimiz ya da deneyimlemediğimiz için ne olduğunu bilemediğimiz yollar kaygı içerir" (May, 2020, s. 64). Freud'a göre ise kaygı, belirsizlik içeren bir tehlike hakkındaki beklentiye dayalı olarak gelişir. Kaygı, ego aracılığıyla hissedilen gerçek veya imajiner bu tehlide karşı bir tür uyarıdır (aktaran Hekimoğlu ve Bilik, 2020, s. 340). Tehlikeleri atlatabilmek için insanın varoluşundan beri yararlandığı bir savunma olarak kaygı, bir tehlike anında kişiyi eyleme geçmeye hazırlaması nedeniyle "mantıklı, gerekli ve hatta yaşamsal"dır (Alkın ve Onur, 2007, s. 296). Kaygı, organizmanın hayatta kalma mücadelesi sırasında, vücudun mikroplara karşı oluşturduğu ateşlenmeye benzetilebilir. Yine Freud'a göre, "...organizmanın yaptığı her şey yaşamı sürdürme çabasının farklı biçimleridir" (Geçtan, 1989, s. 159).

Kaygı, yalnız fiziksel tehlikeler değil, sosyal tehditler karşısında da alevlenir. İnsanın kendi varlığı üzerine düşünen tek canlı olduğunu hatırlatan İhsan Dağ'a göre, bu sürecin başlangıcı, onun bir *benlik* geliştirmesidir (Dağ, 2019, s. 180). İnsanın evrimsel yükselişi, yaşam alanını daha güvenli kılma içgüdüğü sayesinde gerçekleşmiştir. Zaman içinde, benliği geliştikçe insan, kararlarına, nesnesi belirli olan korkudan çok, nesnesi belirgin olmayan kaygıyla yön verir. Sosyal bir varlık haline geldikçe, benliğimiz, bizi yalnızca fiziksel tehditlere değil, sosyal tehditlere karşı da korumaya başlar (Dağ, 2019, s. 180).

Korku ve kaygı arasındaki ayrım nedir sorusu, kaygı kavramını açıklığa kavuşturmak için başvuru alan temel sorulardan biridir. Søren Kierkegaard'ın, korku ile kaygı arasındaki farkı ortaya koyan ilk kişi olduğu kabul edilir: "Korku belirli bir şeye yönelmiştir; nesneye bağlıdır. Kaygı ise hep belirsizdir; (...) nesnesi olmayan bir "ruhsal durum"dur (Schulz, 1991, s. 7). Paul Tillich'e göre de kaygının aksine, korkunun "...yüzleşilebilen, çözümlenebilen, saldırılabilen ve katlanılabilen belirli bir nesnesi vardır" (Tillich, 2019, s. 60). Doğan Cüceloğlu, korku ve kaygı arasındaki farkı değerlendirirken üç önemli öğeden (kaynak, şiddet ve süre) söz eder. Buna göre, korkunun şiddeti kaygınınkinden fazladır ve kaygı hissi, korkunun aksine daha uzun sürer. Kaynak konusu ise yine nesnenin belirliliği bakımından ele alınır (Cüceloğlu, 2006, s. 276-277). Kaygının öznelliğine vurgu yapan şu tasnif de dikkat çekicidir: "...kaygıya neden olan şey aslında kişisel anlamlardır. Korkulan şey herkes için aynı tehdidi oluşturabilir fakat kaygıyı insanların kişisel düşünceleri ortaya çıkarır" (Manav, 2010, s. 5). Kaygıyı ortaya çıkaran nedenler, insanın dış gerçekliği algılama biçiminden ayrılamaz. Bu algılamalar, kültürlere göre de değişkenlik gösterebilir (Cüceloğlu, 2006, s. 276-278).

Cüceloğlu'na göre, bütün toplumlarda, kaygı duygusunun boy göstermesine yol açan bazı ortak durumlar söz konusudur: Desteğin çekilmesi, olumsuz bir sonucu beklemek, iç çelişki ve belirsizlik... Her zamanki çevrenin desteğinin çekildiği durumlarda, ciddi bir konuyla ilgili olumsuz bir sonuç beklerken, savunduğumuz ve önemseydiğimiz bir fikir ile davranışlarımız çeliştiğinde ya da gelecekte ne olacağını bilemediğimizde, kaygıyla baş başa kalırız (Cüceloğlu, 2006, s. 277).

Buraya dek, daha çok kaygının tanım ve işlevleri üzerinde durulmuştur. Bu noktadan itibaren, belli başlı yönleriyle varoluşsal kaygı kavramını açıklamayı deneyeceğiz. Kierkegaard, insan varoluşundaki merkezi rolünü öne çıkararak, kaygıyı, "çevresinde her şeyin döndüğü bir eksen" (Kierkegaard, 2006, s. 37) olarak tanımlar. Kaygının insan varoluşu açısından ne ifade ettiği, Martin Heidegger'in *Varlık ve Zaman*'da ele aldığı, antik mitolojiden bir hikâyeye, balçıkta yapılan insan hakkındaki bir fabl aracılığıyla derinleştirilebilir. Hikâyede, Kaygı (cura) nehirden bir balçık alıp bir yaratığa şekil verir, ardından Jüpiter ona ruh verir ama Toprak (Dünya) da araya girip hak iddia eder, yaratığın ismini kim koyacaktır? Satürn hakem olur ve bir karar verir: "Jüpiter sen yaratığa ruh verdiğin için, yaratık öldükten sonra ruhunu sen alacaksın. Dünya sen ona vücut verdiğin için, sen de öldükten sonra vücudu geri alacaksın. Kaygı, sen onu şekillendirdiğin için, o yaşadığı sürece senin egemenliğin altında olacak" (aktaran Çüçen, 2012, s. 83). Hakan Savaş, Heidegger'i takip ederek kaygıyla *dünyaya fırlatılmışlık* hikâyesini şöyle yorumlar: İnsana

*insan* denilse de o kaygıdır; kaygı dışarıdan gelmez, kaygı insanın kendisidir (Savaş, 2013, s. 343). Bu bakımdan, kaygı, varoluşu süresince insanı insan yapmaya devam eden bir dinamiktir.

Psikoloji alanındaki kimi *ilk kaygı* teorileri, insanın bir kaygı olarak yaratılma hikayesiyle birlikte yankılanır: “Bebek anne bedeninin bir parçasıyken ana rahminden kopup, bir uyarılar denizine fırlatılır ve kendi başına *çaresiz* bir beden olarak hayata başlar. İlk kaygı beden yoluyla algılanır” (Gökalp, 2018, s. 29-30). Otto Rank’e göre de kaygının kökeninde *doğum travması* vardır (Dağ, 2019, s. 177). Bebeğin, ana rahmindeki güvenli ortamdaki ayrılmasıyla birlikte kaygı sürekli hale dönüşür. Böylece, doğum ile ortaya çıkan kaygı, bir anlamda tüm kaygıların ilk örneği haline gelir (May, 2021b, s. 146).

Mitolojik hikayelerde kendini gösterdiği üzere, kaygının varoluşsal boyutuna dair üretilen fikirler hayli eskiye dayanmaktadır; ancak modern dönemde, Søren Kierkegaard’dan başlayarak, özellikle Varoluşçuluk felsefesi çerçevesinde, görece, sistemli bir düşünsel üretime geçilir. Yasemin Akış’a göre, Kierkegaard’ın varoluşsal bir boyut olarak incelediği kaygı kavramı; felsefe, psikoloji ve teoloji gibi alanlar içinden en çok varoluşçu filozofları etkilemiştir (Akış, 2021, s. 12). Varoluşçular için kaygının her daim hissedilişi, onu insan varoluşunun ayrılmaz bir parçası yapar ve onlara göre kaygı, doğamızı en iyi açığa çıkaran duygudur (Wartenberg, 2018, s. 94). Kaygı, varoluşçulukta, bireyin seçimlerini ve özgürlüğünü belirlemede son derece etkili olan bir kavramdır ve ona “ontolojik anlam yüklenmesinin nedeni benliği oluşturmadaki rolünün büyük olduğu” düşüncesidir (Manav, 2010, s. 15).

Varoluş felsefesi; dünyaya fırlatılmışlık, hayatın anlamı, absürd, hiçlik, varoluş bilinci, oluş halinde olmak, otantik varoluş, olgusalılık ve aşkınlık, olasılık ve rastlantı, seçim ve özgür irade, yazgı, özgürlük ve sorumluluk gibi temalar etrafında düşünce üretir. Varoluşsal kaygı ise bu temaların hepsine temas eden bir zemin, Kierkegaard’ı hatırlarsak, çevresinde her şeyin döndüğü bir eksen gibidir ya da Albert Camus’nün, hayatın kesintiye uğradığı, *dekorların yıkıldığı*, varoluşun bir ruhsal sarsıntı ile görünür hale geldiği anları işaret eden ifadesiyle, “...kaygı, her şeyin başlangıcındadır” (Camus, 2010, s. 31). Kaygı hem başlangıçta hem de sondadır. Heidegger’e göre; ölümlü olduğunu bilmek, insanı belirleyen esas özelliktir ve sonluluk, kaygının varoluş üstündeki hâkimiyetini sürekli kılmıştır (aktaran Wahl, 1999, s. 43). Karl Jaspers’a göre varoluş, ancak eylemler aracılığıyla; ölüm, acı, yanılma ve savaşım gibi doğal akışın bozulduğu ve zorlukların öne çıktığı *sınır durumlarda* kendini gösterir (Eyüboğlu, 2001, s. 10-11). Varoluşun bu hazır bulunmama özelliği, J. P. Sartre’ın ünlü “Varoluş özden önce gelir” (Sartre, 1993, s. 61) sözünde kristalleşmiştir.

Kierkegaard’a göre bir kişi ne kadar çok olanağa sahipse, potansiyel kaygısı da o kadar fazla olacaktır (aktaran May, 2020, s. 64). İnsanın yaptığı seçimler hep *olmak* içindir, ama gelecekteki olanaklar arasında *olmamak* da vardır. Vefa Taşdelen’in yorumuyla kaygı, “...bir şeyin olması değil ama *olabilir* olması karşısında duyulur. Bunun için geleceğe ilişkindir, gelecekte gelir, an’da yaşanır. Kaygılı olduğunu söylemenin anlamı, gelecek zamanın belirsizliğinden daraldığını söylemektir” (aktaran Taşdelen, 2017, s. 78).

Otantik varlık, Heidegger düşüncesinde, kişinin *varoluşuna titizlik göstermesi* ile mümkündür. Özgürlüğe, kendisini kaygıyla tasarlayışı, yani titizlenmek yoluyla ulaşılır, yoksa, herkesten biri olmaktan başka çıkar yol yoktur (aktaran Soykan, 2019, s. 60). Titizlenmek, Sartre’da, sorumluluk olarak belirir. İnsan, en çaresiz anında dahi, örneğin ölüme mahkûm edilmiş olsa, fakat eylemlerini kendi eylemleri olarak sahiplenip sorumluluğunu üstlense, yine de özgürdür (aktaran Savaş, 2013, s. 75). Kierkegaard’a göre ise özgürlük bir olanaktır ve olanaklar önümüzde durmaksızın açılır. İnsan, olanakları değerlendirerek onları gerçeğe dönüştürebilir; bu açıdan kaygı, bir *özgürlük olasılığıdır* (May, 2020, s. 63-64). Erol Göka’ya göre bilinç, seçim, özgürlük gibi olanaklarımıza karşı tüm nitelikler bir *var olmama alanı* oluşturur. Varoluş kaygısı iki temel seçenikle gelir; kaygıyla başa çıkıp otantik varoluşu seçmek ya da kaygıdan kaçıp *var olmama* yoluna sapsak... (Göka, 2019, s. 166-167).

Filozofluğunun yanı sıra, teolog da olan Paul Tillich için kaygı, insanın kendi muhtemel yokluğuna dair varoluşsal farkındalığıdır. Bir başka deyişle, var olmama tehdidine karşı gösterdiği tepkidir. Tillich üç temel kaygı türü tanımlar: Ölüm kaygısı, anlamsızlık kaygısı, kınanma kaygısı. Ona göre bu üç türde de kaygı varoluşsaldır ve psikiyatri alanına giren kaygılarla, anormal zihin durumlarıyla ilişkisi yoktur. Tillich’e göre yokluk, kişinin varlığını onaylamasını (kader ve ölümler), kişinin manevi açıdan kendisini onaylamasını (boşluk ve anlamsızlıkla) ve kişinin ahlaki açıdan kendisini onaylamasını (suçluluk ve kınanmayla) sürekli tehdit eder (Tillich, 2019, s. 60-65). Ölüm kaygısı yalnızca fiziksel ölüm tehdidi demek değildir. Olmama tehdidi, psikolojik veya tinsel olarak da yaşanabilir. Örneğin, insan, varlığının anlamsızlaşması tehdidiyle karşılaşabilir ve bu anlam yitimi, benliğin varlığını tehdit eden bir deneyimine dönüşür (May, 2020, s. 40-41).

### 3. Dekalog ve Varoluşsal Kaygı

Çalışmanın bu bölümünde, *Dekalog* serisi ve *Dekalog II*'nin varoluşsal kaygı kavramı ile ilişkisi ele alınacaktır. Öncelikle, *Dekalog* serisinin geneli üzerinde durulacak, ardından *Dekalog II*, daha detaylı biçimde ve ayrı bir başlık altında incelenecektir.

*Dekalog*'un anlamı, *On Söz* (On Emir) olarak da bilinen ve temelde Eski Ahit'te aynı içeriğe sahip olan, "Yahudilikte ve Hristiyanlıkta, Tanrının Sina Dağında, Hz. Musa'ya vahyettiğine ve iki taş tablet üzerine yazdığına inanılan dinsel buyruklar" (AnaBritannica 17, 1989, s. 108) şeklinde tanımlanabilir. Kieslowski'ye göre, bu on hikâye, emirleri satır satır yansıtmayı amaçlamaz ve onlara sadık değildir; kahramanların önündeki sonsuz seçenekler, emirleri tam olarak takip etmeyi imkânsız hale getirir (Taşçıyan, 1997, s. 114).

*Dekalog*, siyaset ve ekonominin baskısına karşı ahlaki seçimler yapılması gereken sert bir dünyanın karamsar bir resmini sunar (Haltof, 2004, p. 75). Polonya'yı sarsan sıkıyönetim (1981) sonrasındaki dönemde, Varşova'da, aynı toplu konutlarda yaşayan sıradan insanların iç dünyalarına odaklanır. Kieslowski için herkesin hayatı dikkatle araştırılıp ele alınmaya değerdir ve her insanın kendine özgü sırları ve dramları vardır. *Dekalog*'un ortaya çıktığı dönemi ise şöyle betimler: "1980'lerin Polonyası'nda her yere, her şeye ve herkesin hayatına kaos ve düzensizlik hakimdi. Gerilim, çaresizlik ve başımıza daha kötü şeylerin geleceği korkusu kendini belli ediyordu" (Stok, 2010, s. 121-124). Joseph Kickasola'ya göre, Kieslowski, ülkesinin sıkıyönetim gibi bu ezici siyasi gerilimleri karşısında, temalarını varoluş, maneviyat, ahlakilik, ıstırap ve Tanrı gibi daha evrensel sorularla genişletmiştir (Kickasola, 2009, p. 166).

Kieslowski, *Dekalog*'u ürettiği zaman diliminde, dış dünyayı bir kenara bırakarak siyasetten görünür düzeyde uzaklaşmaya başlar. Bu dönemde, eve geldiğinde kapıyı içeriden kilitleyen ve kendileriyle baş başa kalan insanlarla daha fazla ilgilendiğini söyler. Kieslowski'ye göre siyaset; nerede olduğumuzu, ne yapmaya izniniz olduğunu tanımlayabilir, ancak, *Hayatın gerçek anlamı nedir?* gibi sorulara cevap vermekte yetersiz kalır (Stok, 2010, s. 122-125). Türkiye'de verdiği bir röportajda, Kieslowski, bu konuyla ilgili şöyle der: "...bir insanın komünist ya da Dayanışma<sup>1</sup> yanlısı olmasından, dinsiz ya da dindar olmasından daha önemli şeyler bulunduğunu fark ettim. Aşk, ölüm, yalnızlık, nefret, kaygı gibi..." (Altınsay, 1989, s. 14). Agnieszka Holland'a göre Kieslowski, aşkın bir şeye inanmaya derin bir ihtiyaç duyan, ancak herhangi bir kilisenin üyesi olmayan biridir ve din ile olan ana bağı teolojik olmaktan çok, etik ve metafizikle ilgilidir (Stadler, 2016, p. 43). Yanı sıra, Kieslowski, *Dekalog*'daki dini boyutun köklerinin de varoluşsal olduğuna dikkat çeker: "Elbette bazı dini çağrışımlar barındırıyor, fakat bu çağrışımlar (...) doğrudan varoluşsal sorunlardan kaynaklanıyor" (Coates, 2017, s. 225).

Kieslowski'nin, *Dekalog*'daki yeni teması, Kickasola'ya göre, Polonya'nın ihtiyaçlarını önceden haber veren, *varoluşsal olasılık kaygısıdır*. Ülkenin gelecekte nasıl şekilleneceği yönündeki olasılıklar, bireylerin, yaşadıkları kaygılar ile önlerinde açılan olanak ve seçimlerinde örtük biçimde temsil edilmektedir (Kickasola, 2009, p. 166). Buna paralel, *Dekalog*'da yönetmen, bizi doğrudan karakterleri değil ama onların kaygılarını gözlemleyebileceğimiz mesafeli bir üslup benimsemiştir (Romney, 2017, s. 179). Aynı konuyu, Mario Sesti, şöyle formüle eder: Kieslowski, *Dekalog*'da din, ideoloji veya yasanın kontrolü altında olmayan, herkesin düştüğü, birbiri ardına gelen çaresizlikler, seçim karşındaki insanın saf şaşkınlığı ve bunlara ait kaygının gerçekliği ve gücüyle ilgilenmektedir (Sesti, 2003, p. 187).

#### 3.1. Dekalog II ve Varoluşsal Kaygı

*Dekalog II*'yi incelemeye başlamadan önce filmin künyesini paylaşmak faydalı olabilir:

Yönetmen: Krzysztof Kieslowski

Görüntü yönetmeni: Edward Klosinski

Senaryo yazarı: Krzysztof Piesiewicz, Krzysztof Kieslowski

Müzik: Zbigniew Preisner

Tür: Dram

<sup>1</sup> 1970'lerin sonları ile 1980'li yılların başlarında, Polonya'da, bir dönem başkanlığını Lech Walesa'nın yaptığı Dayanışma Sendikası'nın hükümet karşıtı (işçi/emekçi/sanatçı) çevreleri bir araya getiren ve ilerici eylemler gerçekleştiren, mevcut hükümetin sıkıyönetim ilanı ve baskılarla zayıflattığı hareket. Ayrıntılı bilgi için bkz. Dinvar, G. (2017). Krzysztof Kieslowski sineması'nın kaygı kavramı ekseninde incelenmesi.

Süre: 57 dk.

Yapım: 1989, Polonya

Oyuncular: Krystyna Janda (Dorota Geller), Aleksander Bardini (Hekim, Andrzej'in doktoru), Olgierd Lukaszewicz (Andrzej Geller, Dorota'nın eşi), Artur Barcis (Laboratuvar işçisi, *Kader Meleği*), Ewa Ekwinska (Barbara), Piotr Siejka (Asistan doktor), Piotr Fronczewski (Dorota'nın sevgilisi)

*Dekalog II*'nin konusu şöyledir: Kaygı içindeki Dorota Geller, aynı apartmanda oturduğu hekimden bir sorunun cevabını ister: Yaşayacak mı, ölecek midir? Kocasını Andrzej Geller bir hastalık nedeniyle doktorun kontrolü altındadır. Dorota aynı sırada başka birinden hamiledir. Bebeğinin yaşamı, Andrzej'e ne olacağına bağlıdır. Hekim, bu durumu öğrendiğinde, kaygılanma sürecine o da dahil olur.

*Dekalog II* filmi özellikle bir bebeğin yaşayıp yaşamayacağı konusu çerçevesinde dört önemli karakterin kaygıları ile ilgilenir. Bu karakterler; bebeğe hamile olan Dorota Geller, Dorota'nın ölüm döşegindeki kocasını Andrzej Geller, Andrzej'in doktoru ve kritik dramatik anlarda ortaya çıkan, bir tür metafizik varlık olan *Kader Meleği*dir.

Bu aşamada, sözü edilen karakterler tek tek incelenecek, ancak filmde sadece kısa bir süre telefonda sesi duyulan Dorota'nın sevgilisinin (bebeğin babası) üzerinde durulmayacaktır.

### 3.1.1. *Dorotta Geller*

Dorota Geller, *Dekalog II*'nin, filmde en çok süre alan ve en kaygılı karakteridir. Kocasının, hastalığı nedeniyle ölme olasılığı yüksektir, ancak öleceği konusunda bir kesinlik yoktur. Aynı sırada, karnında başka bir adamın (üç aylık) çocuğunu taşıyan Dorota, kocasının yaşaması halinde bebeği dünyaya getirmek istemez. Onu arafta bırakan, bu paradoksal durumdur. Bir yanda sevdiğini söylediği kocasının ölüp ölmeyeceği, diğer yanda kocasıyla elde edemediği ve onun ölümüyle imkân bulacak çocuk sahibi olma şansı... Jinekolog tarafından, çocuğu aldırırca başka bir şansının olamayacağını söylenmesi kaygısını çoğaltır. Hayatına ne şekilde devam edeceğine karar vermek zorundadır. Andrzej yaşayacaksa bebek (kürtaj yoluyla) ölecek; Andrzej ölecekse, bebek yaşayacaktır. Karar için Andrzej hakkında net bir bilgiye ihtiyaç duyar. Hekimle ilk karşılaşmalarında, Dorota'nın tereddütlü hali kolayca gözlenir. Muhtemelen evlilik dışı ilişkisini açıklamaktan çekindiğinden, o sırada konuyu açamaz. Ardından hekimin dairesine gider ama bu sefer de kapıyı çalıp çalmamakta kararsız kalır. Üstelik, iki yıl önce yanlışlıkla onun köpeğini ezmiştir. Aralarındaki mesafe, Dorota'nın belirsiz geleceğe ilerleyişini güçleştiren ve kaygısını çoğaltan öğeler arasına katılır.

Dorota'nın önündeki yollar, henüz katetmediği, ne olduğunu bilemediği, kaygı içeren yollardır. Tehlike beklentisiyle birlikte gelen ve tehlikenin atlatılabilmesi için bir tür savunma olarak beliren kaygılar Dorota'nın benliğini kaplamış durumdadır. Filmde sürekli tedirgin, dalgın, düşünceli ve kararsız biçimde dolaşan Dorota, içinde bulunduğu kaygılı hâl gereği, yer aldığı sahnelerin çoğunda agresif şekilde sigaraya sarılır.

Dorota, eşinin ölüp ölmeyeceği konusunda kesin bir karar belirtmesi için hekime birçok kez baskı yapmayı dener ve bu atakları her seferinde çeşitli yöntemlerle savuşturan hekim, bir keresinde "Yapabileceğiniz en iyi şey beklemek" diyecektir. Andrzej'i gördüğümüz ve onun yaşam mücadelesine dair sahnelerde de yine bekleyiş öne çıkar. Dorota, kocasının başında beklediği bir gün, ona bir çilek kompostosu bırakmayı düşünür, ancak gözünü açıp yiyebileceğinden dahi emin değildir. Dorota'nın arada kalmışlığı filmin sonuna dek bozulmaz. Kaygının, mutlak bir güvensizlik duygusu, belirsizlik, gizem ve gerilimle yüklü olduğunu söyleyen Richard Alewyn'e göre, "Kaygı doğuran ne tek başına gizemlilik değil ne de tek başına tehlike. Bu iki olgunun birbirine bağlanmasıdır" (Alewyn, 1991, s. 36-37). Bu nedenle, bir bakıma, *Dekalog II* beklemek üzerinedir; filmin karakteri, kaygıyı doğuran temel bir denklem olarak, "tehlikeli bir sonucu beklemek" ile şekillenir. Bekleyişin kaygıya dönüşmesi, *Dekalog II*'nin neredeyse tüm sahnelerinde gözlemlenebilir. Askıya alınan korku bir kaygı uzayı yaratır. Filmin karakterlerinin (özellikle Dorota ve hekim açısından) karşı karşıya kaldıkları tehlikelerin yarattığı uzay ile korkunun kaygıya dönüşme dinamiği benzerlik gösterir. Bir patlama sonrası bir şekilde yaralandığımızı varsayalım diyor Hans Friebel, bizi yaralayanın nereden ve nasıl geldiğini de bilmeyelim, bu durumda, ne şekilde karşılık verileceği de bilinemez. Böylece, ürkemektan başka çare kalmaz. Ürküntü benliğimizi sarar ve onu dışarı atamazsak, kaygıya dönüşür (Friebel, 1991, s. 28).

Kaygı (*anxiety*) sözcüğünün etimolojik anlamlarından biri, "dar geçit içinde sıkışmaktan doğan acı"dır (May, 2021b, s. 146) ve Rollo May'e göre bu anlam, tüm kaygıların ilk örneğini, simgesel bir hakikate sahip

doğum travmasını hatırlatarak, kaygının ontolojik yönüne vurgu yapar (May, 2021b, s. 146). Dar geçitte olmak... Bu durum, *Dekalog II*'de karakterler düzeyinde Dorota, Andrzej ve hekim aracılığıyla gözlemlenebilir.

Ditfurth'a göre, her şey zaman açısından bir sınırlılık ile var olur. Durmaksızın kişisel/biyografik/tarihsel anlara dönüşen hayat; *bir defalık olma, tekrarlanamazlık, yok olup gitme* gibi kavramlarla birlikte yaşanır ve tüm bunlar, kaygıyı ortaya çıkaran unsurlar olarak deneyimlenir (Ditfurth, 1991, s. 72). Bu açıdan, Dorota'yı tehlikeyle karşı karşıya getiren karar süreçlerinde boyutlanan tek seferlik uzamların doğal olarak kaygı ürettiği söylenebilir. Onun, *çocuk yaşamalı mı, yaşamamalı mı?* sorusu etrafında dönen kararsızlığı bu tür bir etki yaratır. Kararların sonuçlarıyla ilgili belirsizlik kaygıya neden olur, çünkü bir karar aynı zamanda, mevcut duruma ilişkin bir vazgeçiş veya fedakârlık olarak yaşanır (Manav, 2010, s. 14). Bu tarz büyük seçimler, aynı zamanda, insanın gelecekte var olacağı kişiyi belirlemek yönünde güçlü bir etki de yaratmaktadır. Potansiyel varlığımıza karşı borçlu olduğumuza dikkat çeken Rollo May, eğer varoluşumuza karşı sorumlu davranmayıp ona yeterince ihtimam göstermezsek, kendimizi kaygı ve suçluluk duygusu içinde bulacağımızı ifade eder (2021b, s. 148). Dorota'nın, kaygı üreten tüm diğer öğelerin yanında, böyle bir baskı altına da girdiği düşünülebilir.

Kaygı kavramını ele aldığımız ilk kısımda, Cüceloğlu aracılığıyla, kaygı duygusuna yol açan bazı ortak durumlardan söz etmiştik. Bu durumlar ile Dorota'nınki arasında yoğun bir örtüşme vardır. Ortak durumlardan ilki, desteğin çekilmesidir. Bebekle ilgili karar aşamasında, Dorota'nın yapayalnız kaldığına şahit oluruz. Kocasının ölüm döşeğinde, sevgilisi farklı bir şehirdedir. Hekimle araları ise oldukça mesafelidir. Dorota kendi kişisel arzu, değer ve imkanlarıyla baş başa kalmıştır. İkincisi, olumsuz bir sonucu beklemek... Dorota bir olumsuz sonuç değil, birden fazla olası olumsuz sonuç ile çarpışır: Bebeğin aldırılması, eşinin ölmesi, sevgilisinden ayrılması, hekimden belirgin bir yanıt alamaması... Burada, kişinin önünde ne kadar çok olanak varsa, potansiyel kaygısının da o kadar çok olacağı yönündeki düşünce hatırlanabilir. Üçüncüsü iç çelişki, yani, inanılan ve önem verilen bir fikirle, gerçekleştirilen davranışın çelişik olması. Dorota yalnızca belli başlı olasılıklar değil, şahsi değerlerinin de baskısı altındadır. Bu bakımdan, seçtiği yolların kendi değerleri ile çelişmemesi için de bir hassasiyet göstermelidir. Dorota, çocuğu tek değer haline getirip, ölsün ya da ölmesin kocasını terk etmeyi düşünmemiş, hekime yalanlar söylemeye kalkmamıştır. Kocasının yaşarken başkasının çocuğunu doğurmakta bir sorun görmemiş olsa, en büyük kaygısı ortadan kalkıverecektir. Bu açıdan, onun kaygısının etik dolayımı, sosyal ve öznel bir tehdide dayandığını söyleyebiliriz. Dorota'nın bu durumu, ilk kısımda sunulan, kaygıya neden olan unsurlar arasında, kişisel düşünce ve anlamların bulunduğu dair fikirle (kaygının öznelliği) aynı çizgidedir. Dördüncüsü, belirsizliktir ki, yine, Dorota'nın, olandan çok, *olabilir* olanın etkisi altında, belirsiz bir gelecekte gelen bir kaygıyla daraldığı söylenebilir.

Dorota aynı anda hem eşinin hayatta olması hem de bebeğin dünyaya gelmesi olasılıklarının gerçek olabileceğini ve yaşamaya bu şekilde devam edebileceğini hiç düşünmemiş gibidir. Ancak ne kadar çırpınırsa çırpınsın, belirsizlik galip gelir ve hamile Dorota ve eşi Andrzej, *Dekalog V*'te (Kieslowski, 1989), birlikte taksit beklerken karşımıza çıkar.

### 3.1.2. Hekim

Hekim, ölen iki çocuğu ve eşi ile belirlenmiş, Kieslowski'nin tarif ettiği türden, dairesine girince kapısını içeriden kilitleyip kendisiyle baş başa kalan insanlardan biridir. Ailesiyle ilgili hassasiyetini, onlar hakkında anlattığı hikayeler, eşi ve çocuklarına ait fotoğrafların izleyiciye gösterilme sıklığı, Dorota'nın onun evine geldiği bir akşam, fotoğrafları görmesin diye ters çevirmesi gibi ayrıntılardan anlarız. Yaşama verdiği değer; bitkileri yaşatmak için harcadığı emek, beslediği (balık ve kuş) hayvanlar ve ezilen köpeği için verdiği tepkilerde su yüzüne çıkar. Durumu kötüye giden bir kaktüsten duyduğu sıkıntıyı, ev işlerini yapan Barbara ile paylaşır, kaktüsü farklı zamanlarda tekraren kontrol eder, ısının düşük olduğu saatlerde, ısıtıcı ile bitkiler için evinde bir tür sera etkisi yaratır. Dorota'yla soğuk ve mesafeli ilişkisinin, biraz da köpeğinin ölümüne yol açmasından kaynaklanan bir tepkisellik gereği olduğu tahmin edilebilir. Barbara ve kapıcı ile ilişkileri oldukça insancadır.

Dorota, eşinin olası ölümü ile karnındaki bebeğin ilişkisini açıkladığında, hekimin kaygısı vücut bulur. Hekim, dışarıdan bakıldığında katı görünümlü ve fazla duygusal tepki vermeyen bir karakter olarak gözlemlenir. Ancak, bebeğin yaşamının kendi yorumuna bağlı olduğunu öğrenince, başını ellerinin arasına koyar, ardından ağlamaklı bir biçimde, ters çevirip sakındığı, ölmüş çocuklarının fotoğrafına dikkatle bakar. Hekimin etrafında kimse olmadığı, kendisini zor durumda hissettiği anlarda, yönetmen, hekimin (örneğin, Dorota'ya bebeği aldırması gerektiğini söylediği günün gecesi; Dorota, hekim ve Andrzej'i birleştiren sekansta) kaygılı olduğuna dair net izlenimler sunar. Hekim, inandığı değerler ve ilkeler ile duyguları arasında kalmış, buna kişisel sorumluluk duygusu da eklenince, kaygı kaçılmaz hale gelmiştir.

Dorota Geller geleceğin peşindedir, geçmişe pişmanlık bırakmamak ve bebek hakkında en doğru karar için kaygılanır. Wahl'a göre yönümüz olasılıklara dönüktür, bugün hissettiğimiz şey ise kaygı ve geçiciliktir, "...hep gelecek bir şey için çırpınırsız" (Wahl, 1999, s. 21). Hekim ise çocuklarının ölümü nedeniyle geçmiş, bebeğinin ölme olasılığı ile ilgili karar süreci dolayısıyla, geleceği yaşar. Kierkegaard'ın şu sözleri, bir ölçüde, hekimin ruh halini açıklar: "Geçmişteki bir talihsizlikle ilgili kaygı taşıyorsam, bu üzerine kaygılanılan şeyin geçmişte olduğunu değil, ileride, yani gelecekte yineleneneğini düşünmemden kaynaklanır" (Kierkegaard, 2006, s. 88).

Hekim'in, bilimsel tutuma bağlılığından şüphemiz yoktur, Dorota'ya, Andrzej'in geleceği hakkında, kesin kararlar verilemeyeceğini söylemiştir. Çünkü iyileşeceği düşünülenin öldüğü, ölecek sanılanın ise yaşadığı birçok vaka görmüştür. Buna karşın Dorota, bir saat sonrasına bebeği aldırma için randevusu olduğunu açıkladığında, *Yapma* der, *kocanın hiç yaşama şansı yok...* Dorota doktorun sözünden emin olmak için ondan yemin etmesini ister ve yemini alır. Bu sahnede aslında, Tanrı üzerine yemin edilmesi söz konusudur ancak, filmde yer almaz, bu konuşmaya yalnızca senaryoda erişilebilir: "Tanrı adına yemin et... - Tanrı tanışım olsun!" (Zizek, 2008, s. 11-12). Doktor böylece Andrzej ve bebeğin kaderinin ne olacağını bilmezliğinde (gelecekte ve kaygıda) sıkışır. Üstelik, sonuç ne olursa olsun, artık yalan söylemiş durumdadır. Bununla birlikte, yaşatmak, hekimin temel motivasyonlardan biridir. Dorota'nın bebeği, hekimin kendi çocukları ve evindeki canlılar arasında bu türden bir bağ vardır. Doktor bir manada, simgesel düzeyde, yaşatamadığı çocuklarına karşılık bir başka çocuğa hayat vermiş olacaktır. Ancak burada hekim, *On Emir*'deki bir buyruğa (*Öldürmeyeceksin!*) uyarken, filmin asıl konusu olan diğer buyruğu (*Tanrı'nın ismini boş yere ağzına almayacaksın*) çiğnemmiştir.

*Dekalog*'un kalbinde, Annette Insdorf'a göre, hayatta olmanın bir hediye olduğu düşüncesi vardır (Insdorf, 1999, p. 78). Örneğin, *Dekalog I* (Kieslowski, 1989) filminde, üstünde kayarken kırılan buz nedeniyle boğularak yaşamını yitiren çocuğa (Pawel), ölmeye önce halası şöyle der: *Hayatta olmak bir hediyedir*. Bu düşüncenin, gerçekte hekimden çok Kieslowski'ye ait olduğu iddia edilebilir. *Blind Chance*'de (Kör Talih, Kieslowski, 1987) yaşlı bir kadın, filmin kahramanı Witek'e, doktorların yakında öleceğini söylemesine rağmen uzun yıllardır yaşadığını ve bunun, Tanrı'nın verdiği bir *yaşam hediyesi* olduğunu vurgular. Dahası, *Dekalog VIII*'de (Kieslowski, 1989), bir üniversitedeki derste, hekimin bebekle ilgili yaşadığı açmaz tartışılır. Varşova'da, hekimin başına gelenler kulaktan kulağa dolaşıp bir etik ikilem örneği olarak karşımıza çıkmıştır. Dersi yürüten felsefe profesörü, bebeğin yaşamına ilişkin bu ikilem hakkında şunu söyler: *Buradaki asıl konu, çocuğun hayatta olmasıdır*. Profesör de bir zamanlar, bir çocuğun yaşayıp yaşamayacağını etkileyebilecek bir seçim yapmıştır ve *Dekalog VIII* bu seçim üzerinedir. Tüm bunlar, bir açıdan, kaygının rahmi diyebileceğimiz, *olmama*'yla ya da *olmama tehdidi* ile ilgilidir.

### 3.1.3. Andrzej Geller

Andrzej Geller, kelimenin tam anlamıyla, filmin son sahnesine dek yaşam ile ölüm arasında asılı halde, araftadır. Andrzej, film boyunca kendi yokluğu ile boğuşur. Hastalığı sırasında, muhtemel yokluğuna dair varoluşsal bir farkındalık içindedir. Son sahnede, iyileşip doktorun odasına gelen Andrzej, doktora, hasta yatağındaiken dünya parçalanıyormuş gibi hissettiğini ve oradan (ölüme doğru gidilen yerden) geri döndüğünü söyler. Ardından, biraz şaşkın ve mutlu biçimde önündeki masa için, *ama şimdi masaya dokunabiliyorum* diyerek, yavaşça, on parmağı ile birden masaya dokunur. Bu, var olduğunun, hâlâ yaşadığının kanıtıdır.

Andrzej'in *var olmama* olasılığının farkındalığı, bir başka deyişle kaygısı, bazen, örneğin Andrzej'in gözleri bilinçsiz halde kapalıyken, yönetmenin bakışı tarafından üstlenilir. Andrzej'in hastane odasındaki çatlamış, boyaları kalkmış duvarlardan sızan sular, suların dolmakta olan bir kaba damlayışları, damlaların sesleri, tüm bunlarla; son derece ağır kamera hareketleri, ayrıntı çekimler ve özenli bir kurgu ile sembolik bir evren yaratılır. Bu evren, Andrzej'in gözünde, şeylerin sürekli parçalandığı yerde, orada, *Her şey çirkin ve çarpıktı* deyişinin görsel bir karşılığıdır. Marek Haltof'a göre, filmin görüntü yönetmeni Edward Klosinski'nin kamerasının odak noktası, kahramanların zihinsel manzarasıdır ve Andrzej'in bozulup çöken fiziksel durumu, çevresinin çürümesine paralellik gösterir. Dorota'nın, odaya bıraktığı çilek kompostosu içinde yaşam savaşı verip kurtulan yaban arısı ile Andrzej'in hayata dönüşü arasındaki ilişki de bunun bir uzantısıdır (Haltof, 2004, p. 86). Arının hayatta kalıp kalmayacağına yönelik bu sahne; ona ayrılan süre, müzik seçimi, çekim teknikleri vb. ile dramatik gücü son derece yüksek bir şekilde ele alınır. Bu noktada, filmde müziğin, tüm önemli, varoluşsal yoğunluk içeren dramatik anlarda, karakterlerin ciddi karar aşamalarında, gerilim ve kaygıyı hacimsel bir etkiye dönüştürerek öne çıkardığı söylenebilir.



### 3.1.4. Kader Meleği

*Dekalog*'da, karakterlere dair en kaygılı, en hassas anlarda, yönetmenin üstlendiği bir bakış türü de Artur Barcis'in oynadığı varlıktır. Dizinin hemen her bölümünde beliren bu kişiliğin; vicdan, yazgı ya da Azrail'i mi temsil ettiği konusunda emin olmak güçtür (Taşçıyan, 1997, s. 115). Bu gizemli karakter, kader anlarında ortaya çıkıp diziyeye bir bütünlük hissi sağlar ve *Dekalog*'a neredeyse metafizik bir boyut katar. *Dekalog* I'nin görüntü yönetmeni Wieslaw Zdzort, senaryolarda adı *genç adam* olarak geçen bu karakteri *Kader Meleği* olarak nitelendirir (aktaran Haltof, 2004, pp. 80-81). Kieslowski, karakteri şöyle tanımlar: "Eylem üzerinde hiçbir etkisi yok, ancak karakterleri ne yaptıkları hakkında düşünmeye yönlendiriyor... Yoğun bakışları karakterlerin kendi kendini sorgulamasına yol açıyor" (Insdorf, 1999, p. 73). Buna paralel, Insdorf, bu varlığı *Der Himmel über Berlin*'deki (Berlin Üzerinde Gökyüzü, Wenders, 1987) meleklerle ilişkilendirerek, onların bakışlarının, insanın budalalık ve acılarını kaydedebildiğini ama tanık oldukları hayatların gidişatını (tıpkı bir film kamerası ya da belki yönetmenin bakışı gibi) değiştiremediğini de eklemiştir (Insdorf, 1999, p. 73).

Bu varlık, eylemlere müdahale etmese de sonlarını öngörece kadar onların farkındadır. Tek başına doğrudan kameraya bakar ve rahatsız edici sessizliği aracılığıyla hikaye hakkında yorum yapıyormuş gibi görünür (Sesti, 2003, p. 184). Kierkegaard'a göre, melek ya da hayvanların aksine, bir sentez varlığı olarak insan, sonluluk ile sonsuzluk arasında durur ve kaygı duyması buna bağlıdır (Kierkegaard, 2006, s. 155). Bununla birlikte, *Dekalog*'daki *melek*, Wenders'in filmindeki Damiel'i (Bruno Ganz) hatırlatan biçimde, insanlara karşı mutlak bir mesafe içinde değildir. Zaman zaman onların başlarına gelecekleri bilen biri olarak hüzünlü bir tavır dahi sergilediği olur. Bu melek, kısmen yönetmenin kişileştirilmiş bir bakışı olarak yorumlanır, bununla birlikte, yararsızlığından ve dünyayı kurtarmanın imkansızlığından sıkıntı duyan ilahi bir figür olarak da düşünülür (Sesti, 2003, p. 184).

Metafizik varlık, *Dekalog II*'de iki sahnede karşımıza çıkar. Bunların ilki, hekimin Andrzej'in seyrini asistan doktora (Piotr Siejka) sorduğu ve hastalığın yayıldığı kanısına varıldığı sahne; ikincisi ise, Dorota'nın hastaneye gelip eşinin odasından birinin ölmüş olarak çıkarıldığına tanık olduğu ve az sonra, bilinçsiz durumdaki Andrzej'e onu sevdiğini söyleyip yüzüne dokunduğu sahnedir. *Melekler*, *Dekalog*'un yedinci ve onuncu bölümlerinde görünmezler. Kieslowski onları ilkinde, çekimlerden memnun kalmadığı için, diğerinde de bölümdeki komedi tonunun yoğunluğu nedeniyle dahil etmemiştir (Sesti, 2003, p. 184).

*Kader Meleği*, *Dekalog*'da şahit olduğumuz kaygıları varoluşsal kaygı boyutuna taşıyan en güçlü perspektiflerden biridir. Kahramanlar, etik ikilemler arasında, birden fazla seçim olasılığının baskısı altında sıkışıp kaygı içine düşerler. Ancak, Artur Barcis'in oynadığı karakter ortaya çıkıp metafizik varlığın alanına girildiğinde, ufuk genişlediğinde, olan bitenin, sadece belli bir insanın kaygılarıyla ilgili olmadığını, tüm insanlığa, varoluşa ait bir uzama sıçradığımızı hissederiz.

## 4. Dekalog II'nin Felsefi Eleştirisi

Bu bölümde, *Dekalog II*'deki insan ilişkileri, yaşantı ve eylem olanakları, öne çıkan etik değerler ve bunların anlamları tartışılacak ve filmin felsefi eleştirisi ortaya konmaya çalışılacaktır.

Kieslowski sinemasına ilişkin olarak *ahlakîlik* ve *ahlaki seçim* gibi temalar telaffuz edilse de, yönetmenin kavram açısından tercihi farklıdır; o *etikten* yanadır. Örneğin kendisine yöneltilen bir soru ahlak kavramı üzerinden formüle edilince, verdiği cevapta, ders veren bir ahlakileştirmeden kaçındığını ve ahlak kelimesini sevmediğini açıklar: "Sanırım bu kelimeyi kullansaydım, bu beni ahlakçı yapardı, doğru ahlakın ne olduğunu bilen biri... Ama ben bilen biri değilim" der ve ekler, "Ahlaktan çok etikle ilgileniyorum. O daha kapsamlı" (Anipare ve Wood, 1996). Kieslowski, aynı konuşmada, her insanın içinde, "gerçek ile yalan, iyi ile kötü arasındaki farkı gösteren bir barometre"nin olduğuna inandığını söyler (Anipare ve Wood, 1996).

*Dekalog* ve *Dekalog II*, Kieslowski'nin yukarıdaki sözlerine uygun biçimde, *On Emir* çerçevesinde önümüze gelen ahlaki kuralları, etik perspektif aracılığıyla, insani değerler bakımından yeniden düşünür. Karakterlerini çeşitli olanaklar ve olanaksızlıklar içine yerleştirip seçim yapmaya zorlar, ancak onların ellerinde bir reçete yoktur. Mutlak doğrulara sahip değillerdir, el yordamıyla seçerler. *Dekalog* karakterlerinin düştükleri ikilemler, etik bilgisi bağlamında, Kuçuradi tarafından, şöyle yorumlanabilir: Kişi bir eylemin arifesinde, yapacağı eylemle ilgili bir değer muhasebesi içindeyse, *bunu yapabilirim, ama yapmalı mıyım?* sorusunu yanıtlamalıdır. Yanıtı, onun kendi amaçlarıyla ilgili bilgisine ve "hangi anlamlara ya da değer korumaya yönelik hangi ilkelere öncelik verdiğine bağlı" olacaktır (Kuçuradi, 2006, s. 121).

*Dekalog II* filmine, yaşantı ve eylem olanakları açısından bakılacak olursa, en başat insani özelliğin *zayıflık* olduğu söylenebilir. Bu durum onların eylem olanaklarının temel belirleyicilerinden biridir. Kieslowski, insana bakışını “Biz çok küçük ve kusurluyuz” diyerek özetler (Stok, 2010, s. 127). Bu yüzden, filmlerindeki insanı şöyle tarif etmiştir: “Benim ilk filmimden son filmime kadar hepsi, pusulalarını şaşırması, nasıl yaşamaları gerektiğini bilemeyen, doğru ve yanlış ayırt edemeyen ve umutsuzca bir arayış içinde olan insanlar hakkındadır” (Stok, 2010, s. 70). *Dekalog II*'de bu tarife en çok uyan karakterin, bir anlamda, çocuk sahibi olmak ile eşi arasında kalan Dorota Geller olduğu söylenebilir. Sonuçta kaygılıdır ve karar alırken, gerçekte hangi rolü üstleneceğinden emin değildir.

*Dekalog II* filminde, *doğru eylem nedir?* sorusu etrafında, etik bağlamda düşünce üretilmeye çalışılır. Şöyle der Kieslowski: “*Dekalog* üzerinde çalışırken en çok düşündüğümüz şeylerden biri de buydu. Özde ne doğru, ne yanlıştır? Yalan ve doğru nedir? Dürüstlük ve namussuzluk nedir? Kişinin bunlara karşı tavrı ne olmalıdır?” (Stok, 2010, s. 126). Hekimin, iki Tanrı buyruğu arasında (yalan söylememe ve öldürmeme) kalarak kaygı içinde bir karar vermeye sürüklenmesi bu düşüncelerin filmdeki yankılarından biridir. Kieslowski'ye göre insan, yanlış eyleme oldukça yatkın bir varlıktır. Kieslowski *Dekalog*'da, yanlış eylemlere çeki düzen vermesi için Eski Ahit'in Tanrısını seçer. Ona göre, bu Tanrı, insanlara bir özgürlük alanı bırakırken, aynı zamanda ciddi bir sorumluluk yükler ve hiç bağışlayıcı değildir, bu açıdan “...zayıf, arayış içinde olan, bilmeyen insanlar için referans noktası” olabilir (Stok, 2010, s. 126). İnsanın karar aşamalarındaki acizliği karşısında güçlü bir düzenleyici ilkeyi hatırlatacağından, “Eğer Tanrı yoksa, birinin O'nu icat etmesi gerekirdi” (Stok, 2010, s. 127) sözünü kullanır. Bununla birlikte, *Dekalog*'ta, Tanrı buyruğu ile insan vicdani sürekli çatışma halindedir ve Tanrı otoritesine uygun olarak alınmış kararların, insanları her zaman doğruya, güzele yöneltip yöneltmediği de serinin sorguladığı meseleler arasındadır (Dinvar, 2017, s. 107).

Tüm zorluklarına rağmen, Kieslowski, barometre örneğindeki gibi, insanın doğru eylemle buluşabileceğine inanır. Ona göre, yapılan bir eylemin yanlış olduğuna dair içimizde bir sorgu hareketi başlıyorsa, doğru eylemde bulunmadığımızı söyleyen bir değerler hiyerarşimiz ve iç pusulamızı kullanma imkânımız var demektir (Stok, 2010, s. 127).

*Dekalog II*'de üzerinde durulan en önemli etik değerlerden biri; insanlara zarar vermemek, onları incitmek, onlara ihtimam göstermek, sorumlu davranmaktır. Kieslowski de *Dekalog*'un, iletmek istediği mesajı (ki her bölümünde rastlanabileceğini söyler) şöyle tanımlar: “Dikkatli yaşayın, etrafınıza bakın, hareketlerinizle başkalarına zarar verip vermediğinizi anlamaya çalışın, kimseye zarar vermeyin, kimsenin canını acıtmayın” (Janicka, 2017, s. 62). Bu mesajı tek bir sözcükle özetlemek istesek, şöyle diyebilirdik: *İncitme!* Filmde, buna bağlı bir başka değer ise, yaşamın değeri, hayatta olmanın değeridir. Bunu, önceki bölümde, *Hayatta olmak bir hediyedir* cümlesi çerçevesinde ele almıştık. *Hediye* fikri, hekimin, Dorota'nın bebeğini hayatta tutmayı öncelik kabul edip yalan söylemeyi yasaklayan Tanrı buyruğunu çiğnemesinde kendini gösterir.

Hastaların hayatları konusunda hüküm verme yetkisi olan hekim ile İonna Kuçuradi'nin *Etik* adlı kitabında yer alan yargıç tasviri arasında benzerlikler vardır: Yargıç, yaşamının önemli bir kısmında, başkalarının yaşamının yönünü değiştirebilecek kararlar vermek zorundadır. Bu, bir yaşamı bazen aydınlatır, bazen de ona son verir. Yargıcın, kişi olarak eylemlerinin bir kısmı bu kararlardan oluşur ve verdiği kararlar da aynı zamanda kendisini inşa eder (Kuçuradi, 2006, s. 148).

*Dekalog II*, üzerinde durduğu değerleri aktarmayı nasıl ve ne ölçüde başarmaktadır? Bu konuda, Kieslowski'nin elde ettiği başarının, filmde sergilediği değerlerin arkasında durabileceği bir fikir dünyasına sahip olmasından ve buna uygun bir sinemasal tavır, bir üslup geliştirmesinden kaynaklandığını söylemek mümkündür. Bu, özellikle, yönetmenin, başkalarının hayatlarını etkilemek, değiştirmek ya da kişisel sınırlarını ihlal etmek gibi konulardaki etik hassasiyetlerinde takip edilebilir. Kieslowski'nin şu sözleri, onun filmlerini hangi tavır ile gerçekleştirdiğini özetler: “Film size bir şey söylemeniz için bir fırsattır, sadece bir şey göstermek için değil, yönetme becerinizi, ustalığınızı değil” (Laumonier, 1991). Kieslowski için bir sinema filminde fikir önce gelir. Bu bakımdan, filmin asıl yönünü üslup uğruna değiştirmez; aksiyon, resimsellik ya da tümünden biçim, fikrin önüne geçmez. Örneğin, ülkesi Polonya dışında sinema anlayışının aldığı şekil sorulduğunda cevabı şöyle olur: “İşin özü niçin film çektiğinizdir, nerede çektiğiniz değil. Neden kamera kullanıyorum? sorusu kamerayı nereye koyduğunuzdan daha önemli” (Kieslowski, 1994, s. 39). Kieslowski, kameranın nereye değil, neden oraya konulduğunu önemserken sinema, sanat ve bunların anlamı için etik bir gerekçe aramaktadır.

Paul Coates, Kieslowski'den şöyle söz eder: “...onun en kendine özgü sözleri *Bilmiyorumdur*” (Coates, 2007, s. 251). Bu sözün vardığı bir noktanın yine, *İncitme!* fikri olduğunu söylemek gerekir. Her şeyi bilen (politikacı, din adamı, öğretmen, terapist...) insanlardan korktuğunu belirten yönetmene göre, birkaç

istisna hariç, kimse ne yaptığını bilmiyordur. Kieslowski, Stalin ve Hitler'i de *bilenler* sınıfına yerleştirir (Stok, 2010, s. 32).

Kieslowski, insanları doğrudan etkilemek ya da yönlendirmek yerine, "şeyleri insanların dikkatine sunmak"tan bahseder (Janicka, 2017, s. 66). Seyircisinden keskin biçimde, şu ya da bu şekilde düşünmesini istemez. Kendi ruh ve düşünce durumunu, boşluk bırakmaksızın seyircisinin üstüne yüklemeye kalkmaz ya da bunu sadizme vurdurmaz. *Personel* (Kieslowski, 1975) filminin finali için söyledikleri onun genel sinema anlayışı olarak kabul edilebilir: "Arzu ettiğim şey bu. Tüm kontrolü kendimde buldurmamak..." (Kaluzynski ve Turski, 2017, s. 29). Ele aldığı sorun karşısında bir taraf olsa da hedeflediği şey, onu çözmek yerine, sorunu ortaya koymaktır (Kaluzynski ve Turski, 2017, s. 29). Bunu, rahatlıkla, sergilenen bilgilerin de ışığında, *Dekalog II*'nin stilinden okumak mümkündür. Kieslowski, bakış açısını seyirciye dikte etmeyerek, bir anlamda onlara ihtimam göstermektedir.

Kieslowski'nin *Dekalog*'da, özel olarak *Dekalog II*'de yaptığı budur: Meseleyi, en temel kaynağa, varoluşsal tema ve sorunlara doğru geri çekmek... Yüzeyde, Polonya'nın derdi gibi görünenler, gerçekte insanoğlunun varoluşu kadar eski ama neredeyse hiç değişmeyecek denli (ölüm, sevgi, çaresizlik, yalnızlık, kararsızlık, kaygı, olanaklar, seçim vb.) yenidir.

Kieslowski, *Dekalog II*'de, varoluşun doğası nedeniyle, insan yaşantısının acılar, güçlükler ve kaygılar ile dolu olacağını baştan kabul eder, ancak karakterlerinin yüzü, eylemlerinin önu olanaklar ile açıktır ve geleceğe dönüktür. Bu açıdan, engellere karşın, insan onun için bir olanaklar varlığıdır. Potansiyel varlığımıza karşı borçlu, varoluşumuza karşı sorumlu olduğumuz fikri doğru kabul edildiğinde, kendimize ve başkalarına ihtimam göstermenin mutlak bir gereklilik olması, Kieslowski'nin tutunduğu *dikkatli yaşama, başkalarına zarar vermeme ve yaşamın kutsallığı* gibi değerlerin, insan ve dünyamız için anlamını kendiliğinden ortaya çıkarır. Doğru ve etik eylem, Kuçuradi'ye göre, insanın değerini en az zedeleyen eylemdir (Kuçuradi, 2006, s. 81). Bu eylemler, Kieslowski'nin geçerli kılmaya çabaladığı eylem türüyle eşdeğer görünmektedir.

Artur Barcis'in canlandırdığı metafizik karakter, evrensel varoluşsal temaları bir tür dinsel perspektif bağlamında yeniden üretir. Kieslowski'nin dünyevi yaşantıyı, metafizik ya da Tanrısal bir düzen ile harmanlama şekli filmin anlatısını özgün bir noktaya taşıyan öğelerden biridir

İnsanlık durumunu evrensel temalar açısından sergileyişinin başarılı olmasının yanı sıra, *Dekalog II* filmini değerli hale getiren, hem Kieslowski'nin seçtiği ve savunduğu değerlerin etik açıdan doğru ya da sorgulanmaya açık oluşu hem de yönetmenlik tavrı bakımından söz konusu değerlerle uyum içinde bir performans göstermesidir denebilir.

## 5. Sonuç

Krzysztof Kieslowski'ye göre insanlar zayıf ve kusurludur, dolayısıyla kaygı yüküdürler. Zaten ölümlüdürler, psikolojik ve tinsel anlamda, *olmama tehdidi* altındadırlar. Bu yük, varoluşsal bir özellik olarak ele alındığında, insanların bir anlamda, *yaratılıştan kaygılı* (Jüpiter'in hükmü ya da doğum travması) olduğu düşünülebilir. Aksi halde, çalışmada belirtildiği üzere, Kierkegaardcı bir bakışla, onların melek veya hayvan olmaları daha muhtemeldir. Kieslowski için, kaygılı halimize bakmak, insan gerçeğine yaklaşabilmenin bir yoludur denebilir. *Dekalog II*'de karakterler, süreğen biçimde *sınır durumlar* ile temastadır: hastalık, ölüm, kaygı değeri yüksek etik karar aşamaları... Kaygı, filmde, varoluşu (insanın insan olma olanağı) açığa çıkararak bir turnusol kâğıdı gibi kullanılır. Karakterler darlık içinde ve bunaltılıdır; gelecek zamanın belirsizliği içinde, kurtulma beklentisiyle, sürekli, yeni varoluşsal seçimlerin arifesindedirler. Dolayısıyla, *Dekalog II*'nin ana karakterleri (Dorota, Hekim, Andrzej ve *Kader Meleği*), filmin geneline yayılan bir biçimde varoluşsal kaygı ile boğuşurlar.

Kaygı, *Dekalog II*'de, karakterlerin hem sınırlarını belirler hem de önlerindeki yollardan birini seçmeleri için onları ileriye doğru iter. Kieslowski'de varoluşsal kaygı, son derece sınırlı olanaklara rağmen, insanlar için hâlâ bir *özgürlük olasılığıdır*. *Dekalog II*'de, varoluşun önu açıktır. Kieslowski karakterlerinin kaygı ile ilişkilerini kavramak, eserin önemli bir kısmının anlaşılması sağlar. Çünkü Kieslowski karakterlerinin neyi seçeceğini önemserken, seçimlerin sonuçlarıyla, onların seçime doğru sürüklenişleri kadar ilgilenmez. Bu noktada, onun ilgilendiği daha çok *kaygının gerçekliği ve gücüdür*. Farklı seçim olasılıkları konusuna ayırdığı zaman da aynı şekilde, sonuçların kendisinden önce gelir.

Kieslowski'nin zihninde, tek tek karakterler değil ama kavramlar ve fikirler daha geniş yer kaplar. Bu sadece evrensel temalarla olan ilişkisinden dahi çıkartılabilir, belirli insanlar yerine insanlıkla ilgilenmektedir. İnsanları birbirine bağlayan ortak duygulara yönelmiştir: Sevgi, kaygı, acı... Yine,

*Dekalog'*da, Tanrısal bir boyut altında birleştirdiği, *kaygının egemenliğindeki* insanın, dünyada kendi kendisine şekil verebilmesinin olanaklarını araştırır.

*Dekalog II'*de varoluşsal kaygının zemininde gelişen, karakterlerin eylem, çatışma ve karar süreçlerine paralel şekilde doğan bir etik değer boyutu söz konusudur. Bu, yönetmenin ele aldığı sorunlar karşısında az veya çok bir taraf olmasıyla da ilişkilidir. Kieslowski insani değerlerden, etik değerlerden yanadır. Bu durum, yönetmenin eğilim gösterdiği felsefenin bir parçası olan, *varoluşçu sorumluluk* anlayışıyla örtüşür. Öyle ki, örneğin *Dekalog II'*de gözlemlenen *kimseye zarar vermeme* ve *yaşamın kutsallığı* değerleri, Kieslowski'nin de ifade ettiği üzere, *Dekalog'un* tüm filmlerine yayılmıştır. Bu bakımdan, yönetmenin filmlerindeki amaçlarından birinin, insanın etik olanaklarını işaret etmek ve onları genişletmek olduğu söylenebilir.

Varoluşsal kaygı, varoluşsal seçim ve etik eylemin gerçekte aynı hareketin, zamansal kademelere bölünmüş parçaları olduğunu düşünmek gerekir. Kaygı öyle ya da böyle seçime dönüşecektir, bununla birlikte, etik eylemin oluşması kesinlik taşımaz. Eylemin etik olması ancak belli (bilinç, bilgi ve irade içeren) bir seçim ile gerçekleşebilir. Etik eylem, *Dekalog II'*de, varoluşsal kaygı ile olgunlaşan ve yalnızca kimi filozoflar, psikiyatristler ya da ilahiyatçılar değil, Kieslowski açısından da *varlığa titizlik göstermek* yönünde bir tavırla ulaşılabilen bir olanaktır. Bu, *varolmama alanından* çıkmak ya da otantik varoluş için ihtiyaç duyulan şeyle aynıdır. Krzysztof Kieslowski, *Dekalog II* filminde, varoluşsal kaygı, varoluşsal seçim ve titizlik (ihtimam) göstermek temalarını kullanarak, eylemlerin etik boyutlarına dikkat çekmiştir. Sonuçta, *Dekalog II* filminin varoluşsal kaygı kavramı aracılığıyla incelenmesi hem eseri daha derinlikli biçimde anlamak hem de filmin etik değerler bağlamındaki felsefi eleştirisini ortaya koymak adına uygun bir perspektif sunmuştur diyebiliriz.

## Kaynakça

- Akış, Y. (2021). *Søren Kierkegaard'da kaygı kavramı*. Ayrıntı Yayınları.
- Alewyn, R. (1991). Edebi kaygı. Ditfruth von H. (Ed.), *Korku ve kaygı* içinde (s.29-47). Metis Yayınları.
- Alkın, T. ve Onur, E. (2007). Anksiyete kavramı ve anksiyete bozukluklarına genel bir bakış. Köroğlu, E. ve Güleç, C. (Ed.), *Psikiyatri temel kitabı* içinde (s. 296-303). HYB Basım Yayın.
- Altınsay, İ. (1989, 2 Nisan). Küçük güzeldir - Kieslowski ile söyleşi. Özel ek - Sinema Günleri 89. *Nokta*, s. 14.
- AnaBritannica. (1989). *On emir*. Ana Yayıncılık.
- Anipare, E. ve Wood, J. (Yönetmen). (1996). A short film about Decalogue: Interview with Krzysztof Kieslowski [Film]. Ion Productions.
- Arkonacı, O. (1999). *Açıklamalı psikiyatri sözlüğü*. Nobel Tıp Kitabevleri.
- Camus, A. (2010). *Sisifos söyleni* (T. Yücel, Çev.) Can Yayınları.
- Cevizci, A. (2010). *Felsefe sözlüğü*. Paradigma Yayıncılık.
- Coates, P. (2007). Neden Kieslowski? Tasker, Y. (Ed.), *50 Çağdaş sinemacı* içinde (s. 249-257) (N. Gökçeoğlu, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.
- Coates, P. (2017). Beni ilgilendiren tek şey içsel hayat. Bernard, R. ve Woodward, S. (Ed.), *İçsel hayatların sinemacısı - Krzysztof Kieslowski* içinde (s. 216-234) (O. Akınhay, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Cüceloğlu, D. (2006). *İnsan ve davranışları*. Remzi Kitabevi Yayınları.
- Çüçen, A. K. (2012). *Martin heidegger: Varlık ve zaman*. Sentez Yayınları.
- Dağ, İ. (2019). Psikolojinin ışığında kaygı. *Doğu Batı*, 6, 173-181.
- Dinvar, G. (2017). *Krzysztof Kieslowski sineması'nın kaygı kavramı ekseninde incelenmesi* (Tez No. 469778) [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Erinç, M. S. (2013). *Sanatın boyutları*. Ütopya Yayınları.
- Eyüboğlu, Z. İ. (2001). Önsöz yerine. Jaspers, K. *Felsefe nedir* içinde (s. 9-15), Say Yayınları.
- Friebel, H. (1991). Çağdaş felsefede kaygı sorunu. Ditfruth von H. (Ed.), *Korku ve kaygı* içinde (s. 7-28). Metis Yayınları.

- Geçtan, E. (1989). *Çağdaş yaşam ve normal dışı davranışlar*. Remzi Kitabevi Yayınları.
- Göka, E. (2019). Hümanistik psikoloji açısından kaygı sorunsalı ve kendini gerçekleştirme kavramı. *Doğu Batı*, 6, 165-171.
- Gökalp, P. (2018). Beden ve kaygı - psikosomatik ve hipokondriye bakış. *Psikanaliz Yazıları*, 37, 29-36.
- Janicka, B. (2017). Bensiz. Bernard, R. ve Woodward S. (Ed.), *İçsel hayatların sinemacısı - Krzysztof Kieslowski içinde* (s. 62-66) (O. Akinhay, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Kaluzynski, Z. ve Turski, M. (2017). Ödül sahibi ile konuşma. Bernard, R. ve Woodward, S. (Ed.), *İçsel hayatların sinemacısı - Krzysztof Kieslowski içinde* (s. 19-29) (O. Akinhay, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Kickasola, G. J. (2009). Kieslowski crosses the atlantic. Woodward, S. (Ed.), *After Kieslowski: The legacy of Krzysztof Kieslowski içinde* (s. 165-185). Wayne State University Press.
- Kierkegaard, S. (2006). *Kaygı kavramı* (T. Armaner, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Kieslowski. (1994, Nisan). *Antrakt*, 39.
- Kieslowski, K. (Yönetmen). (1989). *Dekalog* [Film]. Criterion.
- Kieslowski, K. (Yönetmen). (1966). *Tramwaj (Tramway)* [Film]. Lodz Film School.
- Kieslowski, K. (Yönetmen). (1975). *Personel* [Film]. Telewizja Polska (TVP).
- Kieslowski, K. (Yönetmen). (1987). *Blind Chance (Kör talih)* [Film]. Criterion.
- Kuçuradi, İ. (1999). *Sanata felsefeyle bakmak*. Ayraç Yayınları.
- Kuçuradi, İ. (2006). *Etik*. Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları.
- Laumonier, M. J. (Yönetmen). (1991). *Conversation with Kieslowski (Kieslowski-dialogue)* [Film]. Criterion.
- Haltorf, M. (2004). *The cinema of Krzysztof Kieslowski: variations on destiny and chance*. Wallflower Press.
- Hekimoğlu, C. ve Bilik, Z. (2020). Freud'dan Lacan'a kaygı. 7(3). *Ayna*, s. 336-367. doi: 10.31682/ayna.761464
- Insdorf, A. (1999). *Double lives, second chances: The cinema of Krzysztof Kieslowski*. Miramax Books.
- Manav, F. (2010). Søren Kierkegaard'da kaygı kavramı (Tez No. 277966) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- May, R. (2020). *Kaygının anlamı* (A. Babacan, Çev.). Okuyan Us Yayınları.
- May, R. (2021a). *Kendini arayan insan* (K. Işık, Çev.). Okuyan Us Yayınları.
- May, R. (2021b). *Varoluşun keşfi* (A. Babacan, Çev.). Okuyan Us Yayınları.
- Romney, J. (2017). Muammanın sonu yok. Bernard, R. ve Woodward, S. (Ed.), *İçsel hayatların sinemacısı - Krzysztof Kieslowski içinde* (s. 76-81) (O. Akinhay, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Sartre, J. P. (1993). *Varoluşçuluk* (A. Bezirci, Çev.). Say Yayınları.
- Savaş, H. (2013). *Sinema ve varoluşçuluk*. Sözcükler Yayınları.
- Savaş, H. (2006). Felsefi eleştiri ve Ömer Kavur'un "Karşılaşma" adlı filminin felsefi eleştirisi. *Selçuk İletişim*, 4(3), 128-137. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/177964>
- Schulz, W. (1991). Çağdaş felsefede kaygı sorunu. Ditfruth von H. (Ed.), *Korku ve Kaygı içinde* (s. 7-28). Metis Yayınları.
- Sesti, M. (2003). *Dekalog 1-10*. In Bandy, L. M. ve Monda A. (Ed.), *The Hidden god: film and faith* (pp. 183-187), Museum of Modern Art.
- Soykan, N. Ö. (2019). Korku ve kaygı - Kierkegaard ve Heidegger'de bir araştırma. *Doğu Batı*, 6, 41-61.
- Stadler, M. E. (2016). Visual reverberations: Decalogue two and decalogue eight. In Badowska, E. & Parmeggiani F. (Ed.), *Elephant and toothaches - ethics, politics, and religion in Krzysztof Kieslowski's decalogue* (pp. 43-81), Fordham University Press.
- Stok, D. (2010). *Kieslowski Kieslowski'yi Anlatıyor* (O. Akinhay, Çev.). Agora Kitaplığı.

- Taşçıyan, A. (1997). Krzysztof Kieslowski üzerine öznel bir deneme. *Avrupalı yönetmenler içinde* (s. 107-119). Kitle Yayınları.
- Taşdelen, V. (2017). *Kaygıdan umuda varoluşun renkleri*. Hece Yayınları.
- Tillich, P. (2019). *Olmak cesareti* (F. C. Dansuk, Çev.). Okuyan Us Yayınları.
- Wahl, J. (1999). *Varoluşçuluğun tarihçesi* (B. Onaran, Çev.). Payel Yayınları.
- Wartenberg, E. T. (2018). *Yeni başlayanlar için varoluşçuluk* (N. Soysal, Çev.). Say Yayınları.
- Wenders, W. (1987). *Der himmel über Berlin (Berlin üzerinde gökyüzü)* [Film]. Criterion.
- Zizek, S. (2008). *Kieslowski ya da maddeci teoloji* (S. Gürses, Çev.). Encore Yayınları.



## Devam Oyunlarında Alımlama: *Tarla Kuşuydu Juliet, Nina ve Nora 2*

### *Reception Of Sequels: Oh, Oh Juliet!, Nina and A Doll's House Part 2*

Vecihe Özge Zeren, Tiyatro Bölümü, Onsekiz Mart Üniversitesi

#### Özet

Bu çalışma, klasikleşmiş oyun metinlerinin devam niteliğinde olan oyunları, okurların alımlama düzeyleri bağlamında incelemektedir. Tiyatro literatüründe yaygın olmayan devam oyunu kavramı, metinlerarasılıkla ilişkili bir yazma pratiği olarak ele alınmıştır. Klasik dramatik yapının kültleşmiş metinlerini, dramatik tamamlanmışlık anlayışını yıkacak biçimde yeniden kurgulayan devam oyunları, kendine özgü bir kurgulama mantığı içinde değerlendirilmiştir. Her okur, tamamlanmış bir metnin devamını kendi hayal gücüyle yaratmaktadır. Devam oyunları, hayal gücüne dayalı bu özgürlük alanını kasıtlı olarak manipüle etmekte ve yazarın kurgusu, okurun olası kurgusunun önüne geçmektedir. Başka bir metinden yola çıkılarak yazılan devam oyunlarında ilk oyuna ilişkin bilgiler, okur alımlamasını doğrudan etkilemektedir. Devam oyunlarının alımlanma farklılıklarına odaklanan bu çalışmada, okurların ilk metni bilme düzeylerine göre bir okur sınıflandırması yapılmış ve ilk metni *bilen okur*, *yarı-bilen okur* ve *bilmeyen okur* olmak üzere üç okur grubu belirlenmiştir. Belirlenen bu okur gruplarının devam oyunlarını alımlama biçimleri, örnek olarak seçilen üç oyun üzerinden incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden metin analizi ile yapılan bu çalışmanın örneklem alanı için, Anton Çehov'un *Martı* oyununun devamı olan Matei Visniec'in *Nina* metni; William Shakespeare'in *Romeo ve Juliet* oyununun devamı olan Ephraim Kishon'un *Tarla Kuşuydu Juliet* metni ve Henrik Ibsen'in *Nora: Bir Bebek Evi* oyununun devamı olan Lucas Hnath'ın *Nora 2* metni seçilmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Devam oyunu, metinlerarasılık, devam kurgusu, alımlama, dramatik.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Tiyatro, dramaturgi, eleştiri.

#### Abstract

This study examines the plays, which are the sequels of the classic texts, in the context of the reception levels of the readers. The concept of sequel, which is not common in the literature of theatre, has been handled as a writing practice related to intertextuality. The sequels, which reconstruct the cult texts of the classical dramatic structure in a way that destroys the understanding of dramatic completeness, are considered as a unique fiction. Each reader creates a sequel of a completed text with his own imagination. Sequels deliberately manipulate this imaginative space of freedom, and the author's fiction precedence over the reader's. In sequels written based on another text, knowledge of the first play directly affects reader reception. In this study, which focuses on the differences in the reception of sequels, a reader classification was made according to the readers' level of knowledge of the first text and three reader groups were identified: readers who know the first text, readers who semi-know the first text and readers who do not know the first text. The reception of the sequels of these determined reader groups was examined through three selected plays as examples. Matei Visniec's *Nina*, which is the sequel of Anton Chekhov's *The Seagull*; Ephraim Kishon's *Oh, Oh, Juliet*; the sequel of William Shakespeare's *Romeo and Juliet*, and the Lucas Hnath's *A Doll's House Part 2*, the sequel of Henrik Ibsen's *Nora: A Doll's House* were selected for the sampling area of this study conducted with text analysis as one of the qualitative research methods.

**Keywords:** Sequel, intertextuality, sequel fiction, reception, dramatic.

**Academical disciplines/fields:** Theatre, dramaturgy, criticism.

- **Sorumlu Yazar:** Vecihe Özge Zeren, Tiyatro Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Onsekiz Mart Üniversitesi.
- **Adres:** Onsekiz Mart Üniversitesi, Terzioğlu Yerleşkesi, Güzel Sanatlar Fakültesi No:117 Çanakkale.
- **e-posta:** vozgezeren@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0001-9623-1062
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 28.11.2022
- **doi:** 10.17484/yedi. 1150198

**Geliş tarihi:** 28.07.2022 / **Kabul tarihi:** 23.09.2022

## 1. Giriş

Metinlerarası bir yazma biçimi olarak ele alınacak devam oyunları üzerine bir teori denemesi yaparken, ilk olarak kavramın sınırlarını belirlemek önem kazanmıştır. Devam oyunları, genellikle klasikleşmiş oyun metinlerinin çağdaş yazarlar tarafından tekrar ele alındığı oyunlardır. 20.yy'da avangart eğilimlerden postdramatiğe evrilen süreçte metinlerarasılığın farklı yöntemlerini (kolaj, palimpsest, üst kurmaca vb.) kullanan birçok oyun kaleme alınmıştır. Anlatı alanının sınırlarını genişletme ve konvansiyonla yüzleşme fikrinin ürünü olan bu metinler, modern sonrası pratiklerin eski metinleri yeniden ele almasını sağlar. Ancak bu oyunların hiçbirinde *devam oyunu* terimine rastlamayız, çünkü yazarların niyeti genel olarak kronolojik bir devamlılık yaratmak değil, postmodern bir tavırla büyük anlatılarla ilişkiye geçmek, onları biçimsel düzeyde de olsa aşmak ya da yapı-bozuma uğratmaktır. Bu bağlamda *devam oyunu* olarak sınıflandırılacak metinler için özel bir koşul belirleme ihtiyacı duyulmuştur. Buna göre, ilk metindeki<sup>1</sup> ana karakterlerin bir ya da birkaçı üzerinden asıl hikâyenin ve ana çatışmanın kaldığı yerden devam ettirildiği oyunlar *devam oyunu* olarak adlandırılmaktadır. *Devam oyunları*, ilk metinle içerik düzeyinde benzerlik ya da devamlılık ilişkisi kurar; biçimsel olgular bağlamında ise böyle bir benzerlik ya da devamlılık zorunlu değildir. Başka bir metinle doğrudan ilişki kurularak kaleme alınan devam oyunları, özgün bir ilk oyundan farklı olarak okurların alımlama biçiminde dikkat çekici değişiklikler ortaya koyma potansiyeline sahiptir. Bu çalışma, farklı okur tiplerinin, kendine özgü bir kurgulama biçimi olan devam oyunlarını alımlama biçimlerini odağa almaktadır. İlk oyun ve devam oyunu arasındaki nesnel verilerden yola çıkılarak, okurların ilk metni bilme düzeylerine göre devam oyununu alımlama biçimleri arasındaki farklılıklar tespit edilmektedir. Bu bağlamda, Kubilay Aktulum'un *Metinlerarası İlişkiler* çalışması merkeze alınarak devam oyunları için bir okur sınıflandırması yapılmaktadır.

Yapılan alan araştırmasında, devam oyunlarına ilişkin yakın tarihli az sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Hannah Simpson (2021), Beckett'in *Godot'yu Beklerken* metninin devamı niteliğinde yazılıp sahnelenmiş olan dört farklı oyunun kültürel ve politik içeriğini ele alır. Alicia Andrzejewski (2019), Shakespeare'in *Titus Andronicus* metninin devamı olan ve Taylor Mac tarafından yazılan *Gary: A Sequel to Titus Andronicus* oyununun eleştirisini yapar. Kristin Johnsen-Neshati (1991) ise Radzinsky'nin *Don Juan's Sequel* metnindeki tarihsel ve mitsel unsurları inceler. Genel olarak içerik çözümlemesine odaklanan bu çalışmalarda devam oyunları üzerine net olarak teorik bir çerçeve çizilmemiştir. Bu makalede, devam oyunlarına ilişkin çalışma eksikliğine katkı sunulması amaçlanmaktadır. Sınıflandırmanın çerçevesini daha net kavramak açısından kapsam dışı bırakılan bir metin örneği açıklayıcı olacaktır. Devam oyunu isimlendirmesi yapıldığında ilk akla gelen oyunlardan biri, Tom Stoppard'ın (2000) *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* isimli oyunudur. Ancak Stoppard bu oyunda sinema ve dizi sektöründe sıklıkla kullanılan *spin off* tekniğini anımsatan bir eğilimle *Hamlet*'in dikkat çekici olmayan iki yan karakterini, yepyeni bir dramaturgi ve karakter yorumuyla postmodern bir düzleme yerleştirir. Bu oyunda yan karakterler üzerinden de olsa Shakespeare metninin sonrasında gerçekleşen bir süreci kurguladığı için elbette bir tür devamlılıktan söz edilebilir. Ancak bu oyunun *Hamlet* ile doğrudan hiçbir ilişkisi kalmamıştır; ilk metnin ana olay dizisi ve ana çatışma odağından ayrılmış bir kurgu söz konusudur. Bu çalışma kapsamında devam oyunu tanımlaması, ilk metnin ana karakterlerinin final sonrasındaki durumlarını kurgulamayı seçen oyunlarla sınırlanmıştır. Devam oyunlarının okur/seyircinin<sup>2</sup> alımlama biçimi üzerindeki etkisine odaklanan bu çalışma kapsamında, üç oyun ele alınmıştır: *Tarla Kuşuydu Juliet*, *Nina* ve *Nora*. Ephraim Kishon'un (t.y.) *Tarla Kuşuydu Juliet* oyunu William Shakespeare'in (2006) *Romeo ve Juliet*'inden; Matei Visniec'in (2019) *Nina* oyunu, Anton Çehov'un (2000) *Marti*'sından ve Lucas Hnath'ın (t.y.) *Nora 2* oyunu Henrik Ibsen'in (2007) *Nora: Bir Bebek Evi*'nden hareketle kaleme alınan devam oyunlarıdır. Söz konusu oyunlara dayalı tespitler, nitel araştırma yöntemlerinden metin analizi ile yapılmıştır. Oyunlar üzerinden okurların alımlama biçimlerine ilişkin yapılan tespitlere metinlerden elde edilen nesnel veriler yorumlanarak ulaşılmıştır.

## 2. Dramatik Tamamlanmışlığın Aşılması

Devam oyunları kapsamında ele alınacak olan üç oyuna da kaynaklık eden ilk oyunlar, klasik dramatik yapıya göre kurgulanmış ve tiyatro tarihinin klasikleşmiş metinlerindedir. Her ne kadar Shakespeare dramaturgisi, doğalcı/gerçekçi Ibsen ve Çehov'un oyunlarına kıyasla farklı bir düzlemde yer alsın da her üç oyunun da dramatiğin temel ilkelerine göre kurgulandığı açıktır. Bu oyunların devamı olarak yazılan

<sup>1</sup> Metinlerarasılık yönteminde yeni metne kaynaklık eden metinler için, Kubilay Aktulum *ana metin* ya da *gönderge* metin ifadelerini kullanır ancak bu çalışmada *devamlılık* fikrine vurgu yapılması amacıyla *ilk metin* terimi kullanılacaktır.

<sup>2</sup> Dramın hem okunma hem de izlenme olasılığı nedeniyle ilk kullanımda okur/seyirci ifadesi kullanılmıştır. Çalışma kapsamında metin odaklı bir inceleme yapılacağı için sonraki kullanımlarda sadece okur ifadesi tercih edilecektir.

oyunlar açısından ilk önemli tartışma da dramatik ilkeler bağlamında ortaya çıkmaktadır. Beş temel prensip çerçevesinde ele alınan *dramatik* kavramı: insanla ilgilidir, toplumsal ve düşünsel bir boyut içerir; çatışma özelliği gösteren karşıtlık ve çelişkiler barındırır; ilginç ve inandırıcıdır; yoğun ve devingendir; oynanabilir niteliktedir (Tuncay, 2010, s. 59). Bu beş temel prensipten “yoğun ve devingen olma” koşulu, dramatik anlatıyla diegetik anlatı arasındaki sınırı belirleyen en önemli unsurdur. Öykünün bütün detaylardan arındırılarak sınırlı bir anlatı zamanını kapsamasını ifade eden yoğunluk ve devingenlik, *Poetica*’dan bu yana dramın başat meselelerinden biridir. Aristoteles, tragedyayı “tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklidi” (Aristoteles, 1999, s. 27) olarak tanımlarken, bir bütün olan bu eylemin, belli bir uzunluğu, başı, ortası ve sonu olduğuna vurgu yapar. Bu saptama, Yunan tragedyasını Homeros destanlarından ayırarak mimetik eylemin odağa alınmasının ilk kuramsal ifadesidir. Aristoteles, destanların ve ilerleyen zamanlarda romanın sahip olacağı sınırsız anlatma olanağı karşısında dramın yoğun ve devingen anlatısını, “kavranabilir uzunlukta” olmasıyla koşullar: “En uzun uzunluk, bir eylemin olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre nasıl geliştiğini, felaketten mutluluğa ya da mutluluktan felakete geçişin nasıl oluştuğunu içine aldığı olaylar çerçevesi içinde gösterebilen uzunluktur” (Aristoteles, 1999, s. 28). Ana odaktan hiç sapmadan, az sayıda olayın belli bir süre içinde anlatılıp bitirilmesine işaret eden *dramatik zaman*, organik bütünlük yasası çerçevesinde olay dizisinin tamamlanmışlığı ifade eder.

Klasik dramatik yapı, serim-düğüm-çözüm formülüne göre işler ve lineer çizgide kapalı bir kurgulama sistemi ortaya koyar. Bu kapalı sisteme göre olay dizisi, bir dış etki ya da ateşleyici unsur marifetiyle belli bir noktadan başlar, kriz ve düğümlerle gelişir ve doruk noktasının ardından bütün soru işaretlerinin cevaplanmasıyla son bulur. Oyunun başında neler olacağını merak eden okur için geride hiçbir soru işareti kalmaması, olayların belli bir noktada net olarak sonuçlandığına ve metnin tamamlanmış olduğuna işaret eder. Klasik dramatik yapı açısından bu tamamlanmışlık, bir zorunluluktur; ister trajedi ister komedi olsun klasik dramın kaderinde tamamlanma vardır. Lajos Egri, bu kaderi bir doğuma benzetir: “Doğum sancılarında kriz vardır ve doğumun kendisi düğüm/doruk noktadır. Sonuç, ister yaşam olsun, ister ölüm, çözüm olacaktır” (Egri, 1982, s. 246). Egri’nin bu saptaması, finalin ya dorukta ya da doruğa çok yakın bir yerde gerçekleşeceği teorisine dayanır. Doğumun gerçekleşmesine kadar doğumun nasıl olacağı merak ettirilmiş, doğumun gerçekleşmesiyle süreç tamamlanmıştır. Dram kurgusunun etkileyciliğini bu tamamlanmada bulan Sevdâ Şener, yapının işleyişini şöyle açıklar:

Başlangıçtaki kırılma noktası mutlaka bir şeylerin yapılması gerektiği andır. Eşik atlanmalıdır. Daha fazla duraksamak olmaz. İlk adım zorunludur. Bu zorunluluk ister dış etmenlerden, ister iç itimlerden gelsin. Sondaki kırılma noktası ise eylemin sonuçlanmasının daha fazla ertelenemeyeceği andır. Son adım ne olursa olsun atılmalıdır. Bu da bir zorunluluktur. (Şener, 2001, s. 153)

Bu zorunluluk, olay dizisi içindeki her düğümün çözülmesinin yanı sıra olayların perdenin kapandığı yerde bittiği ve bu aşamadan sonra sanki hiçbir şey olmayacakmış hissini uyandırmasıdır. Bu durum elbette perde kapandıktan sonrasına dair hiçbir merak uyanmayacağı anlamına gelmez. Oyun bittikten sonra da seyircinin neler olacağıyla ilgili merak duyması gerektiğini belirten Oğuz Arıcı, final sonrasındaki devamlılık algısını şöyle açıklar: “Tıpkı oyunun başlama noktasından (*point of attack*) önceki olası arkaplan hikâyesini tasarlayabiliyorsak final noktasından sonra da hikâyenin düşünsel düzeyde devamını getirmemiz mümkündür. Final sonrasının bu, devam hikâyesi, seyircinin oyundan çıktıktan sonra aklında taşıdığı imgelerle kurulur” (Arıcı, 2020, s. 102). Ancak klasik dramatik yapıya uygun bir oyunda bu merak, olay dizisi içinde olup bitenleri değerlendirme odağının önüne geçmez. Henrik Ibsen’in *Nora: Bir Bebek Evi* ya da August Strindberg’in (2012) *Matmazel Julie* gibi klasik dramatik yapıda olduğu halde finaliyle “bundan sonra ne olacak?” ya da “görmediğimiz perde arkasında ne oldu” gibi sorulara zemin hazırlayan metinlere rastlasak da genel itibarıyla oyun zamanının dışında kalan süreçten ziyade esas ilgi ve merak, perdenin açılışından kapanışına kadar geçen sürede olup bitenlere odaklanır. Dolayısıyla bu metinlerdeki karakterlerin ve aksiyonun kaderi, olay dizisinin alanıyla sınırlıdır. Devam oyunları ise tamamlanmışlık fikrini aşarak bu dramatik sınırı ihlal eder. Karakterler için yeni kaderlerin yazıldığı bu oyunlar, teknik bir ihlalin yanı sıra seyirci algısını da manipüle eder. Elbette bu ihlal ve manipülasyon, dramın anlatım olanaklarını zenginleştiren girişimlerdir.

### 3. Metinlerarası İlişki ve Devam Kurgusu

Okurların, ilk metni bilme düzeylerine bağlı olarak farklı alımlama biçimlerine zemin hazırlayan devam oyunları, metinlerarasılık yöntemiyle de ilişkili olan kendine özgü bir kurgulama biçimine sahiptir. Devam oyunları, Gerard Genette’nin “iki ya da daha fazla metin arasındaki ortak birliktelik ilişkisi, yani, biçimsel olarak ve çoğu zaman, bir metnin başka bir metindeki somut varlığı” (Aktulum, 2000, s. 93) olarak

tanımladığı metinlerarası ilişki üzerinden şekillenir. Aktulum'un ortakbirliktelik ve türev ilişkisi olmak üzere iki biçimde kurulduğunu tespit ettiği metinlerarasılıkta, bir metnin başka bir metinle doğrudan ya da dolaylı olarak bağ kurması sağlanırken, yazarın niyetine göre bu bağlantı, içerik ve/veya biçim düzleminde gerçekleştirilebilir. Yazınsal araçlar açısından ortakbirliktelik, *alıntı ve gönderge* yöntemiyle ilk metnin varlığını ayraç kullanma, italik ve büyük yazma gibi belirgin yazınsal vurgular kullanarak açık ya da *gizli alıntı ve anıştırmadaki* gibi hiçbir belirteç kullanmadan kapalı olarak gerçekleşir. Biçim ve içerik açısından ise türev ilişkisinin üç temel yöntemini tespit eder: *yansılama (parodi)*, *alaycı dönüştürüm* ve *öykünme (pastiş)*. *Parodide*, bir metnin biçimi olduğu gibi korunurken, konusu eğlendirme amacıyla dönüştürülür. *Alaycı dönüştürümde* ise parodinin tersi olacak biçimde konu benimsenirken biçim dönüştürülür. Burada amaç eğlendirmek kadar yergi yapmaktır. *Pastişte* ise hem konu hem de biçim değiştirilebilir ancak burada dönüştürmekten ziyade taklide dayalı bir ilişki söz konusudur. Yazar, başka bir yazarın metnine öykünerek yeni bir metin ortaya çıkarır ama bu doğrudan değil, dolaylı bir ilişkilidir (Aktulum, 2000, s. 93-134). Devam oyunlarında içerikle ilişki kurmak kaçınılmaz bir koşuldur; ilk metnin kurgusunu inkâr etmeden ya da verili bilgilerde değişiklik yapmadan lineer çizginin uzatılması söz konusudur. Ancak biçim konusunda yazarların farklı eğilimler gösterdikleri görülür. Kimi yazar, ilk metnin biçimini benimseyerek aynı ya da benzer bir eğilimle yazarken, kimi yazarların biçimsel olarak dönüştürme eğilimi gösterdiği görülür. Ancak devam oyunlarının alımlayıcı üzerindeki etkisi, biçimsel dönüşümlerden ziyade içerik bağıntısı ve bu bağıntının açık ya da kapalı oluşuna göre şekillenir.

Metinlerarasılığın dolaylı ya da kapalı olduğu durumlarda, doğal olarak bir anlaşılma ya da farkına varılmama sorunu ortaya çıkar. Metinlerarası ilişki kuran bütün oyunlarda olduğu gibi devam yazılan oyunlarda da en belirgin soru işareti, okur algısıyla ilgilidir. Martin Esslin, gösterimlerdeki alımlama farklılıklarından bahsederken, bir oyunu izleyen bütün seyircilerin değilse de büyük bir bölümünün izlediği metnin temel içeriği üzerinde hemfikir olacaklarını söyler. Elbette bu hemfikir oluşturma, göstergelerin açıklığı ve gösterilme sıklığı da önemlidir (Esslin, 1996, s. 121). Esslin'in gösterim üzerinden yaptığı bu alımlama tespiti, genel olarak dram ve özelde devam oyunları için de geçerlidir. Özellikle gerçekçi bir yapı içinde kurgulanan devam oyunlarında olayın ve karakterlerin genel durumu elbette anlaşılacak, okurlar konu üzerinde ortak bir kanı geliştireceklerdir. Bu durum, oyundaki serimlerin yeterli oranda ve ustalıklı yapılmasıyla da doğrudan ilişkilidir. Her oyunda olduğu gibi devam oyunlarında da alımlama, okurun bireysel deneyimi ve birikimi ile kaçınılmaz olarak ilişkilidir. Önceden bilinen ya da fakında bile olmadan kolektif belleğe yerleşmiş metinlerarası bağlantılar, bilinç ve bilinçaltı düzlemde anlam bağıntıları oluşturur. Bu birikimin zenginliği, alımlama sürecinin de zenginleşmesi anlamına gelir.

(...) Jean Anouilh'in *Antigone*'indeki anlam, bu seyircilerin aynı temayı ve adı taşıyan Sofokles'in oyununu bilmeleriyle ortaya çıkmaktadır. Her iki oyunun karşılaştırmasında, seyirci, modern yazarın bu bilinen olaylar ve kavramlar üzerinde yaptığı ince çeşitlemeleri ve yeniden değerlendirmeleri tanıyarak entelektüel bir haz duymaktadır. Dramatik deneyimlerin çoğunun küçümsenmeyecek sayıdaki anlamlarının böyle metinler arası bilgiden çıktığı söylenebilir. (Esslin, 1996, s. 116)

Anlaşılabilirlik meselesi, tüm metinlerarası okumalar için önemlidir; anlaşılma olan gösterge ve alıntılar, entelektüel bir çaba olmanın ötesine geçmez. Dolayısıyla ilk metni bilmeyen okur için, devam metninin alımlanmasında eksiklikler oluşması ihtimali önemli bir sorundur. Esslin gibi metinlerarası bütün okumalarda okurun belli bir ekinse birikime sahip olmasının gerekliliğini vurgulayan Aktulum da Michael Riffaterre'nin yönteminden hareketle ilk metni bilen ve bilmeyen olmak üzere iki okur tipi tespit eder ve ilk metni bilenleri *bilgin okur*, bilmeyenleri ise *bilgin olmayan okur* olarak adlandırır (Aktulum, 2000, s. 191-192). Aktulum'un metinlerarası eserlerin okurları için yaptığı bu sınıflandırmadan esinle, bu çalışma kapsamında devam oyununu alımlayan okurlar üç grupta ele alınacaktır: İlk metne hâkim olan *bilen okurlar*, ilk metni az bilen ya da kolektif belleğe işlenmiş olduğu için aşına olan *yarı-bilen okurlar* ve ilk metinden haberdar olmayan *bilmeyen okurlar*. İlk metne tam olarak hâkim olan ve tüm alıntıları takip edebilen bilen okur açısından devam niteliğindeki yeni metin hem anlaşılır hem de ilgi çekicidir. Bildiği bir kurguya yeni bir çerçeveden bakarken, bütün değişiklikleri merakla takip eder ve bağlantıları kurar. İlk metin hakkında bilgisi olmayan okurun alımlaması ise zorunlu olarak belli bir sınırlama ile karşılaşacaktır. Kurgunun sunduğu olanaklar çerçevesinde konuyu ve olayların gelişimini belli ölçüde takip edebilse de karakterlerdeki değişimler, eylem motivasyonu, amacın algılanması, oyun zamanında gerçekleşen kırılmalar, açık ya da kapalı göndermeleri yakalama vb. pek çok bağlamın yorumlanmasında algı farklılıkları meydana gelecektir. Dolayısıyla karşılaştığı metnin öncesini bilmeyen okur, kurgu hakkında genel hatlarıyla bir fikir edinse de bilen okurun alımlamasından çok farklı bir noktaya ulaşacaktır.

Bu noktada önemli bir soru belirir: bilmeyen okurun devam niteliğindeki metne ilişkin yorumu eksik ya da hatalı mıdır? Rifattere, metinlerarası göndermenin açık olmadığı durumlarda, bu ilişkinin okura kopukluk ya da aykırılık olarak yansıdığını söyler (Aktulum, 2000, s. 193). Bu tespit, başka bir metni ana gövde olarak değil sadece bir alıntılama malzemesi olarak kullanan metinlerarası okumaların yol açabileceği ayrışmalar için yapılmış olsa da ilk metni bilmeyen okurlar açısından devam oyunlarında da benzer bir kopukluk ve aykırılık hissinden bahsetmek mümkündür. İlk metin konusunda hiçbir bilgisi olmayan okur – elbette kurgunun yapılanışına ve ana metnin bilinirlik düzeyine göre değişiklik gösterse de – okuduğu ya da izlediği pek çok metinden farklı bir deneyimle karşı karşıya olduğunu hissedecektir. “Okur çoğu zaman bir metnin bağlamına sokulan, daha çok klişeleşmiş bir sözcük ya da bütünüyle bir yazara özgü bir anlatış biçiminden yola çıkarak kaynak metne ulaşır, gönderen metindeki ayrışık unsurun anlamını çözer” (Aktulum, 2000, s. 196). Bu kopukluk ve aykırılık hissi, *yarı-bilen okur* olarak adlandırılabilir kitle açısından çok daha belirgin olacaktır. Yaygın olarak bilinen bir ilk metnin devamı söz konusu olduğunda, yarı-bilen okurun ‘ben bunu daha önce duymuştum’ ya da ‘burada bir gönderme var ama ne?’ gibi sorular sorma olasılığı artar. Örneğin *Romeo ve Juliet* gibi çok bilinen bir oyunun devamı olan *Tarla Kuşuydu Juliet*’i izleyen yarı-bilen seyirci için bu soruları sormak, hatta daha başında oyunun bir devam metni olduğunu anlamak zor değildir. Ancak aynı soru işaretinin, Ibsen oyunlarının daha az bilindiği bir yerde, oyun ismindeki devam göstergesi düşünülmezse, *Nora 2* için oluşma ihtimali düşüktür.

Bilen okurun alımlaması, iki metin arasında doğrudan ilişki kurarak; yarı-bilen okurun alımlaması, belli belirsiz bir bağlantıyla parçaları bir araya getirmeye çalışarak; bilmeyen okurun alımlaması ise sadece yeni metinde verili olan bilgiyle gerçekleşir. Her metnin zaten birer yorumlama malzemesi olduğu düşünüldüğünde, devam oyunları açısından oldukça geniş bir alımlama düzlemi belirlemektedir. Bu metinleri ilgili çekici yapan da bir anlamda bu zenginliktir. Umberto Eco, tamamlanmış bir yapıta bile sonsuzluk imkânı veren *açık yapıt poetikası*nı açıklarken bir sanat yapıtından haz alma koşulunun, o yapıtı özgün bir bakış açısından yeniden yaşamak olduğunu söyler. Buna göre, yazarın metne yüklediği tekil ve sabit bir anlam kalıbından söz edilemez; alımlayıcı sayısı kadar olası yorum söz konusudur. Dolayısıyla anlatımı, sembol kullanımı ve göndermeleri çok açık olan eserlerde bile farklı alımlamalar olacaktır. Eco’ya göre, maddi olarak tamamlanmışlık iddiasındaki geleneksel yapıtlar bile yorumcusundan kişisel ve yaratıcı bir yorum bekler. Yaratıcı ve yorumcu arasında işbirliği olmaksızın yapıtın anlaşılması söz konusu değildir (Eco, 1992, s. 14).

(...) yazar yorumcuya tamamlanacak bir yapıt sunar. Ama bunun nasıl yapılacağını kesin bir şekilde bilmezse de, yapıtın yine kendi yapıtı olarak kalacağını bilir; yorumsal diyalog sonunda, bir başka kimsenin örgenleştirdiği bir biçim, somut olarak ortaya çıkacaktır, ancak o, bu biçimde de yine *yaratıcı* olarak kalacaktır. Üstlendiği rol, daha baştan ussal, yönlendirilmiş ve kimi organik gerçekliklerle donanmış olanaklar önermekten ibarettir; olanakların gelişmesini belirleyen de bu gerekliliklerdir. (Eco, 1992, s. 31)

Eco’nun açık yapıt teorisi, Ibsen gerçekçiliğinden ziyade Beckett belirsizliğine yakın olan metinler için çok daha kapsayıcı olsa da alımlayıcının kişisel deneyimiyle belirlenen öznel algısı, tüm konvansiyonel belirlenimleri aşan bir özgürlük alanıdır. Dram özelinde bu özgürlük, olay dizisi kadar finale ilişkin yorumlamada da belirgindir. Perde kapandıktan sonra neler olacağı merakı, yazarın verili bilgilerine ek olarak okurun hayal gücüyle şekillenir. Bu noktada her okurun kendine özgü bambaşka kurguları söz konusudur. Ileana-Mihaela Chiritescu, *Martı*’nın devamı olan *Nina* oyunu üzerine yaptığı çalışmada, devam oyunu için *ütopya kurgu* tanımlaması yapar (Chiritescu, 2012, s. 81, 82). Burada ütopya ile kastedilen, tamamlanmış bir metin içinde kaderleri çizilmiş olan karakterlere yepyeni bir kader tayin etmekle ilgilidir. Chiritescu’nun yaklaşımı açısından devam oyunlarındaki ütopya kurgulamada, bir metindeki karakter ya da olayları bambaşka bir kurgulama içinde sergilemekten farklı olarak, eski metnin kurgusunda herhangi bir değişiklik önerisi yoktur. Orada yaşananlar yaşanmış bitmiştir ve şimdi o metnin ana karakterleri için yeni bir dünya yaratılmaktadır. Yaratılan bu dünya, ilk oyunun zaman-mekân-durum kurgusuna bağlı kalabileceği gibi, içeriği destekleyen kurgusal olguları tamamen yıkıma da uğratabilir. Chiritescu’nun ütopya göndermesi anlaşılır olmakla birlikte, ütopya kavramının “imkânsız ideal” anlamıyla karışmaması için bu çalışmada devam oyunlarının kendine özgü kurgulama mantığı için *devam kurgusu* ifadesi kullanılacaktır. Bu bağlamda örneklenilecek olan üç oyun, devam oyunlarının metinlerarası yöntemlerle de ilişkili olan kurgulama alanının zenginliğini ortaya koymaktadır: *Tarla Kuşuydu Juliet*’te bir trajedinin alaycı dönüştürüme uğratılmasına ve karakterlerin anakronik bir dünyaya taşınmasına tanıklık ederiz. *Nina*’da gerçekçi bir zaman geçişi görülür ama karakterler, sınırları net çizilmeyen absürdleştirilmiş bir dünyaya yerleştirilmişlerdir. *Nora 2*’de ise aradan geçen zaman günümüz değerlerine ilişkin çağrışımlara rağmen mantıksaldır ve oyun kurgusu, Ibsen tarzına yakın bir gerçekçilik içerir.

İyi kurulu oyunlar, bütün düğümlerin çözülmesiyle tamamlansa da okurlar açısından final sonrası neler olabileceği hakkında varsayım yürütme olanağı yine de mümkündür. Eco'nun *açık yapıt* teorisinde ifade ettiği üzere, her metnin alımlayıcısı, yeni bir yorumlama potansiyelidir. Her ne kadar kapalı metinlerin finalleri, açık metinlere göre sınırlı yorum imkânı sunsa da okurun özgür düşünme ve yorumlama potansiyeline göre ihtimaller genişletilebilir. Dolayısıyla her okur için oyunların final sonrası, özgün birer kurgulama alanıdır. Devam oyunları ise ilk metni bilen okurlar açısından bu kurgulama alanının manipüle edilmesidir. Devam oyunu yazarı, okurun ilk metne dair kurgusunun yerine kendi olasılığını sunar. Bu noktada bilen okur açısından beğeni faktörü devreye girer; yeni kurgunun beğenilmesi durumunda hayranlık uyanabilecekken, beğenilmemesi okurun hayal gücüyle çatışacağı için bir dayatma tepkisi yaratabilir. Devam kurgusu, her durumda yazar açısından hem eğlenceli bir oyun alanı hem de yazınsal bir risktir.

### 3.1. Tarla Kuşuydu Juliet

William Shakespeare'in *Romeo ve Juliet* trajedisinin devamı olarak Ebrahim Kishon tarafından kaleme alınan, orijinal ismi *Oh, oh, Juliet* olup Türkçe çevirisi *Tarla Kuşuydu Juliet* olarak yapılan oyun, ilk metnin içerik olarak devamıyken, biçimsel olarak bir burleskleştirme örneğidir. Bu anlamda metinlerarasılığın alaycı dönüşüm yöntemine işaret eden bir türev ilişkisi kurulur. Shakespeare'in en iyi bilinen trajedilerinden birini, vodvil tarzı bir komediye dönüştürerek devamını yazan Kishon, ana karakterlere ironik bir kader çizer. Kishon'un devam kurgusuna göre Romeo ve Juliet, trajedinin sonunda ölmemiş ve evlenmeyi başarmışlardır. Yazar, oyunun Shakespeare döneminde geçtiğine dair bir direktif verse de kostümlerin gerçekçi olması gerektiğini belirtmesi ve oyundaki vantilatör, sinema vb. göndermelerle oyunun günümüzde geçtiğini, karakterlerin anakronik bir düzleme taşındığını anlarız. Oyunda metinlerarası ilişki, çalışma kapsamında ele alınacak diğer iki oyundan farklı olarak, yer yer doğrudan alıntı biçiminde gerçekleşir. Başka bir metni sürdürme fikrinin dolaylı bağlantısının yanı sıra Shakespeare'in repliklerinin birebir kullanıldığı bölümlerde iki metin arasında açık bir anırtırma gerçekleşir. Günümüz gündelik konuşma üslubuyla yazılan oyunda Shakespeare dönemi şiirselliğinin ve tavrının araya girmesi, ayrıca yazarın özel vurguyla alıntıları belirtmiş olması, ilk metni bilen ya da bilmeyen tüm okurlar için yabancılaştırıcı ve aynı zamanda da ayırt edici bir unsurdur.

Devam oyununda, Romeo ve Juliet gibi efsaneleşmiş aşıkların bile günümüz koşullarında mutlu olamayacağı mizahi bir yaklaşımla sunulurken alaycı dönüştürümün yergi işlevi de yerine getirilmiş olur. Shakespeare'in kusursuza yakın genç aşıklar olarak yarattığı iki karakter, derin bir mutsuzluk ve sefalet içinde, kızları Lükretia ile yaşamaktadır. İlk oyunla devam oyunu arasında, verilen net zaman bilgisine göre yirmi dokuz yıl sekiz ay vardır. Sürekli birbiriyle didişen mutsuz çiftin durumuna dayanamayan Shakespeare, mezarından çıkıp gelir. Yarattığı karakterleri uyarmak ve kurtarmak için mezarından kalkıp gelen şair, büyük trajedisinin kahramanlarının içinde bulunduğu komik ve acınası durum karşısında hayal kırıklığına uğrar. Romeo ve Juliet, yazarlarından oyunun finalini değiştirmesini isterler ama Shakespeare oyununun finalini değiştirmemekte ısrarlıdır. İlk kez gördüğü Lükretia ile birbirlerine âşık olup kaçmaya karar verirler. Ancak gitmeden önce hem son bir ders vermek hem de yazdığı trajedi kendi yazdığı gibi bitsin diye kahramanlarını birbirlerini zehirle öldürmeleri için kandırır. Oyunun sonunda zehirli şarapları içip öldüklerini zannettiğimiz çiftin, aslında Shakespeare'i geri dönmek üzere mezarına yollamak için oyun oynadıklarını anlarız. Shakespeare'in arzu ettiği finali gördüğüne ikna olup sahneyi terk etmesiyle, Romeo ve Juliet yerlerinden kalkar ve eski yaşamlarına kaldıkları yerden devam edeceklerini gösteren bir tartışmaya girerler. Devam oyunu kurgusu, tamamlanmışlık fikrini yıkarak dramatik yazının kapalı bütünlüğü yerine sonsuz bir döngüye işaret eder.

*Romeo ve Juliet*'in kütleleşmiş iki karaktere sahip olması, bilen ve bilmeyen okurlar açısından ortaya çıkabilecek alımlama farklılıklarını ilk olarak karakter değişimi üzerinden yorumlamayı gerektirir. Her iki oyunun da protagonistleri olan Romeo ve Juliet, bilmeyen okur için, ekonomik ve toplumsal koşulların da olumsuz etkisiyle mutsuz bir evliliği sürdüren iki sıradan karakterdir. İlk metinden birebir alıntılanan bölümler, karakterlerin ilk metindeki tasvirleri hakkında bilgi verse de bunların romantizmin parodisi olan komik parçalar olarak algılanması da olasıdır. İlk metinde çocuk yaşta denebilecek iki âşık, devam oyununda kendilerine özen göstermeyen ve birbirlerine tahammülleri kalmamış orta yaşlılara dönüşmüşlerdir. Romeo boşanmak isterken, Juliet eve bir hizmetçi ister ama birbirlerini dinlemedikleri için ne sorunlarını çözebilir ne de istediklerini elde edebilirler. Efsanevi aşk öylesine yıpranmıştır ki, her iki karakter de Juliet'in annesinden kalan mirasa tek başlarına sahip olmak için birbirlerini öldürme planları yaparlar.

İlk metinde çok yakışıklı ve erdemli bir genç olarak tasvir edilen Romeo, devam oyununda zengin olma hayalleri kuran, sıcak su torbasına âşık, göbek bağlamış bir bale öğretmeni olarak karşımıza çıkar. Juliet de Romeo'dan farklı değildir. Eski güzel ve zarif halinden eser kalmamıştır; kaba saba konuşur, hırçındır ve



kendisine özen göstermeyen bakımsız bir kadına dönüşmüştür. Ancak oyundaki alıntılar sayesinde karakterlerin ilk oyundaki halleri okura hatırlatılır. Birbirlerine laf dokundurmak için de olsa geçmişten her bahsettiklerinde ilk metnin yazarı olan Shakespeare'in cümlelerini, onun yazdığı biçimde okuyarak alıntılarlar. Metinde büyük harfle vurgu alan bu bölümler, iki oyun arasındaki ortakbirliklilik ilişkisini oluşturur. İlk metni bilmeyen okur için alıntılama bir yöntem olarak açık olsa da karakterlerin değişimi konusunda sadece genel geçer bir fikir sağlar. Bilen okurlar ise trajedideki karakterlerin saflığını, cesaretini ve gerçek aşklarını bildiği için, bu alıntıların yarattığı mizahi etkiyi çok daha etkin biçimde algılar. Aynı şekilde iki efsanevi karakterin, günümüz koşullarında yaşadığı değişimin ve iki metnin zamanı arasındaki farklılığın toplumsal eleştirisi ve bu anakronizmden doğan gülünç etki de ilk metni bilenler için çok daha anlaşılır ve keyifli bir bağlantıdır.

Devam oyununda, ilk metnin iki ana karakteri dışında, Juliet'in dadısı ve aşıkların nikahını kıyan Rahip'e yer verilmiştir. İlk oyunda olgunlukları ve genç aşıklara olan destekleriyle tanıdığımız bu iki karakter de yeni metinde bambaşka kimliklerle karşımıza çıkar. Dadının yıllarca bakıcılık ve sırdaşlık ettiği Juliet ile arası bozulmuştur ve eve gizlice gelip Romeo ile görüşür. Bu görüşmelerde Juliet'in çocukluğundan beri erkeklere olan düşkünlüğünden ve ahlaksızlığından bahsederek dedikodusunu yapar. Bunama belirtileri de gösteren huysuz yaşlı bir kadına dönüşmüştür. Rahip de Dadı gibi bunama belirtileri gösteren, eski vakarlı ve kutsal kimliğinden uzakta komik bir karakter haline gelmiştir. Devam oyununda eski oyunda olmayan iki önemli karakter yer alır: Lükretia ve Shakespeare. Lükretia, Romeo ve Juliet'in on dört yaşındaki kızlarıdır. Lükretia hakkındaki en dikkat çekici ayrıntı, eski oyunda Juliet'in olduğu yaşta olması ve görünüş olarak annesine çok benzemesidir. Kaldı ki yazar, iki karakteri aynı oyuncunun oynaması gerektiğini özellikle belirtmiştir. Bu geçiş, bilen okur için oldukça anlamlıdır; saflığın ve güzelliğin sembolü olan Juliet, günümüz koşullarında asi, sivri dilli ve darmadağın görünen bir genç kıza dönüşmüştür. *Romeo ve Juliet* dışında da birçok oyununa gönderme yapılan Shakespeare ise oyunun en açık metinlerarası ve aynı zamanda metadramatik unsurudur. Tarihin en büyük oyun yazarlarından biri olan Shakespeare, döneminin romantizmini çağdaş dünyaya mizahi biçimde taşıyan ve acınası bir gülünçlük yaratan komik bir karakter olarak tasvir edilir. Her birinin birer oyun karakteri olduğu ve olayların da bir tiyatro sahnesinde geçtiğine ilişkin bütün metadramatik göndermeler, sadece devam oyununu eğlendirici hale getirmez, ilk oyunun büyümlü trajik atmosferini de yerle bir eder. Oyundaki bir başka ikon yıkıcı girişim de Shakespeare'in oyunlarını aslında başkasının yazdığına dair yüzyıllardır süren tartışmaya ilişkin yorumdur. Shakespeare'in bütün o ikonik oyunları yazanın kendisi olmadığını itiraf etmesi, dahası "adi bir vodvil" olarak tasvir ettiği bu oyunun finalini istediğince belirleyebileceğine inanması, oyundaki metinlerarası anlam katmanlarını mizahi biçimde derinleştirir.

*Tarla Kuşuydu Juliet*'deki alımlama farklılığı hem Shakespeare'in hem de *Romeo ve Juliet*'in çok yaygın olarak bilinen kült bir metin olması ve bilmeyen okurların bile kolektif belleğinde ana hatlarıyla da olsa yer alması sayesinde büyük bir sorunsala yol açmaz. Bu metni bilen ve yarı-bilen okur kitleleri için, teknik düzlemde de olsa metinlerarası bir ilişkinin varlığı anlaşılabilir. Oyunun şarkılarla desteklenen eğlenceli kurgusu ve metadramatik göndermeleri, Shakespeare'in büyük trajedisini bir komediye dönüştürse de her üç izleyici grubu açısından da genel bir anlaşılabilirliğe sahiptir.

### 3.2. Nina

Anton Çehov'un *Martı* oyununun devamı olan ve Matei Visniec tarafından kaleme alınan *Nina*, *Martı*'nın finalinden on beş yıl sonra olanları pastiş yöntemini anımsatan bir teknikle kurgular, ancak biçimsel olarak oyunu Çehov metninden bambaşka bir düzleme taşır. Olay, Rusya'da Treplev'in evinde, 1917 Ekim Devrimi zamanında geçer. Devam oyunundaki en dikkat çekici biçimsel farklılık, oyunun absürd unsurlar ve sembollerle desteklenen çağdaş biçimidir. Her ne kadar Çehov oyunlarında absürd unsurları ve yoğun sembol kullanımını görsek de Visniec, bu mirası geliştirmiş ve metnini iyi kurulu oyun denkleminin dışına çıkarmıştır. On üç kısa sahne birimi halinde yazılan, zaman- mekân değişimleri ve hayal-gerçek sınırlarını zorlayan sinematografik bir anlatım söz konusudur. Her ne kadar dışarıdan gelen bir etkiyle (Nina'nın gelişi) tetiklenen aksiyonun lineer bir çizgideki ilerleyişine tanıklık etsek de karakterlerin içine yerleştirildiği metaforik uzam ve onların bu uzam içindeki dingin devinimleri, klasik dramatik yapının sınırlarını aşar. Oyun mekânı, *Martı* oyununu bilen seyirci için tanıdaktır: on beş sene öncesinde annesinin ve diğer karakterlerin yaz aylarında bir süre gelip gittiği, kalan zamanlarda çalışanlarla Treplev'in yalnız yaşadığı çiftlik evidir. Ancak metin içinde bir olasılık olarak, bu mekânın aslında bir müze olduğu ve karakterlerin de bu müzedeki balmumu heykeller olduğu sezdirilir. Bu bilgi, sahne direktifleriyle verilmez; oyun içinde Nina'nın dışarıdan gelen seslere ilişkin bir yorumu olarak karşımıza çıkar:

NINA: (...) Eve giren insanlar var ama kötü niyetli değiller. Buraya sanki bir müzeymiş gibi giriyorlar. Biz üçümüz, bizler de balmumu heykelleriyiz... Bizi

görmeye gelmişler. (...) Bir öğretmen... çocuklara, karşılarında artık var olmayan bu kişilerle, onların tutkuları ve yanılsamalarıyla batan bir dünyanın kalıntıları olduğunu anlatıyor...". (Visniec, 2019, s. 44)

Nina'nın genel ruh halinin belirsizliği nedeniyle bu çıkarımın doğruluğundan emin olamayız. Yazar, bilinçli olarak durumu belirsiz hale getirme arzusunda. Bu ihtimal, ilk metni bilmeyenler için hoş bir anekdot iken, bilenler için çok daha büyük bir sürpriz etkisi yaratacaktır. Geçmişlerinin bütün ayrıntılarını bildikleri karakterlerin, başka bir zaman dilimindeki durumlarına günümüzün gerçekliğinden ama bir tür hayal olarak bakmanın teatral ikilemini yaşarlar. Bu ikilemi yaratan zaman olgusu bağlamında, Çarlık döneminin sonlarında değişmekte olan Rusya'da geçen *Martı*'dan sonra aynı karakterleri Ekim Devrimi döneminde görmek önemlidir. 1904 yılında ölen Çehov, Çarlık döneminin sonlarındaki yozlaşmanın farkındadır ve değişimin ayak seslerini oyunlarında seyirciye de hissettirir. Ancak Çehov'un yaşadığı dönemde devrimin somut koşullarının oluşmamış olmasını yazarın genel karamsar tutumuyla bir arada düşündüğümüzde, bu değişim idealinin oyunlarına canlı ve umut dolu bir imge olarak yansımamasını anlarız. Visniec, devam oyunundaki kurgusuyla Çehov'a olan hayranlığını pekiştirirken bir yandan da ona tanıklık edemediği bir hayali hediye eder. Elbette bu ilişki sadece ilk metni bilenler için değil, Çehov'un dünyayı algılayış biçimini de bilenler için anlamlıdır.

Yeni oyunda, ilk oyundaki karakterlerden sadece Nina, Treplev ve Trigorin'i görürüz. Çehov'un *Martı*'sının sonunda aşkının ve hayallerinin peşinden Moskova'ya giden ama ne Trigorinle olan ilişkisinde ne de oyunculuk kariyerinde arzuladığı hiçbir şeye kavuşamayan Nina'nın, büyük bir hayal kırıklığı içinde köye geri döndüğünü ve Treplev ile yüzleştiği görülmüştü. Bu yüzleşmenin ardından, kendisi için çok da umut olmadığı halde Moskova'ya geri döneceği anlaşılmıştı. Treplev'in ise son sahnede kendisini vurduğu duyulmuş, haberi getiren Dorin'in tepkisinden intihar girişiminin başarılı olduğuna ilişkin güçlü bir izlenim oluşmuş ama yine de izleyici şüphede bırakılmıştı. Visniec'in *Nina* oyunu tam da bu şüphede bırakan finale ilişkin net bir yanıt üzerinden kurgulanır: Treplev, kendisini öldürmeyi başaramamıştır ve eski melankolik dünyasında yazılar yazarak yaşamayı sürdürmektedir. Nina ise yıllar sonra, *Martı*'dakine benzer bir hayal kırıklığı ile yine Treplev'in evine gelir. Bu defa Treplev ile geçmişte yaşayamadıkları ilişkiyi yaşama arzusunda görünür. Karlı bir kış döneminde Treplev ile yalnız oldukları eski çiftlik evinde geçmişi, hayal kırıklıklarını ve öfkelerini paylaşırlar. Bir süre sonra içinde Nina'nın eşyaları olan bir bavulla Trigorin gelir. *Martı*'da ayrıldıklarını anladığımız Trigorin ve Nina, devam oyununun öyküsüne göre Moskova'da yeniden bir araya gelmiş, evlenmeden birlikte yaşamışlardır. Nina bu ilişkide yine mutsuz olmuş ve büyük bir öfkeyle Trigorin'i terk etmiştir. Bu defa ona dönmekte kararlı görünür. Trigorin, Nina'yı Moskova'ya dönmeye ikna etmeye çalışsa da Nina ve Treplev, St.Petersburg'a gidip işçi tiyatrolarında çalışmayı planlarlar. Bu plan, evin dışından sesler duydukları bir günün ertesinde kapıda ölü bir askerle karşılaşmalarından sonra gündeme gelir. Devrim hareketinin, herkesten uzaktaki izole evlerine kadar geldiğini gören Nina ve Treplev, kendilerini Ekim Devrimi ruhuna kaptırırlar. İlk metinde Moskova'daki büyük burjuva tiyatrolarında oynamanın hayallerini kuran Nina, bu defa: "Burjuva tiyatroları kapandı ama başkaları açıldı: emekçi tiyatrolar, devrimci tiyatrolar... devrim yapan tüm o kimsesiz, aşağılanmış, aç insanların karşısında yeniden oynamak istiyorum" (Visniec, 2019, s. 44) demektedir. Nina'nın bu ideali, Treplev'e olan yakınlaşmasıyla ilgilidir. Treplev zaten ilk oyunda da özellikle sanatı konusunda devrimci fikirlere yakın bir karakterdir. İki metin arasında neredeyse hiçbir değişim göstermeyen ve bu değişim rüzgarından da etkilenmeyen tek karakter Trigorin'dir. Trigorin eski umursamaz tavrı içinde sadece istediklerini elde etmeye çalışan bir entelektüeldir.

Nina'nın yeni oyundaki eve dönüşü, ilk oyundakine benzese de ruh hali eskisinden daha sorunlu ve belirsizdir. Moskova'daki yaşamının yarattığı mutsuzluk ve Trigorin'e olan öfkesi onu Treplev'in aşkına karşılık vermeye hazır hale getirmiş gibidir. Ancak bu durum Treplev'e olan aşkından değil, histerik bir varoluş krizinin sonucu gibidir. Treplev, onu her zaman koşulsuz sevmiş olan tek erkektir ve artık başka umudu olmadığı için onunla yakınlaşmaya çalışır. Umutsuzlukla örülü bu arayış, onu hırçın ve kırılğan hale getirmiştir. Nina'nın durumu, iki metin arasında bağ kurmanın önemine işaret eden önemli iki sahnede belirgin hale gelir. Oyunun başlarında Treplev, ilk oyunda vurduğu ve Trigorin'in isteği üzerine içini doldurduğu martıyı Nina'ya gösterdiğinde Nina martıyı hatırlamaz ve ilk oyunun en önemli sembolünün bu trajik unutulmuşluğu, oyundaki en önemli anlam katmanlarından birini oluşturur. Ardından ilk metindeki ünlü "Bir martıyı ben... Yok değil. Aktristim" (Çehov, 2000, s. 150) repliğini söyleyen Nina, devam oyununda "Kostya, bir baykuşum ben, anlıyor musun? Bunun için geldim buraya, ölü taklidi yapmak için, on beş senedir beni takip eden canavar beni görmesin diye" (Visniec, 2019, s. 24,25) der. Bu geçiş, metindeki en önemli değişim göstergelerinden biridir ve bilmeyen okur için önemli bir anlam eksikliğidir. İlk oyunda Treplev'in bencilce bir hırsla vurduğu ve Trigorin'in bir anlık beğenisiyle içinin doldurtulmasını isteyip sonradan bu isteğini unuttuğu martı, bir anlamda Nina'nın hayaller ve umutla örülü dünyasının yıkılışının

sembolüdür. Ancak bu sembol, devam oyununda uğursuzluk ve ölümlle ilişkilendirilen baykuşla yer değiştirmiş, karakterlerin kaderi daha da karanlık bir hal almıştır.

Bilmeyen okur açısından özgün tekil bir metin olarak alımlanacak olan *Nina*, serimlerin zengin olması sayesinde bütünlüklü bir hikâye sunar. İlk oyun, devam metninin açıklayıcı öyküsü haline gelmiştir. Yine de iki metin arasında açık ya da kapalı göstergelerle ve absürd unsurlarla desteklenerek kurulan anlam katmanlarının yoğunluğu, bilmeyen okurlar açısından çözümlemede eksik noktalar kalması ihtimalini doğurur. Genellemeye dayalı bir tespit yapmak gerekirse, *Martı* oyununun *Romeo ve Juliet* kadar yaygın bilinen bir metin olmadığı söylenebilir. Bu bağlamda yarı-bilen okurlar açısından ilk metinden aşına olunan bilginin ne olduğu ve bu bilginin devam oyununda verili olan serimlerle hangi ölçüde uyduğu önem kazanır. Devam oyunundaki üç ana karakterle ilgili genel bir fikri olan yarı-bilen okur açısından değişimlerin ve göstergelerin belli ölçüde yakalanması mümkün olacaktır. Aksi halde bilmeyen okurlar gibi, geçmişe ilişkin verili bilgi ölçüsünde daha yüzeysel bir alımlama ihtimali belirir. Bilen okur kitlesi içinse *Nina*, keyifli bir metinlerarası deneyimdir. Hem biçim hem de konu açısından özgünleştirilmiş olan devam oyunu, bilen okur için yeni bir olasılık ve çağrışım alanı yaratır. Visniec'in kurgusu, Çehov'un metnini hem daha politik bir tarihselleştirmeye hem de sürreal bir yapı-bozuma uğrattırırken, okura da bu açık ve gizli anlam katmanlarını çözümleme fırsatı sunar.

### 3.3. Nora 2

Henrik Ibsen'in *Nora: Bir Bebek Evi* oyunun devamı olarak Hnath Lucas tarafından kaleme alınan *Nora 2*, ilk metinden on beş yıl sonra yaşananlara odaklanan, pastiş tekniğini anımsatan bir öykünmeyle Ibsen'in metni gibi klasik dramatik yapı çerçevesinde kurgulanmış bir devam oyunudur. Oyunda biçimsel olarak dikkat çeken en önemli farklılık, klasik perde ve sahne bölümlenmesi yerine karakter isimlerinden oluşan sinematografik başlıklar kullanılmasıdır. Ibsen metninde, toplumsal cinsiyet rolünün kadınlara biçtiği değersizliği ve adaletsizliğin bilincine ulaşarak radikal bir kararla kocasını ve çocuklarını terk eden Nora, devam oyununda on beş yıl sonra evine geri döner. Nora, evi terk ettikten sonra bir süre sıkıntı yaşamış ama zamanla kitapları iyi satan ve çok para kazanan bir yazar olmuştur. Kadınları evliliğin sakıncaları konusunda bilinçlendirmek için kendi yaşam öyküsünden yola çıkarak yazdığı kitabından etkilenen bir kadın, kocasından boşanmaya karar verir. Ancak kadının kocası bir yargıçtır ve kitaplarını mahlasla yazan Nora'nın gerçek kimliğini bulmuştur. Yargıç, kitapta yazdıklarını inkâr edip özür dilememesi halinde bekar bir kadın gibi yaşayan Nora'yı ifşa etmekle tehdit eder. Bu olayla Torvald'ın kendisini boşamadığını öğrenen Nora, kocasını ikna etmek için eve geri döner, ancak Torvald bu isteği geri çevirir. Yetişkin bir genç kadın olan ve yıllar sonra soğukkanlı bir tavırla annesini karşılayan Emmy, bu konuda Nora'ya yardım etmek ister. Ancak Emmy'nin yardım önerisi, sahte belge gerektiren illegal bir eylemdir. Kızının sahteciliğe olan yatkınlığı karşısında şaşırان Nora, teklifi kabul etmez. Bu süreçte boşanmayı kabul eden Torvald'da önemli bir değişim görülür. Nora, kocası ve kızıyla yaşadığı bu gergin yüzleşmenin ardından boşanma belgesini almadan, kararlı bir tavırla evi yeniden terk eder.

Devam oyununda yapılan serimler sayesinde Ibsen'in metnini bilmeyen okur için, olay dizisi açısından anlaşılabilir hiçbir nokta yoktur. Ancak karakterlerin tanınması ve içinde buldukları durumun derinlemesine anlaşılması bağlamında bilen okurun alımlama biçimi ile bilmeyene göre değişir. Her iki metinde de Nora protagonist gibi görünür; oyuna adını veren, olay dizisi boyunca sahne üzerinde gördüğümüz ve davranışlarıyla aksiyonu domine eden karakter Nora'dır. Ancak karakter değişimi açısından bakıldığında *Nora 2*'de esas değişimi geçirenin Torvald olduğu dikkat çeker. İlk oyunda Torvald'ı toplumsal normlarla uyum içinde yaşayan, bir bankada iyi bir pozisyonda çalışan, ideal bir eş ve baba olarak görmüştük. Toplumsal kurallara göre şekillenen kimliği gereği, Nora'nın gizlice aldığı borcu öğrendiğinde tam da kendisinden bekleneceği gibi çok şiddetli bir tepki vermişti. Ama kısa süre sonra sorunun ortadan kalktığını ve eski "ideal" yaşamlarına kaldıkları yerden devam edebileceklerini anladığında sadece kendi kurtuluşunu önemseyen bencil bir adam olduğunu anlamıştık. Nora'nın evi terk etmesiyle yıkılmış olsa da bu yıkım, onun fikirlerinde herhangi bir değişikliğe yol açmamış; yaşananlar karakterini değil, sadece durumunu etkilemişti. İlk oyun açısından seyircinin olası bir "bundan sonra ne olacak" sorusu da Torvald için değil, Nora için sorulacaktır. Torvald'dan beklenen, bu yıkımın yarattığı üzüntü ve hayal kırıklığına rağmen sıradan hayatına devam etmesidir. Kaldı ki *Nora 2*'nin başında gördüğümüz Torvald, tam da böyle bir adamdır. Aynı iş yerinde çalışır, çocukları ve dadyyla aynı evde, muhtemelen aynı yaşamı sürdürür. Torvald'ın herhangi bir değişim geçirmediğinin en önemli kanıtı ise Nora evi terk ettikten sonra kimseye bu durumu açıklayamamış olmasıdır. Karısı tarafından terk edilmiş bir adam olmak yerine, dul kalmış fedakâr babayı oynamak daha kolay olmuştur. Ancak devam oyununda Torvald, kendisinden hiç beklenmeyen bir şey yapacak, bir memurla fiziki kavgaya girmek pahasına Nora'yla ilgili gerçeği itiraf edip, istediği boşanma belgesini alacaktır. Torvald, bu beklenmedik eylemin motivasyonunu Nora'nın kitabını okuduktan sonra bulur. Torvald ilk defa kendisine dışarıdan bakma ve gerçeği anlama fırsatını bulmuştur. İlk oyunda Nora

için gerçekleşen aydınlanma bu defa Torvald için gerçekleşir ve her şeyi göze alarak bir değişim geçirir. Dolayısıyla bu oyunda en az Nora kadar protagonist olmaya aday bir tavır sergiler. İlk metni bilmeyen okur için Torvald'ın tavrı anlaşılabilir ama bilen bir okur için aradaki fark önemlidir. Bu durum, belki değişen zamanın, belki de bir kadının erkek dünyasına girip başarılı olmasının yarattığı gerçek yüzleşmenin sonucudur. Ancak bu değişimin vurucu etkisi, kesinlikle Ibsen metnini bilen ve değişimin gücünü karşılaştırarak alımlayan seyircide gerçekleşir.

Nora ise yeni metinde kendinden emin ve güçlü bir kadındır. Yıllar boyunca çocuklarıyla bile hiçbir iletişim kurmadan kendisine yepyeni bir hayat kurmuştur. Kadın olmak ve kadının toplumdaki yeri üzerine kendi yaşadığı aydınlanmayı diğer kadınlara da yaşatabilmek için kitaplar yazmaya başlamış, çok da başarılı olmuştur. Geçmişte dikiş dikmek ve dans etmekten başka becerisi olmadığı düşünülen, dahası kendisi de böyle hissetmiş olan Nora, "erkek işi" olarak görülen bir meslekte var olmayı başarmıştır. Ancak yıllar sonra karşılaştığı ifşa edilme tehdidi, Nora'nın yeni oyundaki aksiyonunu belirler. Aslında bu açıdan bakıldığında her iki oyunda da Nora'nın durumunun genel olarak aynı olduğu görülür: toplumsal normlara uygun hareket etmez ve bu tavrı ikinci kez başını belaya sokar. Ama yeni oyunda şöyle bir fark vardır; Nora bu defa kendisini bekar bir kadın sanmaktadır ve yaptıkları, evli bir kadın açısından suçtur. Dolayısıyla bu defa bilinçli bir suça yönelik söz konusu değildir. Nora, geçmişi anımsamanın hüznü ve durumun gerginliği içinde olsa da oyunun başından sonuna kadar hep benzer bir tutum içindedir. Kızı Emmy ile yıllar sonra ilk kez karşı karşıya geldiğinde bile zayıflık göstermez. Emmy ve Torvald ile yaşadığı yüzleşmeler sonucunda bu oyunda da evden terk eder gibi ayrılacaktır. İlk oyunun sonunda Torvald Nora'ya geri dönüp dönmeyeceğini sorduğunda Nora'nın "Ah Torvald, bakarsın büyük bir mucize olur" (Ibsen, 2007, s. 116) cevabıyla beliren "acaba dönecek mi?" sorusu, bu defa "acaba toplum değişecek mi?" sorusuna dönüşür. Artık sadece Nora değil, Torvald bile toplumdaki cinsiyet ayrımcılığının farkına varmıştır; yazarın önermesi de böylelikle çok daha toplumsal bir boyut kazanmıştır.

Ibsen'in oyunu net olarak 19.yy sonlarında geçer ve sahne betimlemelerinde dönemin özellikleri vurgulanır. Yeni metinde ise yazar kostümleri betimlerken "dönemi belli belirsiz yansıtan üslupta giysiler" diyerek oyunu bir anlamda zamansızlaştırır. Yazarın bu eğilimi, toplumsal cinsiyet meselesinin günümüzde de tam olarak çözülememiş olmasına dair bir gönderme olarak dikkat çekerken, Nora da değişmeyen sorunların simgesi haline gelir. İlk metni bilen ve bilmeyen okurların Nora'yı alımlama süreci de önemli bir değişkenlik gösterir. Bilmeyen okurun tanıklık ettiği şey, yıllar önce kocasına ve aslında toplumda yüceltilen erkek imgesine başkaldıran ve tavrından ödün vermeyen, soğukkanlı ve cesur bir kadının başkalarının hayatlarındaki dönüştürücü etkisidir. Metin içinde değişim sergilemeyen Nora, önceki oyundaki protagonist rolünden ziyade sadece olayları başlatan bir "dış etki" unsuruna dönüşmüştür.

Her iki oyunda da gördüğümüz Nora, Torvald ve dadı Anne Marie'nin yanı sıra *Nora 2*'de, Nora'nın kızı Emmy karakteri görülür. İlk metinde dramatik bir öneme sahip olmayan Emmy, *Nora 2*'de ana karakterlerden biridir. Artık genç bir kadın olan Emmy, oyunun başında kendisini terk eden annesine karşı öfkeli değildir. Hatta Torvald'ın boşanmaya yanaşmayacağını düşündüğü için annesine bu konuda yardımcı olmak ister. Ancak Emmy'nin teklifi, Nora için sahte bir ölüm belgesi düzenlemektir. Daha önce de bazı işlerini halletmek için sahte belge düzenletmiştir. Önceki metni bilmeyen okur için bu durum, annesiz büyümüş genç bir kadının duygusal boşluk ya da ilgisizlik nedeniyle yasadışı yollara merak salması gibi görece yalın bir düzlemde algılanabilir. Ancak Ibsen metnini bilenler, bu oyunda değinilmemiş olan çok önemli bir bilgiye sahiptir; Nora da geçmişte sahte belge düzenleyerek borç almış bir kadındır. İlk metinde kocasından gizlice kurabiyeler yiyen, müsriflik yapan ve başka erkeklerle gizlice flört eden Nora gibi Emmy de yasak olan şeylerden hoşlanmaktadır. Bu durum, Ibsen dönemi oyunlarında sıklıkla görülen motiflerden biri olan genetik faktörünün tezahürüdür. Ancak yeni oyunda Nora'nın geçmişteki sahtecilik meselesine hiç değinilmez. Hatta kızının teklifi karşısında şaşkınlıkla "Ama sahtecilik bu... Resmi evrakta sahtecilik" (Hnath, s. 71,72) diyerek tepki verir. Emmy'nin de geçmişe herhangi bir gönderme yapmaması nedeniyle bilmeyen seyirci için Nora bu konuda masum iken Emmy suça eğilimli biri gibi görünür ve aslında çok önemli bir anlam katmanı olan genetik faktörü ve Nora'nın değişimi atlanmış olur.

Ibsen gerçekçiliğine yakın bir kurgusu olan *Nora 2*, ilk metnin hem konu hem de anlatım biçimi açısından devamıdır. Dolayısıyla bu devam oyununda, incelenen diğer oyunlara kıyasla karakter ve ilişki düzlemi analizine yoğunlaşan bir okuma ihtimali daha güçlüdür. Ancak Nora'nın suç işlemeye olan eğilimi gibi ilk metindeki bazı önemli ayrıntıların devam oyununda yer almaması, okur gruplarının alımlama biçimini önemli ölçüde değiştirecektir. Kendi içinde organik bütünlüğü olan oyunun yeterli ve açık serimleri sayesinde bilmeyen okur, metni kendi özgün çerçevesinde elbette anlayacaktır. Yarı-bilen okurlar açısından *Nina*'da yapılan tespitler, *Nora 2* için de geçerlidir. Okurun ilk metne dair sahip olduğu bilginin niteliği, devam oyunu üzerindeki alımlama düzeyini belirler. Ancak karakter değişimleri ve toplumsal eleştirideki nüanslar başta olmak üzere, pek çok önemli nokta sadece bilen okur için açıktır.

#### 4. Sonuç

Devam oyunu yazmak, iddialı ve riskli bir yazma eylemidir. Bu iddianın ve alınan riskin büyüklüğü, öncelikle kaynak metinlerin çoğunlukla kültleşmiş oyunlar olmasıyla ilgilidir. Devam oyunu, bir anlamda büyük anlatıların sınırına girmek ve kültleşmiş bir yazara meydan okumaktır. Yazar motivasyonu her ne kadar ilk metni küçümsemek gibi ilkel bir dürtü olmasa da Shakespeare, Çehov ve Ibsen gibi yazarlara alternatif geliştirmek ciddi bir cesaret gerektirir. Bu cesareti gösteren yazarların ikinci olası ihlal durağı, dramatik yazının ontolojik ve teknik sınırlarıyla ilişkilidir. Dramaturgi ve oyun analiz çalışmalarında temel bir kural vardır: Verili bilgiye dayalı olmayan her yorum, spekülasyondur. Dolayısıyla perde kapandıktan sonra neler olabileceği hakkında fikir yürütülmez. Elbette yeni bir oyun yazarken dramaturgi ve analizin sınırları yazarı bağlamaz. Ancak bu değerlendirmelerin okurun alımlama alanıyla ilişkisi önemlidir. Bilen okur açısından sadece ilk metin değil, ilk metne ilişkin tamamlanmışlık fikri üzerinden yapılmış her yorum belirgin bir anlam katmanı yaratır. Bu bağlamda Eco'nun her okuma pratiği için geçerli olduğunu söylediği metni farklı yorumlama özgürlüğü, devam oyunları açısından çok daha dikkat çekici farklılıklar ortaya koyar. Bu farklılık, okurların ilk metne dair bilgilerine, yani metinlerarası ilişkiyi kurup kuramamalarına göre ortaya çıkar.

Devam oyunlarının alımlayıcılarını ilk metni bilen, yarı-bilen ve bilmeyen okurlar olarak sınıflandıran bu çalışma göstermiştir ki, ilk metni bilen okurlar, iki metin arasında doğrudan bağlantı kurabildikleri için, açık ya da kapalı göstergeleri çözümleme ve yazarın niyetini doğru algılama konusunda en avantajlı gruptur. İlk metne sadece aşına olan yarı-bilen okurlar, genellikle ilk metni kolektif bellekle ilişkili olarak tanır ama derinlemesine bir birikimleri olmadığı için iki metin arasında tam olarak bağlantı kuramayabilirler ve özellikle kapalı göstergelerin çözülmesi güç olabilir. Aslında üç grup arasındaki en dezavantajlı grup yarı-bilen okurlardır; konu ve teknik açısından metinlerarası bir ilişki kurulduğunun farkındadırlar ama bu bağlantıları bütüncül olarak yakalayamadıklarında metinsel hazzın düşme riski ile karşı karşıya kalırlar. İlk metni bilmeyen okurlar ise devam oyununu özgün ve tekil bir metin olarak ele alırlar. *Tarla Kuşuydu Juliet*'teki gibi, alıntı belirteçleri ya da başka metinlere yapılan açık göndermeler sayesinde metinlerarası bir ilişki olduğunu yüzeysel olarak da olsa kavrarlar. Ancak *Nina* ve *Nora 2*'deki gibi, başka bir metnin varlığının biçimsel olarak hissettirilmediği devam oyunlarında bu ilişkinin farkına varılamayabilir. Bu oyunlarda da elbette bir okuma hazzı söz konusu olacaktır. Devam oyunundaki serimlerin zenginliği ve anlaşılabilirliği sayesinde olay dizisinin güçlü bir arka plan öyküsü olduğu, ilk metni bilmeyen okurlar tarafından da kavranır hale gelebilir. Bu açıdan ilk metnin okurlarından bir farkları yoktur; *Martı*'nın ya da *Nora*'nın okurları, Çehov ve Ibsen'in serimleri sayesinde karakterlerin ve olayların geçmişi hakkında bilgi sahibi olarak *oyunun şimdi*'sini nasıl takip etmişlerse, devam oyunlarında da aynı okuma pratiği gerçekleşir. Ancak metinlerarası ilişkinin hiç kurulmaması, devam oyununun amacına aykırı olacağı için, bu yalın alımlama, keyifli olsa da eksik kalma riskini taşır.

Sonuç olarak devam oyunları, kurgulanışına bağlı olarak, olay dizisi ve karakter ilişkilerinin genel hatları açısından her okur grubu tarafından belli düzeyde anlaşılabilir metinlerdir. Bu oyunların bütüncül bir alımlamaya tabi tutulması ise metinlerarası ilişkilerin, gösterge çözümlemelerinin ve devam kurgusu özelliklerinin tam olarak kavranmasını gerektirmektedir. Okurların alımlama düzeyi açısından özgün ilk oyunlara oranla daha girift ve eklektik anlam katmanları içeren devam oyunları, dramatik yazın ve metinlerarası anlatıların alımlama olanakları açısından önemli bir zenginleşme olanağı sunmaktadır. Özellikle ilk metni bilen okurları düşünsel açıdan aktif birer katılımcı haline getiren devam oyunları, dramatik yazının alımlayıcıyla kurduğu ilişkilerin yeni perspektiflerden değerlendirilmesini de mümkün kılmaktadır.

#### Kaynakça

- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası ilişkiler*. Öteki Yayınevi.
- Andrzejewski, A. (2019). Gary: A sequel to Titus Andronicus (review). *Shakespeare Bulletin*, 37 (4), 561-564.
- Arıcı, O. (2020). *Kurmacanın inşası*. Habitus Yayıncılık.
- Aristoteles. (1999). *Poetica* (İ. Tunalı, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Chiritescu, I. (2012). Nina—une mouette fragile qui s'échappe à l'empire du temps. Le personnage Nina, de Tchekhov à Visniec. *Annals of the University of Craiova*, 8 (1), 80-85.
- Çehov, A. (2000). *Bütün oyunları II* (Ataol Behramoğlu, Çev.). Adam Yayınları.

- Eco, U. (1992). *Açık yapıt* (Yakup Şahan, Çev.). Kabalıcı Yayınevi.
- Egri, L. (1982). *Piyas yazma sanatı* (Suat Taşer, Çev.). Yazko Yayınları.
- Esslin, M. (1996). *Dram sanatının alanı* (Özdemir Nutku, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Hnath, L. (t.y.). *Nora 2* (Nihal Geyran Koldaş, Çev.) [Yayınlanmamış oyun metni].
- Ibsen, H. (2007). *Ibsen oyunları/İki* (Bilge Rovesti ve Beliz Güçbilmez, Çev.). Deniz Yayınevi.
- Johnsen-Neshati, K. (1991). Myth and history in Eduard Radzinsky's Don Juan's sequel. *Theatre* 22 (3), 63-66.
- Kishon, E. (t.y.). *Tarla kuşuydu Juliet* (Hale Kuntay, Çev.). Onk Ajans.
- Shakespeare, W. (2006). *Romeo ve Juliet* (Özdemir Nutku, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Simpson, H. (2021). Trying again, falling again: Samuel Beckett and the Sequel Play. *New Theatre Quarterly*, 37 (3), 258-272.
- Stoppard, T. (2000). *Rosencrants ve Guildenstern Öldüler* (M. Hamit Çalışkan, Çev.). Dost Kitabevi.
- Strindberg, A. (2012). *Toplu Oyunları I* (Aziz Çalışlar, Çev.). Mitos-Boyut Yayınları.
- Şener, S. (2001). *Yaşamın kırılma noktasında dram sanatı*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Tuncay, M. (2010). *Sahneye bakmak I*. Mitos-Boyut Yayınları.
- Visniec, M. (2019). *Nina* (Burak Üzen, Çev.). Mitos-Boyut Yayınları.

## Yörüklerde Müzik ve Boğaz Çalma\*

### Music and Throat Playing in Yörüks

Levent Ergun, *Müzikoloji Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi*

#### Özet

Yörükler bugün ağırlıklı olarak Anadolu'nun Güneybatı bölgesinde yerleşik olarak yaşam sürmektedir. Osmanlı İmparatorluğu döneminde geleneksel yaşam biçimleri olan göçebe hayvancılık yaparak yaşayan Yörüklerin uygulanan iskân politikaları ve ekonomik koşullar yüzünden giderek yerleşik yaşama geçtikleri ancak bazı toplulukların göçebe ve yarı göçebe yaşam tarzını sürdürdükleri görülmüştür. Günümüzde Yörüklerin neredeyse tamamı yerleşik olarak yaşamakla birlikte oldukça az sayıda Yörük yarı göçebe ve göçebe olarak hayvancılık yapmaktadır. Yörüklerin, toplumsal örgütlenme biçimleri dünya üzerindeki diğer pastoral yaşam süren topluluklara benzer biçimde aşiretler ve soy grupları biçiminde düzenlenir. Bununla birlikte kendilerini tanımlamada üyesi oldukları aşiret, oba ya da soy grubunu özellikle vurgularlar.

Göçebe yaşam ve hayvancılığın etkileri Yörük müziğinde de kendini gösterir. Yörüklerin kullandığı kaval, düdük, sipsi, kemane ve üç telli gibi çalgılar küçük, hafif ve kolay taşınabilir ve söz konusu çalgılarla icra edilen repertuarları da yine yaşam biçimleri ve hayvancılığa uygunluk gösterir. Sözgelimi *yayık soğudan*, *çömlek kırdıran* ve *Karakoyun efsanesi* gibi bu yaşama ilişkin öyküleri bulunan parçalar bunlar arasında sayılabilir. Erkek koyun çobanları hayvanlara ilişkin bir repertuarı genellikle kaval ve düdük gibi üfleme çalgılarla hayvanların yakınında seslendirir. Genç kız ve kadınlar tarafından farklı bağlamlarda icra edilen vokal *boğaz çalma* pratiğinde seslendirenin bağlı olduğu aşiret, soy grubu ve obayı temsil eden tek bir ezgi söz konusudur. Aynı topluluk içinde değişik sözlerle seslendirilen ve farklı havalar olarak algılanan parçalar yine topluluğa ait aynı ezgi ile seslendirilir. Bazı parçaların sözleri bir başka Yörük topluluğu tarafından olduğu gibi kullanılabilir ancak ezgi kendilerine ait olan boğaz ezgisidir. Yani boğaz çalma pratiğinin görüldüğü her topluluğun kendine özgü bir ezgisi vardır. Bu durum Yörüklerin kendilerini tanımlamada öne çıkardıkları etnik kimliği vurgulamanın müziksel bir yoludur. Bu makale 1995-2002 yılları arasında Antalya, Isparta, Burdur, Mersin, Adana, Konya, Karaman, Denizli, Manisa, İzmir ve Sakarya'da Yörüklerle yapılan alan çalışmasında gözlem ve görüşme yoluyla elde edilen verilere dayanır.

**Anahtar Sözcükler:** Yörükler, göçebe yaşam, Yörük müziği, boğaz çalma.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Etnomüzikoloji.

#### Abstract

Today, Yörüks mainly live in the southwestern region of Anatolia. It has been observed that, during the Ottoman Empire, Yörüks, who lived their traditional lifestyle of nomadic animal husbandry, have gradually transitioned to settled life due to the settlement policies and economic conditions, but some communities have kept their nomadic and semi-nomadic lifestyles. Today, almost all Yörüks live sedentary lives, while a very small number of them are semi-nomadic and nomadic. Similar to other pastoral communities around the world, the social organization of Yörüks is organized in the form of tribes and lineage groups. Thus, in defining themselves, they emphasize the tribe, nomad group or lineage group of which they are a member.

The effects of nomadic life and animal husbandry also manifest themselves in Yörük music. The instruments used by Yörüks such as shepherd's pipe (kaval), whistle (düdük), reed (sipsi), fiddle (kemane) and three-strings folk lute (üç telli) are small, light and easy to carry, and their repertoire performed with these instruments is also in line with their lifestyle and animal husbandry. For example, songs with stories related to this way of life, such as *yayık soğudan*, *çömlek kırdıran* and the *Karakoyun efsanesi*, can be counted among these. Male sheep shepherds usually perform a repertoire about animals by the animals with wind instruments such as shepherd's pipes and whistles. In the practice of vocal throat singing, which is performed by young girls and women in different contexts, there is a single melody representing the tribe, lineage group or nomadic group to which the singer belongs. Songs with different lyrics and perceived as different airs within the same community are performed with the same melody that belongs to the community. The lyrics of some songs can be used as they are by another Yörük community, but the melody is their own throat melody. In other words, every community in which throat playing is practiced has their own unique melody. This is a musical way of emphasizing the ethnic identity that Yörüks define themselves through. This article is based on data obtained through observation and interviews during fieldwork with Yörüks in Antalya, Isparta, Burdur, Mersin, Adana, Konya, Karaman, Denizli, Manisa, İzmir, and Sakarya between 1995 and 2002.

**Keywords:** Yörüks, nomadic life, Yörük music, throat playing.

**Academical disciplines/fields:** Ethnomusicology.

\*Bu çalışma yazarın 2004 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Müzik Bilimleri Ana Bilim Dalı'nda tamamladığı 'Yörüklerde Müzik ve Boğaz Çalma' başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

- **Sorumlu Yazar:** Levent Ergun, Müzikoloji Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- **Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi, Tınaztepe Yerleşkesi, Adatepe Mah. Doğu Cad. No: 209, 35990, Buca, İzmir.
- **e-posta:** levent.ergun@deu.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0002-9959-8780
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 23.12.2022
- **doi:** 10.17484/yedi.1182199

**Geliş tarihi:** 30.09.2022 / **Kabul tarihi:** 30.09.2022



## 1. Giriş

1980'li yılların sonunda lisans öğrenimim sırasında 'Ninni ve Beşik Türküleri' başlıklı bir çalışma doğrultusunda dönem arkadaşım olan on beş kadar öğrenci ve beş öğretim elemanı ile birlikte Denizli'ye bağlı Acıpayam ve köylerinde bir alan çalışması gerçekleştirdik. 1988 yılı yaz aylarında yaptığımız bu çalışmada 80'li yaşlarındaki bir kadın ninniler söyledikten sonra önceki söylediklerinden farklı olarak parmağını boğazına bastırarak seslendirdiği ve *boğaz havası* olarak adlandırdığı ezgiler söylemişti. İlgimi çeken bu durum asıl araştırma konumuz olmadığı için o an üzerinde durmadım. Ancak yıllar sonra 1990'lı yılların ortalarında doktora öğrenimim sırasında *boğaz havasının* ne olduğu, icracının bu ezgileri olağan biçimde türkü söyler gibi söylemek yerine neden parmağını boğazına bastırarak söylediğini anlamak üzere çalışma yapmaya karar verdim. Bu doğrultuda yıllar önce tanıştığımız kadın ile yaptığım görüşmeler aynı zamanda bu çalışmanın da çıkış noktasını ve ilk verilerini oluşturdu. Dolayısıyla o andan itibaren ilk adım olarak boğaz havası söyleyen, ilk kaynağımın *boğaz çalma* olarak adlandırdığı bu pratiği bilen başka kaynak kişiler bulmaya çalıştım. Oldukça güç olan ve hayli zaman alan bu aşamada bulabildiğim kaynakların ortak özelliği Yörük olmalarıydı.

Bu noktadan sonra doktora tezi olarak çalışmaya karar verdiğim çalışma için gerekli verileri sağlamak amacıyla yapacağım alan çalışmasını Yörükler ve müzikleri üzerine yapmaya karar verdim. Yörüklerin kim olduğu, böyle bir edimin neden Yörükler arasında var olduğu ve boğaz çalma ediminin müzikleri içinde nasıl bir yere oturduğunu anlamak üzere genel bir çerçeve çizdim. Taradığım yazılı kaynaklar ve görüşme yaptığım kişilere göre Yörükler ağırlıklı olarak Anadolu'nun Güneybatı kesiminde yer alıyordu. Bu nedenle Antalya, Isparta, Burdur, Mersin, Adana, Konya, Karaman, Denizli, İzmir ve Manisa'da alan çalışması gerçekleştirdim. Bu illerin yanı sıra daha çalışmanın başlangıcı olan bir dönemde boğaz çalma edimini bildiğini duyduğum bir kadın için 1996 yılının kış aylarında heyecanla Sakarya'ya giderek Kaynarca'ya bağlı Başoğlu köyünde bir alan çalışması yaptım. 1995 yılında başladığım alan çalışması çeşitli aralıklarla yaptığım seyahatlerle 2002 yılına kadar sürdü.

Alan çalışması kapsamında boğaz çalma edimini bilenler başta olmak üzere Yörük müziğine ilişkin çalgı çalanlar ve türkü söyleyenlerle birlikte Yörüklerin kökenine ilişkin bilgisi olanlarla görüşmeler yaptım. Bu görüşmelerde ortak olarak Orta Asya'dan Anadolu'ya göç ve Türk olmanın yanı sıra ait oldukları aşiret ve soy grubunu vurgulamaları nedeniyle Yörükleri bir bütün olarak ele almanın ötesinde dar anlamda kendilerini tanımlarken özellikle vurguladıkları etnik gruplar düzeyinde ele almam gerektiğini anladım.

Boğaz havaları bu anlamda özel bir önem taşır. Çünkü bir topluluğu temsil eden tek bir boğaz havası ezgisi söz konusudur. Yani topluluğun boğaz havasını oluşturan ezgi aynı zamanda o topluluğun kimliğidir. Böylece bu ezgiyi duyan diğer topluluklar seslendireni görmese bile ezginin hangi topluluğa ait olduğunu bilir. Müziğin oyun, ninni, ağıt gibi bilindik işlevlerinin ötesinde bir topluluğu temsil eden işlevinin olması ve bunun Yörük kimliği, yaşam biçimi, geçim kaynakları dolayısıyla müzik dışı alanla bağının incelenmesi bu makalenin ana odağını oluşturur.

Hayvancılığa dayalı göçebe yaşam Yörüklerin geleneksel yaşam biçimidir. Alan çalışması sırasında kaynaklarımın aktardığına göre boğaz çalma edimi asıl olarak bu yaşam biçimine özgüdür. Ancak Yörükler zamanla giderek yerleşik yaşam biçimine geçer. Dolayısıyla boğaz çalma edimi de giderek azalır. Alan çalışmasında görüştüğüm edimi bilenler vaktiyle göçebe ya da yarı göçebe yaşam sürmüş olan yaşlılardır. Bu nedenle alan çalışmasında boğaz çalma edimini sözü edildiği gibi çobanlık yapıldığı sırada asıl gerçekleştirildiği ortamda gözlemleyemedim. Buna rağmen Yörük toplulukları ve müzik edimleri üzerine çalışmayı sürdürdüm.

## 2. Yörükler

Bugün Türkiye'de yaşayan Yörükler Anadolu'ya nereden geldiklerine ilişkin olarak tartışmasız bir biçimde Orta Asya'yı işaret eder. Orta Asya'nın Türklerin anavatanı olduğu ve başta Anadolu olmak üzere dünya üzerine buradan dağıldıkları kabul edilir. Ancak Orta Asya'nın hangi bölgesinden Anadolu'ya göç edildiği kesinlik göstermez ama yine de Horasan ve civarı çıkış noktası ya da bir süre yaşanan bölge olarak göz önüne alınır. Orta Asya'nın hangi bölgesinden geldiği konusundaki belirsizlik Anadolu'ya gelinen tarih için de geçerlidir. Hangi tarihte Anadolu'ya göç edildiği kesin olarak bilinmez ancak atalarının Malazgirt Savaşı'nı kazandıktan sonra göçün hız kazandığı düşünülür. Orta Asya'dan geldikleri yer ve zaman konusundaki belirsizlik yapılan göçün yüzyıllar önce gerçekleşmesine bağlanır. Aradan çok uzun süre geçmesi nedeniyle bu konudaki bilgilerin unutulması doğal karşılanır.

Bununla birlikte Anadolu'ya yapılan göç bütün Yörüklerin yer aldığı bir göç olarak değil birbirinden ayrı gruplar halinde gerçekleşir. Çünkü Orta Asya'da da gruplar halinde hayvancılık yaparak göçebe yaşam süren Yörükler bunu göçlerine yansıtır. Farklı topluluklar farklı zamanlarda Anadolu'ya göç eder. Dolayısıyla Yörüklerin tümü için geçerli ortak bir göç tarihi ve yeri söz konusu değildir. Ayrıca onlar için asıl önemli olan Orta Asya'dan gelmiş olmaktır. Kesin bir tarih ya da yer belirtmek o denli önemli değildir. Çünkü onlara göre atalarının Orta Asya'dan gelmesi 'Türk' olmalarının yeterli kanıtıdır.

## 2.2. Yaşam Kalıpları

Yörükler arasındaki örgütlenme biçimi aşiret biçiminde kendini gösterir. Genel anlamda aşiret, üyelerinin akrabalık ve aynı soydan gelme nedeniyle birbirine bağlı olduğu, ortak bir dil, kültür ve tarihsel geçmişi paylaşan insanların oluşturduğu bir birim olarak tanımlanabilir (Winthrop, 1991, p. 307). Bu yapı dünya üzerinde pastoralizm, avcılık ve toplayıcılık, balıkçılık gibi uğraşlar sergileyen başka topluluklarda da görülür. Ekonomileri kendi kendilerine yeterlilik gösteren bu topluluklarda üretim akrabalık temeline dayalı toplumsal ilişkiler aracılığıyla gerçekleşir. Anne ya da baba soyundan büyüklerin de yer alabildiği geniş bir ailenin, başka bir deyişle hane halkının üretimde önemli bir rolü vardır.

Yörüklerin sözünü ettiği Orta Asya'dan Anadolu'ya ayrı topluluklar olarak yapılan göç, aslında farklı aşiretlerin göçüdür. Göçebe hayvancılığa dayalı ekonomileri bulunan aşiretler bu modeli de Anadolu'ya taşırlar.

Aşiret adları beslenen hayvanlardan türetilmiştir. Karakoyunlu, Karakeçili, Sarıkeçili, Sarıtekeli, Karatekeli gibi adlar yine Orta Asya kökenlidir. Bu konuda görüşme yaptığım Yörükler ayrı ayrı kabileler halinde yapılan göç sırasında kim en çok hangi hayvanla göçmüşse onun adını aldığını, örneğin hayvanları içinde siyah koyunu olanların Karakoyunlu, sarı keçisi çok olanların Sarıkeçili adı ile anıldığını ifade etmiştir.

Ancak bir aşiretin kendi içinde ayrılarak yine aynı ad altında farklı yerlerde varlığını sürdürmesi söz konusudur. Sözelimi buna bağlı olarak bugün Isparta, Burdur, Antalya, Konya hatta Şanlıurfa'da kendilerini Sarıkeçili olarak tanımlayan topluluklar vardır. Burada kullanılan ad aynı olmakla birlikte artık bu topluluklar ayrı birer birim olarak göz önüne alınmayı gerektirir.

Bununla birlikte Yörükler için yalnızca aşiret biçiminde bir toplumsal örgütlenme söz konusu değildir. Aşirette olduğu gibi ortak akrabalık bağlarına dayanan soy ya da geniş aile kümeleri bir başka örgütlenme biçimidir. Bu kümelerin üyeleri aynı zamanda bir aşiret üyesi olarak da kendini tanımlar. Ancak aşiret içinde gerçekleşen bölünmeler sonucu bir aile büyüğünün çevresinde örgütlenme gerçekleşir. Dolayısıyla bu yeni topluluk aile reisinin adıyla anılmaya başlar. Bu anlamda bağlı oldukları aşireti bir çatı olarak benimseyen ve bu çatı altında bağlı olduğu aşirete rağmen ayrı olmayı da hedefleyen bu soy kümeleri aynı zamanda ayrı birer *etnisite* olarak değerlendirilmelidir. Bununla birlikte ataterkil aile yapısı gösteren Yörüklerde aile reisinin erkek olması nedeniyle topluluğun onun soyundan geldiğini belirten Hacıhüseyinli, Adilli gibi adlar ortaya çıkar. Bu topluluk üyeleri kendilerini tanımlamada bağlı oldukları aşiret ve soy kümesinin adını birlikte kullanır.

Sözelimi İzmir çevresinde yaşayan Karatekeli Yörükleri, *Duruhocalı*, *Topallı* ve *Karnıkaralı* olmak üzere üçe ayrılır. Bu ayırım Karatekeli aşiretine bağlı üç kardeşin soyuna bağlı olarak yapılır. Üç kardeşin en büyüğü kendi halinde sakin bir kişiliktir. Bu yüzden onun soyundan gelenlere *Duruhocalı*, ayağı aksak olanın soyuna *Topallı*, karnında bir ben bulunan kardeşin soyundan gelenlere ise *Karnıkaralı* adı verilir (İ. Kalkın, kişisel görüşme, 25 Kasım, 2000). Dolayısıyla bir soya bağlı üye kendini tanımlamak için "Karatekeli aşiretinin Duruhocalı kolunuz" söylemini kullanır. Böylece hem üyesi olunan soy kümesi hem de bu kümenin bağlı olduğu aşirete vurgu yapılmış olur.

Kaynakların ifadelerinde üyesi oldukları soy grubunu bir aşirete bağlı olarak dile getiriyorsa bunun için soy grubunu aşiretin bir kolu olarak aktardı. Ancak aşiret adını vermeden doğrudan üyesi olduğu soy grubunu belirtmek için kullanılan terim ise 'oba' idi. Sözelimi Ötgnülü obası, Duruhocalı obası gibi. Soy grubunu karşılayan oba terimi aşiretten ayrılarak akrabalığa dayalı olarak kurulan bir birimi ifade eder. Bu göçebe yaşam için yaklaşık on-on iki çadırılık birimdir. Eğer oba yerleşik yaşama geçmiş bir birim ise artık *mahalle* adını alır (O. Sarıot, kişisel görüşme, 2 Mayıs, 2002). Dolayısıyla bir aşirete bağlı olarak oluşan soy kümeleri ya da diğer adıyla oba ve mahalle aynı zamanda birer etnisitedir. Bu çalışmada kullanılan etnik grup terimi soy kümeleri ve oba terimlerini de içerir.

Göçebe yaşama ilişkin çadır, çadır halkı, yurt, mesken gibi anlamları olan obanın oluşumunda hayvanların sayısının önemi vardır. Beş-on çadırdan fazla olduğunda hayvanlar için gerekli otlak alanı yetersizlik gösterir. Bu yüzden akrabaların bir araya geldiği bir oba oluşur. Bugün oba yerine mahalle kullanılmaktadır (Eröz, 1991, s. 44).

### 2.2.1. Göçebe Yaşam

Yörüklerin geleneksel yaşam biçimidir. Aşiret ya da oba yıl boyunca beslediği hayvanları için uygun otlak alanlarına doğru bir sürekli bir yolculuk halindedir. Dolayısıyla mevsimlere ve iklime bağlı olarak konaklamaların yapıldığı bir yer değiştirme söz konusudur. Yaz mevsimi yüksek dağ ve yaylada, kış mevsimi ise ılıman iklimdeki alanlarda geçirilir. Beslenen hayvanların doğum, büyüme ve gelişme özellikleri doğrultusunda bir göç döngüsü izlenir. Bir yerde sabit olarak toprağa bağlı olmadan süren bu yaşamda ev, çadırıdır. Beslenen hayvanların cinsine ya da aşiretlerin özelliklerine göre farklılık gösterebilen çadırlar kolay taşınabilir, kurulabilir ve sökülebilir olması nedeniyle hareket halindeki bu yaşamın önemli bir parçasıdır. Koyun ve keçi gibi ağırlıklı olarak beslenen hayvanların yanı sıra çadır ve ev eşyalarını taşımak için deve beslenir. Yörükler ise göçü yürüyerek gerçekleştirir.

Temel geçim kaynağı hayvancılık olduğundan, tarımla uğraşma ve tarım ürünlerinden gelir sağlama söz konusu değildir. Tarıma dayalı tüketim ürünleri değiş-tokuş yoluyla ya da parayla satın alınır. Sürekli hareket halinde oldukları için hayvanlardan elde ettikleri ürünler için iyi pazar olanakları yaratabilir ekonomik ve siyasi açıdan zor durumda olduklarında çok çabuk buldukları yerden ayrılabilirler (Kunze, 1994a, p. 9).

Ancak Osmanlı İmparatorluğu döneminde gerek siyasi baskılar gerekse ekonomik koşullar yüzünden 18. yüzyıl ve özellikle 19. yüzyılda bu yaşam biçimi giderek terk edilmeye başlanır. Bu yaşam biçiminin bırakılması aşiretler ve obalara göre farklı zamanlarda gerçekleşir. Yine toplulukların kendine özgü koşulları nedeniyle daha önceki yüzyıllarda da göçebe yaşamdan vazgeçilmesi söz konusudur.

Günümüzde göçebe yaşam süren Yörük yok denecek kadar azdır. Alan çalışması sırasında kış aylarını Mersin'e bağlı Erdemli, Gülnar, Bozyazı ve Aydınçık dolaylarında geçiren Sarıkeçili aşiretinden birkaç oba gördüm. Sayıları ancak birkaç yüz kişiyi bulan Yörükler dışında İzmir Selçuk dolaylarında kışlayan iki çadırlık bir aile dışında göçebe Yörükle karşılaşmadım.

### 2.2.2. Yarı Göçebe Yaşam

Göçebe yaşamdan farklı olarak, kış ayları bir köyde ya da köy yakınlarındaki sabit bir evde geçirilir. Yani kışın çadır yerine bugün bildiğimiz anlamdaki taş, kerpiç ve betonarme evler kullanılır.

Beslenen hayvan sayısı göçebe yaşama göre daha azdır. Çünkü tarım giderek ağırlık kazanmaya başlar. Hayvanlarının kışlık yiyeceklerini sağlamanın yanı sıra tarım ürünlerinin satışı yapılarak gelir elde edilir. Aynı zamanda göç yolları üzerinde konaklama yapılan alanlarda verilen otlak kiralalarının artması ve yerleşik olarak yaşayanların ekinlerine hayvanların verdiği zarar Yörükleri kısıtlamaya başlar. Buna rağmen göçebe yaşam 18. ve 19. yüzyıldan başlayarak Cumhuriyet döneminde özellikle 1950'li ve 60'lı yıllara kadar Yörüklerin ağırlıklı yaşam biçimidir.

Göçebe yaşama göre göç yolu artık daha dar bir alanda gerçekleşir. Kışın ardından gidilen yüksek otlak alanları olan yaylalar için daha yakın olanları yeğlenmeye başlar. Ayrıca kimi aşiretler Osmanlı İmparatorluğu döneminde edindiği tapulu yaylalarına yakın olan yerlerde kış mevsimini geçireceği köyleri mesken edinir (Z. Köken, kişisel görüşme, 30 Haziran, 1997).

Kış mevsiminin ardından bahar aylarında yaylalara doğru başlayan göç, *yayla göçü*, sonbaharda kış mevsiminin geçirildiği *kışlak* alanlara yapılan göç ise *sahil göçü* adını alır. Yayla göçü zamanının gelmesi sabırsızlıkla beklenir. Çünkü yayla beslenen hayvanlar için taze otlar, Yörükler içinse kendilerini olabildiğince özgür hissettikleri yer anlamına gelir (R. Çankaya, kişisel görüşme, 27 Mayıs, 1996). Göç hazırlıkları günler öncesinden başlar. Develerin süslenmesi ve Yörüklerin yeni giysiler giymesi ile oluşturulan göç katarının görkemli olması, göç yolları üzerinde yerleşik olarak yaşayanlara karşı saygınlık oluşturma nedeniyledir (H. Su, kişisel görüşme, 24 Mayıs, 1996).

Bununla birlikte yarı göçebe yaşam sergileyen aşiret ve obalar için önemli bir yer tutan göç zaman içerisinde bir değişim gösterir. 1950'li yıllarda çadır ve diğer eşyaların taşınmasında süslü develer kullanılırken 1970' lere gelindiğinde artık develer yerini traktör ve kamyon gibi motorlu araçlara bırakır. Hayvanlar ve eşyalar bu araçlarla taşınır. Yayla göçü sırasında yeni giysiler giyilirken artık giysiler yerleşik olarak yaşayan köylülerin giysilerine benzer bir duruma gelir (Johansen & White, 2002, p. 84-85).

Günümüzde tarımın giderek ağırlık kazanması ve göçün gerçekleşmesine karşı oluşan zorluklar sonucu yarı göçebe yaşam süren Yörükler de giderek azalmaktadır. 1997 yazı Isparta ili Anamas Yaylasında yirmi kadar çadırdaki yarı göçebe yaşam süren Yörüklerle görüşmemde çadır sayısının birkaç yıl öncesinde yüzü bulduğu, sayının giderek azaldığını öğrendim. Yine aynı yaz Mersin'in kuzeyinde Bolkar (Bulgar) Dağları üzerinde gördüğüm on kadar çadırdaki Yörükler de benzer ifadelerde bulundular.

### 2.2.3. Yerleşik Yaşam

Diğer iki yaşam biçiminde olduğu gibi göç artık söz konusu değildir. Bütün bir yılı sabit olarak evlerinde geçirirler. Temel geçim kaynağı başta tarım olmak üzere diğer alanlardır. Bu alanlar, turizmden kamu personeli olmaya, esnafıktan yurt dışında işçiliğe kadar çeşitlilik gösterir.

Hayvancılıkla uğraşanlar hayvanlarını yaylalara ve otlak alanlarına taşımak yerine evlerinin yakınındaki besihanelerde beslerler. Beslenen hayvan sayısı ise iyice azalmıştır. Kimi aileler yalnızca kendi gereksinimlerini karşılayacak kadar hayvan beslemektedir. Günümüzde Yörüklerin neredeyse tamamı yerleşik yaşam sergilemektedir.

Yukarıda anlatıldığı gibi Yörüklerin yaşam biçimi göçebe yaşamdan yerleşik yaşama doğru bir süreç izler. Bu süreçte görülen göçebe ve yarı göçebe yaşam benzeri hayvancılığa dayalı göçebe yaşam süren topluluklar Avustralya Anakarası dışında dünyanın farklı bölgelerinde izlenebilir. Afrika'nın kuzeyinden güneyine, Arabistan Yarımadasından Asya'ya, Avrupa'ya pek çok ülkede hayvancılığa dayalı farklı biçimlerde de olsa göçebe pek çok topluluk bilinmektedir. Beslenen hayvanlar ise geyik, öküz, koyun, keçi ve lama gibi çeşitlilik gösterir. Bunun nedeni daha çok üzerinde bulunulan coğrafyanın iklim ve bitki örtüsüdür.

Literatürde göçebenin karşılığı olarak kullanılan *nomad* kelimesi Grekçe ve Latince'deki *nemo*-otlatmak, çimlenmesine izin vermek- kelimesine dayanır. Zamanla *nemo* kökünden türeyen *nomas* kelimesi otlanan hayvan sürüleriyle birlikte göçen anlamında kullanılmaya başlar. Göçebeliğin ise yaban koyun, keçi ve ineklerinin evcilleştirilmesiyle birlikte M.Ö. 7. yüzyılda Güney Anadolu, Filistin ve Güney İran çevresinde başladığı bilinir (Kunze, 1994b, p. 45-46).

### 3. Orta Asya'dan Anadolu'ya Göç

Anadolu Selçuklu Devleti kurulmadan önce 11. yüzyıl başlarında Doğu Anadolu'ya başlayan akınlar 1071 yılında yapılan Malazgirt Savaşı'na kadar aralıksız olarak devam eder (Turan, 2000, s. 241-242). Malazgirt Savaşı'ndan sonra geçen 8-10 yıl içerisinde Anadolu, Orta Asya'dan yoğun göç almaya başlar. Fethin ardından ülke Oğuz kümelerince doldurulur. Anadolu ile Türkistan arasında oluşan göç yolundan 13. yüzyılın ilk yarısının ortalarına doğru Türkistan, Horasan ve Azerbaycan'dan Anadolu'ya birbiri ardına kalabalık Türkmen kümeleri gelmeye başlar (Sümer, 1972, s. XIII).

Rakamlar her zaman olduğu gibi kuşkuyla bakmayı gerektirse de 13. yüzyıl ortalarında Anadolu'da oldukça kalabalık bir Türkmen nüfusu bulunduğu belirtilir. İbn Said'e göre Denizli merkez olmak üzere bu bölgede 200.000 çadırılık Oğuz/Türkmen yaşamaktadır. Kastamonu ve çevresinde 100.000, Karabuli adı ile geçen Ankara'nın kuzeyindeki bölgede 30.000 Oğuz/Türkmen çadırı bulunmaktadır (Turan, 2000, s. 244).

Yukarıda yer alan bilgilerden de anlaşıldığı üzere Anadolu'ya göç edenler arasında Yörük adı anılmamaktadır. Kaynaklarda bu dönemde göç edenler için Oğuz boyları ya da yalnızca Türkmenler denilmektedir. Ancak bu konudaki genel yaklaşım Türkmenler ile Yörüklerin aynı soydan olması nedeniyle Türkmen kelimesinin kullanımının zaten Yörükleri de kapsadığı yönündedir. Yörüklere ilişkin ilk yazılı belgeler ise Fatih Sultan Mehmet döneminde (1451-1481) görülmektedir. Bu dönemdeki bir kanunname (Hicri 893) Rumeli'ndeki Yörüklere ilişkin düzenlemeler yer alır (Ahmet Refik, 1989, s. V). Bu düzenlemede Osmanlı İmparatorluğu'nun Rumeli'ni fetih ve iskânında Yörüklerin nasıl teşkilatlanacağı belirtilir.

Bununla birlikte Selahaddin Çetintürk (1943, s. 109). Fatih Kanunnamelerinde kullanılan Yörük teriminin etnik bir anlam taşımadığını yalnızca hukuki bir düzenleme nedeniyle böyle adlandırıldığı vurgular. Yörük deyiminin Türkmen gibi göçebe yaşam biçimini belirtmek için kullanıldığını belirtir. Yörüklerin Rumeli'ndeki başlıca görevlerini ise şöyle sıralar:

1. *Yörük*'ler sahillere yerleştirilmişlerdir: Bunlar gemi malzemesi temin ve gemi yapımında kullanılmışlardır.
2. Büyük yollar üzerinde yerleştirilmişlerdir: Yolların emniyeti, derbentçilik, yolların tamir, suyuolları yapılması, köprü inşası, tamiri ve muhafazası, menzillere zahire toplanması ve bunların korunması ilah.
3. Madenler civarına yerleştirilmişlerdir: Devletin cephane ve mali kudretini sağlarlar. Bunlara yaptıkları iş bakımından iki grup daha eklenebilir:
4. Orduda büyük nakliye işleri: topların nakli ilah.

5. Devlet eliyle kurulan yapılar ve kalelerin onarılma işleri. (Çetintürk, 1943, s. 111-112)

Orta Asya'dan Anadolu'ya gerçekleşen Oğuz Boylarının göçü, 11. yüzyıldan başlayarak Anadolu Selçukluları, Beylikler ve Osmanlı İmparatorluğu döneminde de sürer. 16. yüzyıla kadar göçebe yaşam süren Türkmen ve Yörükler Osmanlı İmparatorluğu'nun iskân politikaları doğrultusunda yerleşik yaşama geçmeye zorlandılar. Yerleşik yaşama geçenlerin çoğunluğu Orta Asya'dan taşındıkları Yazır, Yüreğir, Salur gibi adları yerleştikleri yerlere verdiler (Kum, 1949, s. 70). Yerleşik yaşama geçenlerin yanı sıra buna uymayarak karşı çıkanlar ve başka bölgelere kaçanlar da oldu. Bununla birlikte kimi aşiretler kendiliğinden yerleşik yaşamı yeğlediler. 16. yüzyıla gelindiğinde yerleşim konusundaki bu farklı gelişimler sonucunda Yörükler özellikle Anadolu'nun batısında, Türkmenler ise doğuda yer aldılar.

16. yüzyıl aynı zamanda Osmanlı İmparatorluğunun iskân politikaları doğrultusunda Yörüklerin Anadolu dışına gönderildiği dönemdir. İmparatorluğun batıya doğru yayılması ve yeni fetihler sonucunda ele geçirilen topraklara Yörük toplulukları yerleştirilmiştir. Yusuf Halaçoğlu'na göre Rumeli'nin Türkleştirilmesinde konar-göçer ögelerden yararlanılmasının nedeni, sürekli yaylak ve kışlak hayatı sürmeleri nedeniyle yerleşik olarak yaşayanlara oranla daha kolay iskân edilebilmeleri olmalıdır (1991, s. 15). Bu doğrultuda Rumeli'nde başlarında bulunan reislerin ya da Naldöken, Tanrıdağı, Vize, Ofcabolu, Selanik ve Kocacık Yörükleri gibi yerleştikleri yerlerin adlarıyla anılan Yörük toplulukları yer alır.

Rumeli dışındaki bir başka iskân bölgesi Kıbrıs adasıdır. Nazım Beratlı *Kıbrıslı Türklerin Tarihi* başlıklı kitabında Anadolu'dan sürgün yoluyla adaya gönderilen Yörük ve Türkmenlere geniş yer verir. Sultan Selim II (1566-1574) döneminde Mersin, Karaman, Yozgat, Rum, Dulkadiye, Bozok, Teke, Kadirli ve Uşak illerinden sürgünler gerçekleştirilir. Beratlı'ya (1995, s. 128) göre bu sürgünlerin nedeni o dönem Anadolu'da yaşanan Alevi ayaklanmalarıdır ve bu nedenle Alevi Türkmen boyları adaya zorla gönderilir.

Halaçoğlu, Osmanlı İmparatorluğu'nun 18. yüzyıldaki iskân siyasetini beş başlık altında ele alır ve konar-göçer aşiretlerin yerleşimi bu ilkeler doğrultusunda gerçekleşir.

1. Konar-göçerlerin terkedilmiş harab ve boş alanlara yerleştirilmesi
2. Yerlerini terk eden ahalinin eski yerlerine yerleştirilmesi
3. Konar-göçerlerin yaylak ve kışlaklarına iskânı
4. Sürgün yoluyla yapılan iskânlar
5. Konar-göçerlerin kendiliğinden yerleşmeleri. (1991, s. VII-VIII)

Rakka ve Kıbrıs'a yapılan sürgünler, 17 ve 18. yüzyılda yerleşik olarak yaşayanlara verilen zararların artması ve düzensiz davranışlar sonucu ortaya çıkar. Yoksunluk bölgeleri olarak değerlendirilen bu yerlere sürülerek cezalandırılırlar. Rakka'ya sürgünün bir başka nedeni de Anadolu'nun Güney sınırlarını Araplara karşı koruma düşüncesidir (Halaçoğlu, 1991, s. 110).

Görüldüğü gibi Osmanlı İmparatorluğu döneminde Yörük ve Türkmenlerin yerleştirilmesi Anadolu ile sınırlı kalmamıştır. İmparatorluğun izlediği bu politikalar çoğun onların cezalandırılması ya da yeni ele geçirilen alanların hareket ve direnç gücü yüksek bu topluluklarca korunması amacına yöneliktir.

### 3.1. Yörük - Türkmen Ayrımı

Orta Asya'dan Anadolu'ya göçe ilişkin literatürde görüldüğü gibi Yörük ve Türkmen terimleri sürekli olarak yan yana kullanılmaktadır. Bunun nedeni Yörük ve Türkmenlerin Türk oldukları ve aynı soydan geldiklerini kabul eden genel görüştür. Bununla birlikte Yörüklere ilişkin ilk yazılı belgelerin Fatih Sultan Mehmet (1451-1481) döneminde görülmesi nedeniyle önceki dönemde kullanılan Türkmen kelimesinin Yörükleri de kapsadığı düşünülür.

Bununla birlikte Anadolu'ya göç eden Türkmenler giderek göçebe yaşam biçimini bırakarak yarı göçebe ve yerleşik yaşama geçer. Dolayısıyla 15. yüzyılda göçebeliği sürdüren için Türkmen yerine Yörük denilmeye başlar (Tayfur, 2001, s. 122). Bu yaklaşıma göre Yörük göçebe yaşamla eş anlamlı olarak, Türkmen ise yerleşik yaşama geçenler için kullanılmaktadır. Dolayısıyla yaşam biçimine bağlı olarak bir ayrım söz konusudur. Ancak daha sonra Türkmenlerden Yörüklerin bulunduğu yerlere göçenler Yörük değil yine Türkmen olarak adlandırılmaktadır (Tayfur, 2001, s. 122). Buna bağlı olarak Anadolu'nun doğusunda yerleşenlerin Türkmen, batısında göçebe ve yarı göçebe yaşam sürenlerin Yörük olduğu kabul edilir. Yörüklerin 16. yüzyılda Anadolu'daki dağılımı (bkz. Şekil 1) de görülebilir. Yörüklerin tümü Türkmen olarak değerlendirilmekle birlikte her Türkmen Yörük sayılmaz. Bunun nedeni Yörüklüğün göçebe hayvancılıkla eş anlamlı olarak görülmesinden dolayı yerleşik yaşama geçenlerin Yörük olamayacağıdır (Kum, 1949, s.

70). Türkmen terimi Türk kelimesinin sonuna -men hecesinin eklenmesiyle oluşur ve böylece *gerçek Türkler ve safkan Türkler* olarak değerlendirilir (İnalçık, 2014, s. 467-468). Yörük terimi özel olarak etnik bir grup ya da aşireti işaret etmek için değil göçebe çobanlığı ifade etmek için ve yerleşik olarak yaşayanlara karşıt olarak kullanılır (İnalçık, 2014, s. 471-472). Kronolojik olarak yapılan bir değerlendirme ise önce Türkmen olarak Orta Asya'dan geldiği, daha sonra göçebe hayvancılık sürenlerin Yörük olduğu ve Yörük aşiretlerinin bölünerek obalar haline geldiği yönündedir (Gökbilgin, 1957, s. 7-8).

Bununla birlikte bu ayırım Anadolu'da önemli bir yeri olan dokumalarda da karşımıza çıkar. Sözelimi dokumalarda görülen renklere bakıldığında Türkmen parlak kırmızı rengini kullanırken Yörük koyu fes rengini kullanır. Afşarlar ise gül kırmızı rengini seçer (Durul, 1974, s. 278). Renklerde görülen bu ayırım desenlere de yansır. Türkmen, Yörük ve Afşarların aynı adı taşıyan desenleri farklı biçimde kullandığı görülür.



Şekil 1. 16. yüzyılda Anadolu'da Yörük ve Türkmenler (Atlas, 2001)

Öte yandan alan çalışması sırasında kaynakların Yörük-Türkmen ayırımı konusunda genellikle resmi tarihe uygun ifadelerde bulunmakla birlikte kimileri inanca ilişkin bir ayırmadan söz ettiler. Buna göre yarı göçebe yaşam gösteren Tahtacıların Yörüklerle benzer bir yaşam sürmesine karşın Yörüklerden ayrı olarak yani Türkmen olarak adlandırılmaları gerekir. Dolayısıyla bir Tahtacı'ya sorulduğunda Yörük değil Türkmen olduğunu belirtir (İ. Kalkın, kişisel görüşme, 25 Kasım, 2000; O. Sarıot, kişisel görüşme, 2 Mayıs, 2002). Bu ayırımı Tahtacıların alevi inancı taşımaları nedeniyle yapmakla birlikte inanç konusunu hassas olarak değerlendirmeleri yüzünden aynı soydan geldiklerini ve Türk olduklarını dile getirdiler. Bununla birlikte inanç konusuna odaklanmış bu ayırım aslında yapılan uğraşı da vurgular. Tahtacılar aynı zamanda hayvancılıkla uğraşmayıp ağaç işleri ile geçimlerini sağlamaları nedeniyle de Yörüklerden ayrılmaktadır. Alan çalışmasında görüştüğüm kaynakların kendilerini tanımlamada öncelikle Yörük olarak yansıtı. Onlar için Yörük olmak Orta Asya kökenine bağlı olarak düşünülür ve Türk olmakla eş anlamlıdır. Bu durum aynı zamanda onlar için kendilerini diğerlerinden ayrı görmelerinin nedenidir. Bununla birlikte Yörük kimliği altında asıl olarak vurgulanan üyesi oldukları aşiret ya da soy grubudur. Dolayısıyla Yörüklük altında bulunmaktan gurur duyulan bir şemsiye görevi görür. Ancak aşiretler ve soy grubunun öne çıkması aynı şemsiye altında yer alan farklılaşmayı işaret eder.

### 3.2. Günümüzde Yörüklerin Anadolu'daki Dağılımı

Yörüklerin göçebe yaşamdan yerleşik yaşama geçiş için Anadolu'da yeğledikleri alanlar göçebe hayvancılık sürdükleri yerler veya buralara yakın alanlardır. Bu yüzden çoğun yaylak ya da kışlaklarına yerleşmişlerdir. Söz konusu yerler iklim, bitki örtüsü, yağış, su kaynakları gibi özellikleriyle göçebe hayvancılığa uygunluk gösteren Toros Dağları üzerinde ve çevresindedir. Yavaş yavaş ve aralıklarla gerçekleşen bu yerleşimler

sirasında göçebe yaşam sürdüren topluluklar yine aynı nedenlerle Toroslar çevresinde yoğunluk gösterir. Bu nedenle bugün Yörükler Güneybatı Anadolu'da yoğun olarak yaşarlar. Başta Antalya, Mersin ve Adana olmak üzere Konya, Karaman, Isparta, Burdur, Denizli, Aydın, İzmir, Manisa, Balıkesir, Uşak, Afyon, Kütahya ve Gaziantep illeri Yörüklerin yaşadığı yerler arasındadır. Aşiret toplumlarının ortak bir özelliği olarak daha çok ekonomik ve politik nedenler yüzünden kolayca yer değiştirebilen göçebe toplulukların Osmanlı İmparatorluğu döneminde farklı yerlere dağılmaları yüzünden Yörükler yukarıda saydığım iller dışında da Anadolu'nun daha birçok yerinde karşımıza çıkabilir. Bu nedenle Yörüklerin yaşadığı yerler yalnızca Güneybatı Anadolu ile sınırlı değildir. Kuzeyde Karadeniz Bölgesi'ne dek uzanan bir dağılım gösterirler. Bununla birlikte aynı aşirete bağlı ancak birbirinden ayrı topluluklar olarak yaşamaları sonucu aynı aşiretin farklı alanlarda yerleşmesi de söz konusudur. Sözgelimi Sarıkeçili aşiretine bağlı kimi toplulukların Burdur, Isparta, Konya ve Antalya'da yerleştikleri görülür. Yine bununla ilgili olarak Bolkar (Bulgar) Dağları üzerindeki yaylalarında görüşüğüm Karakoyunlu aşiretinden Mümin Kurtoğlu kendilerinin Antalya'daki Karakoyunlu'larla akraba olmalarına karşın zamanla onlardan ayrılarak Adana dolaylarına geldiklerini ve yerleştiklerini aktardı (Kişisel görüşme, 13 Temmuz, 1997).

Abdülhamit II (1876-1909) döneminde gerçekleştirilen iskâna karşı çıkan Karatekeli'ler bu yüzden yer değiştirir. Karatekeli'lerin Anadolu'daki bu dağılımı aynı aşiret üyelerinin ne denli farklı yerlere gidebileceğini göstermesi açısından ilgi çekicidir:

İskân etmişler bizi buraya, devlet bunlara tarla vermiş, bunları sıtma tutmuş, arızalanmış adamlar, rezil oluncak bütün Yörük, bu havalinin Yörüğü ne yapalım? Kaçıyorlar Şam'a. Ondan sonra Şam'a bakıyorlar, Şam'da iş yok, hemen geri dönüyorlar. Velhasılı rezil olmuşlar. O ülke yaramaz bir ülkeymiş. İki sene falan sürüyor bu gidiş geliş. Karnıkaralılardan bir kısmı orada kalıyor, gidip geliyorlar yanına ama pek memnun değiller. Şimdi oradan gelirken biraz Adana Ceyhan Dokuztekne'de kalıyor. Birazı da Antalya'ya gidiyor ama Antalya'yı pek benimsemiyor gene Tekeliler, oradan Bilecik'e aktarıyor birazı ama gene pek tutunuk değil, Samsun yöresine gidiyor orada da tutunamıyor, başka Yörükler tutunmuş, onlar doğru gelmişler buraya. Salihli, Turgutlu bu yörede var bizim Tekeli'den. (İ. Kalkın, kişisel görüşme, 25 Kasım, 2000)

## 4. Yörük Müziği

Yörüklerin yaşam biçimlerinin izleri müziklerinde pek çok yerde kendini hissettirir. Göçebe ve yarı göçebe yaşamda geçim kaynağını oluşturan hayvancılık Yörük müziğini anlama açısından büyük önem taşır. Türler, çalgılar, dağar gibi konular bu yaşam biçimi ve geleneksel uğraş alanları olan hayvancılık doğrultusunda belirlenir. Bugün yerleşik olarak yaşam süren Yörüklerin hayvancılık dışında özellikle tarım başta olmak üzere farklı geçim kaynakları olsa da hayvancılığa ilişkin geçmiş dağarı kalıp bir kalıt olarak yinelerler. Dolayısıyla bugün Yörük müziği genellikle geçmişte göçebe ve yarı göçebe yaşam sürmüş yaşlılar tarafından gerçekleştirilir.

### 4.1. Müzik Edimi

Göçebe ve yarı göçebe yaşamda hayvanların çok olması ve sürüler halinde beslenmesi bu hayvanların güdülmesini gerektirir. Dolayısıyla çobanlık bu yaşam biçiminde önemli bir uğraştır. Yörük müziği ise büyük ölçüde bu çobanlar tarafından gerçekleştirilir.

Göç sırasında kolay taşınabilen kaval, sipsi, düdük gibi üfleme çalgılarla seslendirilen parçalar genellikle hayvancılığa ilişkindir. Çalgı çalmanın erkeklere özgü olduğu Yörüklerde bu çalgıları çalan erkek çobanlar daha çok sürü güderken çalarlar.

Ayrıca koyunun yaylada otlak alanlarına gece götürülmesi ve keçiye göre daha ağırbaşlı bir hayvan olması nedeniyle koyun güden çobanların yeterince boş zamanı olur. Kaval çalan bir çoban oturduğu yerde rahatça çalabilir. Ancak keçinin hareketli bir hayvan olması nedeniyle çoban da genellikle ayakta olmak zorundadır. Bu nedenle keçi çobanının düdük çalmasının (bkz. Şekil 2) görece olarak daha kolay olduğu düşünülür (A. Can, kişisel görüşme, 1 Temmuz, 1997; O. Sarıot, kişisel görüşme, 2 Mayıs, 2002). Çobanlık yaparken hayvancılığa ilişkin çalınan ezgiler *davar havaları* olarak adlandırılır.





Şekil 2. Kaval düdüğü icrası (L. Ergun kişisel arşivi, 1996)

Yörük müziğinde kaval, sipsi ve düdüğü yanı sıra kemane, kabak kemane (bkz. Şekil 3) ve üç telli gibi çalgılar da kullanılır. Bu çalgılarla koyun ve davar havaları gibi ezgilerle birlikte oyun havaları da çalınır. Oyun havaları içinde en yaygın olanları *teke zortlatması* ve zeybeklerdir. Teke zortlatması oyununda figürler keçilerin hareketlerini benzetmekle birlikte ezgideki kıvraklık ve hareketlilik yine keçilerin hareketlerine dayandırılır (H. Su, kişisel görüşme, 6 Kasım, 2000).

Ancak adı geçen çalgıların birlikte çalınması söz konusu değildir. Bu çalgılar genellikle tek başına seslendirme yapar. Ayrıca bu ezgi çalgılarına vurma bir çalgı ile eşlik edilmesi olası değildir. İki ezgi çalgısının bir arada kullanılması ise oldukça ender görülür.

Bununla birlikte çalgı eşliğinde türkü söylendiği olur. Kaval eşliğinde türkü söyleme özellikle göçebe ve yarı göçebe yaşamda görülen bir seslendirme biçimidir. Ancak diğer seslendirmelerde olduğu gibi burada da vurma çalgı eşliği söz konusu değildir. Kaval eşliğinde söylenen bu türkülerin konuları göç nedeniyle ağırlık kazanan gurbet ve ayrılık üzerinedir (İ. Yurdakul, kişisel görüşme, 24 Ağustos, 1997).

Yörüklerde toplu seslendirme geleneğinin olmaması ve bireyselliğin bu denli önemli olmasının nedeni yaşam biçimine bağlanabilir. Çünkü göçebe ve yarı göçebe yaşamın temel uğraşı olan çobanlık bireysel olarak gerçekleştirilir. Dolayısıyla bu da beraberinde çobanların gerçekleştirdiği müziğin bireysel olmasını getirir.



Şekil 3. Kabak kemane (L. Ergun kişisel arşivi, 1997)

Dünya üzerinde pastoral yaşam sergileyen başka toplumlarda da bireysel müzik yapmanın önemli bir yeri vardır. Kuzey Amerika *Düzkafe Yerlileri*'nde de bireysel müzik yapma ön plandadır. Ancak toplu katılım gerektiren dans etkinliklerinde birlikte olma söz konusudur (Merriam, 1967, p. 25-27). Yine Kuzey Hindistan'da *Ahir* kastının çobanlık yapan erkeklerin seslendirdiği *khari biraha* da bireysel bir türdür. Çoban yalnız başına köyden uzakta olduğu sırada sürüyü güderken gerçekleştirilir. Bunun dışında çoban köye döndüğünde arkadaşları için de *khari biraha* seslendirebilir (Henry, 1988, p. 150). Dolayısıyla Yörüklerde ve diğer örneklerde görüldüğü gibi göçebe ve yarı göçebe olarak hayvancılıkla uğraşan toplumlarda çobanlığa dayalı olarak gelişen müzik ediminin bireysellik gösterdiği söylenebilir.

Bununla birlikte Yörük kadınları kendi aralarında gerçekleşen kına gecesi gibi eğlencelerde ancak def gibi vurma çalgı eşliğinde türkü söyleyerek eğlenir. Kimi kez def yerine leğen gibi mutfak gereçleri de kullanılır. Göçebe ve yarı göçebe yaşama özgü bu tür eğlenceler yerleşik yaşama geçilmesiyle giderek azalır (Z. Köken, kişisel görüşme, 30 Haziran, 1997). Ayrıca keçi ve deve çobanlığı yapan genç kızlar arasında görülen *boğaz çalma* pratiği de göçebe ve yarı göçebe yaşama bağlı olarak karşımıza çıkar.

#### 4.2. Çalgılar ve Öğrenme Süreci

Göçebe yaşamın etkileri kendini çalgılarda da hissettirir. Kullanılan çalgılar kaval, düdük, sipsi, üç telli ve kemane gibi küçük ve hafiftir. Bu nedenle kışlak ve yayla arasındaki göç sırasında ve beslenen hayvan sürülerinin ardında kolayca taşınabilir. Ayrıca üfleme çalgılar ağırlıklı olarak hayvancılığa ilişkin bir dağara sahiptir ve dolayısıyla çobanlar tarafından kullanılır.

Görüldüğü gibi çalgıların tümü ezgi çalgılarıdır ve bu çalgıları erkekler çalar. Def ve benzeri vurma çalgılar kadınlar tarafından ancak kadınlar arası eğlencelerde kullanılır (Z. Köken, kişisel görüşme, 30 Haziran, 1997). Yörük ve Türkmenler arasında yaptığı uzun yıllara dayanan alan çalışmasıyla bilinen Ali Rıza Yalgın *Cenupta Türkmen Çalgıları* (1940) başlıklı kitabında davul, def, deblek ve zurna gibi çalgıların bölgede bulunmasına karşın yalnızca Abdallar tarafından çalındığını belirtir. Abdallar bu çalgıları aynı zamanda Yörük düğünlerinde çalmaktadır.

Erkekler çalgı çalmaya genellikle çocukluk ve gençlik çağlarında başlar. Öğrenme kendilerinden yaş olarak büyük olan çalıcıları izleyerek ve dinleyerek gerçekleşir. Çalgı çalan birinin özel bir yardımı söz konusu değildir. Bu nedenle duydukları ezgileri kendi kendilerine çalgılarında çıkarmaya çalışırlar ve yeteneği olanlar bunu daha kısa sürede başarır. Ancak önceleri keçi çobanlığı sırasında düdük çalan gençler koyun çobanlığı yaptığı gençlik evresinde kaval çalmayı daha kolay öğrenebilir (H. Su, kişisel görüşme, 6 Kasım, 2000). Kaval dışındaki çalgıların öğrenme süreci de yine çalgı çalan birini dinleyerek ve izleyerek gerçekleşir. Asıl olan çevreden duyulan ezgilerin tek başına çalışılarak çıkarılmasıdır.

### 4.3. Kaval ve Kaval Dağarı

Ağaçtan yapılan üfleme çalgılara ortak olarak kaval adı verilmesine karşın Yörükler arasında kaval adıyla anılan çalgı bir tanedir. Uzunluğunu belirtmek amacıyla dokuz *tutam*<sup>1</sup> ya da koyun kavalı adı verilir Koyun kavalı adının verilmesi çalgının koyuna özgü olduğu düşüncesiyledir. Bu adlarla anılan çalgı böylece diğer üfleme çalgılardan ayırt edilir. Diğer kısa boylu olanlar ise genellikle keçi güderken çalınır ve düdük ya da kaval düdük olarak adlandırılır.

İyi bir kavalın dağ çileği ya da sandal ağacından yapıldığı belirtilir. Bu ağaçlar hem tını açısından hem de sağlamlık açısından tercih edilmekle birlikte oyulması daha kolaydır. Koyun çobanlığına bağlı olarak gelişen kaval dağarında koyunların ot yemesi, su içmesi ve tuza yönelmesini sağlayan havalalar olduğu belirtilir. Koyunların otlara yönelmesini sağlayan ezgi *dayanak havası*dır. Bu ezgiyi duyan koyunların ot yemeye yöneldiği dile getirilir. Bununla birlikte bu ezgileri tanıyan koyun bir tanedir ve diğer koyunlar ona göre hareket eder. Bunun için koyunlardan bir tanesi küçük bir kuzu iken çoban tarafından eliyle beslenir. Böylece çobana alışan kuzu ot yeme ve su içme işini yaparken çalınan ayrı ezgilerle eğitilmiş olur (H. Su, kişisel görüşme, 24 Mayıs, 1996 ve 25 Kasım, 2000).

Bununla birlikte bu ezgilerin varlığı bu tür ezgileri bilmeyen çobanlar tarafından da kabul edilir. Görüşme yaptığım diğer kaynaklarım böyle ezgiler olduğunu duyduklarını ancak kendilerinin kavalla sürüyü yönlendirmediklerini belirtti. Ancak şaşırtıcı olan hepsinin böyle bir olayın, gözleriyle görmeseler de en azından geçmişte yaşanmış olduğuna ilişkin inançlarıdır (İ. Kalkın, kişisel görüşme, 25 Kasım, 2000; İ. Yurdakul, kişisel görüşme, 24 Ağustos, 1997; O. Sarıot, kişisel görüşme, 2 Mayıs, 2002). Bunu desteklemek için kavalın gücüne ilişkin olarak anlatılan en yaygın öykü *Karakoyun Efsanesi*dir. Bu öykü çobanlık yapmayan Yörüklerin bile belleğinde yer alır. Gözleriyle görmediklerini belirtmekle birlikte olayın hemen yaşadıkları yerin yakınında yaşandığına inanırlar. Öykü şöyle gelişir:

Ağasına çobanlık yapan bir genç, ağanın kızına âşık olur ve evlenmek için babasından izin ister. Ağa izin vermek için çobanın bir beceri göstermesini ister. Koyunlara yalnızca tuz verilir ve iyice susadıklarında dereye götürülür. Koyunlar su içmek üzere dereye girerken çoban da kaval çalmaya başlar, kavalı ile su içmemelerine söyler. Karakoyun dışında bütün koyunlar su içmeden dereden çıkar. Biraz duraksadıktan sonra karakoyun da çıkar. Hünerini gösteren çoban ağanın kızıyla evlenmeye hak kazanır. (H. Su, kişisel görüşme, 24 Mayıs)

Ana konusu aynı olan bu öykülerin yalnızca karakoyunun neden böyle davrandığına ilişkin son kısmı topluluklara göre farklılık gösterir. Kimine göre çoban, ağanın kızı bir gün karakoyunu sağarken onunla oynaşmak istemiş, kimine göre çoban karakoyunun anasını kestiği için suda bir an duraksamıştır. Bu tür farklılıklar toplulukların değer yargıları çerçevesinde oluşmaktadır.

Bununla birlikte dayanak havaları ve Karakoyun Efsanesinde olduğu gibi kavalla koyunların yönlendirildiğine ilişkin öyküler Grek mitolojisinde de karşımıza çıkar. Dafnis ile Kloe öyküsünde hayvanların, kavalın çaldığı ezgiyle ot yemeye başladıkları ve bu ezgilere göre hareket ettikleri anlatılır (Longus, 1939, s. 42). Ayrıca farklı hayvanlar için nasıl ezgiler çalınması gerektiği belirtilir:

<sup>1</sup> Elin yumruk gibi sıkılmış haline verilen ad. Tutam yerine yine elin yapısını betimleyen *boğum* terimi de kullanılır.

...Böylece, bu çoban çalgısını çalmaktaki emsalsiz meharet ve san'atını isbat etmekle beraber öküz, koyun ve keçi sürülerini güdmek ve otlatmak için hangi havalar çalınmak lazım geleceğini ayrı ayrı gösterdi. Koyunlar için gayet tatlı ve hazin, öküzler için sert ve gürültülü, keçiler için de tiz ve sür'atli havalar muvafık geliyordu... (1939, s. 75)

Grek mitolojisinde ve Anadolu'da benzer öykülerin varlığı benzer yaşam süren toplulukların sergilediği ortak tavır örneği olarak değerlendirilebilir. Ancak Yörüklerin köken konusunda belirttikleri gibi Orta Asya'dan Anadolu'ya göç ettikleri göz önüne alınırsa iki kültürün Anadolu'da karşılaşması söz konusudur. Yörüklerin Anadolu'ya göç etmesinden önce de Anadolu'da göçebe hayvancılık yapıldığı ve MS. 45 yıllarında Tarsus'lu Aziz Paulus'un keçi kılından çadırlar dokuduğu bilinmektedir (Kunze, 1994c, p. 67; Şahin, 2002, s. 31). Dolayısıyla göçebe yaşam süren Yörükler Orta Asya'dan geldiklerinde Anadolu'da var olan bir göçebe yaşamla karşılaşır. Grek kültüründe müziğin gücünü gösteren ve hayvan beslemeye ilişkin anlatılan Dafnis İle Kloe öyküsü Yörüklere benzer biçimde yansır. Koyun çobanlığı çevresinde müziksel olarak bir uyumlanmanın ortaya çıktığı görülür.

Öte yandan Yörüklerde Karakoyun Efsanesinden başka dağarın ortak parçaları göçebe hayvancılığa ilişkin öyküleri bulunan *ezgiler yayık soğudan ve çömlek kırdırandır*. Bu ezgiler kaval çalanların büyük çoğunluğunca bilinir. Ancak aynı adı taşıyan ezgiler farklı kişilerce değişiklikler yapılarak çalınabilir. Bu ezgilere ait öyküler çalgı çalmayan, geçmişte göçebe ve yarı göçebe yaşam sürmüş Yörüklerin belleğinde yerini korumaktadır. Günümüzde yerleşik yaşam süren çok sayıda Yörük için ataları ile ortak bir mirası paylaşma ve Yörük kültürel kimliğini pekiştirme ve yeniden üretme aracı olarak görülür (Ergun, 2016, s. 303).

Kaval dağarında yer alan diğer havalar arasında ağıt ezgileri ve boğaz havaları önemli bir yer tutar. Ağıt ezgilerinin ve boğaz havalarının kaval dağarına girmesi ise bir kadın veya genç kızdan duyulan ezginin kavalla çalınmasıyla gerçekleşir (H. Su, kişisel görüşme, 24 Mayıs, 1996). Bununla birlikte kaval daha çok göçebe olarak yapılan koyun besiciliğinin bir parçası olması nedeniyle günümüzde kaval çalanlar önceleri göçebe ya da yarı göçebe yaşam sürmüş yaşlı koyun çobanlarıdır. Ancak yaşlılık yüzünden ağızda takma diş olanlar bu nedenle kaval çalamamasına karşın kavalını yine de özenle saklamaktadır (İ. Kalkın, kişisel görüşme, 25 Kasım, 2000).

#### 4.4. Boğaz Çalma

Boğaz çalma edimi, türkü söylemede sesin özel bir teknik kullanılmasıyla oluşur. Başparmak boğazın ön yüzüne ya da yanlara bastırılır. Ezginin başlamasıyla birlikte parmak boğaz üzerinde aşağı-yukarı hareket ettirilir. Edimi gerçekleştiren kimileri başparmağın yanı sıra boğazın diğer yanına işaret ve orta parmağını koyar ve aynı şekilde ezginin bitimine kadar aşağı-yukarı hareket ettirir. Boğaz çalma pratiği vokal bir edim olmasına karşın *söyleme* yerine *çalma* kelimesi kullanılır. Bunun nedeni insan sesinin tını olarak kaval sesini benzetlemeye yönelik olarak kullanılmasıdır. Kaval ve vokalin karşılıklı olarak aynı ezgiyi seslendirmeleri sırasında seslerinin birbirinden ayırt edilemez ölçüde benzediği dile getirilir (Ü. Çelik, kişisel görüşme, 18 Şubat, 1998; Z. Köken, kişisel görüşme, 30 Haziran, 1997). Edimin genç kızlar tarafından gerçekleştirilmesi göz önüne alınırsa, çalgı çalmanın erkeklere özgü olması nedeniyle genç kızların boğazlarını bir çalgı gibi kullanarak kaval çalanlara yanıt vermesi anlamı taşıdığı söylenebilir. Öte yandan boğaz ezgileri kaval dağarında yer almakla birlikte kullanılan diğer çalgıların dağarında da bulunduğu görülmektedir.

Bununla birlikte boğaz çalma edimiyle tek tek seslendirilen parçalar farklı aşiretlerde farklı adlar alır. Görüşme yaptığım bütün aşiretler bu parçalar için genel olarak kullanılan *boğaz havası* terimini yer yer kullanmakla birlikte kendi terimlerini tercih ederler. Bununla ilgili olarak Sarıkeçililer *hada*, Honamlılar *dova*, Karatekeliler *hoya*, Adana ve Mersin dolaylarındaki Karakoyunlular *hollu* terimini kullanır. Ancak Antalya yöresindeki Karakoyunluların *hollu* terimini bilmedikleri ve boğaz havası terimini kullandıkları görülür. Bu örnek aynı aşirete bağlı etnisitelerin farklı yerlerde farklı özellikler göstermesinin bir örneği olarak değerlendirilebilir.

##### 4.4.1. Cinsiyet Sınırlaması ve Seslendirme Ortamı

Boğaz çalma edimi genç kız ve kadınlara özgüdür. Çocukluk ve gençlik çağında diğer yapanlardan görerek öğrenilen bir edimdir. Boğaz çalma edimini bilenlerin özel bir uygulamayla bilmeyenlere öğretmesi söz konusu değildir. Dolayısıyla öğrenme süreci kişinin görüp ve duyduklarını bireysel olarak yinelemesiyle oluşur. Göçebe ya da yarı göçebe hayvancılığa bağlı olarak kızlar çocukluk ve gençlik evresinde keçi ve deve güderken bu edimi gerçekleştirirler. Bu nedenle kızların keçi ve deve çobanlığı yapması edimin gerçekleştirilmesini sağlar. Genç kızların çobanlığı evlilikle birlikte bırakmasıyla edimi gerçekleştirmeleri

son bulur. Çobanlık yapılan evrenin bir ürünü olması dolayısıyla süreli olarak yapılan bir edim olarak karşımıza çıkar.

Genelde boğaz çalma herkesin katıldığı etkinliklerde yer almaz, daha çok birbirinden uzak iki taraf arasında gerçekleştirilir. Bu bir çadırdan diğerine olabildiği gibi, birbirine ilgisi olan kız ve erkek çoban arasında olabilir. Çobanlık yapan genç kız ve erkek ilişkilerini birbirlerine uzaktan seslendirdikleri boğaz havalarıyla sürdürür. Bu tür sevda içerikli örnekler her toplulukta açıkça dile getirilmese de var olduğu için evlenen genç kızların edimi sürdürmesi bu açıdan uygun görülmez (Z. Köken, kişisel görüşme, 30 Haziran, 1997).

Kadınların boğaz çalma edimini gerçekleştirdiği istisna durumlardan biri de Antalya Döşemealtı'nda yaşayan Yeni Osmanlı aşiretinde görülür. Olağan evlenme süreci dışında sevdiğine kaçan genç kızın ardından bu durumun kınanması amacıyla olayı anlatan sözleri olan boğaz havası seslendirilebilir. Nedeni ise başka genç kızların bu yolu denemelerini engelleme amacı taşır (Z. Köken, kişisel görüşme, 30 Haziran, 1997).

Boğaz çalma pratiğine ilişkin yaptığım ilk çalışmada (Eylül 1995) görüşme sırasında görüşme kişinin oldukça sıkılgan ve çekingen bir tavır sergilemesi dikkatimi çekti. Çalışmayı daha sağlıklı yürütmek amacıyla bunun ses ve görüntü araçlarından kaynaklandığını düşünerek kapatabileceğimizi söyledim. Ancak bunlardan rahatsız olmadığını ve kapatmamamı söyledi. Daha sonra kılavuzumun yaşlı kadının bizimle birlikte odada bulunan torununu alarak dışarı çıkmasından sonra çekingen tavır dağıldı. Yaşlı kadının genç kızların sevdiğine seslendiği boğaz havalarını torununun yanında seslendirmek istemediğini, torunundan utandığını fark ettim. Böylece daha sonra yaptığım çalışmalarda bunu sürekli göz önüne almam gerektiğini anladım.

Bununla birlikte cinsiyet sınırlamasına ilişkin tek istisna Burdur'a bağlı Aziziye köyünde yaşayan Sarıkeçililerde karşıma çıktı. Buradaki Sarıkeçililerde kızların yanı sıra oğlanların da boğaz çaldığını gördüm. Ancak alan çalışmasında görüştüğüm diğer Sarıkeçililer arasında boğaz çalan erkeğe rastlamadım. Bu örnek aynı aşirete bağlı olsalar da değişik toplulukların farklılık gösterebileceğinin delillerinden biri oldu.

## 5. Sonuç

Alan çalışması sırasında görüşme yaptığım Yörükler kökenlerine ilişkin olarak, atalarının Orta Asya'dan Anadolu'ya göç ettiğini belirttiler. Orta Asya'nın özellikle belirtilmesinin nedeni Türk olduklarını vurgulama isteğinden kaynaklanmaktadır. Bu görüşlerinin aynı zamanda resmi tarihle örtüşmesi ilgi çekicidir. Böyle bir söylemde bulunmaları hem kendilerini diğer etnik gruplardan ayırma ve aynı zamanda kökenlerine ilişkin olarak kendilerine meşruiyet kazandırmaya bağlanabilir. Son dönemlerde Türk kimliğini vurgulamayı esas alan Yörük ve Türkmen Şenlikleri'nin yaygınlık kazanması da ve yoğun katılım bu çerçevede değerlendirilebilir.

Günümüzde neredeyse tamamına yakını yerleşik olarak yaşam süren Yörüklerin daha önce hayvancılığa bağlı olarak göçebe ve yarı göçebe yaşam sürdürdükleri bilinmektedir. Yine de bugün az sayıda Yörük göçebe ve yarı göçebe yaşam sürmektedir.

Hayvancılığa dayalı göçebe ve yarı göçebe yaşam biçimi Yörük müziğinin pek çok yönünü anlamak bakımından önem taşır. Düdük, kemik düdük, sipsi gibi küçük, hafif ve kolay taşınabilen ve erkekler tarafından icra edilen ezgi çalgıları göçebe hayvancılık için oldukça uygundur. Dağarları da göçebe yaşam ve hayvancılık doğrultusunda gelişir. Ancak yerleşik yaşama geçmeleri ve geçimlerini hayvancılık dışında başka alanlardan da sağlamaları yüzünden dağarları kendini yenilemeyen eski ve taşlaşmış bir miras olarak değerlendirilebilir. Bu yüzden günümüzde Yörük müziği düğün, sünnet gibi törenlerde eğlenme açısından uygun değildir. Bunun için Yörük müziğine özgü oyun havalarının yanı sıra popüler parçalar da seslendiren profesyonel müzisyenler tutulur.

Bununla birlikte Yörükler hayvancılığa dayalı göçebe yaşamın temel öğeleri olan koyun ve kovala ilişkin anlatımlarıyla dikkat çeker. Koyun ve kavalın kökenine ilişkin anlatılan öykülerle yapılan uğraşlara İslam inancı açısından meşruiyet kazandırılmış olur. Bu da bu eylemlerini yerine getirmelerine ve kendilerini bu açıdan rahat hissetmelerine neden olur. Yörük müziğinde toplu seslendirme geleneği yoktur, genellikle tek başlarına çalgı çalarlar. Ancak ender de olsa bir çalgının başka bir çalgıya eşlik ettiği ya da bir çalgı eşliğinde türkü söylendiği görülür. Yörük müziğinde bireyselliğin bu denli olmasının nedeni de yaşam biçimine bağlanabilir. Bu durum göçebe ve yarı göçebe yaşamda bireysel bir uğraş olan çobanlığın yansıması olarak açıklanabilir. Dağarda yer alan *yayık soğudan* ve *çömlek kırdıran* gibi göçebe yaşam ve hayvancılığa dayalı



öyküleri olan ezgiler ve havalar sosyokültürel belleğin oluşmasını sağlar ve bugün de önemli bir toplumsal tutunum aracıdır.

Öte yandan Yörükler arasında yaygın bir öykü olan Karakoyun Efsanesi ve kavalın cennetten çıktığına ilişkin olarak anlatılan öyküler ile Grek mitolojisinde yer alan Dafnis ile Kloe ve Orfeo ile Euridike öyküleri arasında benzerlikler söz konusudur. Yörükler Orta Asya'dan Anadolu'ya geldiklerinde aynı kendi yaşam biçimleri olan göçebe yaşamla karşılaşır. Grek kültüründe müziğin gücünü yansıtan ve hayvan beslemeyle ilişkili bir öykü olan Dafnis ile Kloe ile Orfeo ve Euridike öykülerinin benzer biçimde Yörüklerde görülmesi bir uyumlanmanın sonucudur.

Genç kız ve kadınlar tarafından seslendirilen vokal boğaz çalma ediminde ise aşiret ya da obayı temsil eden tek bir ezgi görülür. Sözler değişse bile aynı ezgi ile seslendirilir. Diğer Yörükler bu ezgilerden uzakta olsa dahi karşısındaki topluluğu tanıyabilir. Dolayısıyla boğaz ezgisi topluluğu müziksel olarak temsil eder. Bu yüzden topluluğun boğaz ezgisi aynı zamanda topluluğun kimliğini oluşturur.

Bununla birlikte Yörüklerde hayvancılık dışında önemli uğraş alanı dokumacılıktır. Kilimlerine dokudukları imler aracılığıyla kilimin hangi aşirete ait olduğu anlaşılabilir. Bu kendilerini tanımlamada kullandıkları aşiret adının kilimlerdeki yansımasıdır. Boğaz ezgileri ise kimliği ifade etmenin müziksel yoludur. Böylece kimlik konusundaki söylemlerinin müzikleri ve dokudukları kilimlerle örtüştüğü görülür.

## Kaynakça

- Ahmet Refik. (1989). *Anadolu'da Türk aşiretleri (966-1200)*. Enderun Kitabevi.
- Atlas (2001, Eylül) Orta Asya haritası ve Türklerin göçü. 102 [Ek harita].
- Beratlı, N. (1995). *Kıbrıslı Türklerin tarihi I*. Galeri Kültür Yayınları.
- Çetintürk, S. (1943). Osmanlı İmparatorluğunda Yürük sınıfı ve hukuki statüleri, *Ankara Üniversitesi DTCF Dergisi*, 2 (1), 107-116.
- Durul, Y. (1974). Anadolu kilimlerinin teşhisi ve imler. *I. Uluslararası Türk Folklor Semineri Bildirileri*, 278-287. Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları.
- Ergun, L. (2016). Konargöçer yaşam müzik ilişkisi: Yörük müziği. *II. Uluslararası Sanat ve Tasarım Kongresi Sözlü ve Poster Bildiri Kitabı*, 298-305.
- Eröz, M. (1991). *Yörükler*. Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.
- Gökbilgin, M. T. (1957). *Rumeli'de Yörükler, Tatarlar ve Evlâd-ı Fâtihan*. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Halaçoğlu, Y. (1991). *XVIII. Yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nun iskân siyaseti ve aşiretlerin yerleştirilmesi*. Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Henry, E. O. (1988). *Chant the names of god*. San Diego State University Press.
- İnalçık, H. (2014). The Yörüks: The Origins, expansion, and economic role. *Cedrus*. 2, 467-495.
- Johansen, U. C. & White, D. R. (2002). Collaborative long-term ethnography and longitudinal social analysis of a nomadic clan in Southeastern Turkey. In R.W. Kemper & A. P. Royce (Eds.), *Chronicling cultures long-term field research in anthropology* (pp. 81-101). AltaMira Press.
- Kum, N. (1949). Türkmen, Yürük ve Tahtacılar arasında, tetkikler, görüşler. *Türk Folklor Araştırmaları*, 1 (5), 69-71.
- Kunze, A. (1994a). Vorwort und einleitung. A. Kunze (Hrsg.), *Yörük: Nomadenleben in der Türkei* (pp. 9-21). Trickster-Verlag.
- Kunze, A. (1994b). Was ist nomadismus? A. Kunze (Hrsg.), *Yörük: Nomadenleben in der Türkei* (pp. 45-57). Trickster-Verlag.
- Kunze, A. (1994c). Uralte kulturen Anatoliens. A. Kunze (Hrsg.), *Yörük: Nomadenleben in der Türkei* (pp. 67-68). Trickster-Verlag.
- Longus. (1939). *Dafnis ile Kloe yahut Longüs'ün çoban hikâyeleri* (Ragıp Rıfki, Çev.). Hilmi Kitabevi.

- Merriam, A. P. (1967). *Ethnomusicology of the Flathead indians*. Wenner-Gren Foundation for Anthropological Research.
- Sümer, F. (1972). *Oğuzlar Türkmenler tarihleri boy teşkilatları destanları*. Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- Şahin, O. (2002). *Son yörük*. Berfin Yayınları.
- Tayfur, K. (2001, Eylül). Destan Türkleri. *Atlas*. 102.
- Turan, R. (2000). Türkmenlerin Anadolu'ya gelişi. *Anadolu'da ve Rumeli'de Yörükler ve Türkmenler Sempozyumu Bildirileri*, 241-245. Yörük Türkmen Vakfı Yayınları.
- Winthrop, R. H. (1991). *Dictionary of concepts in cultural anthropology*. Greenwood Press.





## Writing History with Films: The Example of the Conquest of Istanbul

### Filmlerle Tarih Yazmak: İstanbul'un Fethi Örneği

Dilara Balcı Gülpınar, *Film Design, Yaşar University*

#### Abstract

Popular historical films strive to capture the audience who create emotional bonds with the past by providing the audience the historical experience they imagined. On the other hand, the worldviews and likes of audiences are not constant and may undergo changes in parallel with historical developments. Popular historical films shot in anticipation of the box office bear the imprint of the expectations of the majority of the target audience. The aim of this article is to explore the transformation of historical representations of films and the reasons for the change by analyzing three Turkish-made historical films describing the handover of the city of Constantinople from the Byzantine Empire to the Ottoman Empire: *The Conquest of Istanbul* (Aydın Arakon, 1951), *Conquest 1453* (Fatih Aksoy, 2003), and *Love Under Siege* (Ersin Pertan, 1997). In this article, proceeding from the idea that a historical film is a form of audiovisual historiography, it will be argued that the historical representations of films are mainly related to the target audience that transform in line with the social and political changes, and the production process.

**Keywords:** Historical film, historiography, representation, political Islam, Ottoman State.

**Academical disciplines/fields:** Film design, cinema and television, media and communication studies.

#### Özet

Popüler tarihi filmler, geçmişle duygusal bağlar kuran izleyicileri yakalamaya ve onlara hayal ettikleri tarih deneyimini yaşatmaya çalışmaktadır. Öte yandan izleyiciler oldukları gibi kalmazlar; tarihsel gelişmelere paralel olarak beğenileri ve dünya görüşleri değişime uğrar. Gişe beklentisiyle çekilen popüler tarihsel filmler, hedef kitlenin çoğunluğunun beklentilerinin izlerini taşımaktadır. Bu makalenin amacı, Konstantinapolis kentinin Bizans İmparatorluğundan Osmanlı İmparatorluğuna geçişini konu alan üç Türkiye yapımı tarihi film üzerinden (*İstanbul'un Fethi*, Aydın Arakon, 1951; *Fetih 1453*, Fatih Aksoy, 2003; *Kuşatma Altında Aşk*, Ersin Pertan, 1997) sinemada tarihsel temsillerin dönüşümünü incelemek ve nedenleri üzerinde durmaktır. Makalede, tarihsel filmin, görsel-işitsel tarih yazımı şekli olduğu düşüncesinden hareket edilecek; filmlerin sunduğu tarihsel temsillerin, ağırlıklı olarak sosyo-politik değişimlerle dönüşen hedef kitle ve filmin prodüksiyon süreci ile ilgili olduğu tartışılacaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Tarihi film, tarih yazımı, temsil, politik İslam, Osmanlı Devleti.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Film tasarımı, sinema ve televizyon, medya ve iletişim çalışmaları.

- **Corresponding Author:** Dilara Balcı Gülpınar, Department of Film Design, Yaşar University.
- **Address:** Kazımdirik Mahallesi, Selçuk Yaşar Kampüsü, Üniversite Caddesi Ağaçalı Yol No: 37-39, 35100 Bornova/İzmir
- **e-mail:** dilara.balci@yasar.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0001-7106-2805
- **Available online:** 24.12.2022
- **doi:** 10.17484/yedi.1089750

Received: 18.03.2022 / Accepted: 22.09.2022

## 1. Introduction

Cinema is a narrative form of art that offers the opportunity to establish strong ties with history. The relationship that films build with history can be manifested in two ways. First, whether they are fictional or documentary, films have the value of a historical document as soon as they were shot. Therefore, the film is "history, whether it is an image of reality or not, whether it is document or fiction, real or purely imaginary..." (Ferro, 1995, p. 32). The second relationship that cinema establishes with history finds its counterpart in films that represent history. In this case, it can be argued that a historical film is both a historical source and an audiovisual historiographical work. The article will focus on this second relationship of the film with history.

Although there is debate as to whether the historical film falls under the scope of genre film on the grounds that it does not have original iconographies, narratives, and themes (Salmi, 1995), "historical film" can be defined as a film that blends the conflict of people and society with entertainment and spectacle, reproducing the past from a current social point of view as Leger Grindon notes (Stubbs, 1993, p. 15-16). They are popular films that try to capture a large audience (Schwartz, 2013, p. 8), and thus, the high budgets of the genre drive producers to look for a narrative that will attract as many viewers as possible. Marcia Landy notes that the use of nationalist historiography and mythology and the recitation of the traumas and heroic stories of nations in historical films are directly related to the efforts to increase the number of audiences (Salmi, 1995). In line with this view, it can be argued that the expectation of box office success of the producers and the effort to attract a large number of audiences who have emotional connections with the past to the cinema halls play leading roles in the representation of historical figures, events, and even places in films. In addition:

The process of constructing the historical film's representation of history imbues the text with the concerns and anxieties of the society that produced it. As these concerns inevitably change, the representation of the past within each subsequent cinematic representation changes with it. (McMahon, 2017)

Therefore, it is likely that the same event in history might find different representations in the film industry depending on the conjuncture of society when the film was produced.

In this study, the impossibility of an objective narrative of history in cinema will be discussed with references to historiography theories by attributing it to two main reasons: (1) the changing political conjuncture in the historical process and the change in the values of the dominant audience in parallel, (2) the influence of filmmakers' worldviews. To discuss this point of view, three Turkish-made films incorporating the same historical events and figures, *The Conquest of Istanbul* (Aydn Arakon, 1951), *The Conquest 1453* (Faruk Aksoy, 2012), and *Love Under Siege* (Esin Pertan, 1997), will be analyzed comparatively. As their titles suggest, all three films entail the capture of Constantinople by the Ottoman army in 1453. However, the differences in the shooting date of the films and the possibilities of their production yield widely dissimilar historical representations. With a comparative analysis of *The Conquest of Istanbul* and *The Conquest of 1453*, both of which are commercial productions using official historical sources, the effect of changes related to the social and political structure of Turkey in the long process will be examined on the historical representations. Furthermore, with the analysis of *Love Under Siege*, an independent film funded by Eurimages, it will be argued that when the box office expectation is eliminated, filmmakers have a better chance of taking a dissenting stance and disclosing a story that is beyond the official history.

## 2. Historical Film as an Audiovisual Historiography

Whether films that deal with history and recreate it visually might be considered a form of writing history is under debate. At present, the only valid way of understanding the past appears to be limited to written history. Nevertheless, while written history dates back to only 5000 years, verbal and visual history is actually far more rooted and goes back to ancient times (Desphande, 2004, p. 4455). Regardless of whether it is visual, auditory, or written, there are no examples of historiography that provide historical facts accurately in its entirety; this includes historical films. The most important reason for this is that the historical text inevitably accounts for its era although it is based on documents (Traverso, 2011, p. 11). Under this view, historical facts begin to change as if they are organic substances in the historical process. As E. H. Carr mentioned, history is "a continuous process of interaction between the historian and his historical realities, an unending dialogue between the present and the past" (1990, p. 30). In a similar vein,

Sigfried Kracauer defines the historian as an exile who is stuck between the past and the present, asking questions about the past from the cultural and political perspectives of the present (Traverso, 2011, p. 195). A similar situation applies to historical film: "like all narratives of history, Hollywood histories can tell us a great deal about the moment in which they were made" (Schwartz, 2013, p. 9). Therefore, whether written or audiovisual, it can be argued that a historical narrative is a view from the present to the past in constant change (Tekeli, 1998, p. 68).

The science of history began to be questioned in the 20th century when Hayden White emphasized that historians are in an endeavor to make sense of historical documents and information instead of conveying the reality of the past as it is (2000, p. 397). What the historical film does is not different; narrativity and fictionalism, which are two of the aspects about which historical films are most criticized, are actually the main features of historiography. History is inherently narrative because its origins are rooted in the writing of legends (Collingwood, 1990, p. 38). In addition, since history is not found and discovered, filling the gaps between documents and testimonies requires interpretation (Traverso, 2011, p. 197). This explains the theories and manifestos specific to the 20th century regarding the proximity of history to literature rather than to science, and therefore the need to include metaphor, representation, and narrative in historical texts (White, 2000, p. 395).

"The historian is necessarily selective" (Carr, 1990, p. 12). This also applies to the filmmaker who studies historical texts. The main reason for the selectivity is frequently ideological, especially the efforts of nation-states to forget their embarrassing memories. In contrast, proud memories are constantly reminded and etched into the collective memory (Ferro, 2003, p. 139). Historiography has generally been used as a tool for nationalist ideologies for a long period of its presence. Therefore, traces of extreme nationalism, racism, militarism, and religious marginalization can be encountered frequently in many historical texts, especially in the official historical narratives of nations. Accordingly, it is not surprising that historical film, which is one of the high-budget film genres, principally uses official history as a source due to its broad target audience and appeals to national, patriotic, and religious feelings. To give an example from the Turkish cinema, the poster of the film *A Nation is Awakening* (Muhsin Ertuğrul, 1932), which is about the Turkish War of Independence and was shot only ten years after the war, includes the following statements:

We will applaud the 7000-year-old Turkish Nation's independence, which has been won by transgressing malice and cruelty, and its heroism that made everyone tremble, the disaster of the occupation and our victories, the closest and most vivid history of our great independence, in Asri and Lale cinemas today, to the point of bursting our palms.<sup>1</sup>

In other words, it should be noted that objectivity is hardly possible in the historical narrative. The subjective point of view makes itself felt since the first records are kept (Carr, 1990, p. 22-24). Therefore, staying faithful to historical documents does not ensure presenting an objective narrative and it is not easy to speak of a study of history that is not ideological or devoid of value. This also applies to films, and it is the main reason for encountering completely different filmic representations of the same historical event or person. To give an example, in the British film *Lawrence of Arabia* (David Lean, 1962), Lawrence is represented as almost a folk hero who gives the Arabs their freedom, while in the Turkish film *İngiliz Kemal Against Lawrence* (Lütfi Akad, 1952), on the contrary, he is a ruthless spy who orders the death of Turkish revolutionaries. In the same film, Hrisantos is represented as a Turkish Greek bandit who is in cooperation with the British secret service following the occupation of Istanbul. The same character turns into a savage enemy who harasses Turkish girls and causes their deaths in the movie *Bouncers of Crescent and Star* (Semih Evin, 1966), another Turkish film that was shot 14 years later. The much more cartoonish and demonish representation of this historical figure who uses phrases such as "In honor of the Great Hellenism" and rides on the backs of defenseless Turks, gives the impression that social prejudice against non-Muslims was on the rise (Balçı, 2013, p. 110-111).

<sup>1</sup> The original text is in Turkish and it was translated by the author: Bir Millet Uyanıyor "7000 senelik Türk Milletinin mel'net ve kahbelikleri çiğneyerek kazandığı istiklalini; herkesi titretip coşturan kahramanlıklarını; İşgal faciasını ve zaferimizi, muazzam istiklalimizin en yakın ve canlı tarihini bugün Lale ve Asri sinemalarında avuçlarımızı patlatıncaya kadar alkışlayacağız."

### 3. Representation of 'Official' History in Popular Historical Films

In this section, two films focusing on the same historical subject, shot 61 years apart in Turkish cinema, will be analyzed comparatively. The films *The Conquest of Istanbul*, directed by Aydın Arakon in 1951, and *The Conquest 1453*, directed by Faruk Aksoy in 2012, are historical epics about a historical event that has not been discussed much in cinema, the siege, and conquest<sup>2</sup> of the city of Constantinople by the Ottoman army. Both are popular films made by major film production companies of their eras. Remaining faithful to the official historical narrative, these films were shot during the rule of the center-right conservative parties (*Democrat Party and the Justice and Development Party*) when the celebrations of the conquest gained popularity and attracted great attention from the local audience. Therefore, in both films, the conquest of Istanbul is fictionalized as a proud part of the historical past of the Turkish nation. They are based on the idea that there is continuity, not a break between the Ottoman Empire and modern Turkey. Despite these similarities, the historical, political, and social developments in the sixty-one-year period between the shooting dates reveal remarkable differences in the historical representations.

#### 3.1. The 'First' Conquest of Istanbul in Turkish Cinema

*The Conquest of Istanbul* was shot at the end of the transition period when Turkish filmmakers were trying to excuse away from theatrical film language, and the number of films, and therefore the domestic film audience was increasing. In this period, it is seen that productions in the genre of melodrama with the influence of musical melodramas imported from Egypt, on the one hand, and historical films with relatively large budgets, on the other hand, became increasingly invested in cinema (Ormanlı, 2006, p. 29). The 15 films shot in the 1940s were in the historical film genre. This number increased to 78 films between 1950-1960 in parallel with the expansion in the number of films (Bağır, 2016, p. 72-79). Most of these were popular productions that centered the Ottoman Empire and the War of Independence.

*The Conquest of Istanbul*, which was a high-budget film given the conditions of its period, stood out with its decor, costumes, and extras that had never been seen before in Turkish cinema and surpassed other historical films. According to cinematographer İlhan Arakon, research was carried out for about six to eight months before the production, and support was received from the Association of Conquest, Topkapı Palace, and the State Academy of Fine Arts (Özen, 2020, p. 43). Even so, it is difficult to claim that this whole process resulted in an objective and non-biased historical narrative based on scientific sources. The film, rather, has a Hollywood epic narrative style of entertainment and a discourse that glorifies Turkish nationalism. It can be considered that this choice is related to the expectation of profit from a high-budget production in accordance with the resources of the era (Özen, 2020, p. 51). It is also noteworthy that in the prologue, *scientists* and administrators are thanked, as well as the army, who did not spare their help in the battle scenes. It has become customary in many historical films to emphasize that historical documents and the views of historians are consulted. In this manner, the audience is assured that historical facts are not contradicted. Arakon's film surpasses this stance by thanking the military and politicians for their contributions. In this text, it can be said that an attempt is made to create a perception that the important public figures of the nation came together and supported the shooting of the film. Therefore, it appears that the text goes beyond the effort of persuasiveness, and in the eyes of the audience, it renders watching the film a national duty approximating the actual participation in the conquest.

*The Conquest of Istanbul* opens in Edirne in 1453. The main characters are Sultan Mehmet II, who is preparing for the conquest, and three friends named Ulubatlı Hasan, Hızır Bey, and Mustafa—paying tribute to Alexandre Dumas' *Three Musketeers*—who help him. Mehmet II is represented as a middle-aged, corpulent, tough-tempered, masculine, and self-confident sultan, who should have been only 21-year-old in reality. He has the Rumeli Fortress built and almost completed the siege preparations. As can be understood from Mehmet's words "We wish that the foreign flag does not fly in our country! We wish that when we pass an army through the straits, we do not give way to anyone," and "Our aim is to bring a fresh spirit, solid and unflinching justice to the old Byzantine Empire, which stands like a boil in the middle of our country, where morality and justice have been corrupted," the inclusion of Istanbul in the Ottoman lands in the film is presented not as a goal, but as an obligation or even a right. The geographical position of Byzantium, its location among the Ottoman lands, and its obstruction and corruption on the trade route

<sup>2</sup> In the later parts of the article, especially in the analysis of the first two films, the choice of the word *conquest* is related to the reference of the title of the films. Since the historical event is described as a *conquest* as it is used in official history, this word was preferred throughout the analysis and in the title of the article.

passing through the straits are listed as the factors that legitimize the conquest. It can be added that the Byzantine priests support the conquest, the Byzantines sympathize with the Ottoman Empire, and they emphasize that they preferred the Ottomans to the Catholics in the film by saying, "We are willing to see the Turkish turban on the streets of Byzantium rather than seeing the hat of the pope's cardinal in Hagia Sophia."

Most of the main characters of the film are historical figures. Ulubatlı Hasan, who is frequently mentioned in official historical narratives and popular culture, is a soldier who is said to have been martyred while erecting the Ottoman flag on the Byzantine walls for the first time. Hızır Bey is both a scholar and the first qadi in Ottoman Istanbul. Emperor Constantine, Giovanni Giustiniani—the Genoese Commander, and Notaras Lukas—the last grand duke of the empire, are the other important historical figures common in both analyzed films. As İlhan Arakon, the cinematographer of the film stated in an interview, first copy of the film tries to establish a balance between the Byzantine and Ottoman rulers (Özen, 2020, p. 41). For example, the emperor is presented as an honorable character who prefers to be martyred by fighting rather than fleeing the city. On the other hand, Turks are presented as more brave, bold, and strong. The glorified Turkish identity and masculine images are intertwined, especially in the lower angle shots of the Janissary soldiers with their oil-covered bare bodies shining in the scene of the iconic image of the conquest, when the ships are slid from the land and lowered into the Golden Horn. The intelligence, strength, and fairness of the Turks are repeated with the dialogues, such as "We are Turks; we know how to fight against impossibilities if necessary," "We are the sons of Orhans, Yıldırıms, and Murats," and "We do not slaughter anyone just because they worship Allah differently," and, particularly, with many of Sultan's words such as "Either Byzantium takes me, or I take Byzantium."

In the final part of the film, even though Hasan and Mustafa are martyred, Byzantium is conquered. Local people, predominantly women, and children greet the Sultan and his army with flowers as Mehmet II enters the city gate on his horse. From the last close-up of Mehmet II in front of the flag with his sword resting on his shoulder, a cut is made to his portrait, which is thought to be painted by Gentile Bellini. A full-voiced man utters the epilogue: "You closed an era; you opened another. You have given your nation an indestructible country. They will call you the Conqueror. May your children be worthy of you".

While the nationalist discourse is fairly strong in *The Conquest of Istanbul*, in which the Ottoman Empire is represented as a *Turkish* state, it is noteworthy that the religious discourse of the film is just as weak. This suggests that the worldview of the era and the point of view of the target audience were substantially different from the audience of *The Conquest 1453*. In *The Conquest of Istanbul*, apart from dialogues of "Do we take pleasure in shedding the blood of the Ummah of Islam?" and "Your power is to make this great city an open city for those who fought for the sake of the holy land," there is no intense emphasis on Islam. While rites, bells, and hymns performed in churches are featured in many scenes that take place in Constantinople, it draws attention that images of mosques, symbols related to the religion of Islam and Islamic rituals are almost not included. Furthermore, it is also not mentioned in the film that Sultan Mehmet II has a goal of spreading Islam in the West and creating a strong Islamic Empire.

*The Conquest of Istanbul* was filmed in the first year of the conservative Democrat Party's rule, at a time when the celebrations of the 500th anniversary of the conquest were passionately discussed. During this period, the one-party regime was overthrown, and harsh restrictions on religion began to be eased. Therefore, what the reasons of the film are to rarely include symbols and discourses of Islam and furthermore adopt a cautious nationalist rhetoric might be questioned.

The Democrat Party came into power in 1950 by showing an approach against the Republican People's Party that was oppressive towards religion throughout the 1930s and 1940s, thus gaining over the Muslims. In this period, the Arabic "call to prayer" became legal again, and religious vocational high schools, mosque constructions, and religious publications increased. Nevertheless, all these practices were peripheral and did not threaten the secularism principle of the state (Zürcher, 2006, p. 339-340). Kemalist thought, which adopted a secular nation-state nationalism that tried to destroy the perception of "Turkish equals Muslim" in cultural life, was still strong in the first years of the Democrat Party rule (Okutan, 2009, p. 78-79). Moreover, the impact of "The Turkish History Thesis," which was created in the first years of the Republican period and showed Islam as a cause of underdevelopment, glorifying pre-Islamic Turkish history (Akman, 2011, p. 84), was still felt in the film. According to this thesis, the Ottoman Empire constitutes only a part of the history of the Turks, who are stated to have a far deeply rooted past. The national identity of Turkish Republic is explained through race rather than religion (Behar, 1996, p. 158). Similarly, in the film, there is a Turkish nationalism purified from religion rather than Ottoman nostalgia. This approach would gradually wear off during and after the 10-year rule of the Democrat Party. The rise

of conservatism in Turkey also compelled producers to exploit not only the national, but also the religious values of the audience.

According to Saadet Özen, “the political framework of Turkey would continue to determine the film in the following years” (2020, p. 42). During this period, the rights to the film remained with producer Murat Köseoğlu, one of the partners of Atlas Film, and he requested a lot of changes for the re-releases in the 1970s and 80s. Köseoğlu, not only colored the film, but also changed Nedim Otyam's orchestral music with Ottoman military marching. Although new scenes with religious motifs were not added to the film, Turkish nationalism was reinforced through the texts and new dubbing. The Ottoman-Byzantine balance, which İlhan Arakon maintained in the 1951 copy, changed in favor of the Ottoman Empire due to the new dubbing in the re-release version, and to Özen, this “is an example of historical films portraying the way society looks at the past in the period when they were shot” (2020, p. 42).

### 3.2. Representation of the Conquest in the 2000s

*The Conquest 1453* differs from *The Conquest of Istanbul* in that it frequently refers to images and dialogues emphasizing Islam. The main difference is felt in the first scenes because the film opens in Medina in 627, with Muhammad giving the good news that Istanbul will be conquered by a Muslim commander. In these scenes, the image and voice of the prophet are not included by following the method used in films such as *The Message* (Mustafa Akkad, 1976). The strong bond between Islam/Islamic history and the conquest continues by listing the miracles that took place in the year Mehmet II was born, which is revealed by the male narrator: “The horses gave birth to twins, the soil gave fruit four times, the trees bowed to the ground with the weight of their fruits.” Unlike Arakon's film, Mehmet II of *The Conquest 1453* is sanctified by being represented beyond a hero.

In the first scenes of *The Conquest 1453*, information is given about the birth of the Sultan, his first accession to the throne, his removal from the throne, and his return to the throne five years after his father's death. Unlike *The Conquest of Istanbul*, Mehmet is tried to be portrayed as a young ruler with weaknesses. On the contrary, Ulubatlı Hasan, who is the most trusted man of the Sultan, stands out as a masculine hero and duplicates the stereotypes of male heroes in popular historical films. The tabooing of the Sultan's private life causes the commercially valuable love scenes of the film to occur between Ulubatlı Hasan and Era, the adopted daughter of the cannonball casting master Urban. Era was raised by a Hungarian, but she was actually a Muslim girl whose village was burned by the Crusader army. Era's rejection of the Byzantine commander Giustiniani, her falling in love with Hasan, and becoming pregnant constitute the fictional scenes of the film. While a love story that will attract an audience is being told through this fictional character, it is implied that Christians massacred civilians by burning Muslim villages, thus legitimizing the conquest.

There are sharp differences between the Byzantine and Ottoman representations in the film. On the Byzantine front, Emperor Constantine, Grand Duke Notaras, and other rulers are presented as characters who are fond of women, liquor, and entertainment. However, on the Ottoman counterpart, Sultan Mehmet II is free from worldly pleasures and needs, and it was avoided to show him even while eating. Unlike Byzantine rulers, he does not entertain himself, sleeps alone in his room at night, and his relationship with his wife Gülbahar Hatun is demonstrated only through a poem he wrote for her. In these scenes set in Byzantine and Ottoman palaces, *Muslim and Christian* are separated as *us* and *the other* with stereotypes; thus, Byzantium is discredited in the eyes of the conservative Muslim Turkish audience.

In the film, the characters who insult the *other* appear as Byzantines, not Ottomans. In many hostile expressions, such as “The irreligious Turks set out to put their teeth in our throats and pour their venom like a snake.” *non-religious* is attributed to Turks—as well as to Catholics. The Sultan and the Ottoman army, in the words of Constantine, are none other than the *Dajjal*, the greatest enemy of the holy religions. He also speaks about the Sultan as “*Goddamn Turk!*” As it can be understood from these statements, the Byzantines, who should be on the defensive, whose cities are under siege, and who took refuge in the aid of the Catholics, are presented in an extremely aggressive manner. The effort to establish a balance in Arakon's film is not available in *The Conquest 1453*.

The main feature that distinguishes *The Conquest 1453* from *The Conquest of Istanbul*, is that the religious aspect of the conquest is emphasized, and the expressions of Turkish nationalism are replaced with Islamic emphasis. The good news of the prophet, the Surah of Conquest recited at the birth of Mehmet II, the arrival of White Sheikh to the battle front, the hunting of a pig symbolizing Christianity, the Qur'anic inscriptions placed on the masts of the ship shifted to the Golden Horn, and the prayers of the entire army under the leadership of the Sultan before the final attack on May 29, 1453 are only some of the scenes

with an emphasis on religion. The Ottoman Empire is presented to the audience as an Islamic Empire, and the religious dimension of the reason for the conquest is underlined. In the first scenes, the Sultan states that he wants to conquer Istanbul with the aim of “unifying our country divided between Anatolia and Rumelia and becoming an empire”. Further, with the words of Osman Bey, the founder of the empire that the Sultan saw in his dream, “You are one of the beautiful commanders, Mehmet, about whom our Prophet gave good news,” and the Sheikh's statement, “You came here to be that heralded commander,” the relationship between the conquest and the religion of Islam is reinforced. Just before the conquest, the Sultan responds to Emperor Constantine's ultimatum “a lot of blood will be shed” as follows: “We obeyed the decree of the Qur'an.”

Similar to *The Conquest of Istanbul*, *The Conquest 1453* ends with the Sultan's entering the city on his horse after the martyrdom of Ulubatlı Hasan. However, this time the Sultan proceeds to Hagia Sophia, enters through its door, and calls out to the Byzantines, who are hiding in fear as “From now on, our lives are one, our property is one, our destiny is one. You are free to live your faith as you wish.” Thus, it is underlined that the Ottoman Empire was an *empire of tolerance*, as the official history emphasizes. It is also not a coincidence that the film is ended in the most important church of the Byzantine Empire, which will be converted into a mosque immediately after the conquest, and it can be argued that with this scene, it is emphasized that the Muslims were victorious in the Muslim-Christian war.

*The Conquest 1453* was shot by Faruk Aksoy, who is also the producer and founder of Aksoy Film Production and mostly directs and produces popular films including the *Recep İvedik* series. The film, which was shot for 18,200.00 TL (Aksoy, 2012) and promoted as the most expensive Turkish film, set a grossing record when it was released as it was expected. The fact that the film received such attention from the audience can be associated with the fact that it established a narrative of history that would meet the expectation of the audience. The following words of Aksoy correspond to this opinion:

The film is made to meet the audience. That is the problem with every filmmaker. Film is an expensive business. It is not like painting. It is not like writing a book. (...) You cannot spend such money on 'Let's watch only five people'. (Aksoy, 2012)

Who the target audience of Aksoy's film is and why they are different from the audience of Arakon's film, which was shot 61 years ago, are hinted in Aksoy's following statements:

Cinema operators in Germany and the Netherlands were alarmed the first day the film was shown because the cries of “Allahu Akbar” started to rise from the hall. Since there was a situation that the men had never experienced, they rushed in to say, “What's going on, is there a fight?” They saw that the audience is watching the film with great enthusiasm. (Aksoy, 2012)

Unlike the historical narratives of the early Republican period under the influence of the Turkish History Thesis, *The Conquest 1453* brings the Ottoman populism to the fore, which puts Islam in the center, instead of Turkish nationalism that evokes nostalgia for the Asiatic past. The roots of the transformation that took place from a Kemalist secular understanding of the nation-state to an understanding that places Sunni Islam<sup>3</sup> at the center of social, political, and public life can be traced back to the Democrat Party, which came to power in 1950. On the other hand, the period when political Islam gained real power was Necmettin Erbakan's *National Vision* (Milli Görüş) movement, which stretched from the 1970s to the 1990s (Carney, 2014, p. 3). Synthesizing neo-liberalism and Islam, The Justice and Development Party (JDP), on the other hand, has preferred to emphasize Islam rather than Turkishness in its understanding of national identity since 2002, when it came to power, or to define the Turkish identity through Islam (Yaşlı, 2014, p. 54), as can be observed in the film *The Conquest 1453*. This approach makes itself felt in the celebrations of the conquest, which were revived and institutionalized after the Welfare Party's rule. Celebrations during the JDP rule included an increasingly intense Islamic tone, and the conquest was interpreted as a victory over the Christian World (Tamdoğan, 2015).

In the context of the comparative analysis of these two films, the following conclusions can be drawn: Both films are popular historical films shot in the same country and use official historical texts as sources, but

---

<sup>3</sup> Sunni Islam “is the largest branch of” Islam.



over the course of approximately 60 years, the political context, the official history, and audience expectations have changed in a concurrent manner. Especially the rise of political Islam and the conservatism of the audience affected the representations of history in popular films. While the audience was captured with the *Turkish* identity in the early period, it was noticed by the producers that the sensitivity of the audience shifted to religion over time, and thus the religious identity began to be glorified gradually in popular historical films in the recent period.

### 3.3. A Contrary Example and the Perspective from the 'Other'

Ersin Pertan's film *Love Under Siege*, released in 1997, has a different standpoint since it approaches the siege from a perspective other than Turkey's official historical narrative and is a low-budget modernist film with Brechtian influences. Offering an alternative history focusing on the other side of the city walls, *Love Under Siege* is presented as a historical drama about the *fall of Istanbul* rather than an epic film about the *conquest of Istanbul*.

The film begins in Constantinople on December 12, 1452, when it was announced that the Orthodox and Catholic churches have been united. Byzantium, *the last stronghold of the Roman Empire*, is facing the danger of the Ottomans. The majority of the characters in the film—except for Prince Orhan and Sultan Mehmet II, who appears in the last scene—consists of Christians. Unlike the other films analyzed, this film presents a weary Byzantine image to its audience partly due to its low budget and the use of real historical buildings. The interiors are not depicted as extravagant rooms under the influence of ancient Greek architecture but as neglected and dark spaces. In a similar vein, the government is also represented as extremely weak; accordingly, the film begins with the approval of the union with the Catholics despite all the resistance of the Orthodox people of Byzantine. Chaos reigns in the city. Churches are looted, and houses are sold cheaply.

Although he is a Frankish Catholic, the main character, George meets and falls in love with Anna, a young Orthodox Greek woman in Constantinople. Anna's father, Notaras, is loved by the Byzantines as he does not support church unity. Saying, "I will compromise with the sultan if necessary to prevent my people from dying in vain," he foresees that the empire is about to collapse. Emperor Constantine, on the other hand, receives support from the Genoese Commander Longo because he does not trust Notaras. The Emperor also loses the support of the cannonball casting master Hungarian Urban due to financial inadequacies. This historical event is told differently in the film *The Conquest 1453*, in which Urban joins the Ottoman army for political reasons and is tried to be killed by the assassins hired by the Byzantine Empire on the grounds that he is a traitor.

Unlike the other films analyzed, the war between Byzantium and the Ottomans is not presented as an inter-religious war in *Love Under Siege*. It is emphasized that the army forces are too complicated; in particular, there are many Christians in the Ottoman army. Besides, Ottoman prince Orhan who is fighting with his army of hundreds of soldiers on the Byzantine front, is not depicted as a demonic character. As other striking differences not mentioned in the previous two films analyzed, this film unfolds that Mehmet II had his own brother murdered and the city of Constantinople was plundered by Ottoman soldiers for three days after the conquest. Hence, as an independent co-production film, *Love Under Siege* has been able to approach historical events a little more objectively. In this respect, political reasons are shown as the reason for the conquest in the film: "This will not be a nation and religion war! It will be a war where the big fish want to swallow the little fish."

In the final scenes, the city is captured by the Ottomans because of the Catholic allies who do not wholeheartedly support the war. Anna joins the army and dies during the battle. The emperor is honorably martyred by fighting in the guise of a Byzantine soldier. At nightfall, a Janissary, presumably Ulubatli Hasan, who erects the Ottoman flag on the walls is vaguely visible. Sultan Mehmet II, on the other hand, is depicted as a young man for the first time in accordance with historical facts. This time, a reference is made to a prominent portrait painted by Nakkaş Sinan Bey. The Sultan, seen from the profile, elegantly smells a rose he is holding in his hand. He is represented as cultured enough to quote Aristotle and to order the return of books smuggled from the city, but he is at the same time cruel enough to have killed Notaras, who does not obey him, and his son, and George, who confesses that he is the son of Theodoros, the heir to the Roman throne.

The film ends with the sentence that appears accompanied by a Byzantine fresco image and a Greek hymn: "The Eastern Roman Empire, founded by Constantine I, born from Helena, ended eleven centuries later, under the reign of Constantine XI, also born of Helen". This text reveals once again that the film takes a stance on the side of Byzantium. In addition, the reason for the shooting of the film is revealed right after

with the sentence of “We cannot understand the Ottoman Empire without knowing Byzantium, and we cannot understand the present without knowing the Ottoman Empire”, at which point it is possible to argue that the film acted cautiously towards the Turkish audience.

The year *Love Under Siege* was released coincides with the second half of the 1990s, when the conjuncture is in favor of Islamic movements. In 1995, the Welfare Party came to power. The films of the Islamic movement, known as *White Cinema* from the late 1980s to the mid-90s, were of interest to the public despite their grotesque, slogan-based structure. This raises questions about how Pertan could interpret the conquest of Istanbul in this period not as the heroic story of the Ottoman Empire but as the sacrifice of a 1000-year-old civilization to political conflicts.

The dialogue “They say that history consists of what the historian writes, not facts” by George demonstrates the director's critical perspective on the objectivity and the scientific nature of historiography. What distinguishes Ersin Pertan's film from the other films analyzed is that *Love Under Siege* is an independent film, supported by *Eurimages*, a fund created for European co-productions. From 1989 to 2018, *Eurimages* supported more than 700 films from 27 countries that were members of the Council of Europe. One of these countries supported since 1990 is Turkey (Şatana & Yücesoy, 2018, p. 103). Owing to the fund, independent films received financial support from a source other than the Ministry of Culture unprecedentedly. Soydan explains the purpose of the fund as follows:

The most important goal of the cinema sector is to reach more audiences and, accordingly, to get the most profit at the least cost. To achieve this goal, they pay more attention to issues that will appeal to the general public. Because of this, (...) subjects that concern fewer people are not attractive for production companies involved in the film industry (...). Therefore, EURIMAGES has a very important function. Since the economic purpose of the fund is secondary, aiming for profit is not a priority. (2008, p. 184)

One of the most critical effects of the fund on cinema was the fact that different sexual, ethnic, religious, and political identities, apart from the dominant groups and ideologies in the society, began to be featured more frequently, and official history and religious discourse could be discussed more freely (Soydan, 2008, p. 184). A new door has been opened for directors who have different opinions to voice but cannot find support, as was the case for Ersin Pertan, who wished to analyze the conquest from a different point of view. Thereby, *Love Under Siege* was shot in 1995 with the co-production of Greece and Hungary, with the support of 182.939 Euros of *Eurimages* (Soydan, 2008, p. 189). In his interviews, Pertan described the film as a European film, in line with the European support, the influence of the script that was written entirely using Western sources, and the influence of his wife, art director Annie Geelmuyden Pertan, who was also one of the producers. The following account of the director describes the opposing historical narrative of the film, which is not one-sided and does not seek to attract an audience through glorifying Turkish nationalism or Islam:

We are not European; we cannot be. Even if we want to be, Europeans do not accept us. We are not Eastern; we are not close to Eastern or Arabic culture. We are people of a culture which is peculiar to us. A journey to our roots reveals that the Byzantines influenced the Ottomans more than the Sumer, Hittite, or Urartu cultures. (Yılmazok, 2010, p. 96)

In accordance with the director's words, the film contains different historical representations from popular historical films that seek the roots of modern Turkey in the Ottoman Empire and evoke Ottoman nostalgia. The target audience of the film, which has a modern narrative structure, is the audience of domestic and foreign film festivals. Without having box office concerns, the director had the opportunity to present his own worldview regardless of the audience factor. For these reasons, while presenting a historical representation, the film avoids reflecting the social and political influence of the period it was shot. Unlike popular historical films, *Love Under Siege*—despite some problems in the script and cinematography—shows its audience that the historical narrative of cinema may not be limited to visualizing the official history.

#### 4. Conclusion

A historical film is a fictional film that represents and revives past events with costly set designs, attractive costumes, special effects, and populous casts. High budgets of historical films require a wide audience to

make a profit. Hence, historical films, which portray popular stories set in the past, also appeal to the nationalist, patriotic, and even religious feelings of the audience. The effort of popular films to attract audiences by echoing the dominant views in society is effective in the transformation of historical representations of the films as the values of the society change. Following this view, first, two Turkish historical films with ambitious box office goals, *The Conquest of Istanbul* and *The Conquest 1453*, have been analyzed comparatively in the article. Although they are popular and fictional historical films shot in the same country describing the same historical topic, the 61 years of difference between them is the main reason why the historical representations of the two films vary. *The Conquest of Istanbul* was made in 1951, the year after the conservative Democrat Party came to power. The party was influential in the revival of Islam, especially at the popular level, but it took time for this effect to cast over cultural life and cinema. For this reason, the film takes a closer stance to the nationalist Turkish History Thesis, which shows Islam as a cause of backwardness. *The Conquest of Istanbul* was screened in the tenth year of the ruling of JDP, a conservative party that synthesizes neo-liberalism and Islam. The understanding of the JDP government, which emphasizes Islam rather than Turkishness and advocates Ottoman populism, has gained visibility in many historical productions in the cultural field, especially in *The Conquest 1453*, in the 2000s. In this film, the conquest was not between Byzantium and Ottoman, but between Christians and Muslims. The Ottoman Empire is presented as an Islamic State.

Since the genre often requires high budgets, low-budget independent historical films financed by various funds or sponsors are relatively rarely encountered, but these films illustrate the point of view of filmmakers instead of the inclinations of audiences. In other words, it can be argued that in many independent historical films, the ideological allegiances or the critical point of view of the filmmaker is ahead of the political, social, and cultural views that dominate society. The third film analyzed in the article is *Love Under Siege*, which was shot with the support of Eurimages—a fund created for European co-productions. Supported by a fund, appealing to the festival audience, and not expecting a profit, the director of the film was able to seize the opportunity to present a narrative of history that the audience of a popular film could criticize with a rather harsh attitude. Accordingly, this film tells the story of the *fall of Istanbul* instead of the *conquest of Istanbul*, contrary to the expectation of the general Turkish audience, who has developed a strong commitment to the narrative of current official history, which leads to the conclusion that the more independently produced a film is, the more critical it can be of the official historical narrative.

## References

- Akman, Ş. T. (2011). Türk tarih tezi bağlamında erken Cumhuriyet dönemi resmi tarih yazımının ideolojik ve politik karakteri. *Hacettepe Hukuk Fakültesi Dergisi*, 1 (1), 80-89.
- Aksoy, F. (2012, May 7). Ben rakam vermedim. Pınar Yılmazzer ropörtajı. Hürriyet Kelebek. <https://www.hurriyet.com.tr/kelebek/ben-rakam-vermedim-20068234>
- Bağır, M. (2016). *Türk sinemasında tarihi film olgusu* (Thesis No. 428236). [Published Master Thesis, Atatürk University], National Thesis Center.
- Balcı, D. (2013) *Yeşilçam'da öteki olmak*. Kolektif Kitap.
- Behar, B. E. (1996). *İktidar ve tarih: Türkiye'de resmi tarih tezinin oluşumu (1929- 1937)*. Afa Yayınları.
- Carney, J. (2014). Re-creating history and recreating publics: the success and failure of recent Ottoman costume dramas in Turkish media. *European Journal of Turkish Studies*, 19. <https://doi.org/10.4000/ejts.5050>.
- Carr, E.H. (1990). *What is history?* Penguin Books.
- Collingwood, R. G. (1990). *Tarih tasarımı* (K. Dinçer, Çev.). Ara Yayıncılık.
- Desphande, A. (2004). Film as historical sources or alternative history. *Economic and Political Weekly*, 39(40), 44-55.
- Ferro, M. (1995). *Sinema ve tarih* (T. Ilgaz ve H. Tufan, Çev.). Kesit Yayınları.
- Ferro, M. (2003). *The use and abuse of history*. Routledge.

- McMahon, N. (2017). A contentious genre: defining the historical film. The Asian Conference On Media, Communication & Film Official Conference Proceedings.  
<https://papers.iafor.org/submission36982/>
- Ormanlı, O. (2006). Türk sinemasında geçiş dönemi (1939-1950). *Sinematürk Dergisi* (1), 28-30.
- Özen, S. (2020). Sinematografda İstanbul'un fethi sinema salonunda tarih yapımı. *Toplumsal Tarih* (318).
- Salmi, H. (1995). Film as historical narrative. *Film Historia*, 5 (1), 45-54.  
[http://ecourse.uoi.gr/pluginfile.php/95693/mod\\_resource/content/1/Art.Salmi.pdf](http://ecourse.uoi.gr/pluginfile.php/95693/mod_resource/content/1/Art.Salmi.pdf).
- Şatana, N., S. Yücesoy. (2018). Türk sinemasında gelişen yapımcılık modelleri bağlamında günümüz yapımcılığının derinlemesine analizi. *Adnan Menderes Üniversitesi Dördüncü Kuvvet Uluslararası Hakemli Dergisi*, 1(2), 95-115.
- Schwartz, V. R. (2013). Film and history. *Histoire@Politique*, 19, 176-198.
- Soydan, M. (2008). *Postyapısalcı bir okumayla eurimages destekli Türk filmlerinin çözümlenmesi* (Thesis No. 230983). [Published PhD Thesis, Ege University], National Thesis Center.
- Stubbs, J. (2013). *Historical film: A critical introduction*. Bloomsbury Academic.
- Tamdoğan, I. (2015, May 29). Fetih kutlamaları milliyetçi-islami kimliği oluşturmanın önemli bir malzemesi- E. C. Dağlıoğlu rapörtajı". *Agos*. <https://www.agos.com.tr/tr/yazi/11729/fetih-kutlamalari-milliyetci-islami-kimligi-olusturmanin-onemli-bir-malzemesi>
- Tekeli, İ. (1998). *Tarih yazımı üzerine düşünmek*. Dost Yayınları.
- Traverso, E. (2011). *Savaş alanı olarak tarih*. Ayrıntı Yayınları.
- White, H. (2000). An old question raised again: is historiography art or science? (Response to Iggers). *Rethinking History*, 4(3), 391-406.
- Yaşlı, F. (2014). *AKP, cemaat, sünni ulus: Yeni Türkiye üzerine tezler*. Yordam Kitap.
- Yılmazok, L. (2010). Turkish films co-produced within Europe: the story after twenty years' experience in eurimages. *Sinecine*, 1(2), 87-108.
- Zürcher, E. J. (2006). *Modernleşen Türkiye'nin tarihi*. İletişim Yayınları.



## Sinemada Mekân: The Fall Filmi'nde Göstergebilimsel Yaklaşımla Mekân Okumaları

### Space in the Cinema: Space Readings with Semiological Approache in The Fall Movie

Filiz Çelik, *Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Selçuk Üniversitesi*  
Begüm Dilara Arslan, *Peyzaj Mimarlığı ABD, Selçuk Üniversitesi*  
Fikriye Yıldız, *Peyzaj Mimarlığı ABD, Selçuk Üniversitesi*  
Merve Kalp, *Peyzaj Mimarlığı ABD, Selçuk Üniversitesi*

#### Özet

Mekân, mimarlık disiplinlerinin yanı sıra felsefe, coğrafya, tarih, sanat, sahne sanatları ve sinema gibi farklı disiplinlerin de ortak konusu ve çalışma alanıdır. Bu nedenle her disiplin kendi bakış açısından mekân tanımlamaları yapmıştır. Mimarlık disiplinlerinde mekân kavramı, ışık-gölge, hareket ve zaman ile oluşan, sınırları belirlenmiş boşluğu ifade etmektedir. Sinemada ise mekân senaryo, ışık, müzik ve oyuncular gibi kaçınılmaz elemanlardan birisidir. Sinemada amaç, mekân oluşturmak değildir. Mekân, sinemada karakter ve olay ilişkisini daha gerçekçi şekilde anlatmak için kullanılan bir araç niteliğindedir. Sinemada mekân, hikâyeyi anlatmak için kullanılır ve mekândan bağımsız olarak hikâyeyi aktarılabilir. Bu bağlamda sinemada olayların aktarılabilmesi ve algılanabilmesi için mekânın önemi yadsınamaz. The Fall filminde, iki ana karakterin düşerek yaralanması sonucu hastanede karşılaşmaları, aralarında geçen diyalog ve fantastik hikâyeler anlatılmaktadır. Filmin çekimleri, 16 ülkede birbirinden farklı gerçek mekânlarda yapılmıştır. Bu çalışmada; mekân, sinemada mekân, sinemada mekân kurgusu ve mekân algısı kavramları açıklanmıştır; The Fall filminden seçilen Hadrianus'un Villası ve Bahçesi, Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi, Ekber Şah Türbesi, Chand Baori ve Umaid Bhawan Sarayı'nın göstergebilimsel çözümlemesi yapılmıştır. Belirlenen mekânların özellikleri, mekân seçimiyle taşınan anlam, olaylar ve mekân arasındaki ilişki, karakterler ve mekân arasındaki ilişki, mekândaki göstergeler, belirtiler ve semboller ile aktarılacak istenen anlam açıklanmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Algı, göstergebilim, görüntüsel gösterge, mekân, peyzaj tasarımı, sinema.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Peyzaj mimarlığı, sinema.

#### Abstract

Space is the common subject and study area of different disciplines such as art disciplines, philosophy, geography, performing arts and cinema, as well as architectural disciplines. For this reason, each discipline has defined space from its own point of view. The concept of space in architectural disciplines refers to the space with defined boundaries, formed by light-shadow, movement and time. In cinema, on the other hand, space is one of the inevitable elements such as scenario, light, music and actors. The purpose in cinema is not to define or create the space, but the space is a tool used to reach the goal. In cinema, space is used to tell the story, and the story cannot be told independently of the place. The importance of space in cinema is undeniable in order to convey and perceive events. In The Fall film, the two main characters meet in the hospital after being injured by falling, the dialogue between them and fantastic stories are told. The shooting of the film was made in different real locations in 16 countries. In this study; the concepts of space, space in cinema, space setup and space perception in cinema have been explained. Semiological analysis has been made of Hadrian's Villa and Garden, Buenos Aires Botanical Garden and Zoo, Akbar Shah Tomb, Chand Baori and Umaid Bhawan Palace, which were selected from the movie The Fall. The characteristics of the determined spaces, the meaning conveyed by the choice of place, the relationship between events and space, the relationship between characters and space, the meaning to be conveyed by the signs, indexes and symbols in the space has been explained.

**Keywords:** Perception, semiology, icon, space, landscape design, cinema.

**Academical disciplines/fields:** Landscape architecture, cinema.

- **Sorumlu Yazar:** Filiz Çelik, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Selçuk Üniversitesi.
- **Adres:** Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü Selçuklu/Konya.
- **e-posta:** filiz@selcuk.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0002-4006-5947
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 02.01.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1162213

**Geliş tarihi:** 15.08.2022/ **Kabul tarihi:** 05.12.2022

## 1. Giriş

Mekân, mimarlık disiplinlerinin yanı sıra felsefe, coğrafya, tarih, edebiyat, sanat, sahne sanatları ve sinema gibi farklı disiplinlerin de ortak konusu ve çalışma alanıdır. Uzun yıllar üzerinde çalışılan ve çalışılmakta olan mekân kavramının tüm disiplinleri kapsayacak tek bir tanımı yoktur. Bu nedenle her disiplin kendine özgü tanımlama yapmıştır.

Mekân, sonsuz evrenden kent ölçeğine, en küçük yaşam alanına, anne karnına kadar indirgenebilecek her ölçekte, insanın olduğu her yerde, insanın algı bileşenlerini örgütleme duygusuyla fiziksel ve zihinsel olarak var olmaktadır (Gezer, 2012, s. 1). Mekân kavramı, mimarlık disiplinlerinin temellerini oluşturmaktadır. Mekân, insanı, çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluktur. Mimari bir mekân yaratmak, geniş anlamdaki doğadan veya peyzaj mekânından insanın kavrayabileceği bir bölümü sınırlamaktır (Hasol, 1988, s. 127). Mimari mekân kesin sınırlarla tanımlanamaz çünkü çoğu zaman nerede başlayıp bittiğini kesin olarak söylemek mümkün değildir. Hatta mekânlar iç içe geçmiş ve yumuşak sınırlarla birbirine bağlıdır (Rapoport, 1977, s. 317). Mekân, coğrafyada arazi, yüzey vb. kavramlar olarak terimsel şekilde belirtilmektedir (Özcan, 2015, s. 172). Coğrafyacı Doreen Massey mekânı, çok yönlü, sürekli işlemekte olan, hiç durmayan bir süreç olarak tanımlamaktadır. Bu süreç uzun olsa da dağ, ova, vadi, göl, çöl gibi coğrafi mekânların bazıları yok olurken yerine yenileri eklenebilir yani hiçbir mekân kesin ve değişmez değildir (Bilgili, 2016, s. 12).

İlk çağ felsefesinin önemli filozoflarından Platon mekânı, her şeyi içine alan ve besleyen, kendi şekilsiz olup içinde oluşan nesnelere biçim değiştiren olarak tanımlamaktadır (Kahveci, 2017, s. 103). Aristo'ya göre mekân, içi boş bir yer değil, bir şeyin etrafının başka bir şeyle sarılmasıdır. Martin Heidegger, mekânı bir etkileşim ve deneyim yeri olarak ifade etmiştir (Bolak Hisarlıgil, 2008, s. 24). Descartes ve Kant ise insan, mekânın öznesi ve özne olmadan mekân olamaz fikrini savunmuşlardır (Özçınar, 2010, s. 36).

Sanatta mekânın yoğun olarak kullanıldığı çağdaş sanat akımlarında ise mekân, bulunulan yer tanımından çıkararak sanatın bir parçası olmuştur. Sanat mekânla bütünleşerek, tüm mekân bir sanat eserine dönüşmektedir (Miles, 1997, s. 147).

Sanat alanında üretim ve paylaşım süreçlerinin devinimi, sanatsal üretim ve onun paylaşımına sunulduğu mekân arasındaki ilişki biçimlerine de yansımış, sanat-mekân-izleyici arasındaki etkileşim ve bu etkileşimin sanat ortamı lehine sunduğu potansiyelin önemi artmıştır. Geçmişten bu yana sanatta mekân olgusuna bakıldığında, toplumsal dönüşümlerle özgürleşen sanat ortamında giderek etkileşimlerin çoğaldığı, esnediği, günümüzde gelişen teknoloji ve medya araçlarının da katkısı ile fiziksel sınırların iç içe geçtiği ve bulanıklaştığı bir resim ortaya çıkmıştır. Bu süreçte sanatın içine sızmış olan mekân, gelecekte sanatın kendisine dönüşmeyi de vadetmektedir (Cankurtaran, 2016).

Edebi metinlerde, ele alınan olay belli bir mekânda geçer. Mekân, eserin konusunun ve karakterlerin özelliklerinin gelişmesini sağlamaktadır. Haluk Öner, 'gerçekliğe ait mekânın edebiyatla teması hayal gücünün yardımıyla özgürleşip, ruh kazanmasını sağlar' diye ifade etmiştir (Şen, 2015, s. 241). Edebiyatta mekân kavramı tarihin ilk zamanlarından itibaren yazarlar ve eleştirmenlerin ortak konusu haline gelmiştir. Edebi metinlerde 'insan-mekân' ilişkisi diğer ilişkilerin önüne geçmiştir. Edebi metinlerde mekânın işlevselliği ile ilgili ilk örnekler, masallar, halk hikâyeleri, efsaneler olmuştur. Birçok efsanedeki hikâyenin gelişmesine sağlayan unsurun mekân olduğu görülmüştür (Sevin, 2018, s. 8-9).

Bu çalışmada; mekân, sinemada mekân, sinemada mekân kurgusu ve mekân algısı kavramları açıklanmış; The Fall filminden seçilen Hadrianus'un Villası ve Bahçesi, Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi, Ekber Şah Türbesi, Chand Baori ve Umaid Bhawan Sarayı incelenmiştir. Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce'in çıkardığı göstergenin 3 temel görünümü (görüntüsel gösterge, belirti ve semboller) üzerinden göstergebilimsel mekân analizi yapılmıştır. Belirlenen mekânların özellikleri, mekânsal bileşenler, mekân seçimiyle taşınan anlam, olaylar ve mekân arasındaki ilişki, karakterler ve mekân arasındaki ilişki, mekândaki göstergeler, belirtiler ve semboller ile aktarılmak istenen anlam açıklanmıştır. Aynı zamanda bu çalışma, peyzaj mimarlığı bakış açısından sinema mekânlarının incelenmesi ve göstergebilimsel analizi ile özgün bir çalışma ortaya koymaktadır.

## 2. Sinemada Mekân ve Mekân Kurgusu

Sinemanın kabul görmüş en kısa ancak kısa olduğu kadar da anlamlı tanımının 'zaman ve mekân düzenlemesi' olarak yapılması, zaman ve mekânın sinemanın temel öğelerini oluşturduğunun en açık ifadesidir (Adiloğlu, 2001, s. 1). Sinemada mekân, hikâyeyi anlatmanın yanı sıra yeni mekânları

deneyimlemeyi ve eski mekânları farklı şekilde algılamayı sağlamaktadır. Mimaride zaman ve mekân sınırlıyken, sinemada sınırsız hayal gücünün olması, sinemacıyı daha özgür kılmaktadır (Akyıldız, 2012, s. 23). Sinema yazarı ve eleştirmeni, mimar Atilla Dorsay, 'en başarılı bulunan filmler genelde bize mekân duygusunu en iyi veren ve zaman faktörünü en iyi kullanan filmlerdir' diye ifade etmiştir (Ertem, 2010, s. 15).

Mekân, sinemada olayların aktarılabilmesi ve algılanabilmesi için kullanılan bir araç niteliğindedir. Mekânlar, filmlerde fon, tamamlayıcı ve asil eleman olarak kullanım şekillerine göre farklılık göstermektedir. Fon olarak mekânlar, karakter ve olay kurgusunda zemin olarak vardır. Herhangi bir mesaj verme amacı taşımaz. Yalnızca oyuncuların içinde bulunduğu, girip çıktığı yerlerdir. Tamamlayıcı olarak mekânlar, filmde aktörler kadar önemli olan mekânlardır. Yönetmenin mesajını iletmesine yardımcı olur. Gelecek sahneler, olayın seyri ve karakterler hakkında ipucu vererek izleyici ile iletişime geçer (Ertem, 2010, s. 17-18). Asil eleman olarak mekânlar ise başrol oyuncusunun yarattığı etkiye sahiptir. Yönetmen o mekânda geçen hikâyeyi anlatmak ister ve mekân yönetmenin isteklerine aracılık eder (Öztürk, 2012, s. 63).

Filmlerde mekânın mevcut (gerçek) kullanımı, inandırıcılığı artırmaktadır. Mevcut mekân olduğu hali ile kullanılabilir ancak bazen olay örgüsü ve farklı bir etki yaratmak için içeriğe uygun olarak değiştirilebilir (Öztürk, 2012, s. 41). Filmlerde kurgusal mekân, zaman ve mekân olguları düşünülerek oluşturulan gerçek mekân kurgusu ve tamamen hayal ürünü olan sanal mekân kurgusu olarak iki şekilde karşımıza çıkmaktadır. Gerçek mekân kurgusu, gerçekten var olan fakat günümüze kadar ulaşamamış ya da günümüze kadar ulaşmış olup kullanımına izin verilmediğinden bilgisayar ortamında yeniden oluşturulan mekânlardır. Tarihi filmler ve platolarda çekilen filmler örnek olarak verilebilir. Sanal mekân kurgusu, gerçek hayatta var olmayan hatta var olması mümkün olmayan ütopyik mekânların bilgisayar ortamı, yeşil perde gibi günümüz teknolojileri ile oluşturulması ile var olan mekânlardır (Akyıldız, 2012, s. 60).

Gerçek mekânlar sinemada hikâyeyi anlatmak için bazen yetersiz kalmakta ve bu durumlarda hikâyeye uygun yapay mekânlar tasarlanmaktadır. Tasarlanmış yapay mekânlar, insanı gerçek mekân algısının dışına çıkarmayı ve insanın algısını yanıltmayı sağlamaktadır.

## 2.1. Sinemada Mekân Algısı

1895 yılında Paris'te gerçekleşen 'Lumiére Fabrikalarından Çıkış' adlı gösterimle, dünya yeni bir icatla tanışmıştır. Mucitleri olan Lumiére kardeşler bu icada cinématographe (sinematograf) adını vermiştir. Cinématographe kelimesi, Yunanca'da *hareket* ve *yazmak* anlamına gelen *kine* ve *graph* sözcüklerinin birleşmesiyle oluşmaktadır ve 'hareketle yazma' ya da 'hareketi yazan' anlamına gelmektedir. (Serdaroğlu, 2016, s. 118). Ses, ışık, dekor, çekim, karakterler gibi unsurların meydana getirdiği ve görsel hikâye anlatımıyla 7. sanat yani sinema meydana gelmektedir.

Anlatılan hikâyelerin izleyiciler tarafından anlaşılabilmesi için sinematografik mekânın önemi yadsınamaz. Hatta mekân ya da mekânı meydana getiren etmenler, hikâyenin zamanı, roller, karakterlerin kişilikleri, olayların ilerleyişi gibi hikâyeyi oluşturan unsurlarla izleyicinin hikâyeyi algılamasında bilgilendirici veya yönlendirici niteliğindedir (İlkdoğan, 2017, s. 2819).

Sinema, mimarlığı bilinçli biçimde anlam yaratmada kullanılmaktadır. Mekânlara anlamlar yüklenir ve izleyicinin bunları algılaması sağlanabildiği ölçüde başarılı olmaktadır. Film mekânı duvarlar, ses, ışık ve gölgeden oluşan duysal bir mekândır ve bu duysal mekânı sınırlayan çerçeve, içinde önemsiz veya rastgele hiçbir unsur taşımaz. Sinema aynı zamanda insan algısını çarpıtın ya da insanın mekân algısının sınırlarının dışına çıkan mekânsal imgelerle, mekân deneyimi kavramına yeni ufuklar sunar. Yönetmen bazen, filmde sıradan bir gözün dikkatinden kaçabilecek detayları ön plana çıkararak ve ölçü, renk, zaman, ses gibi değişkenlerle oynayarak normalde fark edilmeyen şeylere odaklanmayı sağlar ve mekânsal farkındalık yaratır. Sinema hiç gidilmeyen yerleri deneyimleme fırsatı vermektedir. Bu yönüyle mimari, kültüre ve eğitime katkıda bulunur ve mekânsal deneyim zenginliği yaratır (Beşışık, 2013, s. 50-109-111).

Sinemada mekân algısını oluşturan faktörler, ışık ve renk, ölçü ve oran, hareket ve sestir. Işık olmadan mekân var olamaz. Mimari, ışık sayesinde cisimleşir ve mimarlık için bu kadar önemli olan etmen aynı şekilde sinema için de önemlidir. Sinemada ışık kullanımı, mekân yaratmanın yanında her an değişerek mekândaki nesnelere arasındaki ilişkiye yeni anlam yüklemektedir. Işığın geliş açısı, miktarı gibi özelliklerinin değişmesiyle mekânın ve nesnenin görüntüsü değişmektedir. Aynı zamanda ışığın insanın ruh hali üzerinde etkisinin bulunmaktadır. Bu iki etmen sonucunda, izleyicinin sinemadaki mekânı algılaması değişmektedir (Uslugil, 2021, s. 30). Sınırlandırılarak oluşturulmuş mekâna anlam katmak renk ile sağlanır. Renk, ışık ile birlikte daha etkili olmaktadır. Mekânın ışıklılığına göre objelerin renkleri daha parlak, canlı veya daha koyu olarak algılanabilmektedir. Karanlıkta en renkli objeler bile siyah görünür



(Çankaya, 2008, s. 54).

Sinema ve mimari mekânlar yaratılırken ölçü, oran ve insan ölçüsünü ortaya çıkaran kamera açısı, kadraj ve çerçeve mekânın algılanma şeklini değiştirmektedir. Görsel sanatların tamamında ortak olarak kullanılan altın oran önemli bir yere sahiptir. Sinema filmlerinde kadrajda olan mekân, insan gözüne en güzel haliyle gelmesi ve daha kolay algılanabilmesi için kullanılmaktadır. Mekânın algılanması, mimaride beden ve göz hareketleri ile gerçekleşirken sinemada yalnızca anlatıcının veya yönetmenin göstermek istediği kadar algılanmaktadır.

Sinema filmlerinde ses, filmdeki karakterlerin çıkarmış olduğu sesler, doğa ve ortam sesleri ile kullanılan müziklerdir. Karakterin ayak sesleri, ahşap bir zeminden mi taşlık bir alandan mı geliyor; yaprakların hışırtısı, kuş cıvıltısı, dalgaların sesi gibi sesler izleyiciye sinema mekânı hakkında ipucu vermektedir. Filmlerde kullanılan müzikler ise kurguyu ve mekânı betimleyecek ve kolay algılanmasını sağlayacak şekilde seçilmektedir. Filmin giriş sahnesinde çalan, akordeon, Paris'i çağrıştırarak ipucu verebilir. Sesli filmlerin yapılması ile film görseli, diyalog yazılarının orkestra eşliğinde gerçekleştirilen sessiz sinema filmlerine olan rağbetin azalması, ses ögesinin sinema mekânlarının algılanmasındaki önemini göstermektedir.

1928 yılında ilk kez 'Jazz Singer' filmiyle sinemaya giren ses ve söz, mekân kurgusu açısından önemli gelişmelere öncülük etmiştir. Dış mekân çekimleri sinemaya girmiş ve alan derinliği ile görüntü güçlendirilerek yeni bir sinema dili yaratılmıştır (Erdoğan, 1993, s. 50).

### 3. Materyal ve Yöntem

Filmleri anlama ve açıklamanın sistematik yöntemi olarak film çözümlemesinin çeşitli biçimleri vardır. Bu makalede film çözümlemesinde temel yaklaşımlardan olan göstergebilimsel çözümleme (Charles Sanders Peirce'in gösterge kuramında ifade ettiği görüntüsel gösterge, belirti ve semboller) ile The Fall filminde mekân okumaları yapılmıştır.

İnsanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları doğal diller, davranışlar, çeşitli jestler, işaret dili, görüntüler, trafik işaretleri, bir kentin uzamsal düzenlenişi, bir müzik yapıtı, bir resim, bir tiyatro gösterisi, bir film, reklam afişleri, moda, yazınsal yapıtlar, çeşitli bilim dilleri, bir ülkedeki ulaşım sistemi, bir mimari tasarım, kısacası iletişim amacı taşıyan taşımaların her anlamlı bütün çeşitli birimlerden oluşan bir dizgedir. Gerçekleşme düzlemleri değişik olan bu dizgelerin birimleri göstergeleri oluşturmaktadır. Kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla temsil ettiği bu şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olay, olgu vb genel olarak gösterge olarak adlandırılır. Göstergebilim, anlam, anlamlama ve anlamın üretilmesiyle ilgilenen bir etkinliktir ve aynı zamanda bir okuma süreci olan göstergebilimsel çözümleme, göstergelerin yapılarını araştırma, bozma, çözme, yeniden kurma ve yapılandırma eylemidir. (Rifat, 2013, s. 113-115). Göstergebilimsel yaklaşıma göre gösterge, kültürel bir bağlamda şifrelenmiş olan gösterilene gönderme yapan ve aynı zamanda da gösterileninin pratik olarak var olmasını mümkün kıldığı işleve karşılık gelmektedir (Güneş, 2013, s. 75). Tüm filmler tarihsel, politik, kültürel, psikolojik, toplumsal ve ekonomik anlamlar taşırlar ve daha çok görüntüsel göstergelerle izleyiciye gönderme yaparlar (Ryan & Lenos, 2012, s. 10). Charles Sanders Peirce, gösterge kuramını görüntüsel gösterge, belirti ve sembol üçlüsü ile açıklamıştır. Peirce'a göre görüntüsel göstergeler, gönderme yaptıkları ya da yerini tuttıkları nesneyi doğrudan temsil eder ve varlığına işaret ettiği nesneyle aralarında benzerlik ilişkisi vardır. Belirti, dinamik nesnesiyle kurduğu neden-sonuç ilişkisi gereği bu nesne tarafından belirlenen bir gösterge olup nesnesi ortadan kalktığı zaman onu gösterge yapan niteliklerini kaybeder. Sembol (simge) ise temsil niteliği tam olarak yorumlayanına bağlı olan, soyut anlam ifade eden göstergedir (Öztrakas, 2009, s. 39).

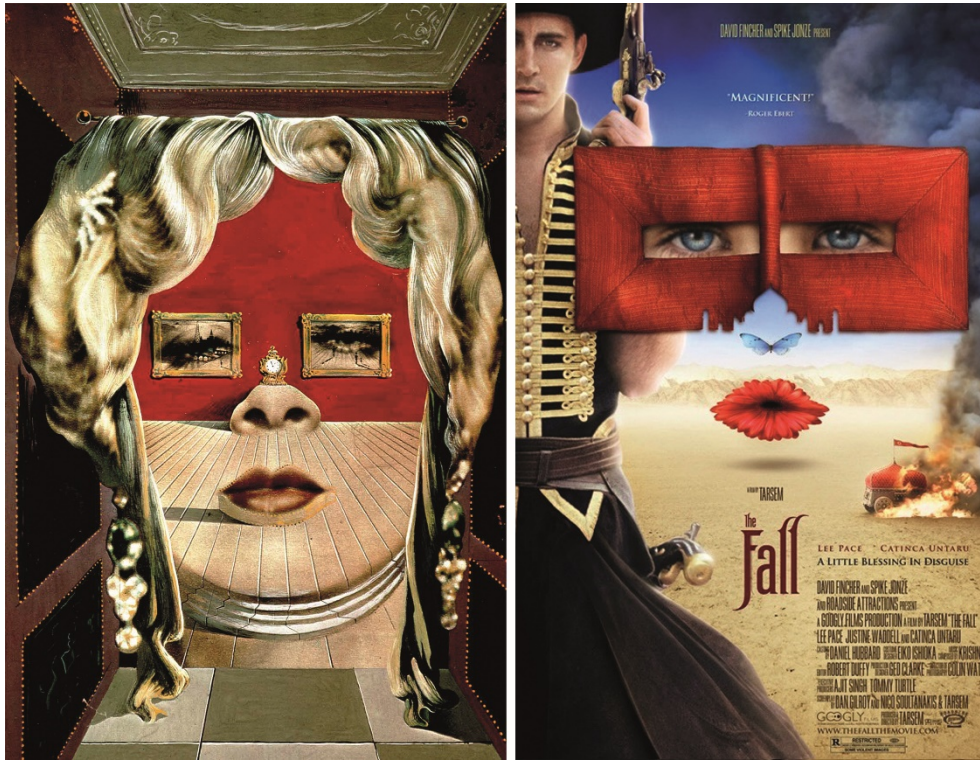
Bu çalışmada, öncelikle The Fall filminin konusu, filmde zaman ve mekân, ana karakterler ve yardımcı karakterler, çekim yapılan mekânlar hakkında bilgi verilmiş; film, sinemada mekân algısını oluşturan faktörler açısından incelenmiştir. The Fall filmindeki yardımcı karakterlerin hikâyelerinin anlatıldığı mekânlar (bkz. Tablo 2) araştırılmış; bu mekânlar içinden Hadrianus'un Villası ve Bahçesi, Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi, Ekber Şah Türbesi, Chand Baori ve Umaid Bhawan Sarayı'nın göstergebilimsel çözümlemesi yapılmıştır. Peyzaj sanatı tarihi (Hadrianus'un Villası ve Bahçesi, Ekber Şah Türbesi, Chand Baori ve Umaid Bhawan Sarayı) ve peyzaj tasarımı (Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi) açısından önemli mekânlar olduğu için bu 5 mekân seçilmiş ve incelenmiştir. Film izlenerek yapılan göstergebilimsel okuma sonucunda belirlenen mekânların özellikleri, mekânsal bileşenler, mekân seçimiyle taşınan anlam, olaylar ve mekân arasındaki ilişki, karakterler ve mekân arasındaki ilişki, mekândaki göstergeler, belirtiler ve semboller ile aktarılmak istenen anlam açıklanmıştır.

## 4. Araştırma Bulguları

### 4.1. The Fall Filmi Hakkında

Yönetmen Tarsem Singh tarafından 2006 yılında çekimlerine başlanılan ve 4 yıl süren; başrollerini Lee Pace, Catinca Untaru ve Justine Waddell'in oynadığı The Fall filmi, fantastik ve sürrealist türde bir filmidir. Tüm çekimler, 16 ülkede birbirinden farklı gerçek mekânlarda yapılmış ayrıca özel efekt kullanılmamıştır. The Fall filminin ilk gösterimi, 2006 Toronto Uluslararası Film Festivali'nde, ilk geniş gösterimi ise 2008 yılında yapılmıştır (Hazır, 2020).

Film, afiş, ana ve yardımcı karakterler, kostümleri, olaylar, anlatılan hikâyeler ve mekânları ile tümüyle görüntüsel gösterge, belirti ve sembollerle örüntülüdür. Filmdeki iki ana karakterin (Roy ve Alexandria) düşmesi sonucu yaralanarak karşılaşmaları nedeniyle film The Fall (Düşüş) ismini almıştır. Filmin afişinde Salvador Dalí'nin 'Mae West Room' isimli tablosundan esinlenilmiştir. Afişte ise filmde yer alan karakterler ve filmin geçtiği mekânların bir kısmı sembolize edilmiştir (bkz. Şekil 1).



Şekil 1. Mae West's Room isimli tablo (Dali, 1935) ve The Fall filminin afişi (Singh, 2008)

Film, 1920 yıllarında Los Angeles Hastanesi'nde geçmektedir. Tüm mekânlar ve mekânsal bileşenler, filmde hikâyeyi destekleyen, görselleştiren ve belli anlamları temsil eden bir gösterge, belirti ve semboller olarak kullanılmıştır. Filmde anlatılan hikâyeler, farklı ülkelerde ve birbirinden çok farklı mekânlarla bütünleştirilmiştir. Bu yönüyle film, gerçek hayatta gidilmeyen mekânları gösterge, belirti ve sembollerle deneyimleme fırsatı sunmaktadır.

Film setinde düşerek belden aşağısı sakatlanan dublör Roy ile portakal ağacından düşerek kolu kırılan küçük göçmen kız Alexandria'nın yatılı kaldıkları hastanede karşılaşmaları ve aralarındaki iletişim konu edilmiştir. Kaza sonucu bacaklarını kullanamayan Roy, kız arkadaşının onu terk etmesi üzerine depresyona girmiş ve intihara meyilli biri haline gelmiştir. Sakatlandığı için yataktan çıkamayan ve intihar etme düşüncesi içinde olan Roy, ilaçlara ulaşmak için Alexandria'ya hikâye anlatır. Roy, Alexandria'ya önce adaşı olan Büyük İskender'in (*Alexander the Great*) hikâyesini anlatır. Böylece aralarındaki iletişim ilerler ve Roy, Alexandria'ya tekrar gelirse ona destansı bir hikâye anlatacağına söz verir (bkz. Şekil 2). Bunun üzerine Vali Odious'tan farklı nedenlerle nefret eden ve ortak amaçları Vali Odious'u öldürmek olan beş adamın iç içe geçmiş hikâyesini anlatır. Roy, yaşadığı sorunlar sebebiyle hikâyeyi giderek daha karamsar bir hale sokar. Bir süre sonra hikâye ile gerçeği birbirine karıştıran Roy, kendi acılarından

kurtulmak için Alexandria'yı da kullanmaya başlar. Fakat Roy'un bulanık zihni ve Alexandria'nın geniş hayal gücünün birleşimiyle gerçekle kurgu arasındaki fark bulanıklaşır ve fantastik hikâyeler ortaya çıkar.



Şekil 2. Hastane odasında Roy ve Alexandria (35:59 ve 1:02:38) (The Fall, 2008)

Filmde ana karakterler, dublör Roy ve göçmen kız Alexandria olup yardımcı karakterler Wallace adında evcil bir maymun ve Charles Darwin, sessiz Hintli savaşçı, Maskeli Haydut, Luigi adında İtalyan patlayıcı uzmanı, Otto Benga adında eski bir köledir (bkz. Şekil 3). Hikâyeye daha sonra Mystic adında altıncı kahraman katılır. Bu karakterlerin birbirleriyle tanışmaları Vali Odious'un onları aynı adaya hapsedmesine dayanır ve ortak hedefleri kendilerine zarar veren Vali Odious'u bulup intikam almaktır. Yardımcı karakterler, Roy'un hikâyelerde anlattığı ve Alexandria'nın hayalinde canlandırdığı karakterler, hastanede gördüğü kişilerden oluşmaktadır. Yardımcı karakterlerle birlikte filme farklı ülkelerden çekim yapılan mekânlar dahil olmaktadır.



Şekil 3. The Fall filmi karakterleri (Charles Darwin, Hintli, Haydut, Luigi, Otto Benga) (27:07 ve 31:42) (The Fall, 2008)

Filmdeki yardımcı karakterlerin özelliklerini yansıtan renklerde özel kostümler tasarlanmıştır. İngiliz doğa bilimci Darwin filmde *Americana exotica* isimli nadir bir kelebek türünü arayışını sembolize eden siyah-beyaz-kırmızı bir kostüm giymektedir. Hintli, kararlılık, ısrarcılık ve tahammülü çağrıştıran zümrüt yeşili kostüm giymektedir. Maskeli Haydut, taktığı kırmızı maske ile gücü ve enerjisini; giydiği siyah kostümü ile gizemli kişiliğini ve kostümündeki sarı işlemeler ile militarist tarzını yansıtmaktadır. Luigi, neşeli ve iyimser karakterini yansıtan sarı kostüm; kostümünün arkasındaki alev figürü ise patlayıcılara olan ilgisini ve her yeri ateşleme takıntısını temsil etmektedir. Eski köle Otto Benga'nın özel bir kostüm giymemesine rağmen başına taktığı aksesuar direniş ve özgürlüğü sembolize etmektedir.

Filmde sembolize edilmiş kostüm, obje, karakter, olay, hikâye ve mekânlardan farklı anlamlar çıkarabilmek ya da farklı göndermeler bulabilmek mümkündür. Yönetmen Tarsem Singh, bu konuda yorumu izleyiciye bırakmıştır. Göstergelerin filmdeki kurgusu, filmdeki hikâyelerin izleyiciler tarafından anlaşılır olması açısından çok önemlidir. Filmdeki gerçeklikler ve gerçeklikleri sembolize eden göstergelerden bazıları Tablo 1'de verilmiştir. Filmin isminden başlayarak afişi, anlatılan hikâyeler, yardımcı karakterler, müzik ve özellikle de mekânlar ve mekânsal bileşenler, olay-mekân kurgusu doğrultusunda birbirinden farklı göstergeler içermektedir.

**Tablo 1.** Filmde gerçeklikleri sembolize eden göstergeler

Filmde gerçeklikler	Sembolize Eden Göstergeler
Filmin ismi: The Fall (Düşüş)	Alexandria portakal toplarken düşüp kolunu kırdığı için hastaneye gelmiştir. Roy ise film setinde düşmüş ve ayrıca kız arkadaşı terk ettiği için hayatında büyük bir düşüş yaşamaktadır. Ayrıca filmde anlatılan hikâyede de çok sayıda düşme sahneleri vardır.
Filmin afişi	Salvador Dalí'nin 'Mae West Room' adlı tablosuna gönderme yapmaktadır.
Darwin'in maymunu Wallace	Charles Darwin ile evrim teorisi üzerine çalışan Britanyalı doğa bilimci Alfred Russel Wallace'a bir referanstır.
Portakal	Çin mitolojisinde hayatı, yeni başlangıçları, iyi şansını temsil etmektedir (Mackenzie, 1996).
Kelebek	Antik Yunan'da kelebek için ruh anlamına gelen psyche kelimesi kullanılmış; Çin ve Yunan mitolojisinde kelebek yeniden doğuş, dönüşüm, denge ve zarafeti sembolize etmektedir (Mackenzie, 1996).
Pembe Lotus çiçeği	Aydınlanmayı ve maneviyatı ifade etmektedir (Özçalık, 2017).
Lüksemburg Bahçesi	Paris'in yeniden yapılanması sırasında bahçenin 15 hektarlık alanı kaybedilmiş ancak kaybettiği alandan daha fazlası eklenerek yeniden düzenlenmiştir (Akdoğan, 1974).
Okçuların kaleden fırlattığı okların köle Otto Benga'nın sırtına geldiği sahne	Hint destanı olan Mahabharata Destanında mitolojik kahraman Bhishma'nın ölümüne (Simith, 2009) gönderme yapılmaktadır.

Filmin çekildiği ülke sayısı kesin olarak bilinmemekle birlikte tespit edilen 16 ülke ve bu ülkelerde çekim yapılan mekânlar Tablo 2'de yer almaktadır. 16 ülke içinden en fazla Hindistan'da mekân çeşitliliği görülmektedir. Bazı mekânlarda karakterlerle birlikte olaylar dizisi aktarılırken bazı mekânlar sadece görüntü (43:08-43:58) olarak yer almıştır. Filmde anlatılan hikâyeler kurgulanmış ve karakterlere özgü kostümler tasarlanmıştır. Filmde aktarılan olay, duygu ve algılatılmak istenen kurguya göre farklı müzikler kullanılmıştır. Ancak filmin çekildiği mekânlar, doğal haliyle kullanılmış ve mekânlara yönelik özel efekt kullanılmamıştır. Filmdeki mekânların hepsi tamamlayıcı öğe olarak kullanılmış; film karakterleri ve filmde anlatılan hikâyeler ile bütünleştirilmeye çalışılmıştır.

**Tablo 2.** The Fall filminde tespit edilen ülkeler ve çekim yapılan mekânlar

Filmdeki Ülkeler:	Çekim Yapılan Mekânlar:
Arjantin	Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi, Buenos Aires Opera Tiyatrosu
Birleşik Krallık	Dunstable Park (İngiltere)
Bolivya	Salar de Uyuni Gölü
Çek Cumhuriyeti	Charles Köprüsü (Prag)
Çin Halk Cumhuriyeti	Çin Seddi, Li Nehri
Endonezya	Pura Gunung Kawi (Bali Adası), Sumatra Adası, Tegallalang Pirinç Tarlaları, Ubud
Fransa	Eyfel Kulesi, Kuğu Adası'ndaki İlk Özgürlük Heykeli, Lüksemburg Bahçesi (Paris)
Fiji	Sand Bank, Kelebek Adası (Butterfly Island)
Güney Afrika	Valkenberg Hastanesi, Piketberg (Cape Town)
Hindistan	Agra Fort (Agra Kalesi), Andaman Adaları, Buland Darwaza (Büyük Kapı) Fatehpur Sikri Saray kompleksi (Uttar Pradesh), Chand Baori basamaklı kuyu (Rajasthan), Chandra Mahal Palace, Chennai High Court, Ekber Şah Sarayı (Uttar Pradesh), Ekber Şah Türbesi (Agra, Uttar Pradesh), Himalayalar, Jaipur, Jantar Mantar (Rajasthan, Jaipur), Jaisalmer Fort (Jaisalmer Kalesi), Lamayuru Manastırı (Ladakh), Manyetik Tepe (Ladakh), Mehrangarh Fort (Mehrangarh Kalesi), Mavi Şehir (Rajasthan, Jodhpur), Pangong Tso (Pangong Gölü, Ladakh), Red Fort (Kızıl Kale), Stakna Manastırı, Taj Lake Palace (Udaipur), Taj Mahal (Agra) ve Umaid Bhawan Sarayı (Rajasthan, Jodhpur).
İspanya	Consuegra (Toledo)
İtalya	Capitoline Tepesi ve Colosseum (Roma), Hadrianus Villası (Tivoli)
Kamboçya	Bayon Tapınağı
Mısır	Piramitler
Namibya	Namib-Naukluft Ulusal Parkı ve Deadvlei, Namib Çölü
Türkiye	Hagia Sophia Camii (İstanbul)

The Fall filminde tarihi ve kültürel mekânlar tercih edilmiş olup tüm mekânların kendine has özellikleri, mekânsal bileşenleri ve hikâyeleri mevcuttur. Mekânların tarihi ve kültürel özelliklileri görüntüsel gösterge, belirti ve sembol olarak kullanılmıştır. Filmde dış mekânlarda ağırlıklı olarak günün farklı zamanlarındaki güneş ışığı kullanılmıştır. İç mekânlarda ise gün ışığı ve aydınlatma ile loş bir ortam hakimdir. Dış mekânlar, sahip olduğu renk açısından oldukça zengin olup güneş ışığının etkisi ile daha parlak ve canlı görünmektedir. Işık ve gölge, filmde çok etkili kullanılmış; böylece olaylar ve mekânlar hakkında merak uyandırmaktadır. Gerek mimari gerekse peyzajda büyük ve geniş mekânlar kullanılmış olmasına rağmen insan ölçüsü hâkimdir. Ayrıca bu mekânların tasarım özelliklerinde insan ölçüsü ve altın oran algılanabilmektedir. Ancak doğal alanlarda geniş bir perspektifte insanların siluet olarak algılanması sağlanırken odak noktasını oluşturması da sağlanmıştır. Filmde hareket, karakterlerin beden hareketi ile algılanırken karakterlerin birbirinden çok farklı mekânlara geçişiyle de çok keskin bir şekilde algılanmaktadır. Filmde ses kaynakları, karakterlerin sesi (konuşmalar), doğanın (rüzgâr, yaprak hışırtısı, at, kuş ve kanat sesleri, akan su) ve ortamın sesleri (kapı ve ayak sesi) ile müziklerden oluşmaktadır. Filmde psikolojik ve fiziksel düşüş sahnelerinde Beethoven'ın 7. Senfonisi (in A Major op. 92-2, Allegretto) kullanılmıştır. 7. Senfoni ise Beethoven'ın *düşüş* olarak adlandırdığı senfonisidir. Ayrıca ana karakter Alexandria, hikâyeler anlatılırken korktuğu karakterlerin seslerini vahşi hayvan sesleri olarak zihninde canlandırmıştır.

#### 4.2. The Fall Filmi'nde Dış Mekân Okumaları

Sinemada mekânı deneyimleme, sınırları olmayan görsel ve işitsel algılamayla gerçekleşmektedir. The Fall filminde yönetmen, kurgulanan hikâye ile izleyicinin algısının sınırlarını genişleterek izleyicilerine mekân konusunda zengin deneyimler sunmaktadır. Kurgulanan hikâye doğrultusunda farklı mekânların birbirine eklenmesi sonucu mekânsal ilişkilerde bir düzen ortaya çıkmıştır. Filmde, ana karakterler (Roy ve Alexandria) Los Angeles Hastanesinde; Roy'un hikâyelerde anlattığı, Alexandra'nın hayalinde canlandırdığı yardımcı karakterler (Charles Darwin, Hintli savaşı, Maskeli Haydut, Luigi ve Mystic) ise farklı ülkelerdeki mekânlarda yer almaktadır.

İncelenen 5 mekân, peyzaj sanatı tarihi ve peyzaj tasarımı açısından önemli olan mekânlar arasından seçilmiş ve göstergebilimsel açıdan (gösterge-belirti-sembol) analiz edilmiştir. Filmde gösterge, belirti ve semboller arasında oluşturulan bağ sonucu, mekân ve mekânda gerçekleşen olaylar betimlenmiştir. Gerçek mekânların üzerine kurgulanan hikâyeler, verilmek istenen mesajlar ve yaşatılmak istenen duygular mekânlar aracılığıyla aktarılmaya çalışılmıştır. Filmde kullanılan tüm mekânların tarihinde düşüşü ifade eden yenilgi, gerileme, güç kaybı, ölüm gibi yaşanmış olaylar veya mekânların yok olması, eksilmesi ve parçalanması gibi değişimler dikkat çekmektedir. Düşüş, filmde hikâyelerin geçtiği mekânlarda simgesel detaylara, olaylara veya görüntülere gizlenmiş bir şekilde işlenmiştir. Mekânlar arası geçişlerde (yeşil alan ve su olan bir yerden çöle geçiş veya karanlık yıldızlı bir geceden güneşli ve çok parlak bir ortama geçiş) ise zıtlıklar ön plana çıkmaktadır.

**Hadrianus'un Villası ve Bahçesi (Tivoli, İtalya):** Roma İmparatoru Hadrianus için MS II. yüzyılda 80 hektar alan üzerine 'ideal şehir' olarak tasarlanmış ve inşa edilmiştir. Villa ve bahçesi, İmparator Hadrianus'un hükümdarlığı sırasında ziyaret ettiği yerlerin mimari ve peyzaja yansımadır (Akdoğan, 1974, s. 52). Bu özellikleri ile filmde Hadrianus Villası ve bahçesi (gösterge), Büyük İskender'in imparatorluğu döneminde geniş bir coğrafyaya hüküm sürmesine gönderme yapmaktadır. Her biri amacı doğrultusunda birbirine bağlı tiyatro, kütüphane, tapınak, hamam gibi binalar dizisinden oluşan villa kompleksi ile havuz, kanal, kemer, çeşme ve heykeller gibi yapıları içeren bahçeden oluşmaktadır (bkz. Şekil 4). Tasarımda Klasik Yunan, İtalyan Rönesans, Mısır mimari ve peyzaj tasarımı özelliklerinden esinlenilmiştir. Villanın bahçesinin bir kısmı tasarlanmış, bir kısmı tarım arazisi olarak ayrılmış ve bir kısmı da doğal alan olarak bırakılmıştır. Bahçenin tasarlanan kısmı doğal perspektiflerin ve manzaraların oluşturduğu düşsel bir bahçe niteliğindedir (Akdoğan, 1974, s. 53). Bu açıdan bahçe, filmde anlatılan hikâye ile bütünleşmiş ve fantastik bir boyut kazanmıştır. Havuzdaki suyun ayna (yansıma) etkisi, estetik etkinin yanı sıra mekânda genişlik hissi, ferahlık, huzur ve dinginlik gibi psikolojik etki (belirti) yaratmaktadır. Bahçenin bu özellikleri Büyük İskender'in imparatorluğu dönemindeki refah, huzur, güven ortamını, sosyal, kültürel ve ekonomik gelişmelerin belirtisidir. Roy'un hayatındaki fiziksel ve psikolojik düşüş ve içinde bulunduğu yalnızlığı, hüznü ve ümitsizliği, Büyük İskender'in yenilgisi ve bahçedeki gün batımı (sembol) üzerinden anlatılmaktadır. Filmde Büyük İskender görkemli bir villa bahçesinden susuz ve kurak bir çöle geçiş yapmış; bu mekânsal farklılıkla hem Roy'un hayatındaki düşüş hem de Büyük İskender'in yenilgisi (sembol) ifade edilmiştir.





Şekil 4. Hadrianus'un villa bahçesi (07:16 ve 07:28) (The Fall, 2008)

**Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi (Eko-Park) (Buenos Aires, Arjantin):** Fransız mimar ve peyzaj tasarımcısı Carlos Thays tarafından üçgen şeklinde tasarlanan Botanik Bahçesi, 7 Eylül 1898'de açılmış, 1996 yılında Ulusal Anıt ilan edilmiştir. Yaklaşık 5.500 tür bitkinin yanı sıra çok sayıda anıt ve heykele ev sahipliği yapmaktadır. Roma, Fransız ve doğu bahçelerinde oluşturulan simetri, karma ve pitoresk peyzaj tasarımı stilleri kullanılmıştır (Buenos Aires Botanik Bahçesi, 2021). 1888'de açılan Buenos Aires Hayvanat Bahçesi, türleri korumak, araştırma yapmak ve halkı eğitmek gibi amaçlara hizmet etmiştir. Hayvanat bahçesinde 89 memeli, 49 sürüngen ve 175 kuş türüne yer verilmiştir (bkz. Şekil 5). 2016'da kapatılıp 2018'de bazı yenilikler yapılarak eko-park adıyla tekrar açılmıştır. Ancak hayvanların çoğunluğu koruma alanlarına taşınmış; tür sayısı ve çeşitlilik azalmıştır (Buenos Aires Eko-Park, 2022). Çok sayıda bitki ve hayvan türü barındıran Buenos Aires Botanik Bahçesi ve Hayvanat Bahçesi (gösterge) ile Darwin'in bitki ve hayvan türleri ile yaşamın kökenine dair yaptığı araştırmalarına gönderme yapılmıştır. Darwin, türlerin kökeni, değişimi ve dönüşümüyle ilgili çalışmalarını, Alfred Russel Wallace ile yapmıştır. Filmde maymun Wallace'ın (gösterge) Alfred Russel Wallace'a gönderme yapmaktadır. Wallace'ın Darwin'e sürekli bir şeyler söylemesi ve Darwin'in aldığı bilgiyi diğerleri ile paylaşması (belirti) evrim teorisinde birlikte araştırmalarına ve çalışmalarına rağmen Darwin'in adıyla bilinmesine, Wallace'ın geri planda kalmasını (sembol) ifade etmektedir.



Şekil 5. Buenos Aires botanik bahçesi ve hayvanat bahçesi (21:24 ve 22:17) (The Fall, 2008)

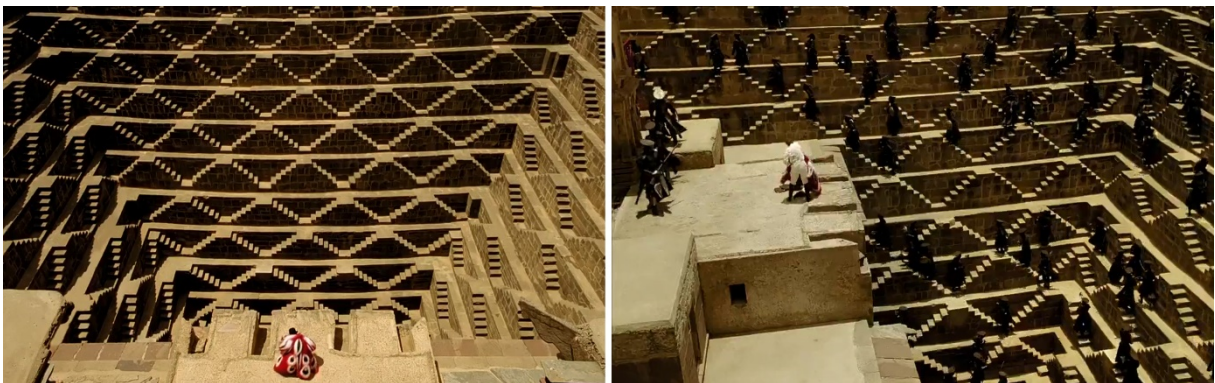
**Ekber Şah Türbesi (Agra, Hindistan):** Babür imparatoru Ekber Şah'ın mezarının olduğu türbedir. XVI. yüzyıla damgasını vuran Ekber Şah yapmış olduğu sosyal ve ekonomik reformlarla toplumsal anlamda da çok büyük değişimlere öncülük etmiştir. Ekber Şah'ın Hindistan'da hüküm sürdüğü yıllar hem Hindistan hem de dünyada dinsel canlanmanın yaşandığı dönemdir. Hindistan tarihinde çok önemli bir yere sahip olan Ekber Şah, böyle bir dönemde dinî reformları ve takip ettiği dinî siyasetle ses getirmiş, ileri görüşüyle tarihte unutulmaz bir iz bırakmayı başarmıştır. Saltanatı sırasında sarayını Batılı gezgin ve din adamlarına açan Ekber Şah, böylece Hint dünyası dışındaki kültür ve medeniyetlerden haberdar olmuştur. Ekber Şah, zamanının manevi lideri ve dinî konularda rehberi olmuştur (Şahin, 2015, s. 114-123). Hem türbenin mimarisinde hem de bahçesinde Ekber Şah'ın yaşamındaki detayları yansıtacak bir tasarım yapılmıştır. Mekânda peyzaj tasarımı simetri üzerine kurgulanarak durağanlık sağlarken, türbe tasarımının odak noktasıdır (bkz. Şekil 6). Filmde, Ekber Şah Türbesi ile Ekber Şah'ın şahsına (gösterge); Mistik karakteri ile hem Ekber Şah'a hem de onun lider, rehber, birleştirici, kurtarıcı, adil ve yenilikçi özelliklerine (belirti)

gönderme yapılmaktadır. Ağaç (gösterge), tüm dinlerde insan ve tanrı arasındaki bağlantı (sembol); mitolojide ise tanrının yeryüzündeki sembolü (sembol) olarak görülmüştür. Mistik karakteri de ağaç kovuğundan çıkarak filmdeki diğer karakterleri birleştirici, kurtarıcı ve onlara yol gösterici bir role sahip olmuştur.



Şekil 6. Ekber Şah türbesi ve bahçesi (31:39 ve 31:13) (The Fall, 2008)

**Chand Baori (Rajasthan, Hindistan):** Chand Baori, Dünya’da ve Hindistan’daki en eski ve en derin basamaklı su kuyularından biridir. Kral Chandra tarafından VIII.-IX. yüzyıllarda yaptırılmıştır. Dikdörtgen bir avlu şeklinde, 30m derinliğinde, 13 katlı ve 3500 basamaktan oluşan bir kuyudur (gösterge). Sıcak dönemlerde suyun serinletici etkisi ile 5-6°C’lik sıcaklık farkı olduğu için insanların buluşma yeri haline gelmiştir. Bu basamaklı kuyu, neşe ve mutluluk tanrıçasına adanan Harshat Mata tapınağının tam karşısında yer almaktadır (Singh and Mishra, 2019, s. 632). Basamaklar, harika bir labirent görüntüsüne sahip olup mükemmel bir geometrik tasarıma sahiptir. Kademeli su kuyusunun tasarımında fraktal geometrinin tekilliğin temel ölçüsü, sürekli şekillendirme, hiyerarşik örgütlenme, sınırların belirsizliği ve dinamik kaos ilkesi kullanılmıştır (bkz. Şekil 7). Basamakların bu özellikleri, Darwin’in kendi içinde yaşadığı kaosu (türlerin kökeni, değişimi ve dönüşümüyle ilgili çalışmalarında tek olmadığı, evrim teorisi ile ilgili fikirlerin Wallace’a ait olduğu ama kendi fikri gibi ifade ettiği, kendisinin Wallace ve fikirleri olmadan önemsiz olduğu) temsil etmektedir. Basamaklı su kuyusunun dibinden yüzeye doğru çıkarken basamakların artması ve kuyunun genişlemesi (gösterge), evrim teorisi ile ilgili bilgiler yayıldıkça Darwin’in adının ön plana çıkmasına (sembol); su kuyusunun dibine inerken basamakların azalması ve kuyunun daralması (gösterge) ise Wallace’ın adının silinmesine (sembol) gönderme yapmaktadır.



Şekil 7. Chand Baori kuyusunun basamakları (01.31.07-1:32:40) (The Fall, 2008)

**Umaid Bhawan Sarayı (Rajasthan, Hindistan):** Maharaja Umaid Singh tarafından 1929-1943 yılları arasında, kıtlık nedeniyle sıkıntı yaşayan çiftçilere istihdam sağlamak amacıyla inşa edilmiştir. Umaid Bhawan Sarayı, Mehrangarh Kalesi, Mandore Bahçeleri ve orta çağdan kalma çarşıları ile şehrin cazibe merkezindedir. Tasarımı yapılırken Budist ve Hindu tapınaklarının mimari özelliklerinden esinlenilmiş, art-deco’nun güzel örneklerinden biridir (bkz. Şekil 8). 11 hektarlık alan üzerine konumlanan saray kompleksinin 6 hektar alan kaplayan bahçesi, avluları ve 347 odası bulunmaktadır. (Graham, 2006, s. 17). Saraylar, ait olduğu dönemlerin yönetici (kral, han, hakan gibi) ve ailelerinin yaşam ve yönetim



merkezidir. Umaid Bhawan Sarayı ve bahçesinin büyüklüğü, ihtişamı ve kente hâkim konumu (gösterge) ile Vali Odious'un gücü, hırsı ve ihtişamına, her istediğini elde ettiğine (sembol) gönderme yapılmaktadır.



Şekil 8. Umaid Bhawan Sarayı ve bahçesi (01:35:23 ve 01:35:49) (The Fall, 2008)

Farklı kültürlerde ve dini inanışlarda lotus çiçeği, yaşam, yeniden doğuş, saflık, barış, bereket gibi farklı anlamlara sahiptir. Antik döneme ait çeşitli kültürlerde, bazı bitkilerden söz edildiği ve bunlara kutsal anlam yüklendiği, sembolleştirildiği görülmektedir. Binlerce yıl öncesinden, bazı anlamlar taşıyan sembollerin, hayatın her alanında özellikle sanatın her dalında kullanıldığı görülmektedir. Belli bir kültürde gelişip zaman içinde diğer kültürlere yayılarak, farklı toplumlarda da kullanılan önemli bitkilerden biri de Lotus'tur. Lotus 5.000 yıldan fazla zamandır insanlar için kutsal sayılmış, insanlar tarafından sanatın her alanında sıkça kullanılmıştır (Özçalık, 2017, s. 22). Vali Odious, bahçede içinde lotus çiçekleri olan bir havuzda (gösterge) ölmek üzere iken ölüm-yaşam, ölümden sonra yeniden doğuş gibi inanışlara (sembol) gönderme yapılmıştır (bkz. Şekil 9). Ayrıca hikâyenin sonunda düşüşün kurtuluşa ve çıkışa evrilebileceğini; sona gelirken yeniden başlanabileceği (belirti) mesajı da verilmektedir. Lotus çiçeği, dibi çamurlu ve bulanık sulara yetişir. Buna rağmen temiz yaprakları ve güzel çiçeği ile bulunduğu bulanık, bataklık ortamlarda dikkat çekmektedir. Yettiği ortamın bulanıklığı ve kirliliği lotus çiçeğini ve yaprağını etkilememekte bu özelliği insanın kendini bulma ve ruh dünyasını temizleme sürecini simgelemektedir. Vali Odious'un lotus çiçekleri dolu bir havuzda ölümü yaşarken yaptığı kötülüklerin ölümü ile temizlenmesine de (sembol) gönderme yapılmaktadır.



Şekil 9. Vali Odious'un ölümü ve lotus çiçekleri (1:44:13 ve 1:45:16) (The Fall, 2008)

## 5. Sonuç

Yönetmen Tarsem Singh, The Fall filmde gerçek mekânları olduğu gibi kullanırken ışık ve renk, ölçü ve oran, hareket ve ses gibi sinemada mekân algısını oluşturan öğeler üzerinde oynayarak hikâyeleri aktarmış; izleyicinin algısını yönlendirmiş ve mekânın algılanmasını hikâye örüntüleri ile güçlendirmiştir. Sinemada gerçek mekânlar kullanılıyor olsa bile ortaya çıkan sonuç mekânın birebir aynısı değil, yönetmenin yorumuyla yeniden üretilir. Yönetmen, var olan mekânı izleyiciye nasıl algılatmak ve deneyimletmek istiyorsa, ekrana öyle yansıtır. Bunun için, çekim açısı, çerçeve, renk, ışık, gölge, ses, sekans, zoom-in ya da zoom-out gibi parametrelerden yararlanmaktadır (Beşışık, 2013, s. 66). The Fall filminde yer alan mekânlar, gerçek mekânlar olmasına rağmen yönetmen Tarsem Singh, bu mekânları



filme anlatılan hikâyelerle bütünleştirmiş ve fantastik bir boyut kazandırmıştır. Filmin çekildiği mekânlar, filmde anlatılan hikâyeleri ve karakterleri tamamlayan ve kurguyu destekleyen bir öğeye dönüşmüştür. Ayrıca filmdeki mekânlar, tamamlayıcı öğe olarak kullanılmış ve yönetmen izleyiciye iletmek istediği mesajı, algılatmak istediği olayı ve duyguyu farklı mekânlar ve o mekânlarda yer alan gösterge, belirti ve sembollerle birlikte desteklemiştir. Bu sayede filmde sembolize edilmiş kurgu, izleyicinin hayal gücünü devreye sokmaktadır. Filmin çekildiği gerçek mekânların özellikleri (mekânın tarihi, mekânda yaşanan olaylar, tasarım özellikleri, sahibi vb.) ile hikâyelerdeki olay ve karakterlerin benzerliği üzerinden göstergeler ortaya çıkmıştır.

Sinemanın, farklı mekânları kurgu tekniğiyle birbirine bağlayarak zaman ve mekân bağlamında bir süreklilik kurgulayabilme ve mekânsal bir bütünlük oluşturabilme olanağı vardır. Mekânları, filmin vermek istediği alt metinlere göre işleyebilme potansiyeli, mekânsal deneyim üzerine de müdahaleler yapabildiğini doğrulamaktadır (Sözen ve Boyacıoğlu, 2020, s. 56). Bu özellik The Fall filminde hikâyelerin anlatıldığı sahnelerde kullanılmış; olaylar, insanlar ve mekânlar birbiri ile ilişkilendirilmiştir. The Fall filminde farklı ülkelerden çok farklı nitelikte mekânlara yer verilmiş olmasına rağmen anlatılan hikâyeler ile mekânsal bütünlük ve süreklilik sağlanmıştır. Filmdeki hikâyenin anlatımını güçlendirmek için mekânsal bütünlük oluşturulmaya ve algıda süreklilik yaratılmaya çalışılmıştır. Ayrıca filmde gerçek mekânların kullanımı, hikâyelerin inandırıcılığını artırmıştır. Sinemada tamamlayıcı eleman olarak kullanılan mekânın bir diğer fonksiyonu da mekânsal ipuçları vererek hikâyenin geçtiği yer hakkında fikir sahibi olunmasını ve mekân algısının güçlenmesini sağlamaktır (Beşışık, 2013, s. 53).

Filmde tüm mekânlar, arka plan yerine karakterleri ve hikâyeyi tamamlayan ve destekleyen unsur olarak kullanılmıştır. Filmde hikâyeler ön plana çıkarılırken mekânlar ön planda değildir ama mekânların görsel etkisi ön plandadır. Yönetmen Tarsem Singh, filmde kullandığı mekânlara, anlatılan hikâyeler doğrultusunda anlamlar yüklemiş ve izleyicinin bunları algılamasını ve anlamlandırmasını hedeflemiştir.

Özel anlamlar taşıyan görüntüsel gösterge, belirti ve semboller, sadece sinemada değil her alanda kullanılmakta ve özellikle günlük yaşamda kullandığımız mekânlarda sıklıkla karşılaşmaktayız. Bu bağlamda günlük yaşamda mekânları kullanarak elde edinilen deneyimler ile sinema filmlerindeki mekânları izleyerek elde edinilen deneyimleri karşılaştırmak mümkündür. Filmde yer alan gerçek mekânlar, gitme-görme fırsatı olmamış yerleri keşfetme fırsatı vererek mekânsal deneyim zenginliği sunmaktadır. Ayrıca mekânları tasarlayan ve kullanan insanlar, mekânların tarihi, dönemin ekonomik, kültürel ve toplumsal özellikleri hakkında izleyiciyi bilgilendirerek kültüre ve eğitime de katkıda bulunmaktadır.

The Fall filminde yer alan görüntüsel gösterge, belirti ve sembollerin farklı inanç sistemi ve kültürel kodlarla birbirinden farklı anlamları yorumlanabilir. Bu çalışma ile peyzaj mimarlığı açısından sinema mekânlarının incelenmesi ve göstergebilimsel analizi ile hem özgün bir çalışma ortaya koyulduğu hem de akademik yazına katkı sağlandığı düşünülmektedir. The Fall filmi başta sinema olmak üzere edebiyat, felsefe, psikoloji, müzik, sanat tarihi, coğrafya, tarih, moda tasarımı, grafik tasarım, mimarlık ve iç mimarlık gibi farklı disiplinlere özgü yönleriyle de göstergebilimsel açıdan incelemek mümkündür.

## Kaynakça

- Adiloğlu, F. (2001). Türk sineması: mekân üzerinden bir çözümleme (Tez No. 176213) [Yayımlanmış doktora tezi, İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Akdoğan, G. (1974). *Bahçe ve peyzaj sanatı tarihi*. Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları.
- Akyıldız, Ö. (2012). Mimari mekânların, sinemanın kurgusal mekânları üzerine etkileri (Tez No. 312200) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Beşışık, G. (2013). Sinema ve mimarlıkta mekân kurgusu ve kavrayışı (Tez No. 328495) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bilgili, M. (2016). Coğrafya öğretiminde mekân ve yer karmaşası üzerine bir araştırma. *Coğrafya Eğitimi Dergisi*, 2(1), 11-19.
- Bolak Hisarlıgil, B. (2008). Martin Heidegger'de 'mekân' düşüncesi: Hermeneutik-fenomenolojik bir yaklaşım. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(25), 23-34.
- Buenos Aires Botanik Bahçesi. (2021, 24 Ekim). Wikipedia içinde. [https://en.wikipedia.org/wiki/Buenos\\_Aires\\_Botanical\\_Garden](https://en.wikipedia.org/wiki/Buenos_Aires_Botanical_Garden)

- Buenos Aires Eko-Park. (2022, 5 Kasım). Wikipedia içinde.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Buenos\\_Aires\\_Eco-Park\\_\(formerly\\_Zoo\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Buenos_Aires_Eco-Park_(formerly_Zoo))
- Cankurtaran, D. (2016, 25 Kasım). Sanatta mekân olgusu. Mimari tasarım yüksek lisans programı: Mimari tasarım süreç ve etkileşimleri yüksek lisans dersi semineri, İstanbul Teknik Üniversitesi.  
<https://mimaritasarimsurecveetkilesimleri.wordpress.com/2016/11/25/sanatta-mekân-olgusu/>
- Çankaya, K. (2008). Sinemada görsel algılama (Tez No. 236042) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Dali, S. (1935). Mae West's Room. Art Institute of Chicago, Chicago, Illinois.  
<https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-d/dali-salvador/salvador-dali-surrealist-daire-olarak-kullanilabilen-mae-westin-yuzu-8223/>
- Erdoğan, Ö. (1993). Sinema ve mekân. *Ege Mimarlık*, 11, 49-53.
- Ertem, Ü. (2010). Sinema ve mimarlık etkileşiminin örnek kara filmler üzerinden incelenmesi (Tez No. 292336) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gezer, H. (2012). Mekânı kavrama sürecinde algılama bileşenleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(21), 1-10.
- Graham, H. (2006). Art deco India. *Spirit of Progress*, 7(1), 16-18.
- Güneş, A. (2013). Bir eserin mimarisini göstergebilimsel bir yaklaşımla okuma ya da mimari göstergebilim: Divriği Ulucamii ve Darüşşifası. *Erciyes İletişim Dergisi "akademia"*, 3(2), 74-86.
- Hasol, D. (1988). *Ansiklopedik mimarlık sözlüğü*. Yem Yayınları, 35.
- Hazır, R. (2020). The Fall hakkında mutlaka bilinmesi gereken 15 detay.  
<https://filmloverss.com/the-fall-hakkinda-mutlaka-bilinmesi-gereken-15-detay/>
- İlkdoğan, H. (2017). Üç oda üç zaman, okuyucu filmi göstergebilimsel analizi. *İdil Journal of Art and Language*, 6(38), 2817-2833.
- Kahveci, K. (2017). Varlık-yokluk arasında: Mekân üzerine bir değerlendirme. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 59, 101-108.
- Mackenzie, D. A. (1996). *Çin ve Japon mitolojisi*. İmge Kitabevi.
- Miles, M. (1997). *Art, space and the city*. Routledge.
- Özcan, S. (2015). İstanbul adalarının mekân kullanımı ve sürdürülebilir yönetim kapsamında değerlendirilmesi (Tez No. 388817) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Özçalık, M. (2017). Lotus çiçeğinin farklı kültürlerdeki önemi ve peyzaj tasarımında kullanımının irdelenmesi. *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, 10, 22-28.
- Özçınar, M. (2010). Sinematografik zaman ve mekânın oluşumunda felsefi arka plan (Tez No. 280173) [Yayımlanmış doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Özmkas, U. (2009). Charles Sanders Peirce'in gösterge kavramı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 32-45.
- Öztürk, B. (2012). Sinemada mekân tasarımının incelenmesi: bilim kurgu sineması örneği (Tez No. 315199) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Rapoport, A. (1977). *Human aspects of urban form: Towards a man-environment approach to urban form and design*. Pergamon Press.
- Rifat, M. (2013). *XX. yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları (1. tarihçe ve eleştirel düşünceler)*. Yapı Kredi Yayınları.
- Ryan, M. & Lenos, M. (2012). *Film çözümlemesine giriş* (E. S. Onat, Çev.). De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Serdaroğlu, F. (2016). Sinema neden sanattır? Sinemayı sanat olarak ele alan bir araştırma ne tür bir yaklaşım benimsenmelidir? *Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi*, 24(2), 113-125.

- Sevin, B. (2018). Edebiyat, sinema, mekân arasındaki geçişgenlik üzerine bir araştırma: Steampunk ve Siberpunk'ın farklı tasarım sahalarındaki izdüşümleri (Tez No. 521105) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Smith, J. D. (2009). Consistency and character in the Mahābhārata. *Bulletin of the School of Oriental and African Studies*, 72(1), 101-112.
- Singh, A. & Mishra, S. A. (2019). Study of ancient stepwells in India. *International Journal of Research in Engineering, Science and Management*, 2(10), 632-634.
- Singh, T. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2008). The Fall [Film].
- Sözen, G. ve Boyacıoğlu, E. (2020). Sinema ve mimarlığın mekânla mutlak ilişkisi: Otomatik portakal. *Mimarlık Dergisi*, 415, 54- 59.
- Şahin, H. H. (2015). Ekber Şah'ın sosyo-kültürel ve dinî reformlarının toplumsal hayata etkisi. *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, 22, 113-133.
- Şen, C. (2015). Bir dünya cenneti-Kadıköy ve edebiyatımız üzerine. *Littera Turca Journal of Turkish Language and Literature*, 1(2), 241-242.
- Uslugil, H. E. (2021). Temel tasarım dersinin sinema filmleri eşliğinde yürütülmesine yönelik bir yöntem önerisi (Tez No. 685062) [Yayımlanmış doktora tezi, Konya Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

## 360 Derece Fotoğraf Tasarımında Aksiyon Kamerası ve Post Manzara Anlayışı Üzerine Analizler

### Analysis on Post Landscape Understanding and Action Camera in 360 Degrees Photography Design

Sadık Tumay, *Fotoğraf Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi*

#### Özet

Manzara (*Landscape*) bir resim türüdür, tarihi içinde kültürü olduğu için geleneği vardır. Manzara anlayışı, tarihsel süreçlerin gerçeklerine uygun olarak farklı disiplinlerce algılanıp biçimlenmiştir. Fotoğraf gibi bilimsel bir buluşun yaratıcı estetik türlerinden biri manzara fotoğrafıdır. Fotoğrafçılar, manzaraya ilgi duymuş ve duymaktadırlar. Dolayısıyla araştırma alanı öncelikle resim ve fotoğrafta manzara türüyle ilgilidir. Günümüzde, 360 sanal tur tasarımları manzara fotoğrafları üzerinden yaratılmaktadır. Bu bağlamda manzara sanatsal bir eser olmanın yanında bir ürüne dönüşmüştür. Ürün, manzaranın geçmişinden beslenen ama aynı zamanda ayrılan nitelikleri ile bilimsel bir etkinlik alanı haline gelmiştir, araştırılması gerekmektedir. Fotoğrafik yeni sanal manzara anlayışı dijital teknolojilerle yaratılmaktadır. Günümüz fotoğrafik manzaralarında insanoğlu, bu manzaranın hem içinde hem de karşısında olabilmektedir. Aksiyon kameraları, zamanın ruhunun bir yansıması olarak, bu hızlı üretim ve tüketim ihtiyacına çözüm üretebilmektedir. Sanal manzaranın, post manzaraya dönüşümünün aşamaları bulunmaktadır. 360 sanal tur post manzaralarının tasarımı donanımsal, yazılımsal ve grafik uygulamalar belirleyici olmaktadır. Bu manzaralar, algısal, teknik, düşünsel, estetik yeni formatıyla manzaranın vizyonunu resim ve fotoğraf sanatındaki konunun çok ötesinde geliştirmiştir. Post Manzara, son teknolojik gelişmelerle vizyon derinliği bakımından sanal ve ötesinin olası sonuçlarının keşfine açık medyadır. Bu nedenlerle, araştırma, bağlamla ilgili bilimsel bilgi birikimini geliştirme amaçlı olarak gerçekleştirilmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Fotoğraf, aksiyon kamerası, 360 sanal tur, post manzara, sanal.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Fotoğraf, grafik, resim, sanal gerçeklik.

#### Abstract

The landscape is a type of painting with a tradition because its culture is formed within its history. The landscape has been perceived and shaped in different disciplines in accordance with the realities of historical processes. The landscape is one of the creative aesthetic types of a scientific invention such as photography. Photographers had an interest in landscapes in the past, and they still do. Therefore, this research field is primarily related to the genre of landscape in painting and photography. Nowadays, 360 virtual tour designs are created through landscape photos. In this context, the landscape has turned into a product besides being an artwork. This product has become an area of scientific activity, inspired by the past of the landscape, but at the same time with its dissociating qualities. It needs to be investigated. Photographic new virtual landscape understanding is created with digital technologies. Individuals can experience this landscape interactively and watch it in today's photographic landscapes. As a reflection of the spirit of the time, action cameras are able to generate solutions to this need for rapid production and consumption. In addition to this, there are stages of transformation of virtual landscape to post landscape. Hardware, software, and graphic applications are decisive in the design of 360 virtual tour post views. These landscapes, with their perceptual, technical, intellectual, and aesthetic new format, have developed the vision of the landscape far beyond its position in painting and photography. Post landscape is a media that is open to the exploration of possible consequences of virtual and beyond, thanks to the latest technological developments in terms of depth of vision. For these reasons, the research was carried out with the aim of improving the scientific knowledge of the context.

**Keywords:** Photography, action cam, 360 virtual tour, post landscape, virtual.

**Academical disciplines/fields:** Photography, graphic, paint, virtual reality.

- Sorumlu Yazar:** Sadık Tumay, Fotoğraf Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tınaztepe Yerleşkesi, Adatepe Mah. Doğu Cad. No: 209, 35390 Buca-İzmir.
- e-posta:** sadik.tumay@deu.edu.tr
- ORCID:** 0000-0002-6162-375X
- Çevrimiçi yayın tarihi:** 03.01.2023
- doi:** 10.17484/yedi.1062286

Geliş tarihi: 24.01.2022/ Kabul tarihi: 18.12.2022

## 1. Giriş

Günümüz fotoğraf teknolojisinin geliştirdiği ürünlerinden biri 360 derece fotoğraf tasarımlarıdır. Bu tasarımlar manzara fotoğrafı temellidir ve manzara geleneğinin güncellenmesiyle ortaya çıkmıştır. Profesyonel bağlamda yoğun bir üretim ve tüketim seviyesine ulaştığı gözlemlenmektedir. 360 derece fotoğraf tasarımı, fotoğrafın inovatif (yenilikçi) özelliğinin incelenebileceği yeni bir bağlam yaratmıştır. Ayrıca bu tasarımlarda teknoloji aracılığıyla manzara temsilinin yeni nesil yaratıcı estetik ifadeleri biçimlendirilmektedir. Fotoğrafın bu formatı, disiplinler arası konumuyla geleneksel manzara anlayışının değişimi ve dönüşümü üzerinde belirgin etkiler yaratmıştır. Bu alanla ilgili bilimsel bilgi açığı bulunduğu gözlemlenmiş ve araştırılmıştır.

360 derece fotoğraf tasarımı üzerinden manzara analiz edildiğinde tanımlanması gereken farklı ve yeni bileşenler görülmüştür. Araştırma sorunsalı, günümüzde manzaranın temsilinde fotoğrafın konumu, yaratıcılık olasılıkları ve kavramsallaştırma girişimleri içinde geliştirilmiştir. Manzara kavramı bu bağlam içinde değerlendirilirken etkileşim durumu itibarıyla doğa ve coğrafya, kavramlarının temsil üzerinde etkisi de göz ardı edilmemiştir. Bu genel yaklaşım, 360 derece fotoğraf tasarımı üzerinden örnek analizlerle kavramsal boyuta indirgenmiştir. Genel olarak doğa, coğrafya ve manzara kavramlarının birbiriyle olan ilişkisi bu kavramlara ilişkin teorik yaklaşımlar üzerine düşünülmesini gerektirmiştir.

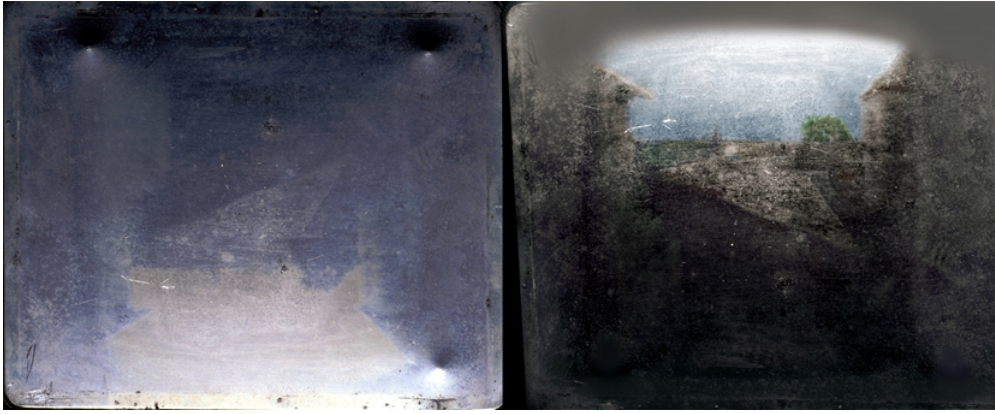
360 derece fotoğraf tasarımının yeni manzara anlayışının verileri, resimde ve fotoğrafta klasik manzara algısıyla oluşan bilgiden farklıdır. Klasik manzara, bir mekanın genel olarak estetize edilip tanımlanmasını içeren (doğa, şehir, hava) görünümüdür. 360 derece fotoğraf tasarımlarında ki vizyon post manzaradır, etkileşimli hiper metnin meydana getirdiği yeni medyadır. Bu medya içinde (360 sanal turlar), manzara geleneğinin, kültürünün birikimleri, fotoğraf makineleri, yazılımlar, farklı ara yüzlerle geliştirilen grafik uygulamalar gibi teknolojik gelişmelerin güncelliği bulunmaktadır. “Coğrafi bilgi, bir açıklama ve tasvir meselesidir; biçimi genellikle, metin ve imajlardan oluşan karma araçlardır. Hem zamanı hem de mekânı anlatmak ve aynı zamanda göstermek için tasarlanmıştır” (Daniels, et al., 2011). Yaşanılan deneyimlenebilen bu manzara türü sanal gerçeklik (*Virtual Reality, VR*) ortamına aittir. Bu manzara biçimi, böylece gerçeğin içindeki bir başka gerçeklik türevi olarak, hakikat haline gelen yaratıcı bir faaliyetin sonucudur. Manzara'nın nesnesi hep doğa olarak kalmakla beraber, bu nesnenin anlamı ve bağlamı değişmekte, keşfedildiği oranda anlaşılabilirliği belirginleşmektedir.

Post manzara farklı aşamalardan geçerek oluşmakta ve birtakım donanımlar gerektirmektedir. 360 sanal tur manzaraları farklı tekniklerle yaratılabilir, araştırmamızda özellikle aksiyon kamerası aracılığıyla elde edilen manzara fotoğrafları üzerinden analizler yapılmıştır. Bu kamera türü post manzara üretimi açısından işlevsel, hızlı, çevrimiçi özelliklere sahiptir. 360 fotoğraf tekniği ile manzara, post manzaraya dönüşürken, coğrafya bilgisini yaratıcı bir şekilde yansıtan estetik bir yeni medya ortaya çıkmıştır. “Yeni medya manzarası, insanların birbirleriyle nasıl etkileşime girdiğini, toplulukların nasıl oluştuğunu, fikirlerin nasıl paylaşıldığını geri dönülmez bir şekilde değiştirdi” (Kaul, 2012). Bu durum gelecekte gerçekliğin türevlerinde yeni nesil manzaranın taşıyıcı bir düzlem oluşturacağını da düşündürmektedir. Post manzara bu sürecin yeni görünümünden bir tanesidir ve fotoğraflarla yaratılmaktadır.

İnsanın, varoluş mücadelesinin manzarası coğrafyasının içinde oluşmaktadır. Bu mücadelenin yorumları, ifade biçimlerine yansımıştır, resmedilmiştir. Doğa, coğrafya manzara, ekseninde temsilin geleneğini oluşturan bileşenlere bakılmalıdır. “Manzara, doğa bilimlerinde bir nesne olarak, sosyal bir yapı olarak veya bir estetik nesne olarak incelenebilir” (Simensen, et al., 2018). “Manzara terimi, on altıncı yüzyılın başında, ana konusu doğal manzara olan bir resmi belirtmek için ortaya çıktı” (Olwig, 2019). Manzara, öncelikle bir resim türüdür, ama aynı zamanda coğrafyanın yorumudur. İnsanın doğayla olan etkileşiminin estetik ifadelerinden bir tanesidir. Manzara bir resim türü içinde coğrafyayı anlamlandırırken, resim sanatıyla sınırlı kalamayacak anlam ve algılar oluşturmuştur. Manzara resimlerinin farklı tarihsel dönemlerde siyasi çağrışımlarında değişiklikler gözlemlenmiştir. Örneğin; milliyetçilik algısı üzerinde etkili olabildiği gibi Burke'ye göre; John Constable “Sanayii devrimi esnasında yaptığı manzara resimleri, fabrikaları içine almaması sebebiyle sanayi karşıtı tavırların ifadesi olarak yorumlanmıştır” (Burke, 2003, s. 48). Dilbilimsel bir tartışmaya girmeden kavramsal düzeyde manzara kelimesine kısaca baktığımızda, farklı dillerde kullanımlarında (*Landscape, Landschaft, Paysage*) etimolojisinden kaynaklandığı şekliyle nüanslarının olduğu değerlendirilebilir. Bu anlamda, Olwig'in *Recovering the Substantive Nature of Landscape* metni bu nüansları kavramsal düzeyde vurgulayan önemli çalışmalardan biridir (Olwig, 1996). Benzer bir biçimde, Beate Jessel'in *Dimensionen des Landschaftsbegriffs* (Jessel, 1995) çalışmasında manzara kavramının farklı boyutlarını sanatsal, kavramsal, dilbilimsel, sosyolojik, politik düzlemlerde ele alırken, aynı zamanda konunun parçalara ayrıştırılmasının

eleştirisini yapmaktadır. Manzara kavramının, dilbilimsel farkları ve ideolojik derinliği anlamından kaynaklandığı için parantez dışı tutulamaz. Bu tartışmalar manzara teorisini beslediği gibi geliştirmektedir. “Manzara’ya coğrafyanın temel kavramlarından biri olarak sık sık başvurulur” (Hutchinson, 2016). Hutchinson’ın aynı metinde aktardığına göre; Coones (1992), Cresswell (2013), Gray (2009), Gregory (1994), Holt-Jensen (2009), Matthews & Herbert (2008), McDowell (1994), Minca (2013), Mitchell (2005), Morin (2009), Olwig (2012) ve Wylie (2007)’in yaklaşımlarının da benzer nitelikte olduklarını ifade etmektedir. Dolayısıyla ilgili yaklaşımlardan anlaşılacağı üzere manzara ve coğrafya ilişkisinin gelenekselleşmiş akademik boyutu bulunmaktadır. Manzaranın nesnesi doğadır ve doğanın bir coğrafyası vardır. Doğa denilen yerin bilimi coğrafyadır. “Coğrafya, önemli ölçüde görsel bir disiplin ve bilgi biçimidir” (Daniels, et al., 2011) “manzara, klasik coğrafyada doğal koşullar ile insan eylemi arasındaki uzun ilişkiden kaynaklanan merkezi bir kavramı ve bir özeti temsil eder” (Talento, et al., 2019). Bu nedenle, fotoğraf ve fotoğrafın yeni nesil türevlerinden 360 derece fotoğraf tasarımı, coğrafyanın pek çok özelliğini görsellikle etkili bir manzaraya, vizyona ve ürüne dönüştürmektedir.

Resimdeki manzara türünün, fotoğraf sanatı içinde manzara tür ve geleneğini kuvvetli bir biçimde etkilediğini, sonraki dönemlerde bu etkileşimin, karşılıklı olduğunu söyleyebiliriz (Guillemet, 2016; Lacina & Halas, 2015; Mitchell 2002; Stark, 2016). Manzara Fotoğrafı sınırları çok geniş bir fotoğraf türüdür. Fotoğraf keşfinin ilk örneği Nicéphore Niépce’nin, *View from the Window at Le Gras* (1826 veya 1827) (bkz. Şekil 1) aynı zamanda bir manzaraya bakmadır.



Şekil 1. *View from the Window at Le Gras*, J. N. Niépce, 1826 veya 1827.

## 2. Manzarayı Anlamak

Yukarıda 360 derece fotoğraf tasarımı bir sorunsal olarak ele alırken yeni bir manzara ortaya çıktığı ve bununla ilgili kısaca teknik, tarihsel, kültürel dilbilimsel, kavramsal tespitlerde bulunulmuştur. Bu aşamada manzaranın anlaşılmasına yönelik bir çerçeve geliştirilmiştir. Manzara bakmak temelde bir doğa gözlemidir. Gözlemin değerlendirilme aşamaları bilimsel sonuçlar üretebilir. Yanı sıra, edinilen izlenimler estetize edilip yorumlanırsa sanatsal nitelik kazanabilir. Manzarayı anlamak için, türün geleneğini değerlendirmek ve temsilcilerinin üsluplarını analiz etmek gerekmektedir. Zamanın ruhunu üzerinde taşıdığı için manzarayı anlamak sadece sanatsal kriterlerle sınırlı değildir. İnsanoğlu, bu nedenle kendi zamanın manzarasını her tarihsel dönemde, farklı biçimlerde ifade etme gereksinimi duymuş, manzaranın anlamı farklı şekilde oluşmuştur. Manzaralara bakarak, farklı disiplinler kendilerine özel yorumlar geliştirmişlerdir.

Manzarayı anlama girişimleri, kavramın yaratıcılığının potansiyelini keşfetmek adına önemlidir. Batı’da sanat tarihinin geneli değerlendirildiğinde, resim sanatında manzara türünün kendi içinde nüanslarının olduğu görülmektedir. Örneğin, manzara türündeki nüanslar açısından Veduta, Capriccio yaklaşımlarını ifade edebiliriz. Kavrama yaklaşım farklılıkları, manzaranın bir resim, fotoğraf türü olmanın ötesindeki boyutunu belirginleştirmektedir. Antrop; Lowenthal (1975) ve Cosgrove (2008) & Daniels’ten (1988) aktararak “Peyzaj, yalnızca nesnel bilimsel yöntemler kullanılarak tanımlanabilen ve analiz edilebilen karmaşık bir fenomeni ifade etmez, aynı zamanda öznel gözlem ve deneyime de atıfta bulunur ve bu nedenle algısal, estetik, sanatsal ve varoluşsal bir anlama sahiptir” (Howard, et al., 2013). Kavrama; felsefi, coğrafi, kültürel, estetik, teknik düzeyde yaklaşılması, manzaranın anlaşılmasını göstermesi açısından değerlendirilmesi gerekmektedir. Manzara; “arapça kökenli bir kelimedir. 1. bakışı, dikkati çeken her şey, 2. görünüş, 3. konusu bir doğa veya şehir parçası olan resim, gravür veya desen, tablo, 4. durum



anlamalarında tanımlanmıştır” (Türk Dil Kurumu, 2022). Doğa'nın niteliği değişse de manzara farklı coğrafyaların ve zaman dilimlerinde insanın ifadesinin nesnelere birisi olmuştur.

Manzara geleneğinin tarihsel süreci, doğa manzaralarının farklı coğrafyalardan beslenerek gelişmesiyle oluşmuştur. Lascaux mağarası (Fransa), Altamira Mağarası (İspanya), Tassili n'Ajjer (Cezayir), Magura Mağarası (Bulgaristan), Cueva de las Manos (Arjantin), Serra da Capivara (Brezilya) tarih öncesi sanatın manzarasını ve anlayışını göstermesi açısından örnek verilebilir. Gu Kaizhi, Zhan Ziqian (bkz. Şekil 2), Dong Yuan gibi ressamalar ise Çin bağlamında manzarayı anlamaya çalıştıkları gibi anlatmaya çalışmışlardır. Çin coğrafyasında, manzaranın doğası öğretileridir ve bu bağlamda Taoculuk bir Çin dinidir. “Doğayla bütünleşerek manevi ölümsüzlüğü elde etmek, Taocu dinin önemli bir parçasıdır” (National Geographic, 2019). “Yakın zamana kadar, Çin'de Taoizm ekolojik bilincin gelişmesine olası katkısını değerlendirmenin tarihsel ya da teorik ana yoluydu” (Miller, 2013). Bütün bu değerlendirmelerin bir uzantısı da Çin'de sanatsal ifade biçimindeki doğanın ele alınış şekliydi. “Başka hiçbir kültürel geleneğe doğa, sanatta Çin'dekinden daha önemli bir rol oynamamıştır” (Metropolitan Sanat Müzesi, 2004).



Şekil 2. Stroll About in Spring (游春图), Z. Ziqian, 6. yüzyıl.

Ayrıca Çin'de manzaranın Batı'dan çok önce önem verilen sanatsal bir dışavurum biçimi ve kültürü olduğunu görmekteyiz. “Manzara, Çin resminin en büyük konusudur ve Batılılar öncelikle erken dönem manzaralarındaki tam ifadeden tamamen hayrete düşmüşlerdir” (Sherman, 1962, s. 5). “Çin sanatında manzara görüntülerinin önemi bin yıldan fazla bir süredir devam ediyor ve hala çağdaş sanatçılara ilham veriyor” (Metropolitan Sanat Müzesi, 2004). “Çin manzara resmi, bir manzara resminden çok daha fazlasıdır” (Liong, 1997, s. 170). “Manzara bağımsız bir tür olarak, 16. yüzyıldaki Rönesans'a kadar Batı geleneğinde ortaya çıkmadı. Doğu geleneğinde türün izleri, Çin'de İsa'dan sonra 4. yüzyılın öncelerinde bulunabilmektedir” (Blumberg, 2016). Dolayısıyla bir dışavurum biçimi ve kavramsal düzeyde manzaranın anlaşılmasını batı ile tescillendirmek yanıltıcıdır. Bununla beraber, sanat tarihinde manzara anlayışının bir gelenek çerçevesinde biçimlenmesinde, estetiğinin felsefesinde batı kültürlerinin kavrama kaynağı farklı yaklaşımlarının etkili olduğu söylenmelidir. Bu anlamda, 16. yüzyıl ve sonrasının ressamlarının bir kısmının manzaralarına ve eserlerine verdikleri isimler Antik Yunan Mitolojisi ve İncil kökenlidir. Antik Yunan Mitolojisinde, Tanrı Pan ve Demeter, felsefesinde ise Platon ve Aristoteles'in, doğaya yaklaşımları, farkları bu öykünmenin kaynağıdır. Bu köken farklı tarihsel süreçlerde doğa anlayışını yeniden keşfetme ve manzara türünde yorum haline getirmede belirleyici olmuştur. Ayrıca Sokrates öncesi filozofların doğa anlayışlarına, manzara kavramını anlamak adına bakılmalıdır. Aristoteles'in öncelikle Metafiziği, Fiziği incelendiğinde Thales, Anaksimandros, Anaksimenes, Parmenides, Pythagoras, Empedokles, Anaksagoras, Demokritos gibi doğa filozoflarını anlamaya çalıştığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, Platon Yasalar 10. Kitabı'nda doğa, rastlantı ve sanat ilişkisini irdellemektedir (Platon, 2007, s. 387-388). Manzarayı anlama girişimlerinin sadece belli bir medeniyetin sınırlarında olmadığı yukarıda belirtilmiştir.

İslam Dünyasında ise İbni Sina, Farabi, Biruni, İbn Haldun'un isimleri bu bağlamda öncelikle ifade edilmelidir. Ayrıca manzarayı anlama ve anlatma yorumlarını, Türk kültüründe, Selçuklu ve Osmanlı minyatürlerinde, yanı sıra duvar halılarında görülmektedir.

Gelişen manzara düşüncesi ve algısına, Rönesans sonrası panteist yaklaşımları belirgin olan filozoflar da eklemelidir. Örneğin; Baruch Spinoza, Giordano Bruno, William Wordsworth, Johann Gottlieb Fichte, Hegel, Walt Whitman, Henry David Thoreau ifade edilmelidir. Ayrıca kavramın süreçte tartışılıp geliştirme noktasında Immanuel Kant, Edmund Burke, John Ruskin, Kenneth Clark, John Berger, Denis E. Cosgrove, William John Thomas Mitchell yer almaktadır. Rönesans ve sonrasında, batıda bir resim türü olarak manzaranın üslup anlamında biçimlendiği sürece girilmiştir. Dönemin ressamı genel olarak manzara türünde eserler üretmişlerse de Giovanni Bellini, P. Bruegel (*The Elder*), Rembrandt, Albrecht Altdorfer ve Wolf Huber, Frans Post, Jan van Goyen, Nicolas Poussin, Le Lorrain belli başlı bazı manzara ressamı arasında yer almaktadırlar. Süreçte; 18. yüzyılda John Constable ve William Turner, Caspar David Friedrich de manzara geleneğinin önemli temsilcileridir ve listeyi uzatmak mümkündür. Bu ressamlardan bir kısmı yaptıkları resimlerinde manzara kavramını eserlerine isim vererek tanımladıkları saptanmıştır. Örneğin, P. Bruegel'in (*The Elder*), *Landscape with the Flight into Egypt* (1563) (bkz. Şekil 3), Rembrandt'ın *Landscape with the Good Samaritan* (1638) (bkz. Şekil 4), *Nicolas Poussin'in Landscape with Saint John on Patmos* (1640) (bkz. Şekil 5) isimli eserlerinde manzara kelimesi bulunmaktadır. Ayrıca Nicolas Poussin'in, farklı eserlerinde manzara kelimesini kullanarak isimlendirmiştir. Bu gelişmeler, batı resim sanatında manzara algısının kavramsallaştırıldığına göstergesidir. Aynı zamanda gerek manzara kültürü gerekse manzara ile ilgilenen sanatçılar ve bu sanatçıların birbirleriyle olan ilişkileri, manzarayı anlama açısından değerlendirilmesi gerekmektedir. Manzara kültürünün birikimleri sonraki yüzyılda etki alanını geliştirmiştir. 17. yüzyılda, Le Lorrain (bkz. Şekil 6), *Paisaje con Apolo custodiando los baños de Admeto Y Mercurio Robándose los* (1654) eserinde manzara kavramını yine kullanılmıştır. Düşünsel boyutunun uygulamaya dönüşmesinin farkının bir sonucu olarak Claudio de Lorena "kariyerinin başlarında, mükemmel bir peyzaj sanatçısı olarak ün kazandı" (Radnóti, 2017, s. 117). Bu durum manzara ressamlarının biçim içerik bağlantısında kavramı içselleştirdiklerinin de göstergesidir.



Şekil 3. *Landscape with the Flight into Egypt*, P. Bruegel (The Elder), 1563.



Şekil 4. *Landscape with the Good Samaritan*, Rembrandt, 1638.





Şekil 5. *Landscape with Saint John on Patmos*, N. Poussin, 1640.



Şekil 6. *Landscape with Apollo Guarding the Herds of Admetus and Mercury Stealing them*, C. de Lorena, 1654.

Manzara üzerine düşünenlerden bir başka örnek, Pierre Henri de Valenciennes, *Éléments de Perspective Pratique, A L'usage Des Artistes* isimli eserini 1799 tarihinde yayınlamıştır. (Valenciennes, 1799) Bu eser doğa ve manzaraya ilişkin kuramsal bir kitaptır. Yaptığı çalışmaları çerçevesinde manzara türünün teorik ve uygulamalı niteliğini belirginleştirmiştir. “Zamanının en seçkin manzara ressamı olarak kabul edilip ona ‘Manzaranın Davut’u deniliyordu” (Conisbee, et al., 1996, s. 127). Ayrıca Valenciennes, Fransa’da Pierre Prévost’a atölyesinde hocalık yapmıştır. “On sekizinci yüzyılda manzara sanatı çok saygındı” (Kelly, 2014, s. 117). Pierre Prévost, manzara resim türü ve daha sonra diğer görsel sanatlar açısından önemli bir ifade olanağı yaratan panoramik formatı Fransa’da ilk uygulayan ressamlardanandır (Adams, 2020, s. 87).

Batı’da manzara türünün bir çerçeve olarak panoramik vizyonla biçimlenmesi, doğudan sonra yanılısamanın sınırlarını genişleten keşfedilenin keşfidir. Teknik boyutta, çerçeve olarak panorama batı resimde yeni bir uzam yaratmış, ressamlar panoramayı yaratıcılıklarının bir esprisi olarak görmüşlerdir. Resim sanatında, gerçekliğin bu temsil biçimi, panoramik manzara fotoğrafçılığını etkilemiş ve 19. yüzyıldan itibaren yoğun kullanılmaya başlanmıştır.

Manzara geleneğinin fotoğrafla buluşmasında Pierre Prévost ismi önemlidir. Çünkü, Prévost’un çırağı Louis Daguerre’dir. Daguerre, fotoğraf tarihinde son derece belirgin bir kişiliktir. Aynı zamanda yetenekli bir ressam ve panorama uzmanıdır (Frizot, 1998, s. 24). Robert Barker’ı panorama kelimesini türeten ve formatın İngiliz patentini bir medya olarak alan ressam olarak belirtilmelidir (Barker, 1796; Snell, 2014; Swidzinski, 2016). Aynı zamanda, Johann Adam Breysig’de Robert Barker ile birlikte (1766–1831), panoramanın bir diğer mucidi olarak kabul edilir (Kamcke & Hutterer, 2015, s. 8). Ressamların, manzara türünün içinde oluşturdukları kümülatif bilgi, 1839 sonrasında, fotoğrafçıların gerçekliği yorumlarlarken manzara türünü, en doğrudan şekilde kullanmalarını sağlamıştır. Panoramik fotoğraf, tekniğiyle ve estetiğiyle işlevsel bir ifade biçimi olarak güncelliğini korumuştur. Günümüzde ise, sanal manzaralarda, örneğin 360 derece fotoğraf anlayışında, panorama yaratılıp tasarlanabilir olmanın yanında, yeni doğa anlayışının sentetikleştirilmiş estetik şekli olarak, aşağıda post panorama bağlamında incelenmiştir.

Manzarayı anlamak, Cosgrove'un belirttiği gibi "dünyayı tanıma ve kendimizi anlama hedeflerine" (2008, s. 15) yönelik bir okumadır.

### 3. Manzaranın Temsilinde Fotoğraf

Manzara'nın temsili, tarihsel süreçte, farklı disiplinlerde, araçlar değişse de bir yorum konusu olmuştur. Manzara resim türü ifadeyi kavramsallaştırmada modeldir, gerçekliğin bilgisidir, o bilginin yorumudur. Dolayısıyla yaşayan bir ifade biçimi olarak sürekli başvurulmuş bir referans olduğu tarihsel kayıtlarda görülmektedir. Fotoğrafçılar, bilimsel ve teknik bir buluş olan fotoğrafın, gerçekliğin bilgisi konusundaki mimetik, yanılsamacı, pratik potansiyelini değerlendirerek Robert Barker gibi bir bakışta doğaya yönelmişlerdir.

Manzara fotoğrafında, 19. yüzyıldan günümüze teknoloji destekli gerçekliği farklı çerçeveler, türün kültürel niteliğinde vizyon yaratıcı değişikliklerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Fotoğraf makinelerinin gelişimi, manzaranın temsilinde belirleyici olan bileşenlerdendir. Bu durum, fotoğrafik manzarayı, sadece çerçeve ile tanımlanmış bir gözlem durumu olmanın ötesine taşımıştır. Fotoğraf makinelerinin toplumsallaşması, ilk defa sanatsal yaratıcılık süreçlerinin herkese ait olabileceğini göstermiştir. Bu makineler aracılığıyla, gerçekliğin eklenmiş veya taranabilir panoramik temsili manzara fotoğrafları yaratılabilmektedir. Ayrıca makinelerde ve optiklerde devam eden gelişmeler, süreçte fotoğrafik manzaranın teknik estetik sonuçlarını önemli ölçüde geliştirmiştir. "Panoramalar bir kitle iletişim fenomeni olarak en parlak dönemini 19. yüzyılın ortalarında yaşadı: başka hiçbir sanat formu veya aracı bu kadar popüler değildi ve halkın dünyayı görme biçimi üzerinde bu kadar radikal bir etkiye sahip değildi" (Woeste, 2012). Tüketim kültürünün bir karşılığı olarak, 19. yüzyılda, resim sanatında, popüler kültürel bir fenomen olan panoramik manzaralara ek olarak, fotoğrafik manzaralarda önemli ölçüde tercih edilmeye başlanmıştır. "Fotoğrafın icadı, on dokuzuncu yüzyılın en önemli kültürel, sanatsal ve sosyal olaylarından biriydi" (Galassi, 1981). Bu durumun bir yansıması olarak panoramik manzara fotoğrafçılığı, 1839 ve sonrasında fotoğrafçılık türlerinin ilklerindedir. Aynı zamanda, panoramik fotoğraf makinelerindeki teknolojik gelişmeler manzara gerçekliğinin temsilini, elde edilme sürecini ve niteliğini değiştirmişlerdir. "On dokuzuncu yüzyılın sonlarında, kameralar özel olarak panoramalar üretmek için üretildi. Bu kameralar, ya film sabit kalırken merceğin döndüğü hareketli mercek kameralardı ya da hem kamera hem de filmin döndüğü 360 derece dönebilen kameralardı" (Gilbert, 1972). Bu makinelerin kısaca tarihçesine bakıldığında:

19. yüzyıldan başlayarak, 20. yüzyılda da devam eden, endüstrileşip farklı teknik tasarımlara sahipti. 'Al Vista, No.4 Panoram Kodak, No.1 Panoram Kodak 'Hinton & Co.'s Dual' Panoramik makine, Krauss Deubresse' Panoramik makine, Queen City 'Panoramik makine', Wonder Panoramik makine, 'Cyclographe', Stewart Panoramik makine, Periphote' Panoramik Makine, Kodak Cirkut. (Ergand, 2018, s. 55-59)

Aynı araştırmasında, Ergand, "panoramik fotoğraf tekniğinin ve teknolojisinin sanal tur tasarımları açısından yaygın kullanım alanına sahip olduğu üzerinde durmaktadır" (Ergand, 2018, s. 1). İlk seri üretilen Amerikan panoramik kamera, Al Vista, 1898'de tanıtıldı. Ertesi yıl Eastman Kodak, amatör fotoğrafçılar arasında popüler olduğu kanıtlanan #4 Kodak panoramik kameraları tanıttı (The Library of Congress, 2021). Genel olarak batıda, fotoğrafın sosyo-kültürel hayatın içine girmesi, özelde fotoğraflarla manzaranın temsilinde hızlı bir şekilde doğanın gerçekliğine ulaşma şoku, dönemin sanatsal anlayışı üzerindeki etkisi, entelektüelleri karşı karşıya getirmiştir. Dolayısıyla fotoğrafın bu anlamda sorgulanması, yeni temsil biçiminin düşünsel yanı ile ilgili yaklaşımları ortaya çıkartmıştır. C. Baudlaire "fotoğrafın bir sanat olamayacağı iddiasındadır" (Galassi, 1981, s. 28). Ressam Delaroche "Bugünden itibaren resim öldü": Paul Delaroche'un Daguerre'nin icadının ezici kanıtı karşısında bu cümleyi telaffuz ettiği söyleneli neredeyse bir buçuk yüzyıl oldu" (Crimp, 1981, s. 75). Fotoğraf, gerçekle yüzleşme arayışının karşılığını yaratabildiği için, bu mimetik potansiyelin sanatın dışında kalma durumunu tartışmak bugünden güne bakıldığında yerinde olmayacaktır. Fotoğrafın gerçekliğe müdahalesi, sadece fotoğrafla sınırlı kalamayacak sonuçları ortaya çıkarmıştır.

Fotoğraf, diğer görsel sanatları da derinden etkilemiştir. Artık fotoğrafın görsel durumunun sahip olduğu estetik karakter kabul edilmiştir, fotoğraf kopyalamada ve diğer medyalarda sanatsal ifadelerde popüler daha erken bir role sahip oldu ve bu nedenle kentleşmiş toplumlarda çok sayıda insanın zevkleri üzerinde hesaplanamaz bir etkiye sahipti. (Rosenblum,1997, s. 9)

Fotoğrafın bilimsel ve teknik özelliklerinin yanında, popülerleşen sanatsal niteliği toplumsal algıda kabul görmüştür. Bu dönemle birlikte, fotoğraf herkese ait bir medya olduğunu göstermeye başlamıştır. Modern zamanlar değerlendirilirken, yukarıdaki nitelikler dolayısıyla fotoğrafın gerçekliği estetize eden, herkesin ilk medyası olduğu atlanmamalıdır.

Manzaranın temsilinde, fotoğrafın üslupsal ve disiplinler arası arayışları değerlendirilmesi gereken bir diğer bileşendir. 19. yüzyılın sonlarında, manzara fotoğraflarında, resimsel (*pictorealist*) teknikle, resme öykünmeler üslupsal gereksinimin farkındalığının sonucudur. Örneğin; Peter Henry Emerson, Frederick H. Evans, Robert Demachy, Heinrich Kühn, Edward Steichen, Alfred Stieglitz bu anlamda ilk akla gelen isimlerdir. Bu arada, izlenimci (*empresyonist*) resmin fotoğraftan etkilenecek geliştirmeye çalıştığı teknik estetik vizyonlar disiplinler arası görsel geçişkenliğin başlaması, sürdürülmesi açısından ayrıca incelenmelidir. Bu gelişme gerçeklik olasılıklarının algısal düşünsel yeni gelişim evresi olarak değerlendirilmelidir. “Le Gray, Cuvelier, Nadar ve Disderi gibi fotoğrafçıların çalışmalarında kameranın yapay gözü, Manet, Degas ve genç izlenimcileri dünyaya yeni bir bakış açısı geliştirmeye teşvik etti” (Alarcó, 2019). Bu süreçte, fotoğrafik manzaranın gerçekliğinin temsilinde sadece kır manzaraları yoktur. Çerçeve; kente, denizle, havayla ilgili olabilmektedir. Süreçteki gelişmeleri kısaca hatırladığımızda, Louis Daguerre’in Diaroma’larındaki panoramaları, onun yaratıcı ve yenilikçi kimliğinin manzaraya bakışını biçimlendirmiştir. Louis Daguerre’in, Temple Bulvarı fotoğrafı (1838) kent manzarasına sürpriz bir şekilde insanın girmesi, manzaranın temsilinde yeni gözlemler ve teknik arayışlara yönelik algıların gelişmesini beraberinde getirmiştir. Nadar’ın sıcak hava balonuyla, Paris’i havadan çektiği fotoğrafları, manzaraya havadan bakma anlamında ilk olmanın ötesinde, farklı bakış açısı önerisidir. “Manzara veya fotoğrafını görmek yalnızca bu türün mantıksal bir uzantısı olduğu için değil, aynı zamanda topografyanın, tarihi anıtların ve egzotik arazinin sözde daha sadık temsili olması nedeniyle de memnuniyetle karşılandı” (Rosenblum, 1997, s. 95). Klasik manzara ve onun özel bir türü olan panoramik manzara fotoğraflarıyla, farklı coğrafyalarda çok sayıda fotoğrafçının literatürde isimleri bulunmaktadır. Bu fotoğrafçıların hepsini bağlamımız içinde değerlendirmenin anlamlı olmayacağından bazı öncü isimlerin belirtilmesi yerinde olacaktır. Örneğin, 19. yüzyılda Avrupa’da; Daguerre, Friedrich von Marten, Bisson Kardeşler, Adolphe Braun, Samuel Bourne, Amerika’da Timothy O’Sullivan, William Henry Jackson, Carleton Watkins, George N. Barnard, Martin Behrmanx önemli isimlerdir.

Osmanlı da’ da 19. yüzyılda fotoğrafik kent manzaraları çekilmiştir. Abdullah Biraderler, Sebah Joaillier, panoramik manzaraları olan bu dönem fotoğrafçılarındandır. Batı’da olduğu gibi Cityscape (kent manzara) fotoğrafları, 19. yüzyıldan başlayarak günümüze kadar sanatsal, duygusal yansımanın yanında, modernist anlayışın temsil biçimi olarak kullanılmıştır.

Henri Le Secq, Alphonse J. Liebert, Giuseppe de Nittis, Charles Marville özellikle Paris merkezli kent manzara fotoğrafları çekmişlerdir. Fotoğrafta manzaranın temsilini farklı gözle görüp yorumlama açısından sonraki dönemde Eugene Atget’yi ayrıca değerlendirmek gerekmektedir. Atget’in, Paris sokak manzaralarının temsilinde, avangard sürrealist düşünsel arayışın keşifleri bulunmaktadır. Geleneksel manzara fotoğrafları, dünyanın doğası, kültürel birikimleri ve kaynaklarının keşfedilmesi anlamında egemen ideolojilerin emperyalist bakışları için ele geçirme stratejilerinin belgesi olarak değerlendirilmiştir. Fransız Maxime Du Camp, Felix Sartiaux, Auguste Salzmann, İngiliz Francis Frith, James Robertson ortağı Felice Beato isimlerini bu bağlamın örnekleridir. Burada sorulması gereken soru, bu fotoğrafçıların kuvvetli doğa tutkusunda, öncelikle orta doğuya çok ağır fotoğraf donanımıyla gidip, fotoğraf çekmelerinin kökeninde, sadece maceraperest ruh halimi belirleyici olmuştur? İfade edilmesi gereken fotoğraf ve fotoğrafçıların oryantalist zihniyete iştiraklerinin belirgin olduğudur. Bu noktada, Ali Behdad’ın *Camera Orientalis: Reflections on Photography of the Middle East* (2016) ve Behdad’ın L. Gartlan ile birlikte yayınladıkları *Photography’s Orientalism: New Essays on Colonial Representation* (2013) isimli kitapları farklı disiplinler açısından da incelenmesi gereken metinlerdir. Ayrıca Behdad, *The Orientalist Photograph: An Object of Comparison* isimli makalesinde fotoğrafla ilgili olarak Daguerre’nin icadının Temsilciler Meclisi’ne sunulduğu toplantıda, Arago:

Mısır seferi sırasında bu kadar kesin ve hızlı bir yeniden üretim aracından elde edilebilecek olağanüstü avantajlar hakkında yorum yapması anlamlıdır. Daha sonra Fransız hükümetine, Institut d’Égypte gibi Ortadoğu hakkında çeşitli bilgi toplama kurumlarına, Oryantalizm projesini ilerletmek için yeni teknolojiyi derhal sağlamasını tavsiye etti. (Behdad, 2017, s. 272)

Fotoğrafik tekniğin her anlamda gelişmesi, fotoğrafta manzara temsilinin yorumlama yeteneklerini daha da geliştirmiştir. Başlangıçta, Fred Archer ve sonrasında Ansel Adams’ın Zone Sistemini bu anlamda

değerlendirilmesi gerekir. Fotoğrafik manzaranın temsili, 20. yüzyıl ve özellikle sonuna doğru, dönüştürülmüş peyzaj, keşif, ekoloji bilinci, çevre, kültürünün yeniden anlamlandırılması gibi eleştirel sorgulayıcı niteliklerde gelişim göstermeye başlamış ve bu günümüz de manzara fotoğrafında geleneği zenginleştirici bir nüans olmuştur. “Manzarayı seviyoruz çünkü doğayı seviyoruz ve manzara da onun portresi” (Paulhan, 1913, s. 5). Yukarıda fotoğrafik manzaranın temsilinde yer almış isimlerin yanında gerek sanatsal gerekse de kavramsal olarak Minor White, Edward Weston, Eliot Porter, Frederick Sommer, Stephen Shore, Robert Adams, Colin Prior, Michael Kenna, Takeshi Mizukoshi, Hiroshi Sugimoto, Andreas Gursky, Hilla Becher, Thomas Struth, Wim Wenders, Andreas Bernhard Lyonel Feininger ve diğerleri ile temsil devam etmektedir. Bu arada, Türkiyede de manzara fotoğrafına eğilimi olan ve geleneğini oluşturan; Abdullah Biraderler, Pascal Sebah, Vasiliki Kargopulo, Phebus, Othmar Pferschy, Şinasi Barutçu, Semiha Es, Ara Güler, Ozan Sağdıç, Sabit Kalfagil, Sami Güner, Fikret Otyam, Şemsi Güner, Halim Kulaksız, İbrahim Zaman, Sıtkı Fırat, Kamil Fırat, Reha Akçakaya, Murat Germen farklı dönemlerin fotoğrafçı temsilcileridir. Bu fotoğrafçılar, fotoğrafik manzaralarıyla gerçekliğin temsilinin farklı niteliklerini yakalamışlardır. Genel anlamda manzaranın temsilini yaratmanın kökeninde “Manzara nesnelere değil fikirleri temsil eder” (Armitage, 1981, s. 51) düşüncesi temsilin sürekliliğini ve sürdürülebilirliğini sağlamaktadır.

#### 4. 360 Derece Sanal Tur ve Post Manzara

Günümüz fotoğrafında, manzara türünde üretim yapan fotoğrafçılar, birikimlerine, teknolojinin bağlamla ilgili yeni önerilerini dahil etmektedirler. 360 derece sanal tur manzara fotoğrafları kökenli yeni bir ürün ve medyadır. Sanal turların içinde manzara fotoğrafları, dijital işlemlerle klasik yapısının ötesinde zenginleştirilerek post manzaraya dönüştürülebilmektedir. Post manzara, 360 derece fotoğraf tasarımı bağlamında, panoramik fotoğrafçılıkla teknik ve estetik anlamda ilişkilidir. 360 derece fotoğraf tasarımı, panoramik fotoğrafın dijital dönüşümünün bir ürünüdür. J.Berger’in, “Bir manzara gördüğümüzde kendimizi onun içine yerleştiririz” (Berger, 1986, s. 11) yaklaşımı yeni bir manzara türü olan 360 derece sanal turlarda, izleyicinin manzaranın içinde kalmasını sağlayacak şekilde bir deneyime dönüştürmüştür. Post manzara, gerçekliğinin yeni önerisi, görünüş, yaşanış, algılanış ve düşünme biçimlerini etkileşimli (*interactive*) olarak biçimlendirmektedir. Kavram, bu arada çağdaş bağlamlar üzerinde de Kim Abeles, Sandow Birk, Albert Ryder, Ralph Blakelock, Asher B. Durand Elizabeth Bryant, Diana Thater gibi sanatçılar örneklerinde olduğu üzere estetize edilerek tanımlanmaya da çalışılmaktadır.

Günümüzde, bir sanal gerçeklik türü olarak 360 derece sanal turlar, post manzara kavramının içeriğine derinlik kazandıran, yaratmaya elverişli uygulamalardan biridir. Çünkü 360 derece fotoğraf, algısal, teknik, düşünsel, estetik yeni formatıyla manzaranın vizyonunu resim ve fotoğraf sanatındaki konumunun çok ötesinde geliştirmiştir. Bu bağlamda, post fotoğrafik manzara, gerçeklik matrisini deneyimlenebilir bir temsile (*representation*) dönüştürmektedir.

360 derece fotoğraf tasarımı ve sanatsal boyutu farklı aşamalardan geçerek oluşmaktadır. Öncelikle, bu tasarımlarda görsel bir anlatı yapısı tasarlanmaktadır. Gerçeğin dramatisasyonu bu yeni teknolojiyle mimetik bir şekilde canlandırılabilir. Fotoğrafik zaman, 360 derece fotoğraf tasarımının formatı içinde uzamıştır ve her yöne hareketlidir. Çerçeve, aracın (*medium*) ekranıyla sınırlıyken, çerçevenin içinde izleyici kendi manzarasını seçecek şekilde, manzara içinde manzara tercihlerinde bulunabilmektedir. Manzaradaki bu hareketliliğin yanında, fotoğraflama sürecinde, manzaranın içinde yer alan nesnelere hareketliliği tasarıma estetik açıdan olumsuz hareket izlenimleri olarak kaydedilmektedir. İzleyici, görüntünün akışkanlığı içinde görsel hayallerini manzarayla bütünleştirici bir performansın içindedir. 360 derece fotoğraf tasarımında, manzara geleneğinin, geçmişinden farklı olan bu yenilikler, klasik panoramik manzara ile açıklanamayacak bir vizyon derinliğidir. Ayrıca post manzara, 360 derece sanal tur ile konum, yer, bölge, hareket, beşerî ve fiziki ortam gibi bileşenleri tasarımında bütünleştirip, etkileşimli hale getirmektedir. Bunlar aynı zamanda modern coğrafyanın bileşenleri olduklarından klasik manzaranın ötesini gerçekliğe dönüştürmekte, deneyimlenmesine olanak sağlayabilmektedir. Bu ise teknik tasarım yanında, içeriğin de bütünle ilgili olma durumunu ortaya çıkarmaktadır. Yani sanal turun içinde her bir parça bütüne bağlı olmalıdır. Dolayısıyla 360 derece sanal turlarda post manzara, bilimsel teknolojik niteliği olan, biçimlendirilebildiği oranda sanatsal nitelikli tasarımlardır. Yanı sıra, 360 derece fotoğraf tasarımlarıyla post manzara, sanal bir topografya ortaya çıkarmakta, farklı disiplinlerde kullanılacak bir temsil yaratılmış olmaktadır.

Sanal gerçekliğin farklı uygulama alanları, aynı zamanda post manzaranın görünüşleri olabilmektedir. Sanal gerçeklik, kullanım alanının çeşitliliğine bağlı olarak tanımını zenginleştirmektedir. Bu anlamda, “Sanal gerçeklik (VR), var olmayan üç boyutlu uzaylarda seyahat etmemizi sağlar” (Manovich, 1995).

“Geleceğin teknolojisi olarak halkın hayal gücünü tetikleyen, üç boyutlu, çok algılı, sürükleyici ve etkileşimli bir dijital ortam olarak tanımlanabilir. İşimize, eğitimimize ve boş zamanlarımıza hükmeder” (Roussou, 2004). “Yapay duyuşal uyarı kullanarak bir organizmada hedeflenen davranışı teşvik etmek” (La Valle, 2019, s. 2) ve bir post manzara üreticisi olarak Refik Anadol bağlamı, *The Active Apparatus and Liminal Landscapes* projesi dolayısıyla, gerçek ile sanalı karşılaştırarak değerlendirirken “Gerçek/kurgusal ve fiziksel/sanal iki alan arasındaki sınırlar arasındaki bulanıklık ve karşılıklı bağlantı, projeksiyon teknolojisi tarafından yaratılan simülakr alan ile izleyicinin durduğu fiziksel alan arasındaki eşiği ifade eder” (Anadol, 2013) şeklinde yaklaşımlarda bulunulmuştur.

360 derece fotoğrafın post manzaraları, sanal turun haritasını oluşturacak fotoğraflar ve bu fotoğrafların uygun çekim teknikleriyle elde edilmiş olması kurgusu çerçevesinde şekillendirilir. Değişik fotoğraf makinelerinden bu bağlamda kullanılmak üzere gereksinimin niteliğine göre, farklı kalitelere fotoğraf elde etmek mümkündür. Araştırmamız, 360 derece fotoğraf tasarımıyla post manzara yaratılmasında aksiyon kamerası (bkz. Şekil 7) üzerinden gerçekleştirilmiştir. Böyle bir tercihte bulunulmasında, aksiyon kamera teknolojisinin doğal bağlamının ve mekânının manzara olmasının yanında, kameranın yeteneklerinin manzaraya getirebileceği önerilerinin analiz edilmesi planlanmıştır. “GoPro kamera, kayak ve sörf gibi çok önemli yeteneklere birinci şahıs görüşüne olanak sağlamasıyla yaygın olarak bilinir hale geldi. Son zamanlarda, bu tür kameralar sosyal bilim araştırmalarında uygulanmaya başlandı” (Polkinghorne, 2018). Aksiyon kamerasının panoramik manzaraya elverişli hızlı üretimi, niceliksel işlevselliği, elde edilen verinin (fotoğrafın) niteliksel durumu post manzara bağlamında değerlendirilmiştir. Fotoğrafik verinin, post manzara için uygun donanımsal, yazılımsal, işlevsel entegrasyonu ve prodüksiyon maliyetini minimize etmedeki potansiyelleri inceleme açısından belirleyici olmuştur.

Grafiksel açıdan, 360 derece sanal tur tasarım katmanlarıyla, post manzaranın etkileşimli hareketliliğine getirilebilecek çözümlerdeki elverişliliği de diğer belirleyici etkenlerdir. Araştırma sırasında incelenen bir başka husus, aksiyon kamerasında kullanılan üçayaktır (*tripod*). 360 derece fotoğraf tasarımıyla, post manzara yaratılmasında fotoğraf çekmek için kullanılan üçayak ve yüksekliğinin önemli bir araştırma verisi olduğu görülmüştür. Fotoğraf çekim aşamasında yaşanan sorunlar değerlendirilerek, S. Sayar tarafından aksiyon kamerasının bu tür kullanımının tanımı içinde olmayan bir üçayak imal edilmesi gerekmiştir. Bu üçayakla fotoğraf çekimleri gerçekleştirilirken, 175 cm yükseklik seviyesi sabitlenmiştir. Tripodun daha da yükseltilebilmesi mümkündür. Ancak, yükseklik seviyesinin artırılması özellikle rüzgârlı havalarda fotoğrafik performansı olumsuz etkilemekte, netsizlik gibi bir riskle kaliteyi düşürmektedir. Ayrıca uygulama sonuçlarında, 360 derece görüş alanı içinde yer alan üçayağın merkezinde, ayak kısımları görülmektedir. Tasarım aşamasında, yazılım aracılığıyla gerçekleştirilen müdahaleyle, fotoğrafta büyük kayıplar olmadan, 360 derece görüşün fotoğrafik görüntüsünün bütünleştirilmesine elverişli sonuçlar elde edilmiştir. Tripodun yükseklik değişkeni, ayrıca farklı çalışmalarda değerlendirilmesi gereken bir kriterdir. Diğer tekniklerle panoramik fotoğraflar çekilirken kullanılan özel tripod kafasının kullanılmamış olması pratikliği arttırmış, maliyeti düşüren bir etken olmuştur.

Aksiyon kamerasına bakıldığında ise önlü arkalı iki lens bulunmaktadır (bkz. Şekil 7). Bu lenslerin görüş açısı toplamı 360 derecedir. İki ayrı lensten gelen kayıtlar, iki ayrı hafıza kartına yüklenmektedir. Fotoğraf makinesi manuel olarak kullanılabildiği gibi akıllı telefonlarla ilgili uygulama indirilip, bu uygulama aracılığıyla da yönetilebilmektedir. Bu noktada kritik olan sinyal senkronunun sağlanması dolayısıyla bluetooth desteğinin sağlanmasıdır. Kameranın, fotoğraf menüsünde farklı çekim seçenekleri bulunmaktadır. Araştırmamızda, tek çekim modunu kullanıp, mobil telefonla makine kontrol edilmiştir. Kamerayla mobil telefon üzerinden gerçekleştirilen bağlantı (senkron) belli bir uzaklıktan (testlerimizde yaklaşık dış mekân 8-12 m) başarılı fotoğraf çekme imkanı sağlamıştır. Wi-Fi (*Wireless Fidelity*) seçeneği, sistemi internet üzerinden birbirinden bağımsız medyaya bağlayabilmektedir. Çekilen fotoğrafik görüntüler küresel formattadır ve bu görüş biçiminin fotoğrafik sanatsal etkileri bulunmaktadır. Fotoğraflar, (bkz. Şekil 7 ve Şekil 8) görüldüğü üzere odak uzaklığının kısalmasına paralel, geniş açının ve gerçeğin sınırlarının zorlandığı sonuçlardır. Bu ham görüntüler de belirgin biçimsel çarpılmalar (*Distortion*) ortaya çıkmakla birlikte, estetik bir fotoğrafik görünüşdür. Post manzaralar yaratılırken küresel çerçeve yenilikçi (*innovative*) teknolojik gelişmelerle dönüştürülerek panoramik gelenek güncellenmiştir. Aşağıda (bkz. Şekil 7 ve Şekil 8) görüleceği üzere kamerada bulunan geniş açı gerçekliği bozmaktadır (*deformation*). Bu lensler dönüştürülmüş gerçeklik için fantastik estetik bir algı yaratmaktadır. Görüş alanının genişliği, perspektif bozulmasının şiddetini arttırmaktadır. Lens kökenli bu çarpılmanın ayrıca nesneye yaklaştıkça belirginliği artmaktadır. Fotoğrafik görüntüde, gerçeklikte düz

olan biçimler kenarlarda ovalleşmiştir. Ayrıca fotoğraf kültürünün geleneğinde bu şekilde çerçevelerinin bulunduğunu belirtmeliyiz. Fotoğrafik manzara bağlamında, resimsel estetiği arttırmak için oval çerçeveyi tarihsel süreçte L.J.M.Daguerre, Charles Nègre, John Plumbe, William Henry Jackson kullanmışlardır.



Şekil 7. GoPro Fusion (solda), GPFR-ön (ortada), GPBK- arka (sağda), (S. Tumay kişisel arşivi, 2021).

Aksiyon kamerasının, özellikle gün ışığı fotoğrafik manzara çekimlerinde performansı başarılıdır. 360 derece fotoğraf tasarımıyla post manzara yaratılmasında kullanılacak fotoğraflarda, fotoğraf çekim zamanının, tasarımın sanatsal boyutuna etki eden sonuçları olmuştur. Güneş ışığının dik olduğu zaman diliminde gölgelerin kısa olması, 360 derece fotoğraf tasarımıyla post manzara açısından tercih edilen bir sonuçtur. Güneş ışığının eğik olduğu sabah ve akşamüstü saatlerinde gerçekleştirilen fotoğraf çekimlerinde (bkz. Şekil 7) görüleceği üzere gölgelerin uzaması, post manzara estetiği açısından olumsuzluklar ortaya çıkarmıştır. Bu arada, 360 derece fotoğraf tasarımıyla post manzaralarda güneşin dik olduğu saatlerde fotoğraf çekimi yapılması sanatsal nitelik açısından geleneksel fotoğrafik manzara tecrübesinden farklılaşan bir sonuçtur. Ayrıca 360 derece fotoğraf tasarımıyla, güneşin konumunun kamerayla 90 derecelik bir açı civarında bulunması, güneş kaynaklı ışık patlamalarının daha tolere edilebilir bir seviyede kalmasını sağlamaktadır. Burada ışığın dik gelmesinin bir başka avantajı yaklaşık standart bir pozlama değeriyle çalışma kolaylığıdır. Araştırmada güneşin, bu anlamda post manzara üzerindeki olumsuz etkisi kısmen kırılmıştır.

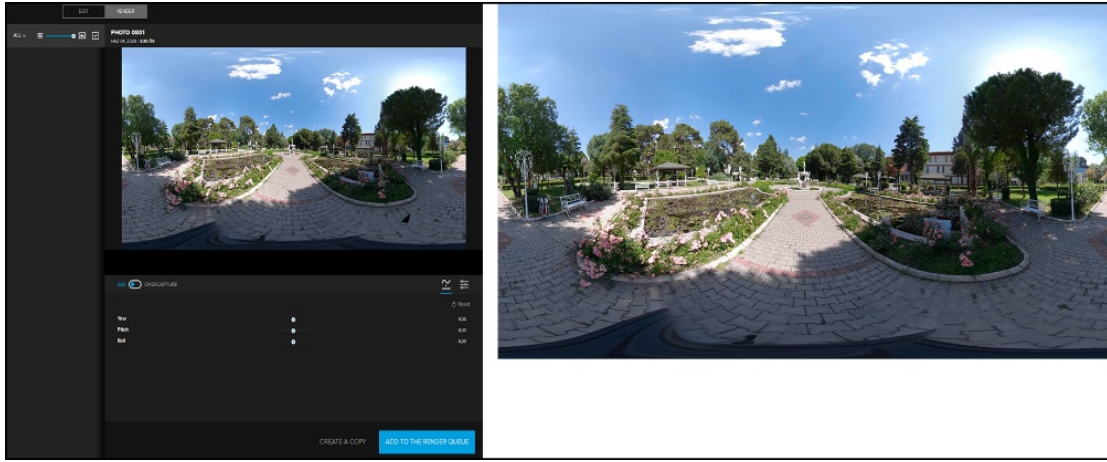
Bununla birlikte, aynı kameranın iç mekân çekimlerinde, ışığın yetersiz olduğu mekânlarda, fotoğrafların görüntü kalitesi olumsuzdur ve çözülmesi gereken problemler saptanmıştır. İç mekân fotoğraflarında kumlanma (*Luminance Noise*) kaydedilmiştir, diğer bir anlatımla dijital tanecikler (bkz. Şekil 8) görüldüğü üzere ortaya çıkmıştır. Fotoğrafların içindeki küçük çerçevelerde bu durum belirgin olarak görülmektedir. Bu tanecikleri, geleneksel fotoğrafçılıkta grene benzetebiliriz. Geleneksel fotoğrafik estetikte gren, bağlama göre etkili teknik estetik bir bileşenken, post manzarada yukarıda ifade ettiğimiz nedenden dolayı görüntünün kumlanması sorundur. Ayrıca bu durum, 360 derece fotoğrafik tur tasarımıyla, dış mekândan iç mekâna geçiş kurgularında da post fotoğrafik manzara kalitesinde fark edilebilir olumsuzluklar yaratmıştır.



Şekil 8. Aksiyon kamerası, iç mekân, kumlanma (S. Tumay kişisel arşivi, 2021).



Post manzara için kullanılacak fotoğraflarda görüntü keskinliği tercih edilen ve estetiği etkileyen bir diğer faktördür. Post manzara yaratıcı sürecinde ikinci aşama, gelen küresel fotoğrafların birleştirilmesidir. Birleştirme aşaması aynı zamanda yapım sonrası (*Post production*) denilen tasarım aşamalarının da başlangıcını oluşturur. Fotoğraflar, desteklenen bir uygulamaya taşınıp, birleştirme (*Stitch*) işlemi yapılmıştır. Aşağıda, (bkz. Şekil 9), kameranın kendi uygulaması indirilip kullanılmış, yukarıda (bkz. Şekil 7) yer alan küresel görüntülerin birleştirilmesi yapılarak tek bir post panoramik manzara elde edilmiştir (bkz. Şekil 9). Uygulamanın imkanları çerçevesinde post panoramik görüntünün üzerinde odaklanacak merkez tercihleri doğrultusunda düzenlemelere gidilmiştir. Düzenlemelerle post manzara üzerinde olumlu veya olumsuz sanatsal etkiler elde etmek mümkündür. Bu etkiler, kullanılan uygulamada perspektif ve biçim çarpımları gibi sonuçları ortaya çıkarmaktadır. 360 derece fotoğraf tasarımında, sanal turun haritasına bağlı olarak post manzaraların sayısı bu uygulama aşamasından geçilerek arttırılabilmektedir.



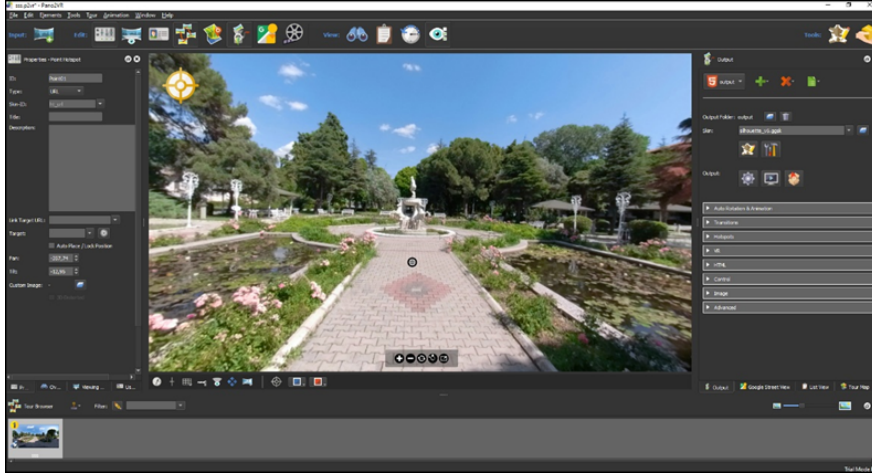
Şekil 9. Görüntülerinin birleştirilmesi (S. Tumay kişisel arşivi, 2021).

Düzenlenmiş (*edited*) post panoramik manzara fotoğrafı, küresel formattan panoramik formata dönüşmüştür. Post panoramanın ortaya çıkan ham görüntüsü, geleneksel yöntemlerle elde edilen fotoğrafik manzaralarla karşılaştırıldığında, sanatsal niteliğinde çarpımlar, bozulmalar olduğu görülmektedir. Ayrıca tripod kusuru belirgindir. Post panorama manzara tasarımı, bu aşamada yeni medya olanaklarıyla zenginleştirilmeye başlanmıştır. Fotoğraflar Pano2VR yazılımı ile birleştirilip düzenlenmiştir. Bu yazılımın seçilmesinin sebebi hedeflenen uygulama sonuçlarına cevap verebilecek pratikliğidir. 360 derece fotoğrafik tur tasarımlarında farklı tip yazılımlar kullanılabilir. Tasarımlanan sanal tur, çekilen görüntülerin kurgulanarak (*fiction*) birbirine bağlanması ile elde edilmiştir. Dolayısıyla fotoğrafik görüntü yazılım destekli bu müdahaleler sonucu ortaya çıkan çok katmanlı yapı, geçmişin manzara anlayışından farklı, anlık olmanın ötesinde, işlevsellikle ilişkilendirilen bir düşüncenin sonucudur. Fotoğrafik görüntü estetiğini düzeltmeye yönelik olarak, teknik düzeyde yazılımın yama özelliği kullanılarak tripod kusurları giderilmiştir. Post manzaranın içindeki görüş alanı 360 derece olmakla beraber, yazılım üzerinden tercihlere göre görüş alanının sınırlandırılması mümkündür. Ham görüntüde yer alan çarpımlar ve bozulmalar yazılımın olanakları çerçevesinde dönüştürülebilmekte, hareket kazandırılmakta, interaktif erişim de dahil olmak üzere gerçekliği deneyimlenebilir hale getirebilmektedir.

Ayrıca birtakım farklı medya ve ses ara yüzleri, haritalar tasarlanıp post manzara kurgusunun içinde yer alabilmektedir. Post manzarada tercihler doğrultusunda çeşitli yönlerde gezebilme, yaklaşım uzaklaşabilme, birtakım bilgilendirmelerle etkileşim içinde olma şeklinde çoğaltılabilecek etkinlikler yapılabilmektedir. Bu ve benzeri eklenti olanaklarına açık olan post manzara çıktısı bir hipermetin haline gelmiştir. Post manzara tasarımının yapısına baktığımızda, sadece ifade değil, işlevselliğin bütün içindeki biçimlendirilişi estetik algının oluşumunda belirleyicidir.

Post prodüksiyon sonucunda elde edilen 360 derece fotoğrafik sanal tur tasarımı bu yönüyle farklı amaçlar çerçevesinde değerlendirilebilir. Eklektik sanatsal boyutu olan bu yapının kökenlerinin, avangard sanat hareketlerinde bulunmaktadır. Fotomontajlar ve kolajlar, post panoramik eklektik anlayışın kültürel kökenini oluşturan tekniklerdir. Dadada, eklektizm belli bir çerçevede özgürleştirici olasılıkların estetik iddiasıdır. Bauhaus'ta, L. M. Nagy çalışmalarında çok katmanlılığın estetik analizlerini yapmıştır.

Baudrillard, “yeniçağın ortak yüzeyliliğe (*interface*) dayandığını belirtip, sürekli bir yüzey değişiminden oluştuğunu belirtir” (Sarup, 2004). Konuyla ilgili bu kültürel derinlik post manzarada, gelenekten farklı olarak multi medya içerikli yapısıyla, dijitalleşmiş montaj ve kolajları etkileşimli hale getirerek gelişmiştir. Post manzara farklı bağlamlarda sunuculardan (*server*) verilen linklerle kullanıma açık hale getirilmiştir. Çevrimiçi (*online*) kullanımı yakın geleceğin en güncel alışkanlıklarından biri haline gelecek gibi görünmektedir. Taşınabilir belleklerde kişisel kullanıma açılabilir. Bu arada sanal tur kurgusunun gerçekleştirildiği hazır programların yanında, sanal turlar açısından yazılım geliştirme AR-GE arayışlarının farklı yaratıcılık olanakları ortaya çıkarabileceği öngörülmüştür. Post manzara, Thompson’ın incelediği şekliyle, “sanal gerçeklik panoramaları, hikâye anlatımında yeni bir görsel dil arayışını ilerletebilir” (Thompson, 2015).



Şekil 10. 360 derece post panorama tasarımı (S. Tumay kişisel arşivi, 2021).

## 5. Sonuç

*360 Derece Fotoğraf Tasarımında Aksiyon Kamerası ve Post Manzara Anlayışı Üzerine Analizler* isimli makale, fotoğrafta manzara anlayışının, dijital teknolojilerle olan dönüşümünün gözlemlenmesi, analiz edilmesi ve kavramsallaştırma aşamalarının değerlendirilmesi yaklaşımıyla araştırılmıştır. Araştırma sonucunda yeni bir manzara tipinin ortaya çıktığı görülmüştür. Bu yeni manzara anlayışı farklı disiplinlerden beslenmektedir. Araştırma, Giriş, Manzarayı Anlamak, Manzaranın Temsilinde Fotoğraf, 360 Derece Sanal Tur ve Post Manzara alt başlıklarında irdelenmiştir. Yeni manzara post manzaradır ve sanaldır, farklı sanal gerçeklik araçlarıyla yaratılıp yaşanabilmektedir.

Manzara kültüründe oluşan birikimlerin, 360 derece sanal tur tasarımları ile yeni bir doğa, coğrafya, gerçeklik yaratılabildiği, deneyimlenebildiği ve etkileşime açık olabileceği görülmüştür. Tasarımlar, post manzara fotoğraflarının her aşamada ve özellikle dijital imkânlarla zenginleştirilmesi sonucu geliştirilmektedir. 360 derece sanal tur tasarımlarında, post manzara ürününün çıkması için fotoğraf çekimlerinde özel bir tripod gerektiği görülmüş, bu üretilmiştir. Fotoğraf çekimlerinde dış mekân fotoğraflarının teknik sonuçları başarılıdır. Bununla birlikte iç mekân fotoğraf çekimleri aynı makineyle istenilen kalitede olmadığı görülmüştür. İç ortam fotoğraf çekimlerinde makinenin yeteneklerinin geliştirilmelidir. Ayrıca iç mekân fotoğraf çekimlerinde yapay aydınlatma olanaklarının kullanılması sorunun çözümüne yardımcı olacaktır, bununla birlikte maliyet artışına sebebiyet verecektir.

360 derece fotoğrafik sanal tur tasarım ara yüzlerinin çeşitliliği, post manzaranın önemli niteliklerinden biridir. Fotoğraflar üzerinde yazılım destekli grafik tasarımlarla yaratılan farklı katmanlar, post manzaranın klasik fotoğrafik manzara anlayışından, ayrılan önemli yeniliğidir. Bu yönüyle post manzara aynı zamanda bir hipermetindir. Kullanılan yazılımlarının güncellenen yeni sürümleri, buradaki katman sayısını arttıracak gibi işlevsellik ve etkileşim açısından yeni keşiflerin yapılmasına olanak sağlayacağı öngörülmektedir.

360 derece sanal tur fotoğrafları, tasarlandıktan sonra elde edilen ilk ürün post panoramadır. Post panoramalar birbirine bağlanarak, post manzara yaratılmış olmaktadır. Böyle bir kavramsallaştırmada bulunulmasının nedeni, manzara türünün geleneğinden gelen pek çok özelliği post manzarada bulunmakla beraber, gözün görebileceğinden, fazlasını algılanabilir, deneyimlenebilir, etkileşim içinde, çevrimiçi ve paylaşım dâhilinde bir ürüne dönüştürülmüş olmasıdır. 360 derece fotoğrafik sanal turlar ile



konum, yer, bölge, hareket, beşerî ve fiziki ortam etkileşimi gibi bileşenler bütünleştirilebileceği için, coğrafi bilgi sistemleri (*GIS*) açısından önemli bir bilimsel veri haline geldiği görülmüştür. Post manzara içerikli 360 derece turlar edilgen bir izlenme sürecini değil, izleyiciyi aktif olma durumunda bırakan, teşvik eden bir tasarımdır. Dolayısıyla 360 Derece Sanal Tur'un post manzaraları keşfedilmeye açık metinler ortaya koyan yaratıcı estetik yorumlardır. Bu yorumlar yeni doğa anlayışının sentetikleştirilmiş şeklidir. Burada üzerinde durulması gereken önemli bir husus; post manzara estetiği farklı disiplinlerin olanaklarının yorumlamalarına da açıktır. Yazılımlar, post manzara estetiği üzerinde son derece belirleyicidir. Konuyla ilgili olan fotoğrafçıların, farklı bağlamlarda kullanabilecekleri post manzara fotoğraflarında, fotoğraf çekiminin yanında yazılım kullanma konusunda kendilerini geliştirmeleri gerekmektedir. Post manzara, aynı zamanda her türlü coğrafyanın, dijital tekniklerle tasarılanmasının sonucu görsel dil gelişiminin yeni medya türevidir. Post manzaranın içinde yaşadığımız zamanın ruhunu üzerinde taşıdığı görülmüştür.

## Kaynakça

- Adams, S. (2020). *Landscape painting in revolutionary France: Liberty's embrace* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315229430>.
- Alarcó P. (2019, October). *The impressionists and photography* [Video]. Thyssen-Bornemisza National Museum. <https://www.museothyssen.org/en/thyssenmultimedia/impressionists-and-photography>
- Anadol, R. (2013, 15 Mayıs). *The active apparatus and liminal landscapes* [Blog yazısı]. <https://refikanadol.com/works/the-active-apparatus-and-liminal-landscapes/>
- Armitage, S. (1981). Society for photographic education, exposure. *Robert Adams: Post Modernism and Meaning* 18(2), 49-59, Society for Photographic Education Inc. [https://www.spenational.org/files/store/products/pdf-high/SPE\\_Exposure\\_1980\\_18\\_2.pdf](https://www.spenational.org/files/store/products/pdf-high/SPE_Exposure_1980_18_2.pdf)
- Barker, R. (1796). *The repertory of arts and manufactures* [Digital Editions Sürümü]. <https://www.bl.uk/collection-items/specification-of-mr-barkers-patent-for-displaying-views-of-nature-at-large>
- Behdad, A. (2017). The orientalist photograph: An object of comparison. *Canadian Review of Comparative Literature*, 43(2), 265-281.
- Berger, J. (1986). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Çev.). Metis Yayıncılık.
- Blumberg, N. (2016). Landscape painting art. Britannica. <https://www.britannica.com/art/landscape-painting>
- Bruegel, P. (*The Elder*). (1563). *Landscape with the flight into Egypt* [Painting]. The Courtauld Institute of Art Reception, London, England. <https://courtauld.ac.uk/gallery/the-collection/>
- Burke, P. (2003). *Tarihin görgü tanıkları* (Z. Yelçe, Çev.). Kitap Yayınevi.
- Conisbee, P. Faunce, S. Strick, J. & Galassi, P. (1996). *In the light of Italy: Corot and early open-air painting*. Yale University Press. <https://www.nga.gov/content/dam/ngaweb/research/publications/pdfs/in-the-light-of-italy.pdf>
- Cosgrove, D. (2008). *Geography and vision seeing, imagining and representing the world*. I.B. Tauris & Co Ltd. <https://we.riseup.net/assets/232073/COSGROVE,%20Denis.%20Geography%20and%20vision%20seeing,%20imagining%20and%20representing%20the%20world.%20London%20&%20New%20York%20I.B.%20Tauris,%202008.pdf>
- Crimp, D. (1981). The end of painting. *Art World Follies*, 16, 69-86. [https://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/18\\_klasicka\\_media\\_v\\_soucasnem\\_umeni/Douglas%20Crimp\\_The%20End%20of%20Painting.pdf](https://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/18_klasicka_media_v_soucasnem_umeni/Douglas%20Crimp_The%20End%20of%20Painting.pdf)
- Daniels, S., DeLyser D., Entrikin J. N. & Richardson D. (2011). *Envisioning landscapes, making worlds geography and the humanities*. Routledge Taylor Francis Group. <http://geohumanitiesforum.org/wp-content/uploads/2016/10/Cosgroveread.pdf>

- Ergand, Ç. (2018). Panoramik fotoğraf ve panoramik fotoğraf tabanlı sanal tur teknolojisi ve çekim teknikleri, 2017/25 Numaralı Bilimsel Araştırma Projesi Sonuç Raporu Eki, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.  
[https://www.msgsu.edu.tr/Assets/UserFiles/doc\\_bap/2017\\_25\\_prof\\_cetin\\_ergand.pdf](https://www.msgsu.edu.tr/Assets/UserFiles/doc_bap/2017_25_prof_cetin_ergand.pdf)
- Frizot, M. (1998). *A new history of photography*. Könemann.
- Galassi, P. (1981). Before photography: painting and the invention of photography.  
[https://www.moma.org/documents/moma\\_catalogue\\_2267\\_300296442.pdf](https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_2267_300296442.pdf)
- Gilbert, G. (1972). More Photographic Advertising From A to Z. *From the Kodak to The Leica*. ed. Georgen, Volume Two, Published by Yesterday's Cameras.
- GoPro Fusion (2018). [https://gopro.com/content/dam/help/fusion/manuals/Fusion\\_UM\\_ENG\\_REVC.pdf](https://gopro.com/content/dam/help/fusion/manuals/Fusion_UM_ENG_REVC.pdf)
- GoPro Fusion (2018, 11 Temmuz). GoPro Fusion 360 tutorial: How to get started [Video].  
<https://youtu.be/DBqPUuQQb1Y>
- Guillermet, A. (2016). 'Painting like nature': Chance and the landscape in Gerhard Richter's overpainted photographs, *Art History*, 40(1), 78-199. 10.1111/1467-8365.12225
- Güncel Türkçe Sözlük, (2022). *Manzara*. Türk Dil Kurumu, Ekim 10, 2022, <https://sozluk.gov.tr>
- Howard, P., Thompson I. & Waterton E. (2013). *The Routledge companion to landscape studies*, Routledge.
- Hutchinson, N. (2016). Landscapes both invite and defy definition, *geographical education*. 29, 23-32.  
<https://www.agta.asn.au/files/Geographical%20Education/2016/Geographical%20Education%20Vol%2029,%202016.pdf>
- Jessel, B. (1995). Dimensionen des landschaftsbegriffs, bayerische akademie für naturschutz und landschaftspflege (ANL), Laufener Seminarbeitr. [https://www.zobodat.at/pdf/Laufener-Spez-u-Seminarbeitr\\_4\\_1995\\_0007-0010.pdf](https://www.zobodat.at/pdf/Laufener-Spez-u-Seminarbeitr_4_1995_0007-0010.pdf)
- Kamcke, C. & Hutterer R. (2015). *History of dioramas*, 7(17). 10.1007/978-94-017-9496-1\_2
- Kaul, V. (2012). Changing paradigms of media landscape in the digital age, *Journal of Mass Communication & Journalism*, 2(2), 2-9. 10.4172/2165-7912.1000110
- Kelly, M. (2014). Landscape: Landscape from the eighteenth century to the present, *Encyclopedia of Aesthetics*, 3, 117-122.  
[https://mountainscholar.org/bitstream/handle/10217/89531/FACF\\_Rolston\\_Landscape-Aesth-Edn-2\\_rev.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://mountainscholar.org/bitstream/handle/10217/89531/FACF_Rolston_Landscape-Aesth-Edn-2_rev.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Kenneth, O. R. (1996). Recovering the substantive nature of landscape, *annals of the association of american geographers*, *Annals of the Association of American Geographers*, 86, 630-653.  
[https://avblivinglandscape.files.wordpress.com/2011/01/olwig\\_1996.pdf](https://avblivinglandscape.files.wordpress.com/2011/01/olwig_1996.pdf)
- Lacina, J. & Halas, P. (2015). Landscape painting in evaluation of changes in landscape, *Journal of Landscape Ecology*, 8, 60-68. 10.1515/jlecol-2015-0009
- La Valle, S. M. (2019). *Virtual Reality*. <http://vr.cs.uiuc.edu/vrbook.pdf>
- Liong, C. K. (1997). De Xin Ying Shou [Heart and hand in accord] And'zhou You Dong X1 [Travelling round the east and the west].  
<https://research.gold.ac.uk/id/eprint/26590/1/De%20Xin%20Ying%20Shou.pdf>
- Lorena, C. D. (1654). *Landscape with Apollo guarding the herds of Admetus and Mercury stealing them* [Painting]. Holkham Hall, Norfolk, United Kingdom. Wikiart içinde,  
<https://www.wikiart.org/en/claude-lorrain/apollo-guarding-the-herds-of-admetus-1654>
- Manovich, L. (1995). An archeology of a computer screen.  
<http://manovich.net/index.php/projects/archeology-of-a-computer-screen>
- Metropolitan Sanat Müzesi. (2004). Nature in Chinese culture.  
[https://www.metmuseum.org/toah/hd/cnat/hd\\_cnat.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/cnat/hd_cnat.htm)
- Miller, J. (2013). Is green the new red? The role of religion in creating a sustainable China. *Nature and Culture*, 8(3), 249-264. 10.3167/nc.2013.080302.

- <https://sites.duke.edu/jamesmiller/2013/10/01/is-green-the-new-red-the-role-of-religion-in-creating-a-sustainable-china/>
- Mitchell, W. J. T. (2002). *Landscape and power*, *The University of Chicago Press*.  
<https://tr.tr1lib.org/book/17581053/d2bee6>
- National Geographic (2019, 19 August). Chinese religions and philosophies.  
<https://www.nationalgeographic.org/article/chinese-religions-and-philosophies/>
- Niépece, N. (1826 veya 1827). View from the Window at Le Gras., Original plate (left) colorized reoriented enhancement (right). Wikipedia içinde,  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/19/View\\_from\\_the\\_Window\\_at\\_Le\\_Gras\\_colorized\\_2020.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/19/View_from_the_Window_at_Le_Gras_colorized_2020.png)
- Olwig, K. R. (2019). *The Meanings of Landscape Essays on Place, Space, Environment, and Justice*. Routledge.
- Olwig, K. R. (1996). Recovering the Substantive Nature of Landscape. *Annals of the Association of American Geographers*, 86, (4), 630-653.
- Paulhan, F. (1913). *L'Esthetique du paysage*. (Digital editions sürümü).  
<https://archive.org/details/lesthtiquedupa00paul>
- Platon (2007). *Yasalar* (C. Şentuna ve S. Babür, Çev.). Kbalacı Yayınevi.
- Polkinghorne, S. (2018). Going GoPro: Integrating a wearable camera into qualitative information research, *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 55(1), 881-882. 10.1002/pr2.2018.14505501158
- Poussin, N. (1640). *Landscape with Saint John on Patmos* [Painting]. The Art Institute of Chicago, United States. <https://www.artic.edu/artworks/5848/landscape-with-saint-john-on-patmos>
- Radnóti, S. (2017). Claude Lorrain: An old man on the seashore. *Acta Historiae Artium, Tomus*, 58, 115-125. <http://real.mtak.hu/72068/1/170.2017.58.1.5.pdf>, 10.1556/170.2017.58.1.5
- Rembrandt (1638). *Landscape with the Good Samaritan* [Painting], Web Gallery of Art, Czartoryski Museum, Cracow. [https://www.wga.hu/html\\_m/r/rembrandt/31landsc/04landsc.html](https://www.wga.hu/html_m/r/rembrandt/31landsc/04landsc.html)
- Rosenblum, N. (1997). *A world history of photography* [Digital Editions sürümü].  
<https://tr.tr1lib.org/book/2767661/70c910>
- Roussou, M. (2004). Learning by doing and learning through play: An exploration of interactivity in virtual environments for children, *ACM Computers in Entertainment*, 2(1), 1-23. 10.1145/973801.973818
- Sarup, M., (2004). *Post-yapısalcılık ve postmodernizm* (A. Güçlü. Çev.). Bilim ve Sanat.
- Sherman, E. L. (1962). Chinese landscape painting (Digital Editions sürümü).  
<https://archive.org/details/ChineseLandscape/page/n11/mode/2up>
- Simensen, T., Halvorsen, R. & Erikstad, L. (2018). Methods for landscape characterization and mapping: A systematic review, *Land Use Policy*, 75, 557-569. 10.1016/j.landusepol.2018.04.022
- Snell, T. (2014). *Panorama* [Brochure].  
[https://www.lwgallery.uwa.edu.au/\\_data/assets/pdf\\_file/0008/2538593/panorama\\_catalogue\\_webVersion.pdf](https://www.lwgallery.uwa.edu.au/_data/assets/pdf_file/0008/2538593/panorama_catalogue_webVersion.pdf)
- Stark, H. L. (2016). Charles Sheeler's paragone: Literary influence and the shaping of a hierarchy, *Journal of Literature and Art Studies*, 6(3), 226-234. 10.17265/2159-5836/2016.03.002
- Swidzinski, J. (2016). Panoramic sites and civic unrest in 1790s London, *The Eighteenth Century*, 57(3), 283-301. 10.1353/ecy.2016.0019
- Talento, K., Amado M. & Kullberg J. C. (2019). Landscape a review with a European perspective, *Land*, 8(6), 2-28. 10.3390/land8060085
- The Library of Congress (2021). A brief history of panoramic photography.  
<https://www.loc.gov/collections/panoramic-photographs/articles-and-essays/a-brief-history-of-panoramic-photography/>

- Thompson, S. (2015, 14th-19th), VR Panoramic photography and hypermedia: Drawing from the panorama's past, ISEA2015: The 21st International Symposium on Electronic Art, Vancouver, Canada [Conference presentation].  
[https://isea2015.org/proceeding/submissions/ISEA2015\\_submission\\_46.pdf](https://isea2015.org/proceeding/submissions/ISEA2015_submission_46.pdf)
- Valenciennes, P. H. (1799). Éléments de perspective pratique, a l'usage des artistes [Digital editions sürümü]. <https://documents.univ-toulouse.fr/150NDG/PPN042608295.pdf>
- Woeste, H. (2012). A History of panoramic image creation.  
<https://mainpanoramicproject.files.wordpress.com/2012/12/history-of-panaramic.pdf>
- Ziqian, Z. (2021, 15 Kasım). Wikipedia içinde.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Zhan\\_Ziqian#/media/File:Stroll\\_About\\_InSpring.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Zhan_Ziqian#/media/File:Stroll_About_InSpring.jpg)



## Eşitlikçi Bir Tasarım Hareketi Olarak 'Kendin Yap' ve Modaya Yönelik Uygulamalar

### DIY as a Democratic Design Movement and Practices for Fashion

Zehra Doğan Sözüer, *Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Haliç Üniversitesi*  
Gözde Dönmez Yavuz, *Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Haliç Üniversitesi*

#### Özet

Kökenleri Bauhaus akımına dayanan ve günümüzde birçok ürüne yönelik uygulamalar öneren kendin yap hareketi, tasarıma yapısökümcü bir yaklaşım olmakla beraber bireye indirgenmiş demokratik bir üretim ve öğrenme hareketidir. Üretimi tüketiciler için deneyimleştirmek üzere, ürünlerin parçalarına ve üretim aşamalarına ayrıştırılması, bireylere hazır ürün satın alma yerine üretim tatmini ve hatta tasarlama olanakları sunar. İşlevsellik, eşsizlik, sürdürülebilirlik gibi birçok ana motivasyon ile eşleşen kendin yap hareketi günümüzde farklı alanlarda yayılım gösteren bir faaliyet olarak gözlemlenmektedir. 19 yy. da bir endüstri ürünü haline gelen giysi ise bu sürecin sonrasında dahi ev içinde üretilebilen bir ihtiyaç olmuş, evlerde giysi bakım onarımının yapılmasının yanı sıra, üretime yönelik makineler dahi bulundurulmuştur. Giysi üretmek için temel düzeyde anatomi bilgisi, temel dikim teknikleri ve kumaş bilgisi gerektirdiği söylenebilir. Moda ile açıklanabilecek hızlı giysi tüketimi, kullan-at giysileri yaygınlaştırmış ve buna bağlı olarak sosyal medya kullanan yeni nesil için keşfedilecek bir üretim alanı yaratmıştır. Bu araştırmanın amacı; günümüzde giysi için üretilen kendin yap kitlerini incelemek ve bunun demokratikleşen tasarım hareketi olarak giysi üretim tekniklerine etkilerini, sunduğu tasarım önerileri üzerinden modaya yansımalarını tartışmaktır. Bu çalışmanın verileri literatür taraması yoluyla toplanacaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Kendin yap, giysi, moda, tasarım.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Tekstil ve moda tasarımı, tasarım tarihi.

#### Abstract

Do-it-yourself movement, which originated with the Bauhaus movement and now has applications for many products, is a deconstructive approach to design, but it is also a democratic production and learning movement focused on the individual. To provide consumers with the opportunity to experience production, division of products into parts and production stages provides users with production fulfillment and even design opportunities instead of purchasing ready-made products. Also, the movement is linked with many main motivations such as functionality, uniqueness, and sustainability, is observed as an activity that spreads in different areas today. Although apparel design, which also became an industrial product after the nineteenth century, has progressed into a home product, manufacturing machinery was provided in addition to garment maintenance and repair. Apparel design is a field that requires basic knowledge of anatomy, sewing techniques, and fabric knowledge. The rapid consumption of garments, which can be explained by fashion, has resulted in the widespread use of disposable clothing, creating a production area to be discovered by the new generation via social media. The aim of this research is to examine the DIY kits produced for clothing today and to discuss its effects on clothing production techniques as a democratizing design movement and its reflections on fashion through the design proposals it offers. The data for this study will be gathered through a review of the literature.

**Keywords:** Do it yourself, apparel, fashion, design.

**Academical disciplines/fields:** Textile and fashion design, design history.

- **Sorumlu Yazar:** Zehra Doğan Sözüer, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Haliç Üniversitesi.
- **Adres:** İmrahor Cad. No: 82 Söğütözü - Beyoğlu İstanbul
- **e-posta:** zehradogan@halic.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0003-0318-5381
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 07.01.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1068680

**Geliş tarihi:** 06.02.2022 / **Kabul tarihi:** 02.12.2022

## 1. Giriş

Kendin yap kavramı en genel anlamıyla bir şeyi tamir etmek, dönüştürmek ve bunu profesyonel destek veya herhangi bir materyal satın almadan yapmak anlamına gelir (Atılğan, 2014). Üretim teknolojilerinin mükemmelleşmesi ve süreçlerinin tamamen dijital olması küçük üreticilerin sayısının artmasına neden olmuş ve kendin yap kültürünü ortaya çıkarmıştır (Russel, 2017). Kültürün ilk görünür ekonomik yansıması ise bunun bireye indirgenen bir üretim faaliyeti olmasından kaynaklanır. Basit talimatlarla ürün çözümlemenin herkes için mümkün olması, paylaşımına olanak vermesi bilgi alışverişini tetikler ve bu noktada faaliyetin sosyal yönünden bahsedilebilir (Camburn & Wood, 2018). *Do it yourself-DIY* ve ondan türemiş olan *Do it together-DIT* kavramları literatürde iş birliği gerektirecek ve sosyal bağ kurucu üretim akımları olarak ele alınmaktadır (Fauchart, 2021). Akımların temelini oturan demokratik anlayış ise birlikte çalışma alanlarına olan gereksinimden ortaya çıkar, *kent atölyeleri* olarak adlandırılan ortak yapılarda bireyler kolektif üretim sahaları ve yerel destekler ile teknolojiye eşitlikçi erişim imkânı bulur (Yoon, et al., 2020). *DIY* hareketi büyük ölçekli üretim ihtiyacını ortadan kaldırmaz; ancak bilgi paylaşımı yoluyla teknolojiyi demokratikleştirmek için hareket eder, tasarım ve estetik üzerine düşünmeyi teşvik eder (Camburn, et al., 2015). İnsanoğlunun üreticilik tarihi boyunca eşyaları birbirinden farklılaştırma çabasını ve Arnheim (1987)'in deyişiyle onları birbirinden ayıran şeylerle tanımlamaktan gurur duyduğunu belirtmek tasarımın temel motivasyonunu anmak adına yerinde olacaktır.

Tanımı ve sınırları genişlemekte olan bir hareket olmasından dolayı Atkinson (2006) akımı dört ana formatı üzerinden açıklamaya çalışır; Proaktif kendin yap: bireysel motivasyonla mevcuttakileri dönüştürme yöntemi ile kendin yap hareketidir. Reaktif kendin yap: kitler ve yönlendirmeler yoluyla yapılan kendin yap uygulamalarıdır. Temel kendin yap: ekonomik ve zorunluluk sebebiyle yapılan kendin yap uygulamalarıdır. Yaşam biçimi olarak kendin yap: tercihlerle şekillenen tepkisel bir tüketim davranışı olan kendin yap uygulamalarıdır ki bu altyapıda *DIY* sürdürülebilirlikle ilişkilendirilir. Genel resme bakıldığında kural ve kısıtlamalar ile şekillendirilmiş bir çerçevenin aksine, kısıtlı malzeme ve bilgi ile üretim imkânı sunar. Projeler elde bulunan veya kolayca tedarik edilebilen malzemeler kullanılarak sıfırdan üretim ya da dönüştürme yoluyla olabilir. Elde edilen ürünlere ve süreçlere anlam yüklemek mümkündür çünkü malzeme ve ekipmanlarla birlikte kullanılan diğer önemli bileşenler bireyin zamanı ve emeğidir ve bu; Baudrillard'ın tüketim toplumu üzerine irdelediği zaman kavramını hatırlatır: "Zaman tüketim toplumunun gerçek ya da imgesel bolluğunda ayrıcalıklı bir yere sahiptir. Diğerlerinden apayrı olan bu mala talep tüm diğerlerine talebin toplamına hemen hemen eşittir" (Baudrillard, 2020, s. 194).

Ürün, bireyin zamanının dönemlere göre değişiklik gösteren karşılığı konumundadır, zaman harcanan ve karşılığında elde edilen ürün beraberinde üretim tatmini sağlar. Elbette tüketimle doğrudan ilişkili olan kendin yap kültürü aynı zamanda dönemin açığa çıkan; siyasi, ekonomik veya sosyo-psikolojik olgularıyla da ilişki içindedir. Atkinson' un bahsettiği kendin yap türlerinde *zorunluluk, yaşam biçimi* veya *kısıtlı imkan* gibi motivasyon temalarının vurgulandığı görülmektedir. Ana motivasyonun salt ürüne olan ihtiyacın giderilmesi olduğu söylenemez, diğer kavramlarla birlikte bireysel gelişim ve eğlence odaklı da olabilir. Günümüzde mimariden mobilyaya, elektronikten giysiye kadar geniş bir aralıkta kendin yap seçenekleri mevcuttur. Endüstri devriminden önce dahi toplumların uzmanlık ve iş gücünü bir araya getirerek elde ettiği ihtiyaçları çağımızda *kendin yap* konseptinde *yeniden keşfine* dönüşümü geçirdiğimiz endüstriyel devrimler ve sonucunda tüketimin geldiği durumla açıklanabilir. *Kendin yap* hareketi ilk ortaya çıkışından günümüze kadar, toplumların değişimlerine paralel olarak evrimleşmiştir. Toffler Üçüncü Dalga isimli kitabında, toplumsal değişimin üç evrede olduğunu belirtmektedir (Gardien, et al., 2014). Benzer şekilde Fox, kendin yap konseptini üç evrede incelemekte ve toplumsal değişim ile tamamen örtüşüğünü dile getirmektedir (Fox, 2014).

Toffler'a göre; 1800'lü yılların sonlarına kadar devam eden ilk evre *tarımsal dönem* olarak tanımlanmaktadır. Bu dönemde bireyler kendi yiyeceklerini yetiştirmekte ve kendi ihtiyaçlarını dış kaynaklardan satın almak yerine, kendi imkânları ile ürettiklerini belirtmektedir. İkinci evre 1900'lü yılların başlarında, sanayi devrimi ile başlayan, *endüstrileşme dönemi* olarak tanımlanmaktadır. Bu dönem yoğun makineleşme ve seri üretimin yapıldığı dönem olarak adlandırılmaktadır. Son evre ise 1900'lerin sonlarında başlayan, *post-endüstrileşme veya bilgi evresi* olarak belirtilmektedir. Bu dönem ise teknolojinin gelişmesi ve internetin yaygınlaşması ile birlikte, bireylerin her türlü bilgiye kolayca ulaşabildiği bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır (Gardien et al, 2014). Fox (2014) *kendin yap* hareketi için tanımladığı dönemlerin ilkinin, Toffler'a benzer şekilde *varoluş/yaşamını sürdürme* evresi, ikincisini *endüstriyel kendin yap* ve sonuncusunu ise *yeni kendin yap* evresi olarak ifade etmektedir.

Bireyin temel ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde üretimin içinde olması kaçınılmazdır. Her iki araştırmacının da bölümlendirmesinde ilk evre bireyin bizzat üretimde olduğu bu evreyi işaret etmektedir. İşlevselliğin ön planda olduğu üretim, zamanla gelişen toplumsallaşmayla birlikte farklılaşmış ve toplumsal değişim basamaklarına göre şekillenmiştir. Bu nedenle gelişim ve değişimle özdeşleşen, dönemsel motivasyonlar ile zaman zaman etkinliğini artıran kendin yap hareketi tarihsel süreçte birçok ülkede farklı akım ve etkinliklerle ilişkilendirilmiştir.

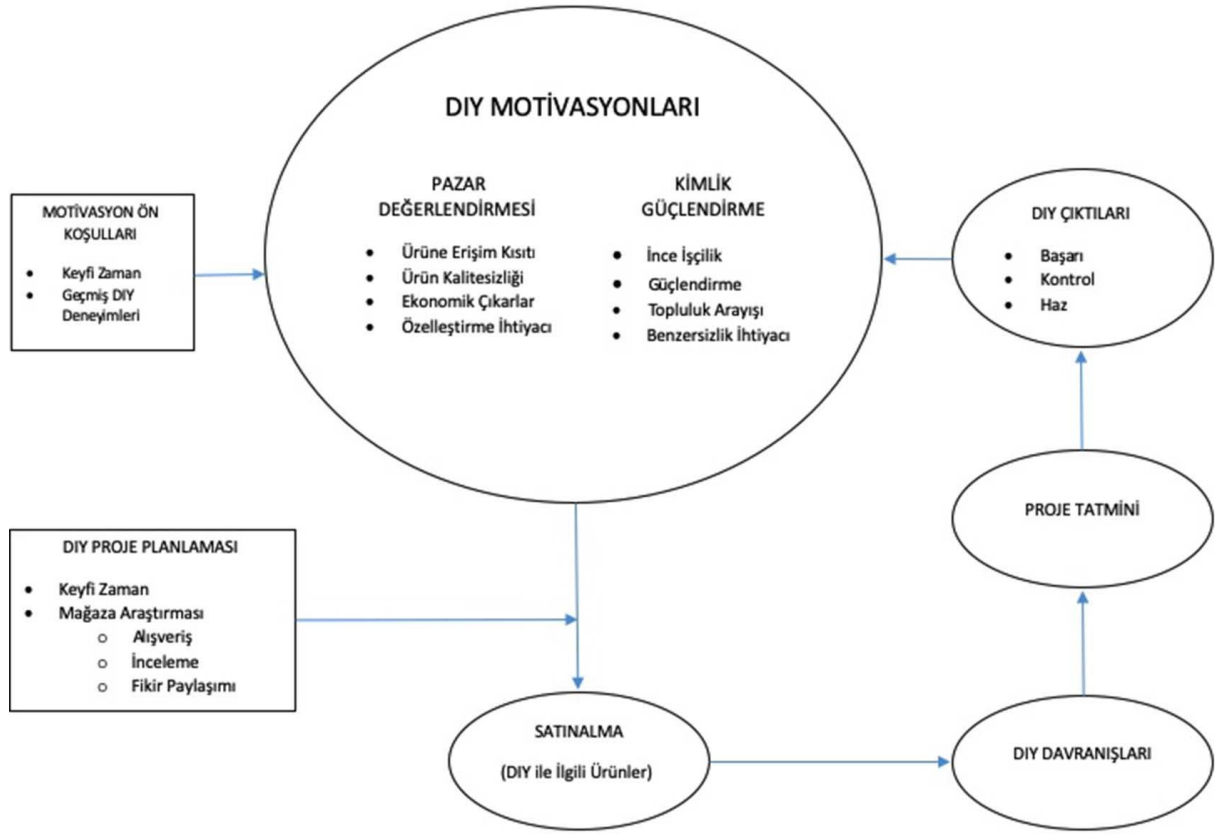
Endüstrileşmenin başlaması sonrasında İngiltere’de William Morris ve John Ruskin, seri üretilen ürünlerin estetikten ve sanattan yoksun olduğunu, bu yüzden üretimde önceden olduğu gibi el emeğinin daha fazla olması gerektiğini öne sürerek sanat ile zanaatı birbirine tekrar yakınlaştıracak *Arts and Crafts* hareketini başlatmıştır (Caferoğlu, 2016). Bir tepki olarak başlayan bu hareket el işçiliğini geri çağırması nedeniyle kendin yap hareketi ile ilişkilendirilmiştir (Belgesay, 2020). Kendin yap hareketinin örneklerinden olan kadın dergisi *Woman’s Weekly* 1920’li yıllarda yine İngiltere’de kadınların üretebilecekleri ürünleri detaylı talimatlarla yayımlamıştır (Hackney, 2006). Önceleri Amerika’da el işçiliği sınırlı olarak hobi amaçlı tasarım, bakım ve tamiratta görülürken 1920 sonrasında *kendin yap* hareketi benzer şekilde yoğunlaşmış, dikiş, örgü gibi farklı alanlarda detaylı içerikler sunan *Good Housekeeping* gibi dergiler yayımlanmıştır (Hackney, 2006). Almanya’da endüstrileşmeye tepki olarak bu evrede, 1919 yılında bir sanat hareketi olarak kabul edilen Bauhaus okulu kurulmuştur (Grzymkowski, 2019, s. 13). Fabrika ürünlerinin sanattan ve yaratıcılıktan yoksun olduğunu savunan okul “güzel sanatlarla uygulamalı sanatlar arasındaki sınırları ortadan kaldırarak, sanatı tasarım yoluyla, yaşamın içine sokmayı amaçlamıştır” (Caferoğlu, 2016). Kendin yap kültürünün Fordist üretimine tepki dışında birçok farklı tabanda motivasyonu vardır. Kaynak yetersizliği, ekonomik zorluklar gibi nedenlerle kendin yap hareketi 20. yüzyılın başlarında etkinliğini artırmış ve ilk akademik değerlendirmeler Gelber tarafından 1950’lerde yapılmıştır (Caferoğlu, 2016). Bu nedenle kaynaklarda tarihsel süreçte bu dönemin altı özellikle çizilmiştir. Benzer şekilde giysi bu dönemin ardında dahi evlerde kadın uğraşı olarak evlerde üretilmeye devam etmiş bakım onarım faaliyetleri için sıfırdan üretime yeterli bir makine dahi bulundurulmuştur. Post-endüstrileşme veya bilgi evresi olarak tanımlanan dönem ise 20. yüzyılın sonunda, internet kullanımının yaygınlaşması ile birlikte başlamıştır (Fox, 2014). Bu dönemde, internet ile birlikte sosyal medyanın kullanımı ile bireylerin her türlü bilgiye erişimi kolaylaşmış, farklı uzmanlık alanlarında bilinçlenme düzeyi artmıştır (Zuberi, 2017). Kendin yap faaliyetini kültüre dönüştüren evrimin bilgi paylaşımı olduğu söylenebilir. Bilgi arttıkça kendin yap uygulamaları, deneyimler arttıkça ise bilgi artmış, bu yolla öğrenen bir organizasyon oluşmuştur (Lukens, 2013). Veri aktarımının hızlanması ve ulaşılabilir olmasıyla bireyler isteğe bağlı bir üretim çemberine dâhil olabilmektedir. Bu evrenin başında hobi olarak yapılan proje ve tasarımların, son zamanlarda bireyler için gelir kaynağına dönüştüğü görülmüştür (Zuberi, 2017). Günümüzde *kendin yap* hareketi grafik, mimari, giysi tasarımı gibi doğrudan tasarım alanları ile birleşmiş ve *kendin tasarla* haline dönüşmüştür (Caferoğlu, 2016). Çalışmanın inceleme odağında bulunan giysi tasarımında kendin yap anlayışı, gündelik yaşamın içinde yer alan endüstri alanlarına ve gündelik yaşam pratiklerinde yer almış olan giysi üretiminin endüstrileşmesi sürecini açıklamak ve süreçte değişiklik gösteren tüketim anlayışını ürün özelinde incelemek bakımından özgün niteliktedir.

### 1.1. Kendin Yap Motivasyonları

Kendin yap hareketi toplumsal süreçlerin şekillendirmesi ile paralel olarak farklı motivasyonları içerisinde barındırır. Bireylerin bu üretim yöntemini tercih etme nedenleri yaşanan zamanın ruhu temel alınmak üzere değerlendirilmeye tabi tutulmalıdır. Kavramsal olarak kendin yap hareketinin motivasyonları, önkoşulları ve proje süreci sonuçlarıyla birlikte Wolf ve McQuitty’nin çalışmalarında Şekil 1’deki gibi özetlenmiştir (Wolf & McQuitty, 2011).

Kendin yap uygulamalarının ana motivasyonu bir ihtiyacı karşılamak olarak görülmektedir. Bu temel motivasyonun yanında duygusal ve maddi farklı beklentiler mevcuttur. Örneğin, ihtiyaç karşılamaya paralel olan tasarruf motivasyonudur. İhtiyaçları karşılayacak ürün ve hizmetler mevcuttur, fakat ekonomik olarak sağlamak zorlu ya da imkânsızdır. Bireyler elde edecekleri ürünün piyasa değerini üretime geçip geçmeme kararını almak adına olarak değerlendirir, üretimi kendi emekleri ile sıfırdan yapar ya da ellerindekileri dönüştürürler. Savaş ve ekonomik buhran dönemlerinde bu etki oldukça baskın olarak gözlemlenmektedir. Ayrıca bireysel üretimle ekonomik zorlukları çözebilmek yoksun imajı çizilmesinin önüne geçer. Örneğin; *Burda* dergisi, savaş sonrası dönemde kadınların modaya uygun giyinmelerini sağlamıştır. Bu durum aynı zamanda psikolojik motivasyon olarak belirtilebilir.





**Şekil 1.** Kendin yap motivasyonları (Wolf & McQuitty 2011)

Kendin yap uygulamalarının psikolojik boyutunda boş zamanın değerlendirilip üretken ve keyifli geçirilmesi, başarıma hissi yaşatması ve sosyalleşme sağlaması öne çıkan noktalardandır (Hackney, 2006). Bireyin el emeği ile kendi yaratıcılığını katarak ürettiği ürünler özgünlük barındırır. Burada eşsizliğin yanında tam olarak istenilen ürüne sahip olma ile sonuçlanması da bir motivasyon olarak gözlemlenmektedir. Bireyin emeğini kattığı ürünlere verdiği değer ve yüklediği anlam doğrudan satın alınan ürünlere göre farklılık göstermektedir. Bu durumun çarpıcı örneklerinden biri pazarlama stratejisi olarak kullanılan hazır kek karışımlarındaki yumurtanın karışımdan çıkarılması ve kullanıcıya yumurta ilavesinin yaptırılması ile gözlemlenmiştir. Hazır karışım olarak satılan bir tüketim unsurunda bile bireysel katkı ile ürüne yüklenen duygusal anlam değişmiş ve 1933'te yapılan araştırmada bu durumun doğrudan satışlara yansdığı görülmüştür (Greenwood, 2017). Bununla birlikte, bireyin üretimde bulunması yeteneğini kullanması yeterlilik hissini pekiştiren bir bireysel ifade şeklidir, terapi etkisi yaratabilmektedir (Khademi-Vidra & Bujdosó, 2020). Bir diğer motivasyon ise dönüştürme ve evdeki malzemeleri değerlendirme adına yapılabileceklerdir. Atma-dönüştür ve benzeri konseptler bir kendin yap faaliyetini sürdürülebilirliğe katkıya dönüştürebilir. Sosyal medya sayesinde hayat kolaylaştırıcı videolar olarak görülebilen kendin yap uygulamaları gündemi takip etme eğilimi olarak da karşımıza çıkmaktadır. Üreticiler, katıldıkları kendin yap uygulamaları kapsamındaki atölyeleri, ürettikleri ürünleri paylaştıkça belirli bir tüketici profili oluşturmaktadır. Tarihsel perspektifte bir tüketim karşıtı tepki olarak karşımıza çıkan kendin yap bu haliyle deneyim tüketimi olarak da değerlendirilebilir.

Farklı motivasyonlardan beslenen kendin yap hareketi ve uygulamalarına literatürde farklı akademik çalışmalarla yer verilmiştir. Örnekler mimariden, şehir planlamaya, malzeme üretiminden film yapımına kadar uzanan geniş bir yelpazede yer almaktadır. Bu örnek çalışmalar hareketin ilgili alanlara yansımaları ile birlikte verilmektedir.

Kendin yap hareketi toplumsal süreçlerden etkilenen bir eğilim olması nedeniyle giysi ve giysi tasarımı özelinde incelemeye değer bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Crane'in de belirttiği üzere; giyim davranışlarının toplumsal süreçlerle eş güdülenmiş olduğu bu noktada belirleyicidir (Crane, 2018 s. 37) Literatürde giysi tasarımı konusu ile ilgili olarak hareketle ilişkisinden çok örnek uygulamalara yer verilmektedir. Giysinin de içinde olduğu ve Kendin Yap faaliyetleriyle elde edilebilen ürünlerin akımın etkinliğini tanımak adına göz atılmasında fayda vardır. Kendin yap hareketinin süreçleri ile bu alandaki uygulamalar eş zamanlı olduğu varsayılmaktadır. Modern mimari ise bu hareketi 1964 yılında MoMA'da Mimar Bernard Rudofsky tarafından gerçekleştirilen 'Mimarsız Mimarlık' sergisi ile temel alır (Bozdoğan, 2013). Bu sergi sonrasında, L. Wood'un da çalışmaları ile desteklenen uygulama ve tartışmalar mimaride özgürleşme ve özgünleşme çalışmalarına odaklanmıştır (Uluengin ve Görgülü, 2014). Mimari alanında farklı dönemlere ait birçok uygulama yer almaktadır ve bu uygulama örnekleri beraberinde birçok tartışmayı getirmiştir. Mimari tasarımda katılımcılığın artması ile sonuçlanan kendin yap hareketi, doğasında yer alan tasarımcının kural belirleyici olması ile bir yapının kurallardan bağımsızlaşması üzerine süre gelen tartışmalardan birine günümüzde de hala ev sahipliği yapmaktadır (Erten, 2015). Şekil 2 'de bir örneği yer almaktadır. Uygulamanın araştırma ve metot uygulamayı gerektirmesi ise kendin yap konseptini zenginleştiren bir unsurdur. Deneysel tasarımın yaratıcılığa açık olması metoda dönüşebilmesi tasarım alanlarındaki kendin yap uygulamalarını pratik fikirleri alana kazandırabilir. Hall (2011) *Experimental Design: Design Experimentation* başlıklı makalesinde bilim ve tasarım ilişkisini incelerken deneysel tasarıma alan açmaktadır. Burada kastedilen bir tasarımcı tarafından uygulanacak deneysellikse de, kendi deyişi ile deneysel tasarım süreçleri, bir yanda düşüncelerin serbest bırakılmasına izin verecek etkinlikler yapmaktır. Yapararak test edilecek fikirlerin rasyonel hesaplanmasına akıcı bir şekilde hareket imkanı tanır. Tasarım yapmayı düşünmek ise, zanaat düşünmek için yapmaktır.



**Şekil 2.** Kendin yap mimari örneği (Homemade: DIY House by Reset Architecture, 2021)

Kendin yap örneklerinin çokça karşımıza çıkan uygulama alanlarından biri de grafik tasarımıdır. İnternet kullanımının yaygınlaşması, web üzerinde kolayca erişilebilen paket programlar tüm aşamalarda tasarımları demokratikleştirmektedir. Dijitalleşme ile artan bu programlar modernizmle doğan grafik tasarımı süreçleri üzerinde de etkili olmuştur, fakat benzer şekilde alt yapı eksikliğinden doğan aynışma tehdidi ile ilgili tartışmaları da beraberinde getirmiştir (Caferoğlu, 2016). Tarihsel süreci kendin yap hareketinin evreleriyle eş zamanlı olan hayal gücü ve beceri ile şekillenen bu alandaki örnekler akademik çalışmalarda yer alan birçok tartışmayı da yine beraberinde getirmiştir. Günümüzde bu uygulamalara en çok kendin yap ürünlere ait paket, etiket gibi görsellerde rastlanılmaktadır. Şekil 2'de yer alan *DIY* büyük ölçekli uygulamalarından aynı zamanda bilişsel düzeyi ve uygulama becerisi en yüksek olan örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir.

Dijital platformların varlığı ile yıllar içinde farklı tasarım ve üretim temellerine sahip olan alanların da üretim süreçlerine kendin yap uygulamalarını kattığı görülmektedir. 2000'li yıllarla beraber internetin ve bilgi teknolojilerinin kullanımına paralel olarak kaliteli ve daha uygun bütçelerle yapımcı ve sanatçılar erişilebilir cihazlarla özgün kendin yap filmler (özgün filmler, kısa filmler, youtube videoları, instagram hikâyeleri gibi) üretmektedirler. (Belgesay, 2020). Benzer veya alana özgü etki ve değerlendirmeler tartışılmakta ve yine literatürde yer almaktadır. Küreselleşmenin etkisiyle popüler kültürün etkili olduğu alanlardan biri olan müzikte de benzer şekilde kendin yap uygulamaları karşımıza çıkmaktadır. Çevrimiçi kanalların varlığından beslenen ekonomik, politik dinamiklerle şekillenen lokal ve bağımsız müzik endüstrisi üretiminden, dağıtımına kadar kendin yap hareketinin günümüzdeki uygulama alanlarından biri olmuştur (Görücü, 2017).

## 2. Giysi Tasarımı ve Kendin Yap Hareketi

Giysiler, kendin yap konseptinde araştırıldığı zaman ev içi üretimin tarihine ve sanayi devrimine temeli dayanan kapsamlı bir literatürü karşımıza çıkarır. Çünkü giysi on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllarda kadınlar tarafından ev içi üretim faaliyeti olmuş, el sanatları, kumaşla süsleme ve dikim faaliyetleri, ev içerisinde kadına atfedilen çalışma alanı olarak görülmüştür. Kadının sanayi devrimi öncesi ve sonrası dönemlerde iş hayatına katılımı, feminizm ve sanat başlıklarında araştırmaya değer konulardır. Edwards (2006)'ın Kendin yap ile *ev kadını*'nı dönemin dinamiklerine göre ilişkilendirir: Kendin yap, bir bakıma öz güven ve değere, evde iyi zaman geçirmeye ve kendi kendine yeter olmaya eşdeğerdir ve aynı zamanda kültürel bir yolla kendini ifade aracıdır. 'Ev görevleri' arasında yer alan giysi üretimi günümüz kendin yap giysiler konusunda bu konseptin kökenleri olabilir. Bu kapsamda Şekil 3'te ikonik olabilecek manuel bir dikiş makinası görülmektedir. El sanatlarının kadınlarla ilişkilendirildiği gerçeği, kısmen on sekizinci yüzyılın determinist felsefelerine dayanmaktadır (Edwards, 2006).



**Şekil 3.** İlk sanayi dönemine ait Early Wheeler and Wilson marka manuel dikiş makinası (Early Wheeler and Wilson machine, 2021).

Tasarımı odağına alan birçok disiplinde kendin yap hareketinin uygulamaları görülmektedir. Günümüzde kapitalizmle eş zamanlı olarak hayatımıza giren tüketim kültürünün önemli öğelerinden biri modadır. Modanın oldukça dikkat çekici bu konumu Kawamura tarafından Modaloji kitabında 'Moda kapitalizmin en sevdiği çocuğudur' ifadesiyle öz bir şekilde dile getirilmiştir (Kawamura, 2016, s. 37). İç içe geçmiş bu yapı içerisinde toplumsal değişimlerle eş zamanlı olarak diğer tasarım alanlarında olduğu gibi kendin yap hareketinin izlerine rastlanmaktadır. Modanın farklılaşma, bireyselleşme gibi psikolojik ihtiyaçların yanı sıra kendin yap kültüründe ürün tasarlama amaçlarından olan özgün değer yaratma, yaratıcılık ortak psikolojik ihtiyaçlara işaret etmektedir denebilir. Şekil 4'de bir dönüştürme işlemi örneğinde, hasarlı veya sezon dışı bir giysi basit şekilde dönüştürülmüştür.



**Şekil 4.** Kendin yap giysi örneği/dönüştürme (Headher, H., 2018).

Moda birey üzerinde kimlikleşme aracı olması itibariyle toplumsal belirleyici bir rol oynamakta, zamanla bireyi var eden ve şekillendiren temel taşlardan biri haline gelmektedir. Toplumsallaşma süreci ise bireylerin inşası iç içe geçmiş süreçlerdir ve Spencer'ın da belirttiği gibi sosyal değişim ve dönüşümün bir parçası olarak moda karşımıza çıkmaktadır (Kawamura, 2016, s. 34). Modaya ilişkin temel kavramlardan biri giysi modasıdır. Giyinme tercihleri üzerinde etkili olan giysi modası zamanla bir ihtiyaç haline gelmiş ve bugün bilinen hızlı tüketim kalemlerinden biri haline gelmiştir.

Giyinme davranışı birçok fonksiyonu içinde barındırır. Bunların başında fayda, örtünme, mesaj verme, farklılaşma, ait olma, kabul görme ve modernizm gibi başlıklar gelmektedir (Özmen, 2015). Modanın toplumdan farklılaşma fonksiyonunda kullanımı tarihte aristokrasiye işaret eder. Aristokrat sınıf dışında ise giysi işlevsellik temeline dayanan, temel bir tüketim unsurudur. Söz konusu üst sınıf dışında giysiler bundan önceki süreçte de olduğu gibi tamamen ihtiyaçları karşılayacak şekilde üretilmiş ve kullanılmıştır. Burada üretim çoğunlukla zorunlu bir kendin yap uygulaması olarak görülmektedir. Söz konusu olan üretimler günümüz tasarım anlayışından farklı olarak kopya edilen el dikişini temel alan uygulamalardır. Bu süreçte teknolojik gelişmelere bağlı olarak dikiş makinelerinin yaygınlaşması üretimi el dikiminden makine dikimine geçirmiş hatta bireysel kullanım dışında terziliği de yaygın bir geçim unsuru haline getirmiştir (Perkin, 2002).

Üst sınıfa özgü olan tasarım ve üretimler ise bugün de adından söz ettiren *Haute couture* olarak gelişimini göstermeye devam etmiştir. Bu üretim yöntemi eş zamanlı olarak teknolojik gelişmeleri de göz önünde bulundurarak dikim yöntemi, kumaş seçimi, kalıp ve kesim konusunda uzmanlaşmış tasarımcıların önderliğinde varlığını korumuştur.

İlerleyen süreçte *haute couture* farklı türlere ayrılarak lüks moda, endüstriyel giyim ve sokak tarzı giyim olmak üzere ısmarılmanın yerini kısmi olarak hazır giyim uygulamalarına da bırakmıştır (Crane, 2018). İzleyen dönemde giysi üretimi ve giysi tasarımı kolektif bir iş bölümü yaparak sistem ve süreçlerin kapsamında modanın anahtar oyuncusu haline gelmiştir (Kawamura, 2016, s. 87). Üretim ve yayılım sürecinin hız kazanması ise 20. yüzyılda görülmüştür (Crane, 2018, s. 379). Süreç içerisinde dönemseller olarak diğer toplumsal olgular gibi giysi modası ve giyim tercihleri de sosyolojik ve psikolojik etkileri bünyesinde barındırmıştır. Usta-çırak ilişkileri ile başlayan tasarım bu süreçte akademik ve kuramsal çalışmalarla desteklenmiş ve detaylı eğitim programları oluşturulmuştur. Demok Demokratikleşme temelde demokrasinin sistem olarak sınırlarını çizdiği özgürlük, eşitlik katılımcılık ve şeffaflık başlıkları altında düşünülmelidir (Deniz, 2021). Tasarımın demokratikleşmesi ise giysi modasının uzmanlaşması ve yaygınlaşma süreçlerinden tamamen bağımsız olarak düşünülmemeli bu sosyolojik ve psikolojik olgular göz önünde bulundurulmalıdır. Demokrasinin tanımını Tüketim Toplumu kitabında Baudrillard "Büyüme bolluktur, bolluk demokrasidir" ifadesiyle yapmıştır (Baudrillard, 2020, s. 54).

Giysi modası ve tasarımının demokratikleşme süreci de benzer şekilde artan üretim ve yaygınlaşan üretim yöntemleri ile hız kazanmıştır. Sanayi öncesinde kaynakları doğadan dönüştürme şeklinde ilerleyen toplumun, Sanayi Devrimiyle üretkenliğinin artması giysi ve giysi tasarım süreçlerine yansımıştır. Sınıfla ilişkilendirilen moda artık tüketici ile ilişkili hale gelmiştir (Crane, 2018 s. 380).

Dikiş makinelerinin yaygınlaşmasıyla başlayan demokratikleşme süreci hazır giyim hızla kopyalama ve stoklama imkânıyla demokratikleşmede aşama kaydetmiştir (Kawamura, 2016, s. 138-139). Giysi tasarımının demokratikleşmesi toplumsal olgular ile karşımıza çıkmaktadır. Kendin yap hareketinin tarihsel sürecinde görülen tepkisellikten ziyade harcamaları azaltmak adına karşımıza çıktığı görülmektedir. Tekrar çalışma hayatına dönene kadar 1920'li yıllarda kadınlar giysilerini kendileri üretmeye başlamışlardır (Caferoğlu, 2016). Ekonomik buhranın etkileri ile elde olan giysiler dönüştürme ya da sıfırdan yapım olarak ihtiyaçları karşılayacak şekilde üretime tabi tutulmuştur. Giysi üretiminin konfeksiyon aşamasındaki tüm süreçlerinin bilinmesiyle yapılan veya eskiyen giysileri tasarruf etmek için dönüştürme de kendin yap konusuna dahildir. Günümüzde ileri dönüşüm terimi icat edilmiş ve sürdürülebilirlik çabalarının söyleminde kullanılmıştır. İlk olarak William McDonough'un *Cradle to Cradle* (beşikten beşiğe) adlı kitabında (2002) yer almıştır. Terminolojinin ilk ortaya konduğu kaynak olarak bilinir. Bu kavramın da endüstrinin ilk sanayileşen kollarından biri olan tekstil fazlacı kapsadığı bilinir, *Cradle to Grave* (beşikten mezara) kavramının tersi olarak döngüsel ekonomiye vurgu yapar. İleri dönüştürmek atık varsayılan bir malzemeyi veya tekstil atıklarını geri dönüştürülmüş bir üründen daha yüksek katma değere ulaştırmak anlamına gelir. Aşağı dönüşüm (*down cycling*) ise; ürünün muhtevası olan materyalin değerinden düşük bir değere indirgemek anlamına gelir. İleri dönüşüm, moda tasarımcıları arasında büyüyen bir trend olup, kaynakların korunmasına yardımcı olur ve tonlarca tekstil atığını atık akışından uzak tutun. Giderek daha fazla marka ve moda evleri, endüstrinin çevresel etkisine çözüm ararken ve sosyal ve çevreye duyarlı seçenekler sunarken, bu yöntemi yeni bir üretim metodu olarak önerebilmiştir. İyi bilinen ileri dönüşüm tasarımcılarından tekstil atıkları ve artıkları ile çalışmalar yapanlardan bazıları Reet Aus, Christopher Raeburn ve Zero Waste Daniel'dır (Aus, et al., 2021). Ekonomik güçlüklerin üretim yöntemlerinden biri olan ileri ve geri dönüşüm kendin yap kapsamı içinde yer alır. Burada söz konusu olan kendin yap uygulamaları her alanda bir tercihten ziyade zorunluluk halini almıştır (Atkinson, 2006). 20. yüzyılın otuzlu yıllarındaki siyasi ve sosyal koşulların incelendiğinde, Kapitalist ülkelerde ekonomik krizlerin ortaya çıkışı daha detay verilerek şöyle açıklanabilir: Serbest sistemde devletin ekonomik alana, bireylerin faaliyetlerini sınırlamak için müdahale edilmesini reddeder, sermaye sahipleri yatırım yapma bakımından son derece özgürdüler ve işletme sahipleri de hangi alana yatırım yapacakları konusunda, ne üretileceği ve ne kadar üretileceği konusunda belirleyici konumundadırlar. Ekonomik krizin temelleri buradaki kontrol ve yön kaybında atılmıştır. Krizin sonundaki tabloda ABD'de birikmiş mallar, birikmiş borçlar nedeniyle faaliyete son veren fabrikalar, arka arkaya iflas açıklamaları ve çok sayıda işsiz vardır. Satın alma gücü zayıflamış ve o sırada sosyal ve ahlaki sorunlar daha da kötüleşmiştir. Otuzlu yıllardaki ekonomik kriz ve Büyük Buhran, üst düzey tasarımı ve haute couture'ü etkilemiştir. Amerikan müşterilerinin sipariş alamamaları nedeniyle Avrupa'da krizden önce olduğu gibi en ünlü moda tasarımcılarından oluşan bir grup ortaya çıkmıştır. Dönemin doğasını anlayan ve krizleri krizle aşmaya çalışan Elsa Schiaparelli görülür. Tasarımlarına bakıldığında dönemin ihtiyaçlarının kalite ve şıklıktan daha ileri, eğlenmek olduğu gözlenir. Ekonomik kriz, savaşlar gibi çevredeki siyasi koşullardan etkilenen Almanya, İtalya ve İspanya'da faşizmin ortaya çıkışı ve dönemin doğasının anlaşılması ve Sanata ve sanat okullarına karşı yüksek bir takdiri olduğu için eğlenceli ve çekici tasarımlar ortaya çıkmıştır (Al Rafai, 2019).

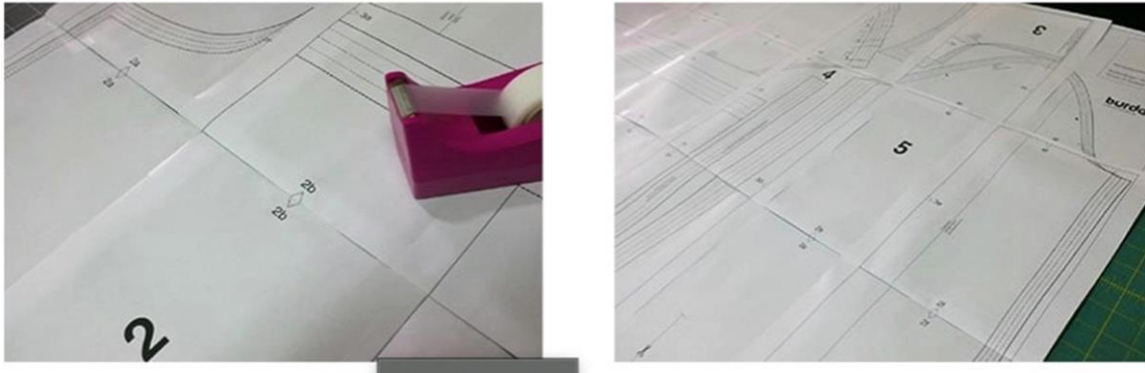
İkinci Dünya Savaşı döneminde de benzer etki gözlemlenmiştir. Bu süreçte de yine kendin yap ve dönüştürme uygulamalarını içeren kitaplar, dergiler yayınlanmış ve tasarımın demokratikleşmesine katkı sağlamıştır. Bu döneme özgü olarak giysi tasarımında en önemli demokratikleşme örneği Burda dergisidir (The fashion magazine winning hearts around the World, 2021). 1950 yılında Almanya'da yayına başlayan Burda dergisi basit gösterimler ve kolay uygulanabilen kalıplar ile giysilerin üretiminde yol gösterici olmuştur. Renk, desen seçimi, farklı modellerin sentezlenmesi gibi unsurlar da göz önünde bulundurulduğunda kadın giysi tasarımında önemli adımlardan biri atılmıştır. Şekil 5 ve 6'da dergi örnekleri ve içeriği gösterilmektedir. Günümüzde yayınlarına devam eden bu dergi kadın giyim dışında çocuk giyim, aksesuar gibi uygulamalara da yer vererek kendin yap hareketinin bu alandaki kaynaklarından biri olmaya devam etmektedir.





Şekil 5. Burda dergi örnekleri (The fashion magazine winning hearts around the World, 2021)

Burda dergisinin kullanıcılara sağladığı kolaylıklardan biri basit anlaşılır kalıp uygulamaları ile birlikte farklı beden varyasyonlarında üretimin yapılabilmesidir.



Şekil 6. Burda dergi içerikleri (Digital sewing patterns, 2021)

Birçok dile çevrilen Burda dergisi Türkiye’de oldukça yaygın bilinen ve günümüzde hala kullanılan bir dergi olan raflarda karşımıza çıkmaktadır. Yapılan gözlemlerde kadınların evlerde üretim yapmalarına imkân veren bu dergiler sık sık takas yöntemi ile el değiştirmekte ve geriye dönük sayılar ve modeller üzerinde çalışmalar yapılmaktadır.

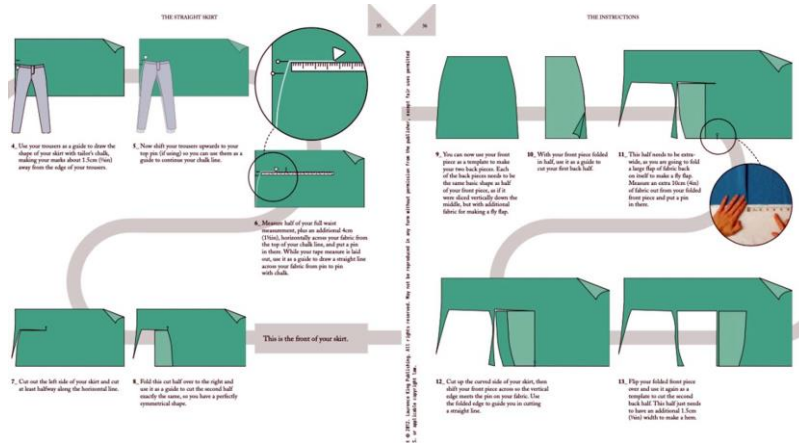
1960'lara gelindiğinde savaş sonrası döneme göre toparlanmış olan kitleler kendin yap uygulamalarını hem giysi tasarımı hem de diğer alanlarda bir üretim odaklı hobi olarak devam ettirmişlerdir (Atkinson, 1960).

1970'ler ve sonrasına ise hazır giyim sektörünün yaygınlaşması, ucuz hammadde ve işçiliğin artması ile giyim sektörü üretimlerini bireysellikten kitleliliğe taşımıştır (Erden, 2006) Hobi olarak devam eden kendin yap uygulamalarının yanı sıra *punk* gibi tepkisel olarak farklı alt kültürler kendin yap uygulamalarına yansımıştır (Belgesay, 2020). Üretim ve tüketim sınırlarını belirsizleştirmesi sebebiyle Punk modası kendin yap hareketi içinde önemli bir yer teşkil eder (Kawamura, 2016, s. 161).

Dergilere ilave günümüzde halen kullanılmaya devam eden birçok kendin yap giysi yönlendirmeleri içeren yayın bulunmaktadır. Bu yayınlarda kullanılacak malzemeler temel olarak kumaş, iplik, makas, cetvel, giyim aksesuarları ve dikiş makinesi gibi kolay ulaşılabilen bileşenlerden oluşmaktadır. Kalıp çıkarma, kesme, biçme ve dikiş yöntemleri farklı alternatif modeller için paylaşılmaktadır. Bu kitaplar doğrudan stil önerileri barındıracak şekilde organize edilmiş ve temel tasarım-anatomi bilgisi gerektirmeden üretim ve tasarıma açık hale getirilmiştir. Şekil 7 ve 8 talimat ve yapılmış aşamaların olduğu kendin yap giysi uygulamalarına örnektir.



Şekil 7. Kendin yap gösterim örnekleri (Martin, 2012)



Şekil 8. Kendin yap gösterim örnekleri (Martin, 2012)

## 2.1. Burda Dergileri

İş yaşamına katılımın artması, hızlanan günlük yaşamlar ile birlikte bireyler için zaman kavramı oldukça kritik bir hal almıştır. Amerikan tarihçi Lewis Mumford'un belirttiği şekliyle "modern zamanın makinesi buhar motoru değil saat" olmuştur (Lattier, 2016). Bu nedenle kendin yap hareketi yaşam biçimi olarak benimseyenler dışında çok daha sınırlı olarak varlığını sürdürmeye başlamıştır.

Zamana yüklenen anlam dışında hedef kitlede bilgi seviyesinde de değişiklik olmuştur. Giyim alanında kendin yap hareketinin hedef kitlesi Burda dergileri ile başlayan süreçte az ya da orta düzeyde dikiş bilgisi olan kesimken günümüzde biçki ve dikiş konusunda hiç bilgi sahibi olmayan bireylere doğru kaymıştır. Bu nedenle üretilen ürünlerden yayınların içerik ve talimatlarına kadar birçok değişiklik söz konusudur. Burda dergisi örneğinde bile mevcut durumda pratik dikiş adı altında farklı yayınlar yapılmakta ve hiç bilgi sahibi olmayan bireylere yönelik projeler oluşturulmaktadır. Hazır kalıpların ve adım adım açıklamaların yer aldığı bu yayınlar kolayca üretim olanak sağlamakta ve hızlı sonuca ulaştırarak bireysel motivasyonu yüksek tutmaktadır.

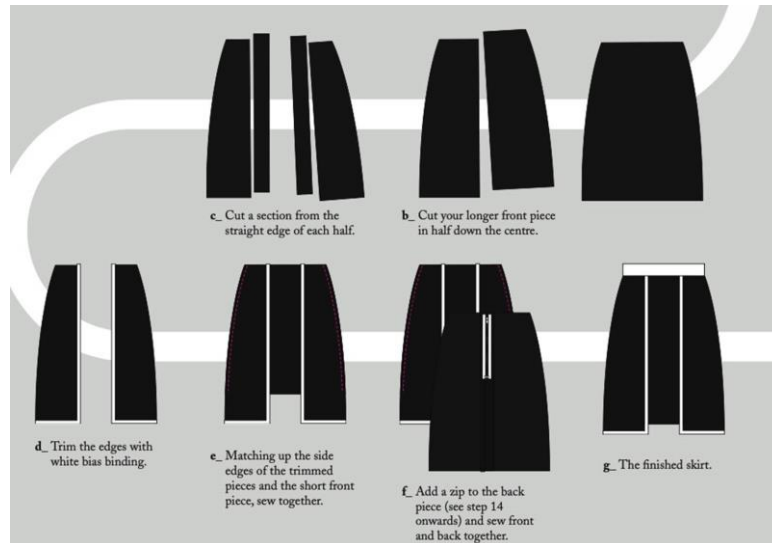
Özel yayınlar dışında basit talimatlarla düşük bilgi düzeyi ile yapılabilecek üretimlerin daha çok dönüştürme yöntemiyle yapıldığı görülmektedir. Aşağıda Şekil 9, 10 ve 11'de yer alan dönüştürme uygulamaları giysi üzerinde daha az riskli ve kolay uygulamalar olarak görülebilir.



Şekil 9. Dönüştürme yöntemiyle yapılan kendin yap uygulamaları, uygulama görselleri (Diy Upcycled Clothing Ideas That You Can Make While You Are In Quarantine, 2020)



Şekil 10. Dönüştürme yöntemiyle yapılan kendin yap uygulamaları, uygulama deneyimleri (Diy Upcycled Clothing Ideas That You Can Make While You Are In Quarantine, 2020)



Şekil 11. Kendin yap etek modeli (Martin, 2012)



Günümüzde demokratikleşen tasarım anlayışıyla dönüştürme dışında pratik yöntem ve yönlendirmelerle mobilyadan giyime birçok ürün bireyler tarafından üretilmektedir. Hedef kitle ve üretilen ürünler incelendiğinde günümüzde kendin yap hareketi bu yönüyle farklılık göstermiştir. Ayrıca günümüzde zaman-emek-üretim-tüketim kavramlarını bir araya getiren atölye çalışmaları ve herkesin kolaylıkla kullanabileceği yaygınlaşan tasarım programları bugünkü anlamıyla kendin yap hareketi üzerinde etkili olmuştur. Günübürlük atölyeler tasarımı basite indirgenmiş haliyle birçok alanda bireye üretken vakit geçirme aktivitesi olarak sunulmaktadır. Bununla birlikte, kısa zamanda kullanıma hazır ürünler elde etmek tüketim toplumunda yeni bir tüketim malzemesi haline gelmiştir. Özellikle büyük şehirlerde bu içerikte hazırlanmış resimden, heykele, seramikten giysiye birçok uygulama organizasyonu mevcuttur. Giysi özelinde yapılan atölye çalışmaları son dönemdeki kendin yap hareketi uygulamaları içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Atölyeler amatörlerin uygulama yapma imkânı bulduğu informel öğrenme ortamları olmakla beraber profesyonellerin de yetiştirilmesine olanak sağlamaktadır (Deniz, 2021). Profesyoneller buradaki uygulama örneklerini, müşteri eğilimlerini kolaylıkla erişilebilir bilgisayar programları ile ileri seviyelere taşıyabilmektedir. Ücretsiz veya çok düşük ücretlerle kullanılabilen tasarım programlarının yaygınlaşması giysi tasarımında demokratikleşmede önemli adımlardan biri olmuştur. Ayrıca imkânların artışıyla deneyimleme eğilimi ve talebi artış göstermiş ve bu yönelim *Üreten Hareketi (maker movement)* olarak adlandırılmıştır (Dougherty, 2012). Sosyal medyanın kullanımının artmasına paralel içerik üreticileri reklam ve organizasyon faaliyetlerini kolaylıkla yapabilir hale gelmiş ve atölyelerin popülerleşmesine zemin hazırlamıştır. Bu yönüyle atölyeler bir üretim ortamına ilave olarak bir tüketim unsuru halinde günlük hayatlarımızda yer almaya başlamıştır. Bu atölyelerde günlük kullanıma uygun, kısa sürede az bilgi ile üretilebilecek temel giysiler üzerine çalışılmaktadır. Üretimler temel operasyonlarla, kumaş kalitesinin hazır giyime kıyasla yüksek, dikiş kalitesinin de ortalama seviyede olduğu ürünlerle sonuçlanmaktadır. Gündemde yer alan sürdürülebilirlik konusu bu çalışmalar için özel bir yer teşkil etmeye başlamıştır. Geri dönüştürme, dönüştürme, kaliteli ama az kavramlarını bir arada bulandıran uygulama örnekleri sunması kendin yap hareketini bireysel ve toplumsal olarak popülerleştirmektedir. Sürdürülebilirlik, yavaş moda kavramları ve atölye çalışmaları ile hız kazanan kendin yap hareketi Covid-19 pandemisi ile birlikte birçok alanda kendini göstermeye devam etmektedir. Evlerde bir vakit geçirme etkinliği olarak özellikle giysi üretim ve dönüştürme faaliyetleri artış göstermiştir. Bir önceki dönemde başlayan atölye faaliyetleri de canlılığını farklı platformlarda koruyarak bu hareketi desteklemeye devam etmektedir. Ön plana çıkan kendin yap kitleri ve sosyal platformlarda bulunan 'nasıl yapılır' videoları bu alandaki örneklerdir (Deniz, 2021).

## 2.2. Etkiler

Tarihsel süreçte görüldüğü üzere, giysi modası ve tasarımı farklı motivasyonlarla kendin yap hareketinden dönemsel olarak etkilenmiştir ve etkilenmeye de devam etmektedir. Bu kapsamda hareketin tasarıma etkileri farklı açılardan irdelenebilir. Öncelikli olarak ihtiyaç sebebiyle zorunlu olarak yapılan üretim faaliyetleri kendin yap uygulamasıdır fakat tasarım ve estetik kaygılar barındırma zorunluluğu bulundurmamışlardır. Mevcutta olan tasarımlar taklit yoluyla üretilmiştir. Bir moda akımı yaratmak yerine modayı takip eden üreten tüketici imajı çizilmiştir. Bir tasarımla moda yaratmak tamamen farklı bir sistemdir, kurumlar gerektirmektedir. Bireyler üretimde bulduklarında üretimleri giyimle sonuçlanırken tasarımcılar devreye girdiğinde ve tasarımlar vaftiz edildiğinde moda yaratılmış olur. (Kawamura, 2016 s:95-96). Fakat günümüzde bu durumda kitle iletişimiyle farklılaşma potansiyeline sahiptir. Baudrillard'ın 'Kitle iletişiminin bize verdiği gerçeklik değil, gerçekliğin baş döndürücülüğüdür' (Baudrillard, 2020 s.27) sözüyle dikkat çektiği üzere bu yaygınlaşma tüketimi gerek ürün gerekse deneyim olarak teşvik etmekte ve yaygınlaşmasına ve kabul görmesine olanak sunmaktadır. Giysi modasında ve tasarımda öne çıkan noktalardan bir başkası ise modanın döngüselliklidir. Döngüsellik kavramını geçmişte başarıya ulaşanların revizyonları olarak tanımlayan Crane bu durumu şu alıntıyla gözler önüne sermektedir. 'Fransız bir tasarımcı röportajında bir giyim eşyası kaydedilmiş bir kaset gibidir. Bir anıyı canlandırdığı için kullanılır' der (Crane, 2018 s. 244).

Yıllar içinde ufak revizyon ve kumaş tercihleri ile yeniden moda haline gelen eski tasarımlar kendin yap hareketinin kolay uygulanmasına olanak sağlar. Benzer şekilde moda uyum gerçekleşir. Hatta tekrar gündeme getirme etkisi yaratma anlamında hareketin itici gücü söz konusu olabilir. Günümüzde sosyal medya ve atölyelerin etkisi bu konuda önemli araçlardandır. Bir diğer açıdan, kendin yap hareketinin bireyselleştirme, eşsizleştirme etkisi yıllar içerisinde mevcutta üretim yapan tasarımcıların tüketici-tasarımcı ilişkilerini geliştirmelerini sağlamıştır. Birçok tasarımcı günümüzde sosyal medya üzerinden veya başka platformlardan müşterilerinin görüş ve yönlendirmelerini talep etmekte ve tasarımlarına farklı alternatifler oluşturmalarına olanak sağlamaktadır. Geçmişte sadece kişiye özel üretim yapan tasarımcılar dışında bu ilişki kurulmazken tasarımcı-müşteri ilişkisi günümüzde dikkat çekicidir. Söz konusu ilişkiler

büyük operasyonlarda ve butik üretimlerde doğaları gereği farklılık göstermektedir. Fakat son dönemde Gucci'nin kişiselleşmeye açık kazakları gibi örnekler markalarda bu etkileşimi sağlamak adına atılan adımları göstermektedir (Gür, 2021). Veblen'in moda ile ilgili tespitlerinde dile getirdiği 'ucuzun değersiz olduğu' görüşü (Kawamura, 2016 s.44), kendin yap üretimlerde tehlikelerden biridir. Fakat hızlanan günlük hayatın karşısında zamanın kıymetlenmesi el emeği ile üretilen ürünlerin değerini artırmıştır. Aile büyükleri tarafından dikilen veya örülen parçaların değeri geçmişte azımsanırken, günümüzde el yapımı yazan ürünlere gösterilen rağbetin giderek arttığı görülmektedir. Bununla birlikte, günümüz hızlı moda anlayışıyla düşen fiyatlar el yapımı ürünlere karşı cazibesini koruyabilmektedir. Süreç içerisinde değişikliğe uğrayan kendin yap uygulamaları, günümüzde üretilen ürünler bazında incelendiğinde temel ve daha az bilgi gerektiren giysi tasarımı ile karşımıza çıkmaktadır. Hem bireysel hem de atölye uygulamalarında etek, kimono, elbise gibi daha pratik parçalar dikkat çekmektedir. uygulamaların yaygınlaştırılması çevrimiçi ve sosyal medya uygulamaları ile de desteklendiği gözlemlenmektedir. Tüketiciler ceket, gömlek, kaban gibi detaylı dikiş ve kalıp bilgisi gerektiren ürünleri yine mağazalardan almayı tercih ederken, daha kolay sayılan parçalar ve ilgili modelleri bu uygulamalarla üretebilmektedir. Dijital çağda kendin yap uygulamasının temelini güncel teknolojiler ve bunlarda ilgili tasarım deneyimleri oluşturmaktadır. Şekil 12'de bir ara yüz görüntüsü görülen Continuum Fashion platformu, kısmen bir moda markası ancak daha çok deneysel tasarım laboratuvarı olarak görülebilir. İçeriği tamamen kullanıcıların oluşturduğu interaktif bir sosyal platform olarak tasarlanmıştır, kumaş desenleri oluşturmak için fotoğraf ya da çeşitli imajlar kullanarak bedene uygun ölçülerdeki giysiyi 3 boyutlu tasarlayabilecek üretim imkânı sunulmaktadır. Tasarım programlarının yaygınlaşması, 3 boyutlu yazıcı uygulamaları herkese açık platformlarda ücretsiz veya düşük ücretlerle basite indirgenmiş eğitimlerin verilmesi kendin yap uygulamalarını giysi tasarımı konusunda destekleyen konulardır.



**Şekil 12.** Kendin yap-3d giysi tasarım arayüzü.

Üretimi sanal hale getirmek, başta tanımlanan kendin yap kültüründe manuel üretimlerden farklıdır. Yazılım kullanma ihtiyacı günümüz üretimlerini ve giysiyi de içine alan bir üretim konusudur ki, oldukça yaygın ve ekonomik olduğu söylenebilir. Psikomotor becerilerin daha çok zihinsel süreçlere dönüştüğü bu üretim deneyimleri günümüz kendin yap konseptine uyumlanmıştır. Giyside kendin yap süreçleri, tasarım bilgisinin yaratıcılıkla ilerlemesinden farklı olarak, kalıp- kesim ve dikimin sınırlı bilgi ışığında amatörlerce yapılmasıdır. Bu durum sadece giysi özelinde değil tüm tasarım uygulamaları için tartışmaya açık bir soru olarak geçerliliğini korumaktadır. Fakat günümüzde deneyimleme ve üretme hareketine dâhil olan toplum yapısına bakıldığında bu istenen ve desteklenen bir süreç olarak karşımıza çıkabilmektedir. Son dönemde yapılan değerlendirmelerde amatörlerin eskisi kadar negatif değerlendirilmediği ve sektöre katkı sağladığı görüşü öne çıkmaktadır (Holt & Mackinney-Valentin, 2015). Tartışmalar devamlılığını sürdürürken odağa bir de geleceğin tasarımcılarını yetiştirilmesi ile ilgili yapılan ve yapılması gerekenler de dâhil edilmektedir (Fleischmann, 2015).

İletişim kanallarının farklılaşmasının, internet teknolojileri, sosyal ve çevrimiçi ağların yaygınlaşmasının kendin yap hareketi üzerinde etkileri kendin yap tasarımcılar yetiştirmesi itibarıyla de dikkate değerdir. Giysi tasarımı alanında günümüzde birçok kendin yap tasarımcı markalarını oluşturarak ürünlerini müşteri ile buluşturmaktadır. Sürdürülebilirliği ve kadın iş gücünü ön plana çıkaran bu uygulamalar özellikle yeniden değerlendirme örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Hinds, 2019).

Profesyonel tasarımcılar ve markalar da benzer şekilde Dünya'da ve ülkemizde döngüsel ekonomi, sürdürülebilir üretim kavramlarını gündemine almış ve elinde bulunan malzemelerden yeni üretimler

yaparak bu akıma dâhil olmuştur. Burada karşılıklı bir etkileşim olması söz konusudur (Foussianes, 2021). Genel itibariyle giysi tasarımında kendin yap uygulamaları görüldüğünde bir fikir alışverişine neden olmaktadır. Sokağın her zaman lüks modanın fikir ortamı olması itibariyle (Crane,2018, s. 296) markaların tasarımlarında bu hareketin etkilerinin gözlemlenmesi doğal bir süreçtir.

### 3. Sonuç

Günümüzde pratik ürün açılımları öneren kendin yap hareketi, temel bilgi gerektirmeden informal eğitim ve atölyelerle desteklenmekte ve sosyal medyanın etkisiyle yaygınlığını arttırmaktadır. Giysi için üretilen ve incelenen örneklerde kullanıcıya hazır kalıp veya ürünlerin üzerinde değişiklikleri yönlendirebilecek teknik katkı ve müdahale olanağı tanımlanmaktadır. Bunun yanı sıra ürün açılımı yaratıcı çözümlere gerektirdiğinden örneklerin tasarımcılara fikir verebilecek olanak yarattığı görülmektedir. Türlerine göre giysilerin üretim gereklilikleri değişken olduğundan her giysiye özgü basit açılım sunulmamaktadır. İncelenen örneklerde tüm kalemlerde kendin yap üretim biçimine uygun bir çözüm görülmemiştir. Ancak gelişim süreci içinde teknoloji ile hızlı bağ kurabilen kendin yap akımı yazılım ve üretimde giysiye uygulama, ara yüz ve etkileşim imkânı sağlayan 3 boyutlu öneriler geliştirmekte, kullanıcı ve üretici deneyimini bu yolla sağlamaktadır. Ayrıca kendin yap hareketinin sunduğu giysiyi bireyselleştirme, dönüştürme ve üretime katılma motivasyonu ile giysi dikim bilgisi gerektirmeksizin bireyler sorumlu tüketim ve dönüştürme bilincine fayda sağlayabilir denebilir. Hazır giyim üretiminin büyüklüğü göz önünde bulundurulduğunda sürdürülebilirlik adına etkisiz sayılacak bu alternatif, müşteri eğilimleri hakkında fikir vermesi ve yönlendirici olması açısından önemlidir. Üreten hareketi kapsamında düşünüldüğünde ise çağın gereklilikleri ile yaygınlaşması öngörülen yönelimin uzun dönemde doğrudan tasarıma etkisi tasarımcıların yetiştirilmesi de dâhil olmak üzere birçok açıdan incelenecek konulara adaydır. Günümüzde hızla artan kendin yap tasarımcıların koleksiyonları kullanılan teknolojiler açısından incelenmeye değerdir. DIY ürünlerin estetik kalitesinin etkisi ve yaratıcılığa yansımalarının yanı sıra günümüzde giderek önem kazanan sürdürülebilirlik konusu ile DIY'in ilişkisi detaylı incelemelere konu olacağı düşünülmektedir.

### Kaynakça

- Al Rafai, R. (2019). Political and social influences on fashion in 1930's. *International Journal of Design and Fashion Studies*, 2(1), 4-11.  
[https://ijdfs.journals.ekb.eg/article\\_180017\\_ba42e965b6a7c20f1943e6e3a7f6cccc.pdf](https://ijdfs.journals.ekb.eg/article_180017_ba42e965b6a7c20f1943e6e3a7f6cccc.pdf)
- Arnheim, R. (1987). Art among the objects. *Critical Inquiry*, 13(4), 677-685.
- Atılgan, N. Ş. (2013, May 9-11). Designer activity through open source knowledge: Designer toys movement [Conference presentation]. *DAE-2013 2nd World Conference on Design, Arts, and Education*, Ankara, Turkey. <http://www.worldeducationcenter.eu/new/index.php/DAE/dae2013>
- Atkinson, P. (2006). Do it yourself: Democracy and design, *Journal of Design History*, 19(1-10).
- Aus, R., Moora, H., Vihma, M., Unt, R., Kiisa, M., & Kapur, S. (2021). Designing for circular fashion: Integrating upcycling into conventional garment manufacturing processes. *Fashion and Textiles*. 8. DOI 10.1186/s40691-021-00262-9.
- Baudrillard, J. (2020). *Tüketim toplumu* (13.baskı). Ayrıntı Yayınları.
- Belgesay, M. Ç. (2020). *Kendin yap (DIY) kültürünün film yapımına etkisi* (Tez no. 636690) [Yayımlanmış sanatta yeterlik tezi, Marmara Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Bozdoğan, S. (2013). Modern mimarlık ve tropik coğrafyalar. *Mimarlık*, 372.  
<http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=386&RecID=3174>.
- Caferoğlu, M. (2016). *Grafik tasarımda 'kendin yap/tasarla' (DIY) yaklaşımı ve geleneksel yöntemlerle post dijital arayışlar* (Tez no. 432417) [Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi, Anadolu Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Camburn, B. & Wood, K. (2018). *Principles of maker and DIY fabrication: Enabling design prototypes at low cost*. *Design Studies* 58.
- Camburn, B., Jensen, D., Crawford, R., Sing, K., Perez, K.B., Otto, K. and Wood, K.L. (2015), *The Way Makers Prototype: Principles of DIY Design*. *Proceedings of ASME 2015 International Design Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference*. August 2015.

- Crane, D. (2018). *Moda ve gündemleri*. Ayrıntı Yayınları.
- Deniz, G. (2021). *Tasarım bilgisinin aktarımı bağlamında zanaat bazlı günübürlük kendin yap atölyeleri* (Tez no 656900) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Diy Upcycled Clothing Ideas That You Can Make While You Are In Quarantine. (2020, April 28). *All For Fashions*. <http://allforfashions.com/diy-upcycled-clothing-ideas-that-you-can-make-while-you-are-in-quarantine>.
- Digital sewing patterns. (2021, May 04). <https://www.burdastyle.com/guide-downloadable-pattern>
- Dougherty, D. (2012). The Maker Movement, *Innovations*, 7(3).
- Edwards, C. (2006). Home is where the art is': Women, handicrafts and home improvements 1750-1900. *Journal of Design History*, 19(1), 11-21.
- Erden, S. (2006). *Türk tekstil işletmelerinin küresel rekabetteki yeri ve Aydın ilindeki tekstil işletmelerinde bir uygulama* (Tez no. 187080) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Erten, C. (2015). *Mimarlık pratiklerine kendin-yap (diy) kültürü üzerinden bir bakış* (Tez no. 421037) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Fleischmann, K. (2015). The democratisation of design and design learning: how do we educate the next-generation designer. *International Journal of Arts & Sciences*, 2015-08(06), 101-108
- Foussianes, C. (2021, March 21). Labels like Collina Strada and Ahluwalia have always upcycled. Now, the big guys are too. *Town and Country*. <https://www.townandcountrymag.com/style/fashion-trends/a35686779/fashion-upcycling-pandemic-boom-explained/>
- Fox, S. (2014) Third wave do-it-yourself (Diy): Potential for prosumption, innovation, and entrepreneurship by local populations in regions without industrial manufacturing infrastructure. *Technology in Society*, 39, 18-30.
- Brombacher, A., Djajadiningrat, T., Gardien, P. & Hummels, C. (2014). Changing your hammer: The implications of paradigmatic innovation for design practice. *International Journal of Design*, 8(2), 119-139.
- Görücü, G. (2017). *Yeni gelenekler ve eski yaklaşımlar arasındaki derin uzaklık: İstanbul'un yükselen kendin-yap müzik sahnesinin sosyolojik bir temsili* (Tez no. 475417) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Greenwood, V. (2017, November 10). The invention of cake mix nearly foundered-but when manufacturers made a counter-intuitive change to their simple recipe, sales boomed. *BBC Future*. <https://www.bbc.com/future/article/20171027-the-magic-cakes-that-come-from-a-packet>
- Grzymkowski, E. (2019). *Sanat 101* (8. baskı). Say Yayınları.
- Gür, Z. (2021, 11 Mayıs). Kendi parçanı kendin tasarla: Gucci'nin yorumu açık kazakları. *Vogue*. <https://vogue.com.tr/haber-moda/kendi-parcani-kendin-tasarla-guccinin-yorumu-acik-kazaklari>
- Hackney, F. (2006) 'Use your hands for happiness': home craft and make-do-and-mend in British women's magazines in the 1920s and 1930s. *Journal of Design History*, Spring, 2006, 19(1). 23-38.
- Hall, A. (2011). Experimental design: Design experimentation. *Design Issues*, 27(2), 17-26.
- Header, H. (2018, December 30). 24 DIY dress refashion and upcycle tutorials. *Header Handmade*. <https://www.heatherhandmade.com/9-dress-refashion-tutorials>
- Hinds, A. (2019, February 26). Sew on trend: The rise and rise of DIY clothes designers. *The Sunday Post*. <https://www.sundaypost.com/fp/sew-on-trend-the-rise-and-rise-of-diy-clothes-designers>
- Holt, F. & Mackinney-Valentin, M.(2015). Can anyone be a designer? *Artifact*, 3(4), 6.1-6.10.
- Homemade: DIY House by Reset Architecture. (2021, May 9). *Detail*. <https://www.detail-online.com/article/homemade-diy-house-by-reset-architecture-33677>

- Kawamura, Y. (2016). *Moda-loji*. (Ş. Özüdođru, Çev). Ayrıntı Yayınları.
- Bujdosó, Z. & Khademi-Vidra A. (2020). Motivations and attitudes: An empirical study on diy (do-it-yourself) consumers in Hungary. *Sustainability*, 12, 517. doi:10.3390/su12020517
- Lattier, D. B. (2016, March 14). How the clock changed the World. *Intellectual Takeout*. <https://intellectualtakeout.org/2016/03/how-the-clock-changed-the-world/>
- Lukens, J. (2013). DIY infrastructure and the scope of design practice. *Design Issues*, 29(3), 14–27.
- Martin, R. (2012). *Diy couture*. Laurence King Publishing.
- Özmen, G. (2015), *İnsan psikolojisi ve giysi tasarımı* (Tez no.389013) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Perkin, J. (2002, December 12). Sewing machines: Liberation or drudgery for women? *History Today*.
- The fashion magazine winning hearts around the World. (2021, 10 May). <https://www.burda.com/70-years-burda>
- Uluengin, Ö. ve Görgülü, T. (2014). Mimarlıkta bir karşı duruş tavrı olarak ‘anarchitecture’. *Megaron*, 2014, 9(4), 338-348.
- Wolf, M. & McQuitty, S. (2011). Understanding the do-it-yourself consumer: DIY motivations and outcomes. *Academy of Marketing Science Review*, 1(3-4), 154–170.
- Yıldırım, B. (2013, 10 Ocak). Kendin tasarla, bedenine uydur ve giy. <https://vogue.com.tr/metropol/kendin-tasarla-bedenine-uydur-ve-giy>
- Yoon, J, Vonortas, N. S. & Han, S. W. (2020). Do-It-Yourself laboratories and attitude toward use: The effects of selfefficacy. *Technological Forecasting and Social Change*, 59, 1-11. 10.1016/j.techfore.2020.120192
- Zuberi, H. S. (2017). *Development of agar based organic materials and their uses in design fields with do-it-yourself (diy) approach* (Tez no. 493138) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, İzmir Ekonomi Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Early Wheeler and Wilson machine (2021, 15 May). <https://www.gettyimages.com/photos/lock-stitch-sewing-machines>

## Sürdürülebilir Tekstiller Kapsamında Evsel Organik Atıklarla Bojagi-Jogakbo'nun Yeniden Yorumlanması

### Redesign of Bojagi-Jogakbo with Domestic Organic Waste in the Context of Sustainable Textiles

Elif Kurtuldu Dönmez, *Moda Giyim Tasarımı Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi*  
Leyla Öğüt, *Moda Giyim Tasarımı Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi*

#### Özet

Tekstil ürünlerinin tasarımında ve üretiminde sürdürülebilirlik kavramı bir gereklilikten zorunluluğa dönüşmüş ve günümüz çalışmaları da sürdürülebilir yöntemlerin estetik bağlamda yorumlanması ile çeşitlilik kazanmıştır. Geçmişte gerçekleşen pek çok tekstil tasarım ve üretiminin de sürdürülebilir bir bakış sergilenerek ortaya konması, günümüz sürdürülebilir tekstillerinin temelini oluşturmuş ve bu teknikler geleceğe taşınarak geleneğin de sürdürülmesine olanak sağlamıştır. Bu çalışmada da Kore kültüründe geleneksel bir tekstil tekniği olan Bojagi-Jogakbo tekniği; evsel organik atıklarla renklendirilmiş atık doğal kumaşlar kullanılarak yeniden yorumlanmıştır. Çalışma sürecinde; tekniğe dair alanyazın araştırmasının ardından, deneysel boyamalar yapılmış ve en iyi sonuçlar seçilerek nihai ürünün tasarımının gerçekleştirildiği bir uygulama yöntemi izlenmiştir. Böylelikle hem boyar madde hem de malzeme açısından sürdürülebilir bir bakış açısı gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Çalışmada kullanılan evsel atıklara ilave olarak görsel renk çeşitliliğini sağlamak için son tüketim tarihi geçmiş atık kapsamına giren gıda kapsamındaki bitkiler de kullanılmıştır. Evsel organik atıkların kullanıldığı doğal boyama ile renklendirilen atık kumaşlar, Uzak Doğu kırkyama çeşitlerinden biri olan Bojagi ile birleştirilerek bojagilerin bir çeşidi olan Jogakbo'lar tasarlanmıştır. Tasarım uygulamalarında kullanılan kumaşlar 70 gr/m<sup>2</sup> - 160 gr/m<sup>2</sup> arasında değişen farklı boyutlardaki %100 ipek, %100 keten ve %100 yünlü atık parçalardan oluşmaktadır. Boyarmadde olarak nar kabuğu, muz kabuğu, soğan kabuğu, enginar kabuğu, ıspanak olmak üzere evsel organik atıkların yanı sıra sumak ve hibiskus çiçeği de kumaşların boyanmasında kullanılmıştır. 100°C'de 60 dakikada özütü alınan boyar madde ile yine aynı koşullarda boyamalar yapılmıştır. 0.2 gr/L. mordan oranı ile ön, aynı anda ve ard mordanlamalar yapılarak renk gamı elde edilmeye çalışılmıştır. Sonuç olarak; doğal boyama ve bojagi tekniği kullanılarak geri kazanım, tekrar kullanım, ileri dönüşüm vb. sürdürülebilir tekstiller için öne sürülen birçok kavramın bir arada uygulanabileceği ortaya konmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** Sürdürülebilirlik, tekstil tasarımı, doğal boyama, evsel organik atıklar, atık değerlendirme, kırkyama, emek yoğun üretim, sürdürülebilir tasarım.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Tekstil ve moda tasarımı, sanat ve tasarım.

#### Abstract

The concept of sustainability in the design and production of textile products has turned from a requirement to indispensability and today's studies have gained diversity with the interpretation of sustainable methods in an aesthetic context. The fact that many textile designs and productions that took place in the past were put forward with a sustainable perspective formed the basis of today's sustainable textiles and these techniques have reached the present day and allowed the tradition to be continued. In this study, the Bojagi-Jogakbo technique, which is a traditional textile technique in Korean culture; has been reinterpreted by using waste natural fabrics colored with domestic organic wastes. In the study proses after the literature research on the technique, experimental dyeing was made and an application method was followed by selecting the best results and designing the final product. Thus, a sustainable perspective has been tried to be realized in terms of both dyestuff and material. In addition to the domestic wastes used in the study, plants that can be considered as waste foods, whose expiration date has passed, were also used to provide visual color diversity. Waste fabrics colored with natural dyestuffs obtained from domestic organic wastes; Jogakbos, a type of bojagi, were designed by combining them with the Bojagi, which is one of the Far Eastern patchwork types. The fabrics used in design applications consist of 100% silk, 100% linen, and 100% wool waste fabric scraps in different sizes ranging from 70 gr/m<sup>2</sup> to 160 gr/m<sup>2</sup>. As a dyestuff, sumac and hibiscus flowers were used for dyeing of fabrics as well as domestic organic wastes such as pomegranate peel, banana peel, onion peel, artichoke peel, and spinach. Dyeing was done under the same conditions with the dyestuff extracted in 60 minutes at 100°C. The color gamut was tried to be obtained by making pre, simultaneous and post-mordanting with 0.2 gr/L mordant ratios. As a result; it has been revealed that many concepts suggested for sustainable textiles such as recycling, reuse, upcycling etc. can be applied together using natural dyeing and bojagi techniques.

**Keywords:** Sustainability, textile design, natural dyeing, domestic organic wastes, atık değerlendirme, quilting, labor-intensive production, sustainable design.

**Academical disciplines/fields:** Textile and fashion design, art and design.

- **Sorumlu Yazar:** Elif Kurtuldu Dönmez, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- **Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, DEÜ Tınaztepe Yerleşkesi 35390, İzmir.
- **e-posta:** elif.kurtuldu@deu.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0001-7118-9574
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 11.01.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1030417

Geliş tarihi: 04.12.2021 / Kabul tarihi: 21.11.2022

## 1.Giriş

Geçmişten günümüze tüm kültürlerin ortak geçmişinde yer alan tekstiller, kullanım amaçlarının yanı sıra birer estetik beğeni unsuru haline de gelerek günümüze kadar ulaşmışlardır. Bu bağlamda tekstil ürünlerinin tasarımında ve üretiminde kullanılan malzemenin çeşitleriyle birlikte bu ürünlere uygulanan dikiş, katlama, süsleme, nakış, boya-baskı işlemleri gibi pek çok yöntemle de estetik çeşitlilik sağlanmıştır. Bu çeşitlilik sadece görsel bir yansıma olarak değil aynı zamanda toplumların farklı teknikler geliştirerek inançlarını, yaşam biçimlerini ve sanatsal zevklerini tekstiller aracılığıyla birer kültürel miras haline dönüştürdüğü alan haline gelmiştir. Toplumların savaş, kıtlık ve benzeri durumlarda tekstil ürünlerinin üretiminde ve tasarımında geliştirdiği yöntemler zaman içerisinde geleneksel bir yaklaşım halini almış, zamanla da ait olduğu toplumun bir kültürel kimliği, belleği haline dönüşmüş ve günümüze aktarılmıştır.

Özellikle 20. Yüzyılın sonlarından itibaren yaşamın her alanında önem kazanan *sürdürülebilirlik* kavramı, sadece çevresel bir yaklaşım değil, hızlı modaaya karşı yavaş moda felsefesi ile birlikte geleneğin sürdürülebilirliği bağlamında da bir yaklaşım sunarak kültürel mirasın aktarımı konusunda tekstillerin değerini arttırmıştır. Burada hızlı modaaya karşısına almak ile bahsedilen yaklaşım Kipöz'ün (2020, s. 13-15) de söylediği gibi "modaaya atıl, durağan ve atalet içinde bırakmak ile alakalı bir tutum değil, değer nosyonunun el emeği ile üretilene doğru evrilmesi, (...) üretenin ürettiği şeye duygusal ve hikâyesel olarak bağlanmasının daha etik ve sorumlu bir anlayışı beraberinde getireceği" düşüncesidir.

Bu noktada sürdürülebilirlik kavramı; tekstil ürünlerinin tüketim, kullanım, tekrar dönüşüm aşamalarında kayda değer bir önem kazanırken aynı zamanda gelenek ile geleceği de birleştiren duygusal ve etik bir kavrayış (nosyon) haline de gelmiştir. Özellikle endüstriyel üretim öncesine bakıldığında yerel ve emek yoğun üretim biçimlerinde oldukça sürdürülebilir yöntemlerin tercih edildiği ve bu yöntemlerde hem üreticinin hem de tüketicinin ürün ile bir bağ kurduğu, nesilden nesile aktarılan bir miras olarak değer gördüğü de görülmektedir. Az ve yavaş üretim ile birlikte tekstiller daha uzun ömürlü bir tüketim sürecinden geçmekte, dönüşmekte ve değişmektedir.

Özellikle boyama-baskı yöntemleri açısından baktığımızda doğada bulunan pek çok organik malzemenin bir boyarmadde özelliği sergilediği ve kullanıldığı görülmektedir. Böylece hem üretim, hem tüketim hem de tüketici sonrasında çevre dostu bir yaklaşım sergileyen tekstiller günümüz sürdürülebilirlik çalışmalarına da ışık tutmaktadır.

Sürdürülebilir yaklaşım modeli içerisinde; tekstil malzemelerinin boyama ve baskı yöntemleri ile renklendirilmesi; özellikle atık yönetiminde çözüm odaklı çalışmaların yapılmasında itici bir güç oluşturmaktadır. Daha az enerji, ısı, zaman gibi çalışmaların yanında kimyasal kullanımının ortadan kaldırılması, zararsız boya-baskı uygulamaları gibi pek çok çevreci yaklaşım sergilenen doğal boyama yöntemleri geçmişte pek çok toplum tarafından tercih edilen bir renklendirme ve süsleme yöntemi olarak günümüze kadar gelmiştir.

Doğal boyama yöntemlerinin sürdürülebilirlik kavramı içerisinde değerlendirilmesinde sadece boyarmadde kaynağı değil, boyarmaddelerin mordansız ya da düşük mordan konsantrasyonlarında geniş renk paleti sunabilmesi ve kalıcı olması oldukça önem taşımaktadır. Yüksek miktardaki mordan oranlarının en aza indirgenmesine dair çalışmaların özellikle küçük numuneler üzerinden gerçekleştirilmesi ve en doğru oranın bulunması sürdürülebilir perspektifte değerlidir.

Doğal boyamacılığın yanı sıra, farklı kültürlere ait tekstil üretim yöntemlerinin de sürdürülebilirlik bağlamında yeri oldukça geniştir. Kullanılan kumaş tüketimi açısından bakıldığında dünya üzerinde pek çok toplum tarafından yüzyıllar boyunca kullanılan tekniklerin *sürdürülebilirlik* sözcüğü henüz ortaya çıkmadan bile oldukça sürdürülebilir yöntemler olduğu görülmektedir. Bu bağlamda çalışmaya konu olan katlama-dikiş teknikleri ile oluşan tekstillerin de; atık kumaşların değerlendirilmesi, kullanılmayan ya da kullanılmayacak deformasyonlara sahip kumaşların kesilip birleştirilmesi, dönüştürülmesi ve başka bir kullanım imkânı sunması da sürdürülebilirlik çatısı altında değerlendirilmektedir.

Günümüz sürdürülebilirlik çalışmalarını incelediğimizde; kavrama hem çevresel hem de kültürel mirasın aktarımı bağlamında bakıldığı görülmektedir. Bu noktada, geçmişten gelen kültürel alışkanlıklarımıza geri dönmenin, benimsemenin ve yaygınlaştırmanın da önemli olduğu bir kez daha fark edilmektedir. Sürdürülebilir üretim yöntemlerini günümüzde yeniden benimserken, öte yandan bunu popüler bir kültür kavramı olmaktan da sıyırmak gerekmektedir. Bu nedenle değiştirmek, dönüştürmek, yeniden kullanılabilir hale getirmek, renklendirmek ile birlikte aşırı tüketimden yavaşlığa doğru tüketimi küçültmek fikri ile ancak tam anlamıyla sürdürülebilir bir eylem sergilemek mümkündür.



Sürdürülebilir bir perspektif ile tekstil tasarım ve üretiminde dünya üzerindeki tüm toplumlara ait değerlerin de estetik kaygılar ile birleşerek yorumlanması ve çeşitlenmesi kültürel bellek oluşumu ve aktarımı için önem taşımakta ve günümüz çevre sorunları ile baş etmede çok yönlü bir çözüm sunmaktadır. Bu çalışmada da pek çok toplum tarafından bir yokluk sonucu ortaya çıkıp zamanla estetik bir araca dönüşen katlama-dikiş-doğal boyama birlikteliğinde gerçekleşen sürdürülebilir bir üretim yöntemi temel alınarak kavramlar ve uygulamalar üzerinden güncel bir yorum sergilenmiştir.

### 1.1. Bojagi-Jogakbo Tekniği ve Sürdürülebilir Tasarımdaki Yeri

14. ve 15. yüzyılda Choson Hanedanlığı döneminde giyinme, korunma ve saklama amaçlı bohça kullanımı yaygın olmuştur. *Bojagi*; yorganlama, doğal boyama, nakış ve düğümleme gibi farklı tekniklerin bir araya gelmesiyle oluşan estetik bir katlamalı dikiş biçimidir (Jeon, 2011). Bu özelliği ile bojagi veya diğer yaygın ismiyle *pajogi*'nin de Türkçe'deki *bohça* kelimesi ile benzerliği dikkat çekmektedir. Bojagi; aslında tekniğe ve tekstil ürününe verilen ilk isimdir. Zaman içerisinde ise kullanılan kumaş parçalarına göre çeşitli isimler almıştır. En yaygını olan *Jogakbo*; birçok yerde bojagi ve bocagi olarak da bilinmektedir. "Jogakbo; evsel artık/atık kumaş parçalarından bir çeşit kırkyama dikişine benzer biçimde birleştirilen bojagi örnekleridir" (Victoria and Albert Museum, 2020). Farklı kaynaklar incelendiğinde bu dikiş tekniğine *kendine özgü* anlamına gelen Jogakbo adı verildiğinden bahsedilmektedir (Jeon, 2011; Shin et al., 2011). Jogakbo, renkli kumaş parçalarının bir araya gelmesi ile oluşan bir tür bojagi olarak da tanımlanabilmektedir (Mee-Yoo, 2016). Jogakbo'nun temel özelliği parça kumaşların birlikte dikilmesi olduğundan; üretimi ve tasarımı için yeni bir kumaş gerektirmemektedir. Bu bağlamda bakıldığında bojagi ve jogakbo bir atık kumaş değerlendirme yöntemi olarak sadece kültürel kimliğin ve belleğin aktarımında değil, ekolojik bağlamda da sürdürülebilir nitelik sergilemektedir.

Tam burada artık/ atık kavramının ne olduğundan bahsetmek, sınırlarını çerçevelemek ve *çöp* olarak nitelendirilen atıklardan da ayırmak gerekmektedir. Scanlan, metaforik bir bakış ile atığın tanımını yaparken "Sorun teşkil etmeyen anlamdaki artık madde, kullanışlı olandan geriye kalan" (Scanlan, 2018, s. 13) sözlerini kullanır ve atığı "muhtelif, saklı, unutulmuş, elden çıkarılmış ve arta kalan, değer verdiğimiz şeylerden ayrılmış olan, kalıntı" (Scanlan, 2018, s. 9) gibi farklı tanımlar ile açıklamaya çalışır. Başka bir tanımlama ile ise atıklar; Beşat'ın ifade ettiği gibi "bir üretim sonucu ortaya çıkan, asıl ürünün bir parçası olamamış, yeniden kullanılabilir değere sahip ancak tek başına bir işlevi olmayan parçalardır" (Beşat, 2006, s. 18; Bursalıgil, 2019, s. 82). Buna göre arta kalan, atık veya artık kumaşların kullanışlı olandan geriye kalan ancak yine de sürdürülebilirlik bağlamında bakıldığında kullanışlı bir ürüne dönüşebilecek potansiyele sahip parçalar olduğu da söylenebilmektedir.

Artık kumaşların pek çok toplumda farklı amaçlar ile birleştirildiği ve işlevsel ürünlere dönüştüğü bilinmektedir. Bu değerlendirme ve dönüştürme yöntemlerinden biri olarak *bez sarma sanatı* Kore'de oldukça uzun bir geçmişe sahip yöntemlerden sadece biridir. Jaseon Hanedanlığı döneminde (1392-1910) erkek egemen bir toplumda yaşayan ve örgün eğitimden uzak tutulan kadınlar; dokuma, nakış gibi evde yapılacak işlere ağırlık vermişlerdir. Kadınlar tüm ev halkı için kostüm, giysi, ev tekstili ürünleri ve sarma bezler üretmişlerdir. Hanedanlık Dönemi'nde tutumluluk ve sadelik fikirlerinin savunulmasının ardından, artık kumaşlar atılmamış, daha büyük kareler veya dikdörtgenler oluşturacak biçimde bir araya gelerek Jogakbo oluşturulmuştur (Victoria and Albert Museum, 2020). Bu jogakboların zamanla sadece bir sarma bez veya bohça değil, giysi, ayakkabı, pantolon gibi giyilebilir ürünlere de dönüştüğü görülmektedir. Katlama ve dikiş yöntemi açısından büyük bir değişime uğramayan bojagi ve jogakbolar, başlangıçta tamamen ipekten üretilirken zaman içerisinde değişen moda bakışları ile kullanılan kumaşların hammaddeleri açısından çeşitlilik göstermiştir.

Geleneksel bir bojagi-jogakbo; farklı renk ve desenlerin kombinasyonları kullanılarak uzun bir yaşamın doğa ile uyumunu temsil eden yin-yang/denge prensibine uygun biçimde gerçekleştirilirler (Jeon, 2011). Bojagi-jogakbolar üst sınıf tarafından kullanılan Gung-Bo ve halk tarafından kullanılan Min-Bo olmak üzere iki şekilde tasarlanmış ve üretilmiştir (Roberts & Huh, 1998; Shin et al., 2011). Ancak küçük boyutlardaki *artık/atık* kumaşlar ile yapıldığı için halk tarafından zamanla daha fazla kullanılan bir teknik haline gelerek günümüze de taşınan evrensel bir tasarım ve üretim biçimine dönüşmüştür.

Bojagi-jogakbo; birçok geleneksel kültürde çeşitli yorumlarla uygulanmakta ve farklı isimler ile adlandırılmaktadır. Örneğin; Kore'de bojagi; *pajogi* olarak bilinmektedir. Üretim biçimi ve felsefesi açısından bakıldığında Anadolu'da *kırkyama*, *kırkpare*, *yamalı bohça* olarak adlandırdığımız teknikler ile yakın benzerlik gösterdiği görülmektedir. Kırkyama ve yorganlama tekniği ile birleşerek Amerika'da *quilt* adını almıştır. Benzer şekilde Uzak Doğu'dan Afrika'ya kadar bu tekniğin aynı amaçlı uygulamalarını da görmek mümkündür. Japonlar'da *boro* ve *yosegire*, Afrika'da *jibbah* da üretim ve biçim olarak bakıldığında yokluk sebebi ile ortaya çıkıp gelenekselleşen katlama ve dikiş teknikleridir (Meriç ve Yıldırım, 2017, s.

159). Bu yönleri ile pek çok kültürde aynı amaçla üretilen benzer teknikteki tekstillere rastlamak mümkündür. Tüm atık kumaş kullanılan bu yöntemler ile karşılaştırıldığında bojagi-jogakbolari diğer yöntemlerden ayıran en önemli özellikler kendine özgü katlama-dikişi ve doğal boyama yönteminin tercih edilmesidir. Küçük kumaş parçalarının birleştirilmesine dayanan Jogakbo tekniğinde; diğer bojagi çeşitlerinden farklı olarak düz dikiş kullanılmamaktadır. Jogakboloların, opak görünümlerdeki yüzey düzenlemelerinin yanında çoğunlukla yarı şeffaf kumaşların birlikteliği ile yapıldığı görülmektedir. Öyle ki bu şeffaflık ile mozaik vitray sanatına da benzeyen tekstil örnekleri bulunmaktadır. Kendine özgü ve ona adını veren katlamalı, kıvrımalı bir dikiş (*çift/temiz dikiş*) ile parçalar birleştirilmektedir Geleneksel üretim yöntemlerinde bu dikiş tekniği, el ile yapılmaktadır. Ancak günümüzde hem elde hem de makinede gerçekleştirilmiş uygulamalara rastlamak mümkündür (bkz. Şekil 1).



Şekil 1. Bojagi-Jogakbo dikişi örneği, Hayley Grzych, 2017.

Kullanılan kumaşların dokuma yapılarının seyrek olması, kumaşların yarı şeffaf bir görünümde olmalarını sağlamaktadır. Bir diğer önemli özelliği ise; jogakbolarda kumaş parçalarının etrafındaki dikişlerin atmaması ve ortaya çıkan ürünlerin her iki tarafının da kullanılabilir nitelikte temiz bir dikiş ve katlama ile birleştirilmiş olmasıdır. Bu nedenle jogakbolaların tersi bulunmamakta, yani kumaşın her iki tarafı da *kumaş yüzü* olarak nitelendirilmektedir. Kumaş parçaları arasındaki dikişler, jogakbolaların her iki yüzeyinden de dikişlerinin görünmesine olanak sağlayacak şekilde bağlantı kurmaktadır (Tirensia & Panggabean, 2012, s. 1). Bu özellikleri ile jogakbo, özellikle daha fazla renkte kumaş parçalarından birleştirildiğinde Yolanda Sanchez'in 2011 yılında yaptığı *Peace is Entering the River* isimli çalışmasında da görüldüğü gibi vitrayı andıran bir görünüme sahip olabilmektedir (bkz. Şekil 2).



Şekil 2. *Peace is Entering the River*, ipek, Yolanda Sanchez, 2011.

Bojagilerde öne çıkan jogakbo tekniği sadece koruma, saklama amaçlı yapılan bohçalar ile sınırlı kalmayıp *jeogori* gibi geleneksel Kore kadın üst giyimlerinde de hem birleştirme hem de süsleme amaçlı kullanılmıştır. Jogakbolar; dikişleri, katlamaları, kumaş parçalarının kesimleri, şekilleri gibi pek çok açıdan çeşitlenmekte ve adlandırılmaktadır. Genellikle kare şeklinde katlanarak dikilen kumaşlar zaman içerisinde farklı boyut ve şekillerde parçalardan oluşmuştur. Dikdörtgen ve kare parçalı bojagilerden sonra en çok üçgen kumaş parçalarından oluşan bojagilerdir. Düz kenarlara sahip olmayan daire gibi şekilde kesilmiş kumaş parçalarının kenar kıvrımlarını yapmak zor olduğundan bu tür örneklerle rastlanmamaktadır.

Kore'ye ait güncel moda eğilimlerinde çevre dostu dört yaklaşım dikkat çekmektedir. Birincisi; kullanılan malzeme ve işlemlerin, ürünün ömrü boyunca çevreye neredeyse hiçbir zararlı etki yaratmaması, kullanılan doğal malzemelerin biyolojik olarak parçalanabilmesi ve geri dönüştürülebilir olması, üretim sürecindeki su atığının hiçbir zehirli madde içermemesidir. İkincisi; sentetik malzeme ve işlemler kullanılmadan teknik ve performans olarak fayda sağlayan ürünlerin tasarlanması ve üretilmesidir. Üçüncüsü; tasarım tekniklerinin yeniden tasarım, geri dönüşüm ve geri kazanım gibi çok boyutlu ve pratik malzeme kullanımını geliştirmesidir. Dördüncü ve son olarak ise; geleneksel materyalleri ileri teknoloji ile birleştiren çağdaş üretim yöntemlerine, sürdürülebilir bir yaklaşım ile olanak tanınmasıdır (Gardetti, 2016, s. 68).

Bu doğrultuda, Kore geleneksel tekstil tekniklerinden biri olarak bojagi-jogakbo tekniği çevre dostu bir yaklaşım sergilemektedir. Tek bir cins veya renkteki kumaşların birleştirilmesi ile oluşabileceği gibi, birden fazla renkte ve türde kumaşın birleştirilmesi ile de oluşabilmektedir. Jogakbo tekniği en fazla kullanılan türü olması sebebi ile bojagiler ile neredeyse özdeşleşmiştir. Farklı hammaddelerden oluşan doğal kumaşlar, farklı geometrik şekiller ve renk düzenlemeleri ile jogakboların her biri hemen hemen kendine özgü tasarım olmaktadır. Jogakbo tekniği ile oluşan bojagiler; genellikle ipek, keten ve el yapımı kağıttan oluşmakta, pamuk, yün gibi kumaşlar ile de çeşitlenmektedir.

Doğal liflerden üretilmiş kumaşların kullanılması ve bu doğal kumaşların renklendirilmesinde doğal boyamanın tercih edilmesi, jogakboların birer sürdürülebilir tekstil ürünleri olmasını sağlamaktadır. Boyamada, organik evsel atıklarından elde edilen bitki sapsarı, meyve kabukları veya tohumların kullanılması ise jogakboların hem hammadde hem de boyama açısından daha çevreci ürün olmalarını dolayısıyla sürdürülebilir, doğa dostu tasarımlar olmalarını sağlamaktadır.

## 2. Malzeme ve Yöntem

Çalışma sürecinde; tekniğe dair alanyazın araştırmasının ardından, deneysel boyamalar yapılmış ve en iyi sonuçlar seçilerek nihai ürünün tasarımının gerçekleştirildiği bir uygulama yöntemi izlenmiştir. Alanyazın araştırmasının ardından uygulamalar; kumaşların evsel atıklar ile renklendirilmesi ve jogakbo dikiş tekniği ile birleştirilmesi olmak üzere iki aşamada gerçekleştirilmiştir. Çalışmada kullanılacak tüm hammaddelerin evsel veya organik atık olmasına dikkat edilmiştir. Çalışmada kullanılan evsel atıklara ilave olarak görsel renk çeşitliliği sağlamak adına son tüketim tarihi geçmiş atık kapsamına giren bitkiler de kullanılmıştır.

### 2.1. Kumaşlar

Çalışmanın temelini oluşturacak kumaşlar kullanılmayan, top sonu olarak nitelendirilen üretim atığı kumaş parçalarıdır. Artistik amaçla kullanılan bu kumaşlar 70 gr/m<sup>2</sup> - 160 gr/m<sup>2</sup> arasında değişen farklı boyutlardaki %100 ipek, %100 keten, %100 yün atık parçalarından oluşmaktadır. Bu nedenle boyama için her kumaş parçası kendi ağırlığı üzerinden hesaplanarak boyama gerçekleştirilmiştir. Kumaş ve su banyo oranı 1/100 olarak belirlenmiştir.

### 2.2. Doğal Boyama

Doğal boyama sürecinde boyarmadde olarak nar kabuğu, muz kabuğu, soğan kabuğu, enginar kabuğu, ispanak olmak üzere evsel organik atıkların yanında sumak ve hibisküs çiçeği kullanılmıştır. Evsel organik atıklarında elde edilen bu boyarmaddeler boyamalarda kumaş gramajı ile 1/1 oranda kullanılmıştır.

#### 2.2.1. Boyarmaddelerin kullanılması

Boyar madde olarak kullanılan bitkiler öğütücüde toz haline getirilerek hem ekstrakte edilerek hem de kumaşla birlikte olmak üzere üç şekilde kullanılmıştır. Boyamalarda boyar madde ve su oranı 1g/100 ml olarak hazırlanmıştır. Tüm boyama yöntemlerinde de bu oran kullanılmıştır. Ekstraksiyon yapıldıktan sonra gerçekleştirilen boyamalarda ise kaynama süresince eksilen su yine 1/100 oranında olacak şekilde tamamlanmıştır.

### 2.2.2. Boyama yöntemleri

Boyama; bitki ile kumaşların aynı anda boyanması, boyar maddenin özütlendikten sonra bir kapta boyama yapılması ve yine boyar maddenin özütlendikten sonra ataç numune boyama makinesi kullanılarak boyama yapılması şekillerinde gerçekleştirilmiştir. Aynı anda boyamada kumaşlar boyarmadde ile birlikte 100°C'de 60 dakika kaynatıldıktan sonra boya banyosundan çıkarılıp yıkanarak oda sıcaklığında kurumaya bırakılmıştır.

Boyar madde özütlendikten sonra aynı anda boyamada; 100°C'de 60 dakika kaynatılan boyarmadde oda sıcaklığında öncelikle soğutulmuş ve süzümüştür. Ardından kumaş ile birlikte 100°C'de 60 dakika yeniden kaynatılmış, kumaş boya banyosundan çıkarılıp yıkanarak oda sıcaklığında kurumaya bırakılmıştır.

Ataç numune boyama yönteminde ise; özütlenen boyar maddeler ile kumaşlar Ataç numune makinesinde 100°C'de 60 dakika süre ile boyama işlemine tabii tutulmuş, ardından çıkarılıp yıkanarak oda sıcaklığında kurumaya bırakılmışlardır. Tüm malzeme, boyama reçete ve yöntemleri Tablo 1'de verilmiştir. Bu tabloda görüldüğü üzere üç farklı hammaddeye sahip kumaşlar, yedi farklı boyarmadde ile dört mordanlama ve 3 boyama yöntemi ile boyanarak toplam 87 kumaş numunesi elde edilmiştir. Çalışmada kullanılan kumaşların sayısı sebebi ile her kumaş, her boyarmadde, her mordanlama ve her yöntem ile boyanamamıştır.

### 2.2.3. Mordanlama

Mordanlar boyanın kumaş tarafından alınımını arttıran ve fiksajına etki eden, kumaşların renk ve haslıklarını belirleyen, metal tuzları içeren doğal bileşikler veya diğer kompleks oluşturu maddelerdir. Mordanlama yöntemi farklı boyama koşulları oluşturduğundan dolayı farklı renklere sahip kumaşların elde edilmesini sağlamaktadır (İşmal & Yıldırım, 2019). Çalışmada da görüldüğü üzere, aynı kumaş numunelerinde her mordan farklı tonlarda hatta farklı renklerde boyama sonuçları oluşturmuştur.

“Metalik mordanlar doğal boya uygulamalarının ekolojik zarar konusunda en çok eleştirilen noktalarından bir tanesidir” (İşmal, 2019, s. 44). Sentetik boyarlara göre daha çevreci olduğu bilinse de doğal boyamada atık suyuna karışan zararlı metal iyonlar olumsuz çevre etkileri oluşturmaktadır (İşmal, at al., 2015). Bu nedenle de mordanların doğal boyamada kullanımı için kabul edilebilir oranlarda kullanılması gerekmektedir. “Potasyum alüminyum sülfat (şap), alüminyum sülfat, alüminyum asetat gibi alüminyum bileşikler ve demir sülfat gibi demir içeren bileşikler ekolojik olarak daha güvenli ve tercih edilen metal mordanlardır. %10-20 oranında mordan kullanımı oldukça yüksek bir orandır” (İşmal, 2019, s. 44). Ancak bu çalışmada 0.2 gr/L. oranında mordan kullanılarak ekolojik zararları en aza indirilmeye çalışılmıştır ve kabul edilebilir oranın oldukça altında kullanılmıştır (İşmal & Yıldırım, 2019, s. 57-82).

Bu çalışmada boyama; mordansız kontrol grubu ve aynı anda mordanlamada alüminyum sülfat, bakır sülfat ve demir sülfat grupları olmak üzere gerçekleştirilmiştir. Ön veya ard mordanlama yapılmamıştır. Boya reçeteleri 100 ml. su, 1 gr. kumaş, 1 gr. bitki tozu (boyarmadde) ve 0.2 gr/L. mordan olacak şekilde hazırlanmıştır. Mordan kullanılmadan boyanan kontrol numuneleri de, mordanın renk üzerindeki etkisini incelemek açısından uygulamaya dâhil edilmiştir (Tablo 1).

**Tablo 1.** Çalışmada kullanılan malzeme ve yöntemler.

Kumaş	Boyarmadde	Mordanlama	Doğal Boyama Yöntemi
İpek	Nar kabuğu Muz kabuğu Soğan kabuğu	Mordansız (kontrol grubu) Alüminyum Sülfat	Aynı anda boyama Ekstraksiyon (özütleme) yapıldıktan sonra aynı anda boyama
Keten	Sumak Hibisküs çiçeği Enginar kabuğu	Demir Sülfat Bakır Sülfat	Ataç numune boyama
Yün	Ispanak		

### 2.2.4. Boyamanın değerlendirilmesi

Uygulanan boyama yöntemlerinin renk üzerinde bir değişim oluşturmadığı ancak abraj oluşumu açısından farklılık gösterdiği görülmüştür. Ataç numune yöntemi ile boyanan kumaşlarda abraj oluşmazken, özellikle aynı anda boyamada tanecikli boyarmaddenin kumaş ile su içerisinde temas halinde olması sebebi ile

abrajlar oluştuğu gözlemlenmiştir. Ayrıca ataç numune ile renklendirilen kumaşlar diğer boyama yöntemlerine göre renkleri daha doygun göstermiştir. Kumaşların boyama ile kazandığı renklere uygulanan mordan açısından bakıldığında; sülfat ile mordanlama yapılan kumaşların daha koyu renge sahip olduğu gözlemlenmiştir. Boyanan kumaş numuneleri, mordan, boyarmadde, kumaş türü ve doğal boyama yöntemlerine göre tablolaştırılmış ancak bu çalışmada renk tonlarına göre üç sınıfa ayrılmışlardır. Şekil 3'te enginar kabuğu, sumak, hibisküs ve muz kabuğunun kullanıldığı, mordanlı ve mordansız şekilde boyanan ipek, keten ve yün kumaş numunelerinin ekru, bej ve açık kahve tonlarında boyandığı görülmektedir. Şekil 4'te yine aynı şekilde ipek, keten ve yün kumaş numunelerinde nar kabuğu ve ıspanak boyarmaddeleriyle mordanlı ve mordansız şekillerde elde edilen yeşil, gri ve koyu kahve tonları görülmektedir. Şekil 5'te ise aynı kumaş numunelerinde, mordanlı ve mordansız boyama ile nar kabuğu ve soğan kabuğu sayesinde elde edilen sarı, koyu sarı, turuncu tonlarındaki numuneleri verilmiştir.



**Şekil 3.** Ekru, bej ve açık kahve tonlarındaki doğal boya kumaş numuneleri, Elif Kurtuldu Dönmez, 2019.



**Şekil 4.** Yeşil, gri, koyu kahve tonlarındaki doğal boya kumaş numuneleri, Elif Kurtuldu Dönmez, 2019.





**Şekil 5.** Sarı ve turuncu tonlarındaki doğal boya kumaş numuneleri, Elif Kurtuldu Dönmez, 2019.

### 2.3. Bojagi-Jogakbo Katlama Dikiş Tekniği ile Birleştirme

Doğal boyama uygulaması yapılan ipek, yün ve keten kumaşlar, renklendirmede kullanılan renklendirici malzemeleri doğrultusunda gruplandırılmışlardır. Bu kumaşların bir kısmı doğrudan kullanıldığı gibi bir kısmı da yüzey düzenlemesi doğrultusunda kesilerek kullanılmıştır. Jogakbo tekniği ile önce temiz bir biçimde kenarları kıvrılan kumaş parçaları birbirleri ile birleştirilerek Bojagi'leri oluşturmuştur. Jogakbo tekniği her bir kumaş parçasının bitişiğindeki kumaş parçası ile ucunun birlikte içe doğru iki kez katlanması, ardından kumaşın bir yüzünden çift dikiş ile birleştirilmesiyle meydana gelmektedir. Bu dikişin kumaşın her iki tarafından da aynı biçimde görünüyorsa jogakbonun en önemli özelliğidir. Kumaşlar genellikle önce 0.5 mm ardından 0.8 mm daha kıvrılarak kenarlarının dikişin içinde kalması sağlanır. İki dikişin arasında da genellikle 0.3 mm ile 0.6 mm bir boşluk olmaktadır. Bu çalışmada da kumaşlar bu şekilde katlanarak dikişlerin arasında 0.4 mm bırakılmıştır. Tüm kumaş parçalarının birleşiminde ölçüye dikkat edilmiştir. Şekil 6'da kumaşların dikişlerine dair ön ve arka detay görüntüsü verilmiştir. Kumaşların yüzey düzenlemesinde renklerin yan yana uyumları baz alınmıştır. Toplam 87 kumaş numunesinden elde edilen sayıda parça ile 5 adet farklı Bojagi- Jogakbo tasarlanmış ve dikilmiştir.



**Şekil 6.** Bojagi-Jogakbo katlama dikiş tekniğinin uygulanması, Elif Kurtuldu Dönmez, 2021.

### 3. Tasarımlar

Tasarımlarda kullanılan doğal boyarmadde ve kumaşlar yukarıda belirtildiği gibi önce 0.5 mm, ardından da 0.8 mm kıvrılarak el dikişi ile kıvrırma ve diğer parçalar ile birleştirme yapılmıştır. Yüzey düzenlemelerinde kumaşlar hammadde, doğal boyarmadde veya boyama biçimine bakılmaksızın görsel ve estetik açıdan bir araya getirilmişlerdir. Seksen yedi farklı kumaş numunesinin birleştirilmesi ile elde edilen beş tasarımın iki tanesinde (bkz. Şekil 7 ve Şekil 10) dış kenarlar tamamen düz bir şekilde dikilirken diğer üç tasarımda (bkz. Şekil 8, Şekil 9 ve Şekil 12) kumaş kenarlarında kullanılan kumaşlar kesilmeden girintili- çıkıntılı bir kenar oluşturacak şekilde serbest bir birleştirme yapılmıştır. Tasarımların yüzey düzenlemelerinde birden fazla amaç ile kullanılabilen sürdürülebilir tekstil ürünlerinin oluşturulması hedeflenmiştir. Görülmektedir ki; Şekil 10 ve Şekil 12'de verilen bojagi-jogakboların geleneksel kullanım amaçlarına uygun olarak da kese, çıkın, heybe, bohça gibi alternatif kullanım örnekleri sunulmuştur (bkz. Şekil 11 ve Şekil 13). Çalışmadaki tüm tasarımlar ayrıca Dokuz Eylül Üniversitesi tarafından düzenlenen II. Çevre Günleri Etkinlikleri kapsamında 8-11 Haziran 2021 tarihleri arasında sergilenerek sürdürülebilir tekstil tasarımında atık değerlendirmenin sanatsal bir bakışı da yansıtılmıştır.

Ekru, bej ve açık kahve tonlarında enginar kabuğu, muz kabuğu, sumak ve hibisküsün farklı mordanlama ve boyama yöntemlerinde renklendirilmiş ipek, keten ve yün atık kumaş parçalarından oluşan Şekil 7'deki Jogakbo tasarımı 70x 70 cm ölçüsünde kenarları düz olacak şekilde birleştirilmiştir. Özellikle kullanılan yünlü kumaş parçalarının üzerinde önceki kullanımlardan kalan lekeler, boyama sürecinde bir abraj görüntüsü oluşturarak tasarıma katkı sağlamıştır. Jogakbonun katlama dikişleri kumaş yüzeyinde ve tersinde görünecek şekilde bej renginde tek bir dikiş yapılarak vurgulanmıştır.



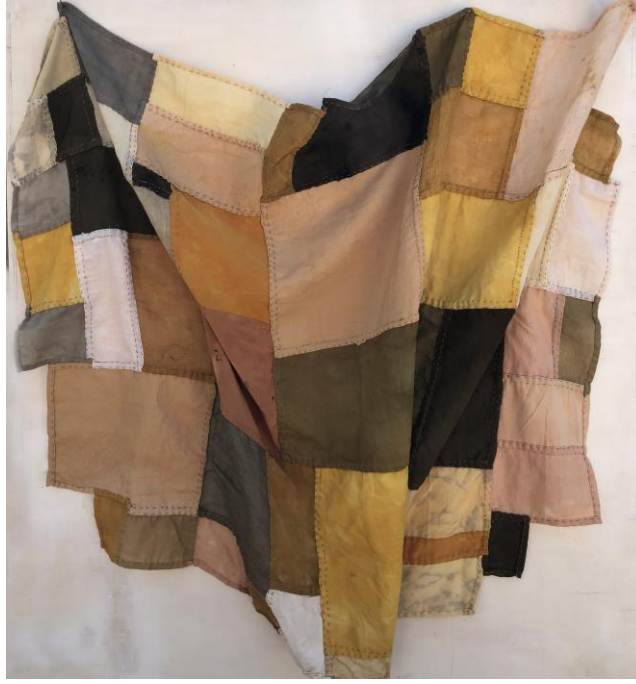
Şekil 7. Kurak I, Elif Kurtuldu Dönmez, 2021.

Ağırlıklı olarak nar kabuğu, ıspanak, soğan kabuğunun farklı mordanlama ve boyama yöntemleri ile kahve, sarı ve yeşil tonlarında renklendirilmiş ipek, keten, yün atık kumaş parçalarından oluşan Şekil 8'deki Jogakbo tasarımı ise 120x100 cm ölçüsünde kenarları kumaş parçalarının girinti ve çıkıntılılarına sadık kalarak tasarlanmıştır. Yine görülmektedir ki, pamuk ve yün kumaşların üzerindeki abraj görüntüleri de tasarıma dâhil edilmiştir. Bu Jogakbo tasarımında çift dikiş kullanılarak kumaşların kıvrırma ve birleşimleri vurgulanmıştır.

Muz kabuğu, ıspanak, enginar kabuğunun farklı mordanlama ve boyama yöntemleri ile gri, sarı ve kahve alt tonlarında renklendirilmiş ipek, keten, yün atık kumaş parçalarından oluşan Şekil 9'daki Jogakbo tasarımı 120x60 cm ölçüsünde olup, kenarları kullanılan kumaş parçalarının girintili-çıkıntılı olması dikkate alınarak oluşmuştur. Bu tasarımda yapılan kıvrırma işleminin ardından dikiş koyu kahve renginde bir dikiş



ipliği kullanarak çift dikiş olacak şekilde yapılmıştır ve bu dikişler kumaşın her iki tarafından da aynı şekilde görülmektedir.



**Şekil 8.** *Kurak II*, Elif Kurtuldu Dönmez, 2021.



**Şekil 9.** *Kurak III*, Elif Kurtuldu Dönmez, 2021.

Nar kabuğu, enginar kabuğu, nar kabuğunun farklı mordanlama ve boyama yöntemleri ile koyu gri, sarı ve orta kahve tonlarında renklendirilmiş ipek, keten, yün atık kumaş parçalarından oluşan Şekil 10'daki Jogakbo tasarımı 80x80 cm ölçüsünde dikilmiştir. Jogakbonun katlama dikişleri kumaş yüzeyinde ve tersinde aynı görünecek şekilde bej renginde iplikle çift dikiş yapılarak vurgulanmıştır. Aynı tasarımın kese, çıkın, heybe, bohça gibi birden fazla alternatif tekstil ürünü olarak kullanılabileceği de Şekil 11'de görülmektedir.



Şekil 10. *Kurak IV*, Elif Kurtuldu Dönmez, 2021.



Şekil 11. *Kurak IV*, detay, Elif Kurtuldu Dönmez, 2021.

Ispanak, soğan kabuğu, sumak, enginar kabuğunun farklı mordanlama ve boyama yöntemleri ile koyu kahve, kahve yeşil, bej tonlarında renklendirilmiş ipek, keten, yün atık kumaş parçalarından oluşan Jogakbo tasarımı 100x100 cm ölçüsündedir. Jogakbonun katlama dikişleri kumaş yüzeyinde ve tersinde görünecek şekilde koyu kahverenginde bir iplikle tek bir dikiş yapılarak vurgulanmıştır. Bu tasarımın da kumaş kenarlarının, kumaş parçalarını bozmadan girintiler oluşturacak şekilde dikildiği görülmektedir. Aynı tasarımın alternatif kullanımına bir örnek olarak heybe, bohça gibi kullanımını temsilen görüntüsü Şekil 12'de verilmiştir.



Şekil 12. Kurak V, Elif Kurtuldu Dönmez, 2021.

#### 4. Sonuç

Çalışma sonucunda elde edilen tasarımlar hem geleneksel bojagi-jogakbo tekniğine uygun doğrultuda eşya saklama, sarma için hem de sanatsal bir amaçla da kullanılabilir niteliğe sahiptirler. Ancak yine de uygun noktalardan birleştirildiğinde tunik, gömlek, elbise gibi giysilere de dönüşebilecek özelliktedirler. Bu bakışla tasarımların işlevsel ve estetik amaçla kullanılabilmesi; çalışmanın en başında da hedeflendiği üzere tasarımların sadece hammadde ve üretim yöntemi açısından değil, nesnel kalıcılık bağlamında da sürdürülebilir olmasını ve uzun süre kullanılabilmesini mümkün kılmıştır.

Bu doğrultuda geleneğin sürdürülebilirliği, kültürel mirasın aktarılması ve yaşatılması, ekolojik sürdürülebilirlik ve emek yoğun üretim biçimlerinin yeniden canlandırılması gibi pek çok alanda bir bakış da sunmaktadır. Endüstriyel ve hızlı üretim-tüketim biçimlerine karşı, etik değerlerin önemsendiği, duyarlı bir *yavaşlama* düşüncesi ile üretilen sürdürülebilir moda ve tekstil ürünleri günümüz çevre kaygıları ile başa çıkmada ve yok etmede önemli bir yere sahiptir. Toplum olarak günümüzde ihtiyacımız olan yeniyi üretmek değil, var olanı dönüştürerek sürdürülebilirliği bir zorunluluk olarak dikkate almaktadır. Günümüzde sürdürülebilirlik bağlamında yapılan çalışmalara bakıldığında özellikle üretim süreçlerinde ortaya çıkan iplik, kumaş gibi üretim atıkları ile evsel atıklardan oluşan boyarmaddelerin pek çok farklı tekstil ürünün ve sanat nesnesini oluşturduğu görülmektedir.

Bu bağlamda sürdürülebilir tekstiller kapsamında evsel organik atıklarla Bojagi-Jogakbo'nun yeniden yorumlanmasına dayanan bu çalışmada; evrensel ölçekte giderek yaygınlaşan sürdürülebilirlik konusunun popüler bir kavram olmaktan çok; bir öz ve bir felsefe taşıdığına farkına varılarak bilinçli bir biçimde uygulanması gerektiğine dikkat çekildiği düşünülmektedir. Ayrıca küresel anlamda ortak hedef olarak sürdürülebilirlik fikrinin yaygınlaştırılmasında bütün geleneksel kültürlerin değerlerinden ilham alınabileceği, kültürel değerlerin paylaşarak her kültürün kendine yeni değerler ekleyebileceği fikrine ulaşılmıştır. Böylelikle kadim tekstil mirası sürdürülebilirliğine güncellenerek katkı sağlamaktadır.

Sürdürülebilir çerçevede gerçekleştirilmesi hedeflenen tekstil tasarım ve uygulamalarında yeni malzeme kullanımına ve tüketimine karşı var olan malzemeler ile araştırmalar ve uygulamalar yapmak, teknikleri birleştirmek gerektiği düşünülmektedir. Her ne kadar doğal boyama yöntemleri ile elde edilen renk skalası dijital boya-baskı yöntemleri kadar geniş bir yelpazede olmasa da, ortaya çıkan ürünlerin her birinin kendine özgü bir renk tonu taşıması aynı zamanda ürünü kişiye özgü kılarak da hızlı moda gerçeğine karşı kullanıcı ile duygusal bir bağ da kurarak yavaş moda kapsamında zamansız bir ürüne dönüşmesi açısından da önemlidir.

## Kaynakça

- Beşat, M. (2006). *Sosyal destek programı (social assistance program) ile ürün maliyet hesaplanmasında fire ve artıkların değerlendirilmesi: Örnek bir uygulama* (Tez No. 189511) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Bursalıgil, G. (2019). Giysi tasarımında sıfır atık yöntemlerinin ve uygulamalarının incelenmesi. *Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 4(7), 81-100.
- Erdem İşmal, Ö. (2019). Doğal boya uygulamalarının değişen yüzü ve yenilikçi yaklaşımlar, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 22, 41- 58.
- Gardetti, M. A. (2016). Environmental footprints and eco-design of products and processes. In M.A. Gardetti M.A. & S. M. Subramanian (Eds.), *Ethnic fashion*, 68. Springer.
- Grzych, H. (2017). *Pojagi piecing the modern way, we all sew*. <https://weallsew.com/pojagi-piecing-modern-way/>
- İşmal, Ö. E. & Yıldırım L. (2019). Metal mordants and biomordants. In Shahid ul-Islam – B. S. Butola (Eds.), *The impact and prospects of green chemistry for textile technology* (57-82). Elsevier, Woodhead Publishing.
- İşmal, Ö. E., Yıldırım, L. & Özdoğan, E. (2015). Valorisation of almond shell waste in ultrasonic biomordanted dyeing: alternatives to metallic mordants. *The Journal of The Textile Institute*, 106(4), 343-353. 10.1080/00405000.2014.949503
- Jeon Y. H. (2011). *A study on traditional beauty of Korean bojagi- Focused on the bojagi and patchwork wrapping cloth of the Joseon dynasty*. <http://academic.naver.com/>
- Kipöz, Ş. (2020). *Modada yavaşlık*. Yeni İnsan Yayınevi - Ekoloji Kitaplığı.
- Kurtuldu Dönmez, E. (2021). II. Çevre günleri etkinlikleri öğretim elemanları karma sergisi [Sergi]. Sabancı Kültür Merkezi, İzmir, Türkiye.
- Mee-Yoo, K. (2016). Beauty of 'jogakbo' rediscovered. *Korea Times*. [http://www.koreatimes.co.kr/www/news/culture/2016/12/317\\_219470.html](http://www.koreatimes.co.kr/www/news/culture/2016/12/317_219470.html)
- Meriç, D. ve Yıldırım, L. (2017). Yokluk/bolluk ve sürdürülebilirlik açısından zorunluluk kapsamında kırkyamanın kavramsal dönüşümü, II. *Uluslararası Akdeniz'de Güzel Sanatlar Sempozyumu ve Kültür Sanat Çalıştayı, Bildiriler Kitabı*, 158-164.
- Roberts C. & Huh, D. H. (1998). *Rapt in colour*. Powerhouse Publishing.
- Sanchez, Y. (2011). Peace is entering the river detail, <https://textilesocietyofamerica.org/6466/aesthetics-of-pleasure>
- Scanlan, J. (2018). *Çöp üzerine: çöpün sanat, siyaset, edebiyat ve felsefedeki yeri*. Sub Yayınları.
- Shin M.J., Cassidy, T. & Moore, E. M. (2011). Cultural reinvention for traditional Korean bojagi. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 4(3), 213-223.
- Tirensia, N. & Panggabean, R. (2012). Eksplorasi bojagi produk fashion. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa dan Desain*. <https://onsearch.id/Record/IOS195.article-407>
- Victoria and Albert Museum, (2020). Jogakbo- traditional Korean patchwork, <https://www.vam.ac.uk/articles/jogakbo-traditional-korean-patchwork>



## Çağdaş Tekstil Sanatında Applike Tekniği\*

### The Applique Technique in Contemporary Textile Art

Tuğba Selük Altunöz

Yüksel Şahin, *Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Eskişehir Teknik Üniversitesi*

#### Özet

Tarihsel süreçte, çeşitli tekstil yüzey teknikleri geliştirilmiştir. Keçe, dokuma, örme gibi teknikler ile yapılan tekstil yüzeyleri üzerine ise zamanla baskı, boyama, kırkyama, işleme, yorganlama (kapitone), applike gibi teknikler ile uygulamalar yapılmıştır. Bu makalede; dikiş tekniklerinden biri olan ve geleneksel bir tekstil yüzey tekniği olan applike tekniğinin çağdaş tekstil sanatındaki yerinin araştırılarak geçmişten günümüze nasıl uygulandığı, çağdaş tekstil sanatı için hangi önerilerin geliştiği gibi konuların araştırılması amaçlanmıştır. Bu bağlamda çalışmada öncelikle, tekstil yüzeylerinde genellikle bir kumaş parçasının başka bir kumaş yüzeyine çok çeşitli yollarla uygulanması ile elde edilen applike tekniğinin tanımlarına, bilinen bazı applike türleri ve dikiş çeşitlerine yer verilerek, 20. yüzyıl başından itibaren çağdaş tekstil sanatının gelişimi ve çağdaş tekstil sanatında applike tekniğinin yeri incelenmiştir. Nitel araştırma yönteminin benimsendiği çalışmanın temel bulguları bu alanda eserleri olan sanatçılarla yapılan açık uçlu anket çalışmasından elde edilmiştir. Ayrıca, anket çalışmasından elde edilen bulguları desteklemek amacıyla çalışmalarında applike tekniğini kullanan çağdaş tekstil sanatçıların uygulamaları ve teknikleri incelenmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Applike tekniği, kırkyama, yorganlama tekniği, tekstil yüzey teknikleri, çağdaş tekstil sanatı.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Tekstil tasarımı, moda tasarımı, tekstil el sanatları.

#### Abstract

It is known that various textile surface techniques have been developed in the historical process. The applications were made by using printing, dyeing, patchwork, embroidery, quilting and applique on the textile surfaces made with techniques such as felt, weaving and knitting over time. In this article; it is aimed to search the place of appliqué technique, which is one of the sewing techniques and a traditional textile surface technique, in contemporary textile art, how it has been applied from the past to the present, and what suggestions have developed for contemporary textile art. In this context, first of all, the development of contemporary textile art and the place of applique technique in contemporary textile art have been examined since the beginning of the 20th century. Also, the definitions of the appliqué technique, which is obtained by applying a piece of fabric to another fabric surface in various ways, on textile surfaces, have been examined by giving place to some known appliqué types and sewing types. The main findings of the study, in which the qualitative research method was adopted, were achieved from the open-ended survey conducted with the artists who have works in this field. In addition, the practices and techniques of contemporary textile artists who use the applique technique in their works were examined to support the findings obtained from the survey study.

**Keywords:** Applique technique, patchwork, quilting technique, textile surface techniques, contemporary textile art.

**Academical disciplines/fields:** Textile design, fashion design, textile handicrafts.

\*Bu makale, birinci yazarın 2021 yılında Eskişehir Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı Moda Tasarımı Programı'nda tamamladığı 'Çağdaş Tekstil Sanatında Applike Tekniği' başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

- **Sorumlu Yazar:** Tuğba Selük Altunöz.
- **Adres:** Orhangazi Mahallesi, Çorum Sokak, No: 7/8 Pendik, İstanbul.
- **e-posta:** tugbaseluk@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0002-5484-1249
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 13.01.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1113724

Geliş tarihi: 10.05.2022 / Kabul tarihi: 18.12.2022



## 1. Giriş

Bir tekstil yüzeyinin oluşturulmasında temel olarak; keçe, dokuma, örme gibi farklı yüzey tekniklerinden yararlanılmaktadır. Ayrıca oluşturulan tekstil yüzeyi üzerine dikiş, boyama, baskı, katlama gibi tekniklerle çeşitli uygulamalar yapıldığı ve bunların özgün örneklerinin farklı kültürlerde yer aldığı alan yazın taramasından anlaşılmaktadır.

Dikiş tekniklerinden birisi olan applike tekniği de gelenekte güçlü bir yeri olan tekstil yüzey uygulamaları arasında yer almaktadır. Bu çalışmada, geleneksel bir tekstil yüzey tekniği olan applike tekniğinin araştırılarak, çağdaş tekstil sanatında nasıl uygulandığı ve hangi önerilerin geliştiği gibi konuların anlaşılması amaçlanmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiş olup, çalışmanın bulguları alan yazın taramasının yanı sıra, anket yöntemi kullanılarak elde edilmiştir. Bu bağlamda, alan yazın taraması ile ulaşılabilen yayınlar taranmış, internet üzerinden tekstil/lif sanatı etkinlikleri ve sosyal medya platformlarındaki paylaşımlar aracılığı ile çeşitli sergiler ve sanatçı çalışmaları incelenmiştir. Böylece, çağdaş tekstil sanatında applike tekniğini uygulayan, farklı ifade ve yorumlara sahip sanatçılar belirlenerek, bu sanatçıların applike tekniğine olan yaklaşımlarına dair ilk bulgular elde edilmiştir. Bulguların incelenmesinden sonra, uygulamalarında farklı yaklaşımlar gösteren sanatçılardan görüş alınması hedeflenmiştir. Tespit edilen sanatçılara, amaç hakkında bilgi verilerek yapılması planlanan ankete katkıları olup olmayacağı sorulmuş, katkı vermeyi kabul eden sanatçılarla açık uçlu anket yapılmasına karar verilmiştir. Bunun için gerekli olan etik kurul izni ilgili kurumdan alındıktan sonra, on sanatçı ile öznel soruların yanı sıra applike tekniğini çeşitli açılardan irdeleyen toplam on bir açık uçlu sorudan oluşan anket çalışması yapılmıştır. Böylece, sanatçıların applike tekniğine olan yaklaşımlarına dair bulgular elde edilmiştir. Ayrıca bu bulguları desteklemek amacıyla görüşme yapılan sanatçıların kendi internet sitelerinden veya diğer sosyal medya ortamlarından ulaşılan eserlerine de yer verilmiştir. Anket çalışmasına katılan sanatçılar, *Kaynak Kişi* olarak *KK1*'den *KK10*'a kadar kodlanmıştır.

Aşağıdaki tabloda; *Görüşme Sağlanan Sanatçı, İletişim Tarihi, Yaşadığı Ülke, Unvanı-Eğitimi, Sanatçının Kullandığı Applike Teknikleri ve Yaklaşımları* başlıkları altında, görüşme yapılan sanatçılara ait bulgulara kısaca değinilmiştir (Bkz. Tablo 1).

**Tablo 1.** Görüşme Yapılan Kaynak Kişiler Tablosu

Görüşme Sanatçı/ İletişim Tarihi/ Yaşadığı Ülke	Unvanı/ Eğitimi	Sanatçının Kullandığı Applike Teknikleri ve Yaklaşımları
KK1/ 04.03.2021/ Türkiye	Öğretim Elemanı, Resim Sanatçısı/ Resim	Sanatçı applike çalışmalarında; transparan kumaşları el ve makine dikişi aracılığıyla kullanmakta, sürrealist ve sembolik öğelere yer vermektedir.
KK2/ 04.03.2021/ Birleşik Krallık	Tekstil Sanatçısı/ Kendi Kendini Yetiştiren	Sanatçı applike çalışmalarında; kabaca kesilmiş kumaş artıklarını fırça darbesi etkisinde yerleştirmektedir.
KK3/ 04.03.2021/ ABD	Sanatçı/ Resim	Sanatçı applike çalışmalarında; fotoğraf ve kumaş kolajını birlikte kullanmaktadır.
KK4/ 04.03.2021/ ABD	Yorgan Sanatçısı/ Sanat	Sanatçı applike çalışmalarında, doğada var olan dokuları gerçekçi bir şekilde yansıtmaktadır.
KK5/ 04.03.2021/ Hollanda	Tekstil Sanatçısı/ Kendi Kendini Yetiştiren	Sanatçı applike çalışmalarını; eko-baskı ve işleme ile zenginleştirmektedir.
KK6/ 04.03.2021/ ABD	Tam Zamanlı Sanat Eğitmeni/ Sanat	Sanatçı applike çalışmalarında; insan hikâyelerine yer vermekte, farklı malzeme ve tekniklere başvurmaktadır.

KK7/ 04.03.2021/ Japonya	Yorgan Yapımcı, Öğretmen/ Kendi Kendini Yetiştiren	Sanatçı applike çalışmalarını; manzara fotoğraflarından ilham alarak tasarladığını ifade etmektedir.
KK8/ 04.03.2021/ Türkiye	Profesyonel Sanatçı/ Resim	Sanatçı applike çalışmaları için; kumaşlarını kendisi boyamakta ve çok katmanlı, gerçekçi tablolar yapmaktadır.
KK9/ 04.03.2021 Almanya	Tekstil, Teknik ve Görsel Tasarım Öğretmeni/ Görsel Tasarım	Sanatçı applike çalışmalarında; kâğıt, kumaş gibi malzeme ve tekniklerle soyut kompozisyonlar yapmaktadır.
KK10/ 04.03.2021 Güney Afrika	Serbest Tekstil Sanatçısı ve Yorgan Yapımcı/ Görsel Sanatlar	Sanatçı applike çalışmalarını; geleneksel veya çağdaş applikeye göre oluşturmaktadır. Her iki yöntemde de yüzey ve ters applike kullanmaktadır.

Ayrıca, anket çalışmasından elde edilen bulgulara, anket çalışmasına katılmayan dokuz sanatçının çalışmalarının incelenmesi ile katkı sağlanmıştır. Tabloda adı geçen dokuz sanatçının öznel bilgilerinin yanı sıra kullandıkları applike teknikleri ve yaklaşımlarına değinilmiştir (Tablo 2).

**Tablo 2.** Çalışmaları İncelenen Diğer Sanatçılar Tablosu

Sanatçı/ Erişim Tarihi/ Yaşadığı Ülke	Unvanı/ Eğitimi	Sanatçının Kullandığı Aplike Teknikleri ve Yaklaşımları
Ann Harwell/ 13.03.2022 ABD	Tekstil Sanatçısı/ Kendi Kendini Yetiştiren	Sanatçı çalışmalarında; kübist kompozisyonlara yer vermektedir.
Chatherine Kleeman/ 13.03.2022 ABD	Tekstil Sanatçısı/ Sanat	Sanatçı; canlı renklere, dokulara, görsel derinliğe ve soyut imgelere yer vermektedir.
Choi So Young/ 13.03.2022 Kore	Tekstil Sanatçısı/ Resim	Sanatçı; ikinci el denim kumaşlarla şehir manzaraları yapmaktadır.
Faith Ringgold/ 13.03.2022/ Amerika	Yorgan Sanatçısı, Yazar, Heykeltıraş, Eğitimci/ Sanat	Sanatçı çalışmalarında aile geçmişinin izini sürmektedir.
Hanneke van Broekhoven/ 13.03.2022/ Hollanda	Görsel Sanatçı/ Portre, maket çizimi kursları	Sanatçı, tekstil heykellerinde applike tekniğine başvurmaktadır.
Helen Thompson/ 13.03.2022/ İngiltere	Heykel Sanatçısı/ Heykel	Sanatçı, applike tekniğinden yararlanarak köpek heykelleri yapmaktadır.
Katy Rundle/ 13.03.2022/ İngiltere	Tekstil Sanatçısı/ Görsel Sanatlar	Sanatçı, konusu doğa, manzara ve insan olan applike çalışmaları yapmaktadır.
Linda Gass/ 13.03.2022/ ABD	Sanatçı, Çevre Aktivisti/ Kendi Kendini Yetiştiren	Sanatçı, applike çalışmalarında kapitone ile nakış tekniğini birleştirmektedir.
Sue Stone/ 13.03.2022/ İngiltere	Tekstil Sanatçısı/ Sanat	Sanatçı, applike çalışmalarında eski aile fotoğraflarından yararlanmaktadır.

## 2. Çağdaş Tekstil Sanatının Gelişimi ve Çağdaş Tekstil Sanatında Aplike Tekniği

Tekstilin kumaş yüzeyi olarak elde edilmesinin ardından, dikiş tekniklerine başvurularak geliştirilen applike, kırkyama, yorganlama, işleme vb. teknikler hemen her kültürde geleneksel tekstil el sanatları arasında yer

almıştır. Daha çok kadınlar tarafından çeşitli amaçlara yönelik olarak başvurulan bu teknikler, çeyiz geleneğinde önemli bir yere sahip olmuştur. Ayrıca, geleneksel yaşam biçiminde yer bulan tutumlu davranış biçimiyle de örtüşerek kadınların zevk ve estetik anlayışıyla beraber ilgi çekici örneklerle kültürün temsilcisi olmuşlardır.

Tarihsel süreçte kadın sanatları olarak adlandırılmış olan örgü, dikiş, nakış, tuğ işi ve kırkyama gibi geleneksel tekstil el sanatları, uzun bir süre güzel sanatların rekabetçi ve kavramsal dünyasına kabul edilmemişlerdir (Packer, 2010, s. 7). El becerilerine ve el tezgâhlarına bağlı olarak gerçekleştirilen bu tekstil üretim biçimleri I. Endüstri Devriminin etkisiyle devam edemeyerek sadece bireysel ihtiyaçları karşılar hale gelmiştir (Günay, 2002, s. 8-14). 18. yüzyıldan itibaren Endüstri Devrimi'nin temel malzemesi olarak teknolojik ve sosyo-kültürel gelişmelerden payına düşeni alan (Günay, 2002, s. 8-14) tekstilin sanat alanı içinde yer alması; Sanat & Zanaat (*Art and Craft*) Hareketi, Art Nouveau, Jugendstil, The Vienna Secession gibi akımlarının yanı sıra, Bauhaus gibi düşünce okullarının oluşmasıyla başlamıştır (Günay, 2011, s. 52).

19. yüzyıl sonlarında düşük sanatlar betimlemesiyle sınıflandırılan işleme, applike, kapitone gibi tekstil uygulamalar, Arts and Crafts Hareketi'nin ipliği yücelten ve el işçiliğini yeniden canlandırmaya çalışan tavrı ile 20. yüzyılda, iplik kullanılarak yapılan üretim süreçlerinin yeniden yorumlanmasına ve sanat olarak tanımlanmasına yol açmıştır (Kaygusuz, 2019, s. 893). Toplumlar tarafından bir aktarım aracı olarak görülen geleneksel el sanatlarının yeni gelişen endüstriyel alanlarda da kullanılmasıyla tekstil sanatları kavramı ortaya çıkmıştır (Meriç vd., 2018, s. 31). İğne ve iplik ile yapılan sanat alanları, Arts and Crafts Hareketi ve Bauhaus Okulu aracılığıyla ilk adımlarını atmış, Feminist Sanat anlayışı ile birlikte ise tam anlamıyla çağdaş sanat içindeki varlığını hissettirmiştir (Tan, 2019, s. 20). Yüzyıllarca sanat alanının dışında tutulan iğne, iplik ve kumaşın sanatsal üretim materyalleri olarak görülmesinde, işlevsel ve süslemeci alanın dışına çıkmasında bu dönemde ortaya çıkan feminist ideolojinin teorik bağlamda güçlü etkisinin yanı sıra Stölz, Tawney, Ziesler ve Hicks gibi kadın sanatçıların katkısı olduğu bilinmektedir (Keser, 2016, s. 172).

19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başındaki teknolojik gelişmeler, tekstilde yeni elyaf türleri, baskı teknikleri ve sanat ve tasarım alanında yaşanan gelişmeler tekstil ve moda tasarımı alanında da etkili olmuştur. Geleneksellikten uzaklaşan sanatçılar özgün tasarımlarını farklı ifadelerle yansıtmışlardır (Öngen, 2016, s. 1240-1241). II. Dünya Savaşı sonrasında yaşanan teknolojik gelişmeler, siyasi- ekonomik ve kültürel durumlar, 20. yüzyılın ikinci yarısında sanat alanında disiplinlerarasılık kavramının benimsenmesinde etkili olmuştur (Koşar, 2017, s. 207-208). Tekstil alanı, 1960'larda zengin el sanatları geleneğinden beslenen çağdaş sanat yaklaşımları ve teknolojinin olanaklarından etkilenmiş ve bir plastik sanat dalı olarak kabul görmeye başlamıştır (Tok Dereci, 2014, s. 54). Bu dönemde plastik sanatların her alanında sanatçılar düşüncelerini ifade etmek için geleneksel malzemelerin yanında hazır yapım ürünleri, organik ve teknolojik nesnelere, tekstil lifleri ve ürünleri gibi geleneksel sanat için uzak görünen unsurlara yeni anlamlar yüklemişlerdir (Koşar, 2017, s. 207-208).

Sakalauskaite (2011, s. 38-39), lif sanatının, İkinci Dünya savaşından sonra dokuma sanatı ile ortaya çıktığını belirtmektedir. Akbostancı (2014, s. 36), lif sanatının (*fiber art*) 1960'larda plastik sanatlarda etkili olmaya başladığını, ileri teknolojinin, tekstil el sanatlarında etkisini göstermeye devam ettiğini ifade ederek, 20. ve 21. yüzyıl sanatında el baskıcılığı ve boyamacılığını birleştirdiğine değinmektedir. Akbostancı'ya (2014, s. 36) göre, geleneksel tekstil teknikleri lif sanatında ileri teknolojik uygulamalarla birleşerek yer bulmuştur.

Kapar (2018, s. 47), lif sanatının temel özelliklerini tanımlamak için "...her türlü malzemenin kullanılabilmesi, konvansiyonel ve alışılmamış olan arasındaki sınırların kırılması, lifin kavramsal boyutu ele alınabilmesi, malzemeleri ve teknikleri ile formlar ve sanatsal yorumlama arasında canlı bir diyalog yaratmasıdır." ifadelerini kullanmıştır. 1960 ve 1970'li yıllardan sonra minimalist ve kavramsal çalışmalar yapan tekstil sanatçıları, sert veya yumuşak dokuya sahip olan doğal ve estetik yapısı, kolay şekil alınabilmesi gibi özelliklerinden dolayı çalışmalarında lifi tercih etmişlerdir (Özcan ve Alp, 2020, s. 338).

Bugün tekstil sanatı ve tasarımında geleneksel ve modern tekstil teknikleri bir arada kullanılarak sanatsal tekstiller oluşturulmaktadır (Halaçeli, 2011, s. 33). Gür Üstüner (2018, s. 1039), temelde farklı özelliklere sahip olan tekstil sanatı ve lif sanatının disiplinler ötesi bir yaklaşımla birbirine eklemlendiğini ve tapestry sanatı, duvar halısı, lif sanatı (*fiber art*), sanatsal tekstiller, serbest tekstiller ve tekstil sanatı kavramlarının iç içe geçtiğini aktarmaktadır.

Günümüz çağdaş sanatında tekstil malzemeleri kullanarak çalışmalar yapan tekstil sanatçılarının yanı sıra farklı alanlardan sanatçılar olduğu da bilinmektedir. Bazı çağdaş tekstil sanatçıları çalışmalarında, bir dikiş tekniği olan applike tekniğini kullanmaktadır. Applike tekniği, uygulama bakımından çeşitlilik göstermesi nedeniyle kolaj tekniğinden ayrılmaktadır.

Çağdaş tekstil sanatında applike tekniğini kullanan sanatçıların kendi geliştirdikleri uygulama yöntemleri bulunmaktadır. Sanatçılar, eser üretimi sürecinde bazen işleme, baskı, boyama, katlama, yorganlama (kapitone), kırkyama (yama işi) gibi tekniklerin bir ya da birkaçını bir arada kullanarak iki ya da üç boyutlu çalışmalar gerçekleştirmektedir (Selük Altunöz, 2021, s. 32).

Aplike tekniği, çoğu zaman iğne aracılığıyla ve dikiş kullanılarak yapılan yorganlama (kapitone), kırkyama, işleme gibi tekniklerle karıştırılmaktadır. Aplike tekniğinin daha iyi anlaşılması için diğer tekniklere aşağıda kısaca değinilmiştir.

**Yorganlama (kapitone):** Yorganlama, arasında dolgu malzemesi bulunan iki kumaşı tutan iğne işi olarak ifade edilmektedir. Bu teknikte, üst katmanda yer alan tekstil yüzeyi bütün bir kumaş olabildiği gibi kırkyama/ yama işi veya applike çalışmasıyla da elde edilebilmektedir (Betterson, 2011, s. 5). Kökeni eskiye dayanan yorgan dikimi iki tür iğne işinin birleştirilmesiyle ortaya çıkmıştır. Bunlardan ilki çeşitli renkteki kumaşların belirli bir düzen içinde birleştirilmesiyle oluşturulan kırkyama/ yama işi, diğeri ise katmanların birleştirilmesiyle oluşturulan kapitonedir (Hall & Kretsinger, 2015, s. 5). Bu tanımlardan da anlaşılacağı gibi iki katman kumaş ister tek parça ister parçalı kumaşlardan olsun, arasına konulan dolgu maddesi ve bu iki katman kumaşla birlikte gerçekleştirilen dikiş işlemi yorganlama tekniği olarak adlandırılmaktadır. Kapitone, günümüz sanatçı ve tasarımcıları tarafından başvuru alan bir tekniktir.

**Kırkyama/ yama işi (kırkpare):** Kumaş parçalarının bir araya getirilmesiyle oluşturulan bir tekstil yüzey tekniğidir. Artık kumaş parçalarının yanı sıra eskimiş giysi veya ev tekstili eşyalardan elde edilen kumaş parçalarıyla yüzey oluşturma işi olarak tanımlanabilecek kırkyamanın birçok kültürde uygulama alanı bulunduğu anlaşılmaktadır. Şahin (2000, s. 139), kültürümüzde kırkyamanın kırkpare olarak da bilindiğine atıf yaparken, bu teknikle oluşturulan tekstil yüzeyinde; kare, üçgen vb. geometrik biçimlerde kesilmiş, çeşitli renk ve desende kumaş parçalarının belirli bir düzene göre yan yana getirilip dikildiğine değinmektedir. Betterson (2011, s. 5); kırkyamanın ortaya çıkış nedenlerinin ekonomik sebeplere bağlı olduğunu, dini kıyafetlerin ve varlıklı ailelerin giysilerinden kalan kumaş parçalarının birleştirilerek yeni bir beze dönüştürüldüğünü ifade etmiştir. Bir halk sanatı olarak ortaya çıkmış olmasına karşın belirli bir düzene göre kompozisyonu oluşturulan kırkyamanın oldukça özgün örneklerinin müzelerde yer aldığı bilinmektedir. Osmanlı döneminde Benaluka olarak bilinen kırkyama örtüler bunlardan birisidir (Uğurlu, 2018, s. 70).

**İşleme:** Kumaş ve keçe yüzeyine veya birleştirilerek oluşturulmuş yüzeylere uygulanan bir tekniktir. İşlemenin ilk başta bir dikme eylemi olarak ortaya çıktığını ifade eden Sürür (aktaran Şahin, 2016, s. 17), iki ayrı kumaşın bu yolla eklendiğini belirtmektedir. İşleme tekniğinde birbirinden farklı iğne tekniği uygulanarak, belirli bir yüzey kompozisyonu oluşturulmaktadır. Daha çok çeyizlik tekstillerde, geleneksel giyim kuşam unsurlarında yeri bulunan işlemenin, günümüzde anı değeri yüksek ürün olarak geleneksel formatta üretimi kısmen devam etmektedir. Diğer yandan sanatın çeşitli alanlarında çalışmalarını yürüten sanatçıların yanı sıra, tekstil sanatçıları tarafından tercih edilen bir teknik olarak gözlemlenmektedir. Endsütriyel ve el işlemesi olarak bütün boyutlarıyla sanat çalışmalarında karşılaşılan işleme tekniğinin, her tür yüzey üzerinde yaratıcı yaklaşımlarla yer aldığı bilinmektedir.

**Aplike:** Tekstil yüzeylerinde genellikle bir kumaş parçasının başka bir kumaş yüzeyine çeşitli yollarla uygulanması ile elde edilen bir teknik olarak bilinmektedir. Linda Teufel (aktaran Kozbekçi Ayrancı, 2017, s. 206), applike tekniğinin kumaşa boyut oluşturan ve kumaşa doku katan tekstil yüzey tekniği olduğunu, ayrıca aplikenin birleştirme, ekleme, tutturma anlamlarında kullanıldığını ve Latince *applicare*, Fransızca *appliquer* kelimelerinden ortaya çıktığını ifade etmektedir. Aplike tekniğinin, yüzyıllar boyunca kumaş, deri, keçe, balık pulları, yaprak gibi birçok farklı malzemeler ve dikiş tutabilecek her türlü yüzey üzerine uygulandığı yazılı ve görsel belgelerde yerini almıştır (Özdemir, Odabaşı ve Eken, 2018, s. 1208). Kozbekçi Ayrancı (2017, s. 207), aplikenin en önemli örneklerinin, Orta Asya'da bulunan Pazırık Kurganı bulguları arasından çıktığını ifade etmiştir. Farklı kültürlerde de yer aldığı bilinen bazı applike türlerine; Mola applikesi (Mauze, 1999, s. 303), Hindistan applikesi (Gillow & Barnard, 2008, s. 77) ve Boro applikesi (Ricov, 2020, s. 20) örnek verilebilir.

Geçmişte olduğu gibi günümüzde de uygulanmaya devam eden applike tekniği, geleneksel tekstil tekniklerini sürdürmek isteyen çağdaş tekstil sanatçıları tarafından, teknolojik imkânlar ve yeni ifade biçimleri ile yeniden yorumlanmaktadır (Meriç ve Kozbekçi Ayrancı, 2019, s. 425).

Alan yazın taramasından elde edilen bilgilere göre, applike uygulamalarında kullanılan malzemelere ve başvuru alan tekniklere bağlı olarak farklı adlandırılan applike türleri vardır. Bir kumaş yüzeyi üzerine applike uygulamasında tıpkı işlemede olduğu gibi dikiş sırasında da bazı uygulama yöntemlerine ve dikiş çeşitlerine başvurulmaktadır.

Aplikede üç temel yöntem vardır. Bunlar *makine aplikesi (machine applique)*, *el aplikesi (hand applique)* ve *birleştirilmiş applike (fused applique)* yöntemleridir (Opening Night Supplies, t. y.). Nudelman'ın (2016, s. 334), *The Art of Couture Sewing* başlıklı kitabında; *dantel applike (lace applique)*, *eklemeli applike (insertion applique)* ve *ters applike (reverse applique)*'ye yer verilmiştir. *Exploring Textile Arts* (2002, s. 189) adlı yayında ise, *ham kenarlı applike (raw-edge applique)*, *saten dikişli applike (satin-stitched applique)*, *kanepeli applike (couched applique)*, *astarlı applike (lined applique)*, *ters applike (negative applique)*, *çapraz şerit applike (bias strip applique)* türleri yer almaktadır. Ayrıca, applike oluşturmak için kullanılan bazı dikiş çeşitleri ise, *kapalı dikiş (overcast stitch)*, *teyel dikiş (running stitch)*, *arka teyel dikiş (backstitch)*, *zincir dikiş (chain stitch)*, *ilikli dikiş (buttonhole stitch)*, *kanca dikiş (catch stitch)*, *saten dikışı (satin stitch)* olarak adlandırılmıştır (Nudelman, 2016, s. 334).

### 3. Çalışmanın Bulguları

Çalışmanın verileri, anket tekniği ile görüşme yapılan on sanatçının yanıtları ve alan yazın incelemesi sonucu tespit edilen dokuz sanatçının eserlerinin incelenmesiyle elde edilmiştir. Bu bölümde iki başlık altında toplanan veriler yer almaktadır.

#### 3.1. Anket Çalışmasına Katılan Sanatçıların Görüşleri ve Uygulamaları

Çalışma kapsamında, applike tekniğinin çağdaş tekstil sanatındaki yerinin anlaşılması için günümüz sanatçıları ile görüşme yapılması amaçlanmıştır. Bu bağlamda Giriş kısmında yer verildiği gibi bir yol izlenerek tespit edilen sanatçılarla anket çalışması yapılması ve çalışma verilerinin toplanması düşünülmüştür. Araştırma kapsamında, araştırmanın bulgularını oluşturacak sorular belirlendikten sonra çalışmaya katılmaya onay verilen sanatçılara sorular gönderilmiştir. ABD'den üç sanatçı; Birleşik Krallık, Japonya, Almanya, Hollanda, Güney Afrika'dan birer sanatçı ve Türkiye'den de iki sanatçının görüşlerine başvurulmuştur. Sanatçılara yöneltilen sorular şunlardır:

1- Hangi ülkede yaşıyorsunuz?

2- Ne tür bir sanat eğitimi aldınız? Mesleğiniz nedir?

3- Ülkenizin tekstil el sanatları geleneğinde applike tekniği var mı?

4- Geleneksel applike tekniği hakkında aileden gelen bilgi ve beceriniz var mı?

5- Kullandığınız applike tekniği geleneksel bir teknik mi? Sizin geliştirdiğiniz bir teknik mi?

6- Çalışmalarınızda başvurduğunuz applike tekniği, kullandığınız araç ve gereçler, malzemeler hakkında bilgi verir misiniz? (sakıncası yoksa)

7- Çalışmalarınızda başvurduğunuz başka teknikler var mı? (dijital baskı, fotoğraf, dokuma, işleme vb.)

8- Çalışmalarınızda tasarım aşamasından üretim aşamasına kadar süreciniz nasıl ilerliyor?

9- Çağdaş sanata yaklaşımınız nasıl? Çağdaş tekstil sanatında aplikenin yerini nasıl değerlendiriyorsunuz?

10- Çalışmalarınızı hangi sanat akımı altında değerlendirirsiniz? Belli bir sanat akımı benimsiyor musunuz?

11- Eklemek istedikleriniz, önerileriniz var mı?

Anket çalışmasında yer alan birinci ve ikinci sorunun yanıtları Tablo 1' de gösterilmiştir (Bkz. Tablo 1). Sanatçıların diğer sorulara verdikleri yanıtlar ise özetlenerek aşağıda yer verilmiştir.

KK1; geleneksel applike tekniği hakkında aileden gelen bilgi ve becerisinin olduğunu ve kendisini bu yönde geliştirmesi gerektiğini ifade etmiştir. Ayrıca, applike tekniğinin genel anlamda geleneksel olduğunu düşünmediğini, kumaşı ve dikışı malzeme olarak gördüğünü ve çalışmalarında, sarma ve el dikışı yöntemiyle organze ve tül kumaşlar, nakış ve dikiş ipliği kullandığını belirtmiştir. Genellikle portre ve insan figürü üzerinden çalışma sürecini kurguladığını dile getiren sanatçı, çalışma sürecini anlatırken; ilk aşamada fotoğraftan faydalandığını ve elde teyellediği kumaş katmanlarından birisinin makine dikışı ile sarmasını yapıp kalan kenarları keserek diğer katmana geçtiğini ve son aşamada ortaya çıkan figürü el dikışıyle tül zemine yerleştirdiğini dile getirmiştir. Çağdaş sanata, dönemin gereksinimlerine cevap arayan bir kavram olarak yaklaştığını ve sanatı da alan ayrımı yapmayıp bir bütün olarak gördüğünü ifade eden sanatçı ayrıca, applikeyi kumaşları birleştirebileceği en uygun teknik olarak gördüğünü de ifade etmiştir. Çalışmalarında sürreal ve sembolik öğeleri sıklıkla kullanarak foto-gerçekçi bir yaklaşım izlediğini ancak herhangi bir sanat akımını benimsemediğini, kullandığı malzemeye yaklaşımı ve ele aldığı konular

bağlamında çağdaş sanatı benimsediğini aktarmıştır (KK1, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının 2017 yılında yaptığı *Dragonfly* adlı çalışması aşağıda yer almaktadır (Bkz. Şekil 1).



Şekil 1. *Dragonfly*, KK1, 2017.

KK2; applike tekniğinin insanın iğne ipliği keşfettiğinden beri giysilerin onarılması, geliştirilmesi ve süslenmesi için kullanıldığını ancak, kendi ülkesinde (İngiltere) güçlü bir applike geleneğinin farkında olmadığını dile getirmiştir. Bu bağlamda; aileden gelen bilgi ve becerisinin olmadığını, çalışmalarında geleneksel applikeyi kullanmayıp kendi applike tarzını geliştirdiğini ifade etmiştir. Sanatçının belirttiğine göre, çalışmasına başlarken kumaş kolajı için birçok kumaş parçasını katmanlayıp el dikişi ile bir araya getirmektedir. Geri dönüşüm amaçlı kullandığı kumaşlar; ipek, baskılı pamuk, dantel, şifon, organze, boncuklu ve ışıltılı parçalardır. Malzemeleri; iğneler, makas ve pamuk ipliğidir. Çalışmalarında özellikle kumaşlarla resim yaptığını aktarmıştır. Kumaşı araç olarak görmekten ziyade, kumaşı kullanan bir sanatçı olarak görmeyi tercih etmektedir. Ona göre çağdaş tekstil sanatı, gerçek bir sanat formu ve sosyal tarihin bir parçası olarak kabul görmeye başlamıştır. Sanatçı, cesur renk kombinasyonlarını kullanmayı sevdiğini, gördüklerini yorumlayarak tanıdık konulara yenilik katmaya çalıştığını belirtmiştir. Claude Monet ve Edgar Degas gibi Empresyonist ressamın yanı sıra Gustav Klimt'ın çalışmalarından çok etkilendiğini de eklemiştir (KK2, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının applike çalışmalarından *Princes Risborough Church Street 2* adlı eseri aşağıda yer almaktadır (Bkz. Şekil 2).



Şekil 2. *Princes Risborough Church Street 2*, KK2, 2018.



KK3; öncelikle, annesi ve büyükannesinden herhangi bir dikiş eğitimi almadığına, çalışmalarında kumaş katmanlarını üst üste dikmek için kendi geliştirdiği basit bir applike tekniği kullandığına değinmiştir. Malzemelerinin ipek, pamuk, kadife, dantel, saten, denim, deri ve kendisini ilgilendiren her tür kumaş olduğunu, öncelikle applike ve kapitone tekniklerini kullandığını, ayrıca vintage fotoğraflara dayalı eskizler yaptığını ifade etmiştir. Çalışmaları için fotoğraf seçip eskiz oluşturduğunu, sonra küçük kumaş parçalarını kesip üst katman olarak applike ettiğini, üst katman bittiğinde ise arka plan kumaşı, yorgan dolgusu ve desteği seçerek üç katmanı birbirine sabitlediğini aktarmıştır. Sanatçıya göre çağdaş tekstil sanatında applike tekniği; çizim, boyama, yontma, kapitone veya dokuma gibi başka bir sanatsal tekniktir ve bunları oluşturmanın farklı bir yolu vardır. Kendisini kapitoneyi portre yapmak için kullanan bir sanatçı olarak gördüğünü ve çalışmalarını yaparken bu teknik ile resim yapabildiğini, şekillendirebildiğini ve çizebildiğini dile getirmiştir (KK3, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının, kullandığı teknikleri yansıtan *Broom Jumpers* adlı çalışması aşağıdaki görselde yer almaktadır (Bkz. Şekil 3).



Şekil 3. *Broom Jumpers*, KK3, 2019.

KK4; aileden gelen bilgi ve becerisinin olmadığını, kapitone sanatının çeşitli dikiş becerilerini ve tekniklerini kullanma fırsatı verdiğini, applike tekniğinin sanatının anahtarı olduğunu dile getirmiştir. Tasarım aşamasında fotoğraflardan yararlandığını, boyutlandırıldığı kumaşları kesip, yerleştirip, applike ettiğini belirten sanatçı, çalışmalarında (yorganlarında) resmettiği taşlarını, geleneksel applike tekniklerinden kenar, ham kenar ve ters applikeyi karıştırıp kullanarak gerçekçi kılmayı amaçlamaktadır. Sanatçı, makinede parçalı kapitone dikişi olarak çalışmaktadır. Applike çalışmalarında genellikle pamuklu malzemeler kullanmaktadır. Ayrıca, manzaralarında genellikle el boyaması kumaşları, süslemeleri, iplikleri, batikleri, ipekleri, metalleri, her türlü renk ve dokuları bir araya getirmektedir ve kullandığı doku, ışık ve gölgeler ile soyut ve yumuşak manzaralar oluşturmaktadır. Amacı, her kompozisyon ögesinin tamamen gerçek görünmesini sağlamak, taş portreler yaratmaktır. Ona göre, yorgan sanatında kullandığı bir teknik, yorganlarının hikâyelerini duygusal şekilde anlatmaktadır. Belli bir sanat akımına bağlı olmadığını, tarzını karamsar çağdaş gerçekçilik için hem iyi uygulanmış zanaatkarlığın hem de sanatkarlığın güçlü bir kombinasyonuna dayandığını da eklemiştir. Sanatçı için, çalışmaları küçük anıları uyandırmakta, geçmişte unutmış olabileceği sezgisel bilgileri hatırlatmaya yardımcı olmaktadır (KK4, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının taş yapıları ele aldığı *Kilclooney Dolmen* adlı çalışması aşağıda yer almaktadır (Bkz. Şekil 4).



Şekil 4. Kilclooney Dolmen, KK4, 2016.

KK5; kullandığı applike tekniğinin geleneksel olduğunu, çalışmalarında baskı ve dikişin etkileşimini ifade dili olarak geliştirdiğini belirtmiştir. Anlattığı çalışma sürecine göre; çalışmalarında doğal pamuklu dokuma (gazlı/muslin) taban bezi ile başlamaktadır (kıyafet hariç). Devamında, seçtiği eko-baskılı kumaş katmanlarını tabana tutturup arka dikiş yaptıktan sonra doğal boyalarla boyadığı ipek ipliklerle dikiş yapmaya/ işlemeye başlamaktadır. Son olarak arkasını yorgan gibi destekleyip çerçevelemektedir. Malzemelerinin bazen kumaştan çok kâğıt ve kitap olduğunu belirten sanatçı, bunu üretim olarak değil içsel bir ihtiyaç olarak görmektedir. Sanatçı, nakış dışında dokuma ve doğal boyamaya ayrıca farklı bölgelerdeki tekstil geleneklerine ilgi duymaktadır. Ona göre, tekstil bir farkındalık biçimidir ve sanatçı, elle dikerken zihninin yavaşladığını ve odaklandığını, kontrolü bırakarak iğnenin nereye gitmek istediğini ve kumaşın ne istediğini görmektedir. Çalışmalarını hiçbir sanat akımı ve kategori altında değerlendirmedeğini ancak, hareket olarak Yavaş Giyim'e (Yavaş Hareket'ten elde edilen tekstil) yakın olduğunu dile getirmiştir. Ayrıca, Japonya tekstil geleneklerine ve felsefesine özellikle de Boro hareketine de ilgi duyduğunu ifade etmiştir. (KK5, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının eserlerinden *Travelling Through the Land of Non Sense* adlı çalışması, Birmingham'daki Yorgan Festivali'nde sergilenmiştir. Sanatçı bu çalışma ile bunamanın neden olduğu durdurulamaz hafıza kaybını haritalandırmaya başlayarak, acı çekenlerde kaybolan benlik duygusunu keşfettiğine değinmiştir (Belton, 2019) (Bkz. Şekil 5).



Şekil 5. *Travelling Through the Land of Non Sense*, KK5, 2019.



KK6; ülkesindeki tekstil el sanatları geleneğinde applike tekniklerinin olduğunu ve sanat projelerinin bazılarında kendi geliştirdiği applike tekniğini kullandığını ifade etmiştir. Annesinin makine dikişi ve el nakışı yaptığını ayrıca, çocukken öğrendiği lifi, tığ işi, örme ve dikiş teknikleriyle applike tekniğini geliştirdiği belirtmiştir. Anlattığı çalışma sürecine göre sanatçı; sanat çalışmalarının çoğunda, hikâyesini anlatmak istediği insanların fotoğraflarını çekip fotoğraf kolajı oluşturmaktadır. Aslında bu ona göre, anlattığı hikâyenin en önemli parçasıdır. Çalışmalarının çoğunu, düğmeler ağırlıklı olmak üzere, tığ işi, örgü ve nakış ile tuval üzerine el ile işlemektedir. Dijital baskı, bazen de heykel ve renk çalışmalarına yer veren sanatçı, kendisi gibi çalışan başka birini tanımadığını ve kendi yolunu izlediğini ifade etmiştir. Ona göre, çalışmaları lif sanatı olarak adlandırıldığı halde birçok sanat kategorisine sığabilir. Bir sanat hareketine bağlı olmadığını ve hikâyeyi anlatırken en önem verdiği şeyin ilgilendiği malzemelerle sanat yapmaya çalışmak olduğunu belirtmiştir. Başkalarına uyup uymadığı onun için önemli değildir (KK6, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının, el dikişi, nakış, örgü ve tığ işi ile yaptığı, Pekin Çin Halk Cumhuriyeti'ndeki Tsinghua Üniversitesi tarafından çevrimiçi düzenlenen (16 Ocak-26 Şubat), 11. Lozan'dan Pekin'e, Uluslararası Lif Sanatı Bienali'nde ödül aldığı *Gentle Men On The Street* adlı çalışması aşağıda yer almaktadır (Bkz. Şekil 6).



Şekil 6. *Gentle Men On The Street*, KK6, 2020.

KK7; ülkesinde geleneksel giysi olan Kimono ve Obi (kuşak) yapıcılığında bazı applike tekniklerini gördüğünü belirtmiştir. Yorganlarında kullandığı applike tekniğini kendisinin geliştirdiğini belirten sanatçı, çalışma süreci ile ilgili verdiği bilgilere göre; öncelikle tasarımlarını kâğıda çizerek (büyütürken veya küçültürken), beyaz pamuklu kumaşa kalemle aktarmaktadır. Tasarımlarında akrilik boya kullanmasının yanı sıra, renkli ve küçük pamuklu kumaş parçaları kesip renk paleti olarak kullanmaktadır. Kumaş yüzeyini boyadıktan sonra üstüne yumuşak tül altına da destek kumaşı koyup iğne ile sabitleyerek yüzeyi yorgan gibi üç katman haline getirmektedir. Son olarak ise, oluşturduğu yüzeyin üzerine çeşitli ve renkli iplikler ile makine yardımıyla kapitone dikişli aplikler eklemektedir. Ormanda fotoğraf çekmeyi seven sanatçı, fotoğraflardan bazı fikirler aldığını ifade etmiştir. Ayrıca, yorganlarının çoğunda izlenimci bir yol izlediğini, empresyonist manzaralar için ise boyanmış kumaşı siyah tül ile kapladığını belirtmiştir. Ona göre, çağdaş sanatta applike teknikleri çok çekici ve sanatın anlatımı için kolaydır (KK7, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının applike tekniğini kullanarak yaptığı *Peony Dimensions* adlı çalışması aşağıda yer almaktadır (Bkz. Şekil 7).



Şekil 7. *Peony Dimensions*, KK7, 2010.

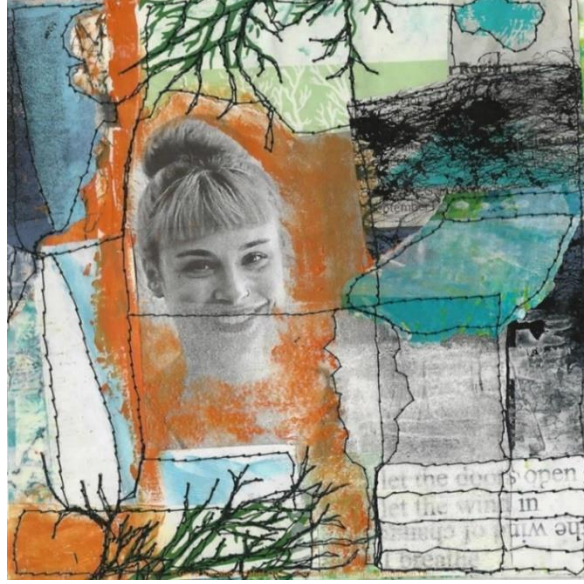
KK8; applike tekniğinin özel bir teknik olmadığını, dikiş yöntemlerinden biri olduğunu ifade etmiştir. Ona göre kumaş resimler, yeni ve farklı olduğundan sanatta ilgi görmüştür. Kumaşlarla resim yapmaya bir sergide bir sorunu çözerken başladığını hatta dikiş makinasını ilk defa bu çalışmada kullandığını, böylece tekstil malzemeleri ile türüne ve tarihine bakmaksızın harika şeyler yapabileceğini fark etmiştir. Sanatçı, aplikelerini oluştururken farklı renkte kumaş ve ipliklere ihtiyaç duyduğunu, bu nedenle kumaşlarını kendi boyadığını ve uygun kumaşı bulmak için kendi ipliklerini boyatan tekstil firmalarından artan bobinleri toplayıp biriktirdiğini dile getirmiştir. Çalışmalarında farklı bir teknik olarak foto grafik bir gerçekliği yakalamak için pleksiglas üzerine endüstriyel akrilik boyayı da kullanmaktadır. Çağdaş sanatı önemseyene değinen sanatçı, çağdaş tekstil sanatının olduğunu düşünmemektedir. Ona göre sanat, düşüncenin forma dönüşmesidir. Sanatçı, resimlerinin içerik olarak değil belki ama biçimsel olarak realisttik olduğunu düşünmektedir (KK8, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının kanvas üzerine kumaşlarla yaptığı *Elfin* adlı çalışmasına ait görsel aşağıda yer almaktadır (Bkz. Şekil 8).



Şekil 8. *Elfin*, KK8, 2015.

KK9; applike ve kolaj tekniklerini geleneksel olarak adlandırdığını, sanatsal anlamda gelenekten beslenerek kendi geliştirdiği applike tekniğini ve birçok tekniği kullandığını ifade etmiştir. Tasarım ve üretim aşamasında ise, öncelikle malzeme bulduğunu (sokakta, günlük hayatta, çöp kutusunda, plajda, stüdyoda...) sonra da dikiş makinesinde taslak ve plan olmadan sayfayı tasarladığını dile getirmiştir. Deneyimleri, yaratıcı bakış açısı ve sezgilerinin ona rehberlik ettiğini dile getiren sanatçı için, çağdaş sanattaki tekstil çalışmaları gölgeli bir varoluşa sahiptir ve birçoğunun gözünde tekstil işleri sadece bir zanaattır, bir sanat

değildir. Ona göre, çalışmaları sanat akımı olarak belli bir yere çekilememektedir (KK9, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının geliştirdiği teknikler doğrultusunda yaptığı *Seelengarten* adlı çalışması aşağıda yer almaktadır (Bkz. Şekil 9).



Şekil 9. *Seelengarten*, KK9, 2016.

KK10; ülkesinde yapılan tekstil işlerinin çoğunun nakış, dokuma sepet işi ve boncuk işi olduğunu belirtmiştir. Hem geleneksel el applikesi hem de farklı tipte çağdaş el ve makine applikesi kullandığını dile getirmiştir. Çalışma süreci ile ilgili verdiği bilgilere göre; geleneksel el appliğinde düz applike ve ters applike, makine appliğinde ise yüzey applike ve ters applike kullanmaktadır. Bunun yanı sıra, çok fazla doğrusal dikiş ve el işlemesine başvurmaktadır. Tasarım ve üretim aşamasının yavaş ve doğaçlama gittiğini ifade eden sanatçı, bu süreçte katı olmayıp çalışmasının yapısal gelişimine izin vermektedir. Ona göre, çalışmaları estetik ve teknik olarak sağlam olmalıdır. Bu bağlamda, çalışmalarına çizgi, şekil, renk, doku gibi tasarım unsurları açısından bakmaktadır ve kullandığı teknikler sanatçıların sesini duyurabilecek ve izleyicinin ilgisini çekecek şekilde yansımalıdır ve her parça, belirli bir stile bağlı olmaktan ziyade sahip olduğu değeri aktarabilmelidir. Sanatçı, çalışmalarını soyut olarak tanımlamaktadır (KK10, kişisel görüşme, 4 Mart 2021). Sanatçının, applike tekniğini kullanarak yaptığı bir çalışmasına aşağıda yer verilmiştir (Bkz. Şekil 10).



Şekil 10. *Grounded*, KK10, t.y.



### 3.2. Çalışmaları İncelenen Diğer Sanatçılar

Çalışma kapsamında yapılan alan yazın ve internet araştırmasında applike tekniğini, sanat-tasarım çalışmalarında kullanan çok sayıda sanatçı ve tasarımcı olduğu anlaşılmıştır. Örneğin tasarımcı *Amelia Toro*, bir koleksiyonda ters ve üç boyutlu aplikelere ve mola aplikelerine yer vermiştir (Kozbekçi Ayrıncı, 2019, s. 34). Japon sanatçı *Nguyen Cong Tri* ise, 2017 yılında Tokyo Moda Haftasında sergilediği bir koleksiyonunda özellikle aplikelere yer veren bir başka çağdaş moda tasarımcısıdır (Not just a label, t.y.).

Tasarımcıların yanı sıra, çok sayıda tanınmış çağdaş tekstil sanatçısının applike tekniğini kullandığı tespit edilmiştir. Ann Harwell, Ann Loveless, Billie Zangewa, Chatherine Kleeman, Choi So Young, Deberah Fell, Faith Ringgold, Hanneke van Broekhoven, Helen Tompson, Katherine Roumanoff, Katy Rundle, Lavra Wasilowski, Lia De Jonghe, Linda Gass, Ludmila Aristova, Michele Chisholm Leavitt, Naomi Renouf, Tansy Hargan, Sarah Amos, Sue Stone ve Sue Dennis, Willemien de Villiers applike tekniğinin çeşitli türlerini çalışmalarında kullanan sanatçılara örnek verilebilir. Bu sanatçılardan Ann Harwell, Chatherine Kleeman, Choi So Young, Faith Ringgold, Hanneke van Broekhoven, Helen Tompson, Katy Rundle, Linda Gass, Sue Stone'un çalışmaları anket çalışmalarından elde edilen bulguları desteklemek amacıyla incelenmiştir (Bkz. Tablo 2).

Aplike tekniğini kullanarak çalışmalar yapan *Ann Harwell*; yorumladığı manzaraları ve galaksileri, prizmatik ve kırık düzlemlerden oluşan Kübist kompozisyonlara dönüştürerek, çalışmalarının yüzeylerini hareket duygusuyla canlandırmaktadır (Linda Dougherty, t. y.).

*Chatherine Kleeman*'ın çalışmalarında; canlı renkler, gösterişli dokular, görsel derinlik ve soyut imgeler ayırt edici özelliklerdir. Sanatçı kendi çalışmaları hakkında şu ifadeler yer vermiştir; "... İşim süreç odaklı. Bir kavramla başlıyorum ve her yeni süreç, bir öncekinin üzerine inşa edilir. Benim malzemem kumaş ve ipliktir. Sıradan beyaz pamuklu kumaştan başlayarak, boyama ve ipek baskı içeren ancak bunlarla sınırlı olmayan çoklu yüzey tasarım süreçleriyle çalışıyorum..." (Kleeman, t. y.).

İkinci el denim kumaşlarıyla şehir manzaraları yapan Koreli sanatçı *Choi So-Young*, çoğunlukla denim pantolonların cepleri, kemer halkaları, dikişleri ve düğmeleriyle şehirdeki sokakları, binaları yapmaktadır (Artnet, t. y.). Sanatçının, *A Sightseeing City Houses* adlı çalışması aşağıda yer almaktadır (Bkz. Şekil 11).



Şekil 11. A Sightseeing City, Choi So-Young, 2010.

Afrika kökenli sanatçı *Faith Ringgold*, sanat işlerinde hikâyelere yer vererek kendi aile geçmişinin izini sürmektedir. Sanatçının çalışmalarında kullandığı kapitone, yorganlama dikişleri atalarının köle olarak çalıştığı zamanlardan kalan bir zanaat olduğundan, çalışmalarını gerçekleştirmesine yardımcı olduğu anlaşılmaktadır. Sanat çalışmalarının konuları Michael Jackson'ın *Bad* videosundan, Ringgold'un kilo vermesine ve Pablo Picasso'ya kadar uzanmaktadır (Lesso, 2020; Russeth, 2016).

Hollanda'da çalışmalarını sürdüren görsel sanatçı *Hanneke van Broekhoven*, tekstil heykelleri yapmaktadır. Farklı malzemeler kullanarak oluşturduğu çalışmalarında, genellikle metalden ve kumaştan yararlandığı bilinmektedir. Dikiş ve dövme gibi teknikler kullanan sanatçı, applike tekniğini de kullanmaktadır. Sanatçının, Textielplus Festival 2019'da mansiyon ödülü aldığı *I am here for you* adlı çalışması aşağıda yer almaktadır (Bkz. Şekil 12).



Şekil 12. *I am here for you*, Hanneke van Broekhoven, 2019.

Holey Smoke olarak da bilinen İngiltere merkezli sanatçı *Helen Tompson*, applike tekniğinden yararlanarak oluşturduğu üç boyutlu heykel çalışmaları ile tanınmaktadır. Köpek heykelleri yaratan sanatçı, el yapımı heykellerinde tel, doğal keten, kağıt ve eski tekstiller kullanarak, sarkan ipliklerle yıpranmış dokulardan yararlanmaktadır (Hidreley, t. y.).

*Katy Rundle* ise, profesyonel bir tekstil sanatçısıdır (Westover Gallery, t. y.). Sanatçı, çalışmalarında dijital baskıdan ve pamuklu kumaşlarla aplikeden yararlanarak resim yapmaktadır. Rundle'in çalışmalarının konusu, vahşi doğa, manzaralar ve insanlardır (Rundle, 2020).

Sanatçı ve çevre aktivisti *Linda Gass*, özellikle yenilenme, yaralama, yokluk gibi konulara odaklanmaktadır (Jacquard Products, t. y.). Su ve topraktan ilham alan sanatçı applike çalışmalarında, boyadığı tekstil yüzeylerinde kapitone tekniği ile nakış tekniğini birleştirerek haritalar oluşturmaktadır (Gass, t. y.).

Tekstil sanatçısı *Sue Stone*, çalışmalarında kendi aile öykülerini anlatmaktadır. Bunun için ise eski aile fotoğraflarından yararlanmakta ve çalışmalarında applike tekniğinin yanı sıra nakış, makine dikişi ve zaman zaman resim tekniğine başvurmaktadır (Sue Stone Fsd, t. y.).

#### 4. Sonuç

Tarihsel süreçte, temel olarak keçe, dokuma, örme ile oluşturulan tekstil yüzeyleri üzerine baskı, boyama, dikiş, işleme, katlama, ütü gibi tekniklerden yararlanılarak uygulamalar yapılmıştır. Kapitone (yorganlama), kırkyama/yama işi (kırkpöre), işleme gibi dikiş teknikleri ile bağlantılı olduğu anlaşılan applike tekniğinde diğer dikiş tekniklerinden farklı olarak genellikle bir kumaş parçasının, başka bir kumaş yüzeyine çok çeşitli yollarla uygulanması ile tekstil yüzeyi oluşturulmaktadır.

Bu çalışma kapsamında, applike tekniğinin çağdaş tekstil sanatındaki yerinin araştırılması amaçlanmıştır. Çalışmanın anket yöntemiyle elde edilen bulguları neticesinde; görüşme yapılan sanatçıların bazılarının sanat eğitimi aldığı, akademisyen, öğretmen veya tekstil sanatçısı (tam zamanlı veya serbest) olarak farklı unvanlara sahip oldukları anlaşılmıştır. Sanatçılar (KK1-10), çalışmalarında applike tekniğinin, geleneksel ya da kendi keşifleri olan uygulamalarla yer aldığını ve çağdaş sanat içerisinde faydacı olduğunu vurgulamışlardır.

Sanatçıların bir kısmı; ülkesinin tekstil el sanatları geleneğinde applike tekniğinin olduğunu, diğer kısmı ise ülkesinde applike tekniği olup olmadığı konusunda emin olmadığını dile getirmiştir. Sanatçılar çalışmalarında kullandıkları applike tekniğinin geleneksel veya kendi geliştirdikleri bir teknik olup olmadığı hakkında da bilgi vermişlerdir.

Sanatçıların genellikle applike tekniklerini uygularken çalışma öncesi eskiz yaptıkları, kumaş katmanları oluşturdukları, dikiş çeşitlerinden yararlanarak çoğunlukla el dikişi ve makine dikişi yaptıkları, pamuklu veya ipek kumaş artıkları, dantel, farklı renklerde pamuk ipliği, dikiş ipliği ve makas gibi malzemeler



kullandıkları, elde veya makinede nakış işleme, kapitone, eskiz, kumaş boyama, örgü, dokuma, dijital baskı, fotoğraf, renk çalışmaları gibi bazı tekniklerden birine veya birkaçına birden başvurdukları görülmüştür. Sanatçıların tasarım aşamasından üretim aşamasına kadar olan süreçlerinin farklı olduğu, ancak geleneksel yöntemlerin bilgisinden de yararlandıkları anlaşılmıştır.

Görüşme yapılan on sanatçının, çalışmalarını yaparken aşama aşama ilerledikleri ve yapmak istedikleri dokunuşlara göre kumaşları seçtikleri anlaşılmıştır. Sanatçıların, çağdaş sanata yaklaşımının değişiklik gösterdiği anlaşılmış olup bireysel olarak alan ayrımı yapılmadığı, applike tekniğinin sahip olduğu değeri yansıtması için çağdaş tekstil sanatındaki yerinin önemine vurgu yapan sanatçıların da olduğu görülmüştür. Ayrıca, çoğu sanatçının belli bir sanat akımını benimsemediği ve kendi sanatsal ifade tarzlarını geliştirdikleri tespit edilmiştir. Anket çalışması ile sanatçıların kendi özgün yorumları ile oluşturdukları çalışmalarının, çağdaş sanatın bir temsilcisi olduğu kanaatine varılmıştır.

Alanyazın araştırması ile tespit edilen bazı tekstil sanatçılarının çalışmaları incelendiğinde; geleneksel tekstil işlerinde yer alan applike tekniklerinin farkında oldukları ancak kendi çalışmalarında özgün, serbest kompozisyonlara yer verdikleri, iki boyutlu çalışmaların yanı sıra, üç boyutlu çalışmalar (tekstil heykelleri) yaptıkları anlaşılmıştır. Bunun yanı sıra, eskiz çalışmaları sonrası kumaşları applike tekniğiyle yerleştirerek resim yaptıkları, atık kumaş parçaları veya çeşitli türde iplikler kullandıkları, genelde pamuk ipliği ile pamuklu kumaşları tercih ettikleri, hikâyesi veya konusu olan sanat ürünleri ortaya koydukları, sanatçıların zaman zaman applike tekniğine yardımcı başka tekniklere de yer verdikleri tespit edilmiştir.

Ayrıca kumaş türlerinin farklı özelliklerine ve applike tekniğinin türlerine bağlı olarak zengin bir anlatım dili içeren sanatçı çalışmalarının doğaya dikkat çektiği gözlemlenmiştir. Bu çalışmalarda atık kumaşların, giysilerin ve biriktirilmiş tekstil malzemenin sahip olduğu anı değeri ile kültürel bellekteki yerinin yanı sıra sürdürülebilir bir çevre ile ilgili hassasiyetlere atıf yaparak, bireysel bir aile tarihini ve toplumsal gelişmeleri de yansıttıkları anlaşılmıştır. Aplike tekniğinin; malzeme, teknik, biçim, form, renk, doku, motif ve kompozisyon açısından zengin bir kültürel miras aktarımı yaparak çağdaş tekstil sanatında kendisine bir alan edindiği ve sanatçıların yaratıcılıklarına katkı sağladığı gözlemlenmiştir.

Bu bulgular ve tespitler sonucunda, geleneksel tekstil el sanatlarında varlığı bilinen applike tekniğinin, çağdaş tekstil sanatında oldukça özgün yorumlarla uygulandığı bunun yanı sıra, farklı sanat disiplinleri tarafından da benimsenerek iki ve üç boyutlu sanat çalışmalarında başvurulan bir teknik olduğu ve sanatsal bir ifade aracı olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda applike tekniğinin farklı sanat disiplinleri ile kurduğu diyalektikle günümüzde giderek yükseliş gösteren çağdaş tekstil sanatına çok yönlü bir ifade dili kazandırdığı gerek tekstil sanatında gerekse diğer sanat disiplinleri tarafından kullanılmaya devam etmesi ile çağdaş tekstil sanatının gelişimine ve tekstil sanatının tanınırlığına katkı sağlayacağı sonucuna varılmıştır.

## Kaynakça

- Akbostancı, İ. (2014). 20. ve 21. yüzyıllarda tekstil baskı tasarımı ve üretiminin değişen tanımı. *Sanat-Tasarım Dergisi*, (5), 36.
- Arabalı Koşar, T. (2017). Çağdaş sanat disiplinleri arası etkileşimlerde lif sanatı. *İdil Dergisi*, 6 (35), 2038-2047.
- Artnet. (t.y.). *Choi So Young*. <http://www.artnet.com/artists/choi-so-young/>
- Betterton, S. (2011). *The history of quilts and patchwork worldwide with photographic reproductions*. Read Book Ltd.
- Dougherty, L. (t.y.). *About Ann*, Curator NC Museum of Art. <http://quiltartisannharwell.com/about-ann/>
- Exploring Textile Art. (2002). Creative Publishing International.
- Gass, L. (t.y.). *Threading the past*. <https://lindagass.com/SanFranciscoBay/ThreadingThePast.html>
- Gillow, J. & Barnard, N. (2008). *Indian textiles*. Thames & Hudson Ltd.
- Günay, A. (2011). Giyside sanatsal yaklaşım. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 4 (7), 52.
- Günay, D. (2002). Sanayi ve sanayi tarihi. *Mimar ve Mühendis Dergisi*, (31), 8-14.
- Gür Üstüner, S. (2018). Türkiye’de tekstil sanatının bugünü. *Uluslararası kültür, sanat ve toplum sempozyumu bildiriler kitabı* içinde (s. 1039). 18-20 Ekim 2018, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.

- Halaçeli, H. (2011). *Dokuma, sıkıştırma-rezerve boyama tekniği ile kumaş yüzeylerinde üç boyutluluk araştırmaları*. *Tekstil ve Mühendis*, 18 (8), 33.
- Hall, C. A. & Kretsinger, R. G. (2015). *The Romance of the patchwork quilt in America in three parts: history and quilt patches- quilts, antique and modern –quilting and quilting designs*. Wellhausen Press.
- Hidreley. (t.y.). *Artist uses vintage textiles to create sculptures of dogs, and the result is surprisingly beautiful*. [https://www.boredpanda.com/textile-dog-sculptures-holy-smoke-helen-thompson/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=organic](https://www.boredpanda.com/textile-dog-sculptures-holy-smoke-helen-thompson/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic)
- Jacquard Products. (t.y.). *Linda Gass*. <https://www.jacquardproducts.com/linda-gass>
- Kapar, S. (2018). Çağdaş sanatta alternatif malzeme olarak tekstil ve zanaattan sanata dönüşümü. *Journal of Arts*, 1 (2), 47. 10.31566/arts.2018242273
- Kaygusuz, B. G. (2019). Kumaş üzerine işlenen hikâyeler. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, (59), 893.
- Keser, N. (2016). İplik sanatı: Sanat alanına kabul edilme mücadelesi ve çağdaş bir sanat dalı olarak yükselişi. *Humanitas - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, (8), 172.
- KK1. (2017). *Dragonfly* [Stitched fabric, 230x215cm]. Mine Art Gallery. <http://ahuakkan.blogspot.com/2017/02/dragonfly-sewed-fabric-230x215cm-2017.html>
- KK2. (2018). *Princes Risborough Church Street 2* [Dantel, şifon, organze, pamuk, ipek ve ışıklı kumaş artıklarının katmanlar halinde birbirine dikilmesi ile]. <https://www.artintextiles.co.uk/piece-piece-hand-eye-magazine-feb-2019/>
- KK3. (2019). *Broom Jumpers* [Pamuk, yün ve şifon ile kapitone ve aplikenin kullanıldığı çalışma]. Claire Oliver Gallery. <https://www.artsychowoamer.com/blog/2020/12/7/bisa-butler-giving-back-identity-history-and-legacy>
- KK4. (2016). *Kilclooney Dolmen* [taş yapıları yansıttığı bir çalışması, 58" wide x 35" high (147 cm x 89 cm)]. <https://www.labadiefiberart.com/quilt-gallery/friary-wall/index.php>
- KK5. (2019). *Travelling Through the Land of Non Sense* [Doğal pamuklu taban bezi ile eko-baskılı kumaş katmanları ve ipek iplikler ile]. Exhibitions, festival of quilts, natural selection, ross belton, textile art. <https://moderneccentrics.wordpress.com/2019/08/02/natural-selection-at-the-festival-of-quilts/>
- KK6. (2020). *Gentle Men On The Street* [56"h x 51"w x 4"d. pamuk, polyester, naylon, geri dönüştürülmüş giysiler ve düğmeler ile el dikişi, işleme, örgü ve tığ işi kullanılarak, eko-keçe ve ahşap çerçeveye gerilmiş kanvas üzerine.]. 11. "Lozan'dan Pekin'e" Uluslararası Lif Sanatı Bienali. <https://mariebergstedtartist.com/artwork/4801034-Gentle-Men-on-the-Street.html>
- KK7. (2010). *Peony Dimensions* [48"x 45"]. <https://www.artemorbida.com/intervista-con-noriko-endo/?lang=en>
- KK8. (2018). *Elfin* [Kanvas üzerine dikişli kumaş, 65 2/5 × 98 2/5 inç, 166 × 250 cm.], Galerie Lelong & Co. <https://www.artsy.net/artwork/ramazan-bayrakoglu-elfin-1>
- KK9. (2016). *Seelengarten* [12 dikili kolaj, 15 x 15 cm], The wind of change, exhibition of sewn collages. <https://www.goodvibration.ch/the-wind-of-change.html>
- KK10. (t.y.). *Grounded* [Elde boyanmış, ipek, tafta, iplik, boncuk ve düğmeler ile, makine ve el aplikeli, kapitone işlemeli, 54" x 39"]. <https://textilecentermn.org/memory-works-an-exhibition-by-rosalie-dace/>  
<https://www.rosaliedace.net/?pgid=jcoj42sx-26e6df4f-1b9a-46aa-8bba-1e34d9ed4543>  
<https://www.rosaliedace.net/?pgid=jcoj42sx-57a140db-7549-442f-a278-e14d9b88dd20>
- Kleeman, C. (t. y.). *Artist Statement*. <http://www.cathyquilts.com/statement.php>
- Kozbekçi Ayranpınar, S. (2017). Giyim modasına doku ve boyut kazandıran applike tekniği. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(16), 206-207.
- Kozbekçi Ayranpınar, S. (2019). Giyim modasında kültürel kimliğin örneklerinden; mola aplikeleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8 (2), 34.

- Lesso, L. (2020). *Art, activism and protest: The arresting imagery of faith ringgold*.  
<https://blog.fabrics-store.com/2020/09/13/art-activism-and-protest-the-arresting-imagery-of-faith-ringgold/>
- Mauze, M. (1999). Michel Perrin, tableaux kuna. les molas, un art d'amérique. C. Levi Strauss (Ed.), *L'Homme* içinde (s. 303-304). Sosyal Bilimler Yüksekokulları Yayınları.
- Meriç, D., Kurtuldu, E. ve Dinç Önlü N. (2018). Geleneksel el sanatlarının günümüze etkilerine bir örnek: yaratıcı endüstrilerin tekstil tasarımı bağlamında incelenmesi, M. A. Eroğlu ve I. Geleishvili (Ed.). *Uluslararası türk kültür ve sanatlarını tanıtmaya sempozyumu- çalıştayları* içinde (s. 31). 20-25 Mart 2018, Universitas Tphilisensis.
- Meriç, D. ve Kozbekçi Ayrıncı, S. (2019). Gelenek-gelecek ilişkisinin 21. yüzyıl tekstil sanatına kavramsal açıdan yansımaları. *Ulak Bilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 7 (37), 425. 10 7816/ulakbilge-07-37-03
- Not just a label. (t.y.). No. 10 runway, Nguyen Cong Tri.  
<https://www.notjustalabel.com/collection/nguyencongttri/no10-runway>
- Nudelman, Z. (2016). *The art of couture sewing*. Bloomsbury Publishing.
- Opening Night Supplies. (t.y.). Embroidered applique and motifs.  
<https://www.openingnightsupplies.com/collections/embroidered-applique-and-motifs>
- Öngen, A. G. (2016). Geleneksel tekstil teknikleri ışığında günümüzün giyilebilir sanat algısı. *İdil Dergisi*, 5 (24), 1240-1242.
- Özcan, N. ve Alp, K. Ö. (2020). Güncel sanatta tekstil heykellerin temsil niteliği. *GSF Sanat Dergisi*, 13 (25), 338.
- Özdemir, M., Odabaşı, E. ve Eken, Y. (2018). Deri yüzey süslemede kullanılan applike tekniği. *İdil Dergisi*, 7 (50), 1208.
- Ricov, P. M. (2020). *Sashiko and Boro japanese handicraft techniques as an area of research and impetus in textile design*. Lisans Tezi. Zagreb Üniversitesi, Tekstil Teknolojisi Fakültesi, Hırvatistan.
- Belton, R. (2019, August 2). Exhibitions, festival of quilts, natural selection.  
<https://moderneccentrics.wordpress.com/2019/08/02/natural-selection-at-the-festival-of-quilts/#jp-carousel-6710>
- Packer, C. E. (2010, May 3). The evolution of craft in contemporary feminist art. *Scripps Senior Theses*.  
[https://scholarship.claremont.edu/scripps\\_theses/23/](https://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/23/)
- Rundle, K. (2020, October 13). *The making of norman* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=pIpsfv2nh4U>
- Russeth, A. (2016, March 1). *The storyteller: At 85, her star still rising, faith ringgold looks back on her life in art, activism, and education*. <https://www.artnews.com/art-news/artists/the-storyteller-faith-ringgold-5918/>
- Sakalauskaite, J. (2011). Lif sanatının kavramsal sanatla ilişkisi, *Akdeniz Sanat Dergisi*, 4 (7), 38-39.
- Selük Altunöz, T. (2021). *Çağdaş tekstil sanatında applike tekniği* (Tez no: 69455) [Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Eskişehir Teknik Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
- So-Young, C. (2010). *A Sightseeing City* [185 x 483 cm. (72 7/8 x 190 1/8 inç, Tuval üzerine denim, kablo, iplik ve akrilik.]. Live auction 2883, Asian 20th century & contemporary art.  
<https://www.christies.com/en/lot/lot-5511548>
- Stone, S. Fsd. (t.y.). *Stitched & constructed textiles, about Sue*.  
<https://societyofdesignercraftsmen.org.uk/our-makers/sue-stone>
- Şahin, Y. (2000). Kumaşla resim sanatı. *Art- Dekor Dergisi*, (89), 139-140.
- Şahin, Y. (2016). *Her yönüyle günümüz Zonguldak işlemleri ve replikalar (1)*. Ürün Yayınları.
- Tan, Ö. (2019). *İşleme sanatının çağdaş bir malzemesi olarak seramik* (Tez no: 579546) [Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Tok Dereci, V. (2014). "Doku'nuşlar" tekstil sergisi üzerinden tekstil sanatında mekân, malzeme, biçim ilişkisi. *yedi: Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, (12), 54.

Uğurlu, S. S. (2018). *Geleneksel tekstil teknikleriyle yeni sanatsal çalışmalar* (Tez No: 541153) [Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].

Van Broekhoven, H. (2019). *Textiel Plus Wedstrijd* [Dikiş ve dövme tekniği ile metal ve kumaştan tekstil heykeli]. <https://textielplus.nl/artikelen/hanneke-van-broekhoven/>

Westover Gallery. (t.y.). *Artwork by Katy Rundle*. <https://www.westovergallery.co.uk/artist/katy-rundle>

## Emir Kusturica Filmlerinde Büyüülü Gerçekçilik

### Magical Realism in Emir Kusturica's Films

Elif Feyza Demir, *Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi*

Ozan Otan, *Film Tasarımı ve Yönetmenliği Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Dokuz Eylül Üniversitesi*

#### Özet

2001'de biten Yugoslav Savaşları sonucunda Yugoslavya dağılmış ve aşama aşama bağımsız yeni ülkeler kurulmuştur. Emir Kusturica sinemasında Yugoslavya'nın tarihi, dağılması ya da siyasi durumundan ziyade gelenekler, müzik ve ritüeller karşımıza çıkmaktadır. Masalsı bir yaklaşımla ele aldığı hikâyelerde yer yer fantastik anlatıma yönelmesi onun filmlerini büyüülü gerçekçilik bağlamında incelememize olanak sağlar. Temel olarak gerçekliği daha da derin vurgulamak adına ortaya çıkan büyüülü gerçekçilik, zamanla edebi eserlerde ve sinemada gerçeklikten kopmak ya da gerçeklikten kaçış olarak kullanılmaya başlanmış ve temel anlamından uzaklaşmıştır. Kusturica'nın çoğu filminde büyüülü gerçekçiliği kullanmasının sebebi, gerçeklikten kaçış imkânı sağlaması olarak değerlendirilebilmektedir. Özellikle de Yugoslav Savaşları döneminde çektiği üç filmde ikisi olan; *Arizona Rüyası (Arizona Dream, 1993)* ve *Kara Kedi Ak Kedi (Black Cat White Cat, 1998)* filmleri savaş döneminde çekilmesine rağmen, savaş temasından uzak kalmış ve büyüülü gerçekçiliğe hem biçimsel hem de içerik olarak oldukça yaklaşmıştır. *Yeraltı (Underground, 1995)* filmi ise temel olarak savaş temasına yaslanmış olmasına rağmen Yugoslav Savaşları'ndan uzak durarak İkinci Dünya Savaşı'na odaklanır. Bu çalışmada, Kusturica'nın Yugoslav Savaşları döneminde çektiği üç film, Frederic Jameson'un "büyüülü gerçekçilik" kavramı ve kavramın kodları üzerinden incelenecektir.

**Anahtar Sözcükler:** Büyüülü gerçekçilik, Yugoslav Savaşı, Emir Kusturica, Yeraltı (1995), Kara Kedi Ak Kedi (1998), Arizona Rüyası (1993).

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Sinema, edebiyat.

#### Abstract

After the Yugoslav Wars ended in 2001, new independent systems were built gradually in Yugoslavia. In Emir Kusturica's cinema, rather than the history, disintegration or political situation of Yugoslavia, we encounter more traditions, music and rituals. The fact that he sometimes turns to fantasy in the stories he deals with a fairy-tale approach allows us to examine his films in the context of magical realism. Magical realism, which emerged mainly in order to emphasize reality even more deeply, started to be used as a break from reality or escape from reality in literary works and cinema over time and moved away from its basic meaning. The reason why Kusturica uses magical realism in most of his films can be considered as an escape from reality. Especially two of the three films he made during the Yugoslav War; Although the films *Arizona Dream (1993)* and *Black Cat White Cat (1998)* were shot during the war, they stayed away from the war theme and approached magical realism in terms of both form and content. The movie *Underground (1995)*, on the other hand, focuses on the Second World War, avoiding the Yugoslav Wars, although it is basically based on the theme of war. In this study, three films by Kusturica during the war will be examined through Frederic Jameson's concept of "magical realism" and the codes of the concept.

**Keywords:** Magical realism, Yugoslav War, Emir Kusturica, *Underground (1995)*, *Black Cat White Cat (1998)*, *Arizona Dream (1993)*.

**Academical disciplines/fields:** Cinema, literature.

- **Sorumlu Yazar:** Elif Feyza Demir, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- **Adres:** Tabiye Mah. Narlı Sok. No: 4 Erdemli/Mersin.
- **e-posta:** efeyzademir@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0003-3328-0793
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 17.01.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1144132

**Geliş tarihi:** 15.07.2022/ **Kabul tarihi:** 29.12.2022

## 1. Giriş

1925 yılında ilk kez Alman sanat eleştirmeni Franz Roh tarafından, post-ekspresyonist bir resmi tanımlamak için kullanılan *büyülü gerçekçilik* daha sonra İtalyan yazar, Massimo Bontempelli tarafından Franz Roh'un kullandığı tanımdan farklı olarak, 1927 yılında ilk kez romanda modernist kurguyu tanımlamak için kullanılmıştır. Bontempelli'nin kullandığı tanıma yakın bir büyüü gerçekçilik üslubu ise ilerleyen yıllarda kullanılmaya devam etmiştir ve 1940'lı yıllara kadar büyüü gerçekçilik için farklı tanımlamalar yapılmıştır. 1970'li yıllarda ise Latin Amerika edebiyatında büyüü gerçekçi anlatı stiline patlaması ve bununla birlikte akım haline gelmesiyle edebiyatta popüler bir tür haline gelmiştir. Büyüü gerçekçiliğin sinemada kullanılması, edebiyatta kullanım şekli ile benzerlik göstermektedir. Dünya sinemasında ve literatürde kabul edilmiş türler içinde *büyülü gerçekçi* bir tür olmasa dahi tarih boyunca üretilen birçok filmde büyüü gerçekçilik akımının etkilerini görmek mümkündür. Bilimkurgu ve fantastik türlerine yakın bir anlatım üslubuna sahip olan *büyülü gerçekçilik* Franz Roh'un tanımladığı ilk anlamıyla, aslında sanat eserinde gerçekliği daha da vurgulamak adına tercih edilen bir stildir. Franz Roh'un Almanca yazdığı bu tanım, daha sonra İspanyolca'ya çevrildiğinde ve edebiyatta kullanılmaya başlandığında *mistisizm* olarak çevrilmiş ve ilk anlamından uzaklaşmıştır. Bu anlamda üretilen edebi eserler ise büyüü gerçekçiliği *gerçeklikten kaçış* olarak kullanmışlardır. Edebiyatta kullanıldığı şekliyle büyüü gerçekçilik, sinemayı da etkilemiştir. Bu edebî akımı seven ve akımın en önemli temsilcisi Marquez'le de arkadaş olan Emir Kusturica, sinemasında büyüü gerçekçilik anlatı stiline oldukça sık başvurmaktadır. Kusturica sinemasında büyüü gerçekçiliği tıpkı edebiyatta olduğu gibi gerçeklikten kaçış olarak kullanmaktadır. Bu sebeple aslında oldukça melodramatik hikâyelere sahip olan filmlerinin en dramatik sahnelerinde bile fantastik öğelere rastlamak mümkündür. Kusturica sinemasında özellikle Yugoslav Savaşları döneminde çektiği üç film dikkat çeker. Savaş döneminde olmasına rağmen sadece *Yeraltı* filmi dışında diğer iki filminde savaş temasından uzak durduğu gözlemlenir. Büyüü gerçekçi metinlerin çoğu aynı zamanda tarihsel metinlerdir. Ortaya çıktıkları coğrafyanın önemli tarihî olayları genellikle büyüü gerçekçi metinlerin alt metni olarak hikâyelere yansır. Bu sebepten dolayı bu çalışmada Emir Kusturica'nın sadece Yugoslav Savaşı döneminde çektiği üç film ele alınmıştır. Yönetmenin büyüü gerçekçi unsurları kullanarak gerçekçilikten uzak durması ve filmlerindeki büyüü gerçekçi anlatı yapısına değinilecektir.

### 1.1. Büyüü Gerçekçilik ve Emir Kusturica Sineması

Büyüü gerçekçiliğin Kusturica sinemasıyla olan ilişkisini açıklamak için ilk olarak terimin ne anlama geldiğini ve nasıl tanımlandığını açıklamak gerekmektedir. Çünkü kavram olarak büyüü gerçekçilik birçok farklı tanımda ve kültürel anlamda çeşitli eserleri tanımlarken kullanılmaktadır. Bilim adamı Jean-Pierre Durix, büyüü gerçekçiliğin bu karmaşa yüzünden bir tür olarak adlandırılmadığını savunur ve büyüü gerçekçilik hakkında şunları söyler: "Yorumcular bu terimi o kadar çok farklı sanat eserine atıfta bulunmak için kullandılar ki terim türler arasında ayırım yapma değerini büyük ölçüde yitirdi" (1998, 116). Büyüü gerçekçilik tanımı ilk olarak Alman sanat eleştirmeni Franz Roh tarafından 1925 yılında sürrealist bir resmi tanımlamak için kullanılmıştır (Calvo, 2014, s. 3). Büyüü gerçekçilik bu anlamda ortaya çıktığı dönemde dışavurumculukla karıştırılmıştır. Roh, daha sonra ortaya attığı kavramın dışavurumculukla karıştırılmaması adına yazdığı başka bir makalede büyüü gerçekçiliği dışavurumculuktan ayıran karakteristik özellikleri sıralamıştır. Daha sonra Seymour Menton, Büyüü Gerçekçilik Yeniden Keşfedildi 1918- 1933 adlı kitabında Roh gibi büyüü gerçekçiliğin formel özelliklerini şu şekilde sıralamıştır:

1. Güçlü Keskin Odak: Melton ultra keskin bir odağın, sihirli gerçekçi resmin en baskın özelliği olduğunu belirtmektedir.
2. Objektif Olmak: Büyüü gerçekçi sanat eseri ortaya koyanlar için nesnel olmak iki anlama gelmektedir. Bunlardan ilki öznel olanın karşıtıdır. Yani, büyüü gerçekçi tarzın, sanatçının bireysel olarak ortaya koyduğu eseri kendisinden bağımsızlaştırması ve eserinde nesnelere yönelmesidir. Diğer anlam ise; ressam ve edebiyatçıların ortaya koydukları eserlerde nesnelere ön plana çıkmasıdır.
3. Soğukluk: Büyüü gerçekçi sanat ve edebiyat, duygulardan çok akla hitap edecek şekilde tasarlanmaktadır.
4. Yakın ve Uzak Görünüm, Merkezci: Büyüü gerçekçi resimler, ilgililerin dikkatini kasıtlı olarak bölerek entelektüel tepkiyi kıskırtmaktadır. İzleyicinin gözü, resmin bir bölümünden diğerine, tuvalin her yerinde hareket eder. Bu mozaik tipi anlatı tarzı, bazı sihirli gerçekçi romanlar için de karakteristik bir özelliktir.
5. Boyama İşleminin Silinmesi, İnce, Pürüzsüz Boya Yüzeyi: Büyüü gerçekçiler, fırça darbelerini gizler ve kalın boya katmanları kullanarak özel efektler için uğraşmazlar. Bir fotoğraf yanılması yaratmaya



çalışırlar. Edebiyatta ise bu etkiyi bazı yazarlar basit, günlük dili ustaca kullanmalarıyla da sihirli etkiler yaratırlar.

6. Minyatür, Saf: Pek çok büyülü gerçekçi tuvalde, oyuncak benzeri bir dünya yaratıldığı aşikardır. Ayrıca literatürde bu, eylemlerin ve olayların açıklandığı bir oyun gibi görünmektedir.

7. Temsil: Büyülü gerçekçilik, gerçekliğe bir sihir dokunuşu enjekte eder. Fantastik gerçekçilik, fantastik bir dünyayı gerçekçi bir şekilde tasvir eder. Büyülü gerçekçilik, mümkün olan ama olası olmayanın temsiline dayanmaktadır (Petersen, 2013, s. 13-14).

Büyülü gerçekçilik, kelime anlamı olarak farklı tanımlarda kullanılmaktadır. Roh'un kullandığı anlamıyla büyülü gerçekçilik, eserde gerçekçiliği daha da net vurgulamaktır. Roh'un bu terimi ortaya attığı makalesi daha sonra İspanyolca'ya çevrilmiş ve *büyülü* kelimesi *fantastik*, *mistisizm* olarak çevrilmiştir. Bu anlamda ise büyülü gerçekçilik, sanat eserinin gerçeklikten koparak mistisizme kaydığını ortaya koyar. Büyülü gerçekçiliğin tartışıldığı gibi kesin ve tek anlamlı tanımı yapılamamaktadır, fakat ilginç bir şekilde büyülü gerçekçilik tarih boyunca çeşitli tanımlar üzerinde fikir birliğine varılmış bir türdür. Frederic Jameson'un (1986) büyülü gerçekçiliğin "garip bir baştan çıkarıcılığı koruduğunu" söyleyerek bu durumu açıklar. Büyülü gerçekçiliğin Latin Amerika edebiyatında bir tür haline gelmesiyle kavram, daha çok fantastik gerçekçilik olarak adlandırılır ve bu tür, çoğu zaman sadece Latin Amerika edebiyatıyla tanımlanır. "Bazı eleştirmenler, terimin sanat anlamındaki kullanımı yıllar içinde genişlemiş olsa da büyülü gerçekçiliğin yalnızca Latin Amerika'dan gelen edebi sanat eserlerine uygulanabileceğini belirtmektedir" (Petersen, 2013, s. 5). Büyülü gerçekçiliği Latin Amerika edebiyatından bağımsız olarak düşünen eleştirmenler ise türün Amerika ve Avrupa'da üretilen bazı eserler için de kullanılabileceğini savunurken, aynı zamanda bu edebi türün sadece Latin Amerika'ya özgüymüş algısına da karşı çıkarlar.

1988 yılında yayımlanan *Postkolonyal Olarak Sihirli Gerçekçilik* adlı makalesinde büyülü gerçekçiliği küreselleşmiş sömürge sonrası bir fenomen olarak tanımlayan Stephen Slemon, bu zamana kadar büyülü gerçekçilik adına yapılan araştırmaların eleştirel olmadığını, büyülü gerçekçiliğin aslında Latin Amerika edebiyatı değil, Karayipler'de Hindistan'da, Nijerya, İngiliz ve Kanada edebiyatlarındaki yerinin oldukça geniş olduğunu vurgular (1988, s. 9). Slemon'un araştırmaları sonucunda dünya genelinde büyülü gerçekçi edebiyatta bir patlama yaşanır. "Büyülü gerçekçilik daha çok kültürler arası bir fenomen haline gelir" (Petersen, 2013, s. 6). Büyülü gerçekçiliğin Latin Amerika edebiyatı ile birlikte dünya genelinde tanındığı doğrudur fakat büyülü gerçekçilik, bu noktadan sonra evrensel bir meta haline gelir. 2005 yılında bilim adamı Stephen M. Hart ve Wen-chin Ouyang, *A Companion to Magical Realism* kitabının *Globalization of Magical Realism: New Politics of Aesthetics* başlıklı bölümünde, büyülü gerçekçiliğin farklı kültürel bölgelere taşınmada çok başarılı olduğunu belirtmiştir.

Büyülü gerçekçilik kıtalar arasında gezinirken, görsel sanatlar, edebiyat ve görsel-işitsel sanatlar gibi çeşitli sanat biçimleri arasında da taşınmıştır (Hart & Ouyang, 2005). Büyülü gerçekçilik sinemada, edebiyattaki tanımıyla kabul edilen bir tür değildir. Maggie Ann Bowers; film türleri arasında büyülü ya da sihirli gerçekçiliğin olmadığını fakat birçok filmin büyülü gerçekçi anlatının özelliklerini taşıdığını belirtir. Aslında sinemada büyülü gerçekçi olarak nitelendirilen filmler, anlatı olarak büyülü gerçekçi edebî eserlerin anlatı yapısına benzediği için bu şekilde sınıflandırılır. Sinemada büyülü gerçekçiliğin bir tür olarak varlığı henüz netleşmiş değildir, bu konu hâlâ tartışmalıdır. Fakat sinemada büyülü gerçekçiliğin varlığı yadsınamayacak kadar çok örnekte karşımıza çıkar. Bir tür sınıflandırılması yapıldığında çoğunlukla büyülü gerçekçi filmler, fantastik tür içinde sınıflandırılır. Büyülü gerçekçiliğin sinemada bir tür olduğuna dair yapılan araştırmalar ve çalışmalar, kavramın tür olarak literatüre geçmesi için henüz yeterli değildir.

Bu konuyu araştıran çok fazla bilim adamı olmamıştır. Sınırlı miktarda araştırmayı ele alarak, Frederic Jameson'ın 1986'da yayınlanan *Filmde Sihirli Gerçekçilik Üzerine* denemesiyle başlamak en iyisidir. Jameson'ın filmdeki sihirli gerçekçilik hakkındaki teorileri çok karmaşıktır ve modern filmlere hiçbir şekilde uygulanamaz, ancak sinemada sihirli gerçekçilik söz konusu olduğunda genellikle kaynak olarak kullanılırlar. Ayrıca, onlarca yıldır Jameson'ın makalesi, filmdeki sihirli gerçekçilik hakkında bulabileceğiniz tek kaynaktır. Teorisine kısa bir genel bakış atarak konuyu netleştirebiliriz. Jameson, sihirli gerçekçiliğin "çağdaş post-modernizmin anlatı mantığına olası bir alternatif" olarak kavranması gerektiğini daha fazla keşfetmeye çalışan denemesinin amacını açıklayarak başlar. (Petersen, 2013, s. 13)

Sinemada büyülü unsuru gerçekçi temsille dengeleyen film yapımcıları, distopik ya da aşırı ütöpik değişim düşüncesinden uzaklaşmalıdır. Büyülü gerçekçi filmlerde ilk etapta gerçeğin sert bariyeri sağlam kurulur.

Daha sonra da büyülü öge filmle stratejik şekilde dahil edilir ve gerçekliğin katı dokusu yavaşça kazanır. Büyüülü gerçekçi sinemada bir varlık, mutlaka biçim değiştirir. Bu tarz filmlerde değişim sürecinin kendisini vurgulanır. Büyüülü gerçekçi sinemada yatırım başkalaşımı görselleştirme üzerine yapılmaktadır. Sinema, devinimsel yapısı gereği simgelediği gerçekliğin dinamik, akışkan ve öngörülemez taraflarını ortaya çıkarmaktadır. Büyüülü gerçekçi sinema, Doğu Orta Avrupa özelinde, değişken bir şimdiki zamanda, geçmiş ve gelecekle birlikte yaşar. Değişim sineması olarak büyüülü gerçekçi sinema, salt statükodan kökten bir kopuşu ve alternatif bir gerçekliğe doğru hareketi planladığı için politik güce sahip bir ifade biçimidir. Jameson sinemada büyüülü gerçekçilik için üç ortak özellik belirlemiştir.

Bu filmlerin hepsi tarihi filmler; her birinin çok farklı rengi, kendine özgü bir ek ve kendine özgü bir zevkin, büyülenmenin ya da keyfin kaynağını oluşturur; her birinde, son olarak, anlatının dinamiği şiddete (ve daha az derecede cinselliğe) dikkat edilerek bir şekilde azaltılmış, yoğunlaştırılmış ve basitleştirilmiştir. (Jameson, 1986, s. 202)

Jameson, sinemada büyüülü gerçekçiliği tartışmaya açan ilk kişidir bu sebeple belirlediği bu üç özellik onu sinemada büyüülü gerçekçiliğin kurucusu konumuna getirmiştir. Büyüülü gerçekçilik sinemada, edebiyattaki anlatı tarzının görselleştirilmiş şekli gibi algılanabilir. “Sihirli gerçekçilik şu şekilde ortaya çıkar: Büyüülü bir perspektifin *tamamlayıcısı* tarafından şekli değiştirilecek bir gerçekçilik değil, zaten kendi içinde büyüülü veya fantastik olan bir gerçeklik” (Jameson, 1986, s. 303). Jameson’a göre büyüülü gerçekçilik bu anlamda tarihle kurulan yeni bir ilişki türüdür. Daha sonra Bowers, büyüülü gerçekçiliği ele aldığı kitabının bir bölümünde büyüülü gerçekçilik ve sinema ilişkisini ele alır. Bölümde büyüülü gerçekçi romanların uyarlamalarını ele alan Bowers, daha çok görsel olanakların anlatıyı nasıl etkilediği üzerinde durur ve *Being John Malkovich*<sup>1</sup> (1999) filmi inceler:

Bu film, izleyicinin tanıyabileceği, ancak sıra dışı bir unsuru olan bir dünyada geçiyor. Filmin kahramanı, genç bir kâtip, kendini diğer katların yarısı kadar tavan yüksekliğine sahip olan 'yedinci buçuk kat' üzerinde çalışırken bulur. Zeminin olağandışı kalitesi diğer işçiler tarafından sorgusuz sualsiz kabul edilir. Hem kahramanın hem de izleyicinin hikâyenin olağandışı ortamına alışması, her ikisini de bir dolabın arkasındaki büyüülü bir portalın aktör John Malkovich'in beynine giden saçma keşfini kabul etmeye hazırlar. [...] Filmin büyüülü gerçekçiliği, karakterlerin çoğunluğu tarafından sihrin şaşırtıcı olmayan bir şekilde kabul edilmesiyle açıkça ortaya çıkıyor. Bu, setin son derece gerçekçi detaylarıyla destekleniyor. (Bowers, 2004, s. 109)

Bowers, büyüülü gerçekçiliğin bir tür olarak kabul edilmesi gerektiğini, bu anlatıya sahip filmlerin hepsinin ortak özelliklere sahip olduklarını savunur. “Filmin sihirli gerçekçi unsuru, Tanrı'nın varlığı, kaderin rolü ve benlik fikri gibi felsefi meselelerle ilgili soruları başlatmanın bir aracı olarak hareket ediyor. Bu stil filmin yönlendirme ve eğlendirme kapasitesinin ötesine geçer” (Bowers, 2004, s. 109). Büyüülü gerçekçi sinema hakkında yapılan araştırmaların sayısı oldukça azdır fakat sihirli gerçekçi anlatı stiliyle oluşturulan birçok film vardır. Büyüülü gerçekçilik bir tür olarak kabul edilmese de IMDB ve Wikipedia’da terimle bağlantılı birçok film listelenmektedir. Bu filmler ise edebiyattaki tarzıyla büyüülü gerçekçilikten bağımsız ve daha çok fantastik türde adlandırabileceğimiz filmlerdir. Edmund Yeo Yee Haeng, *Application of Magical Realism in Cinema Depicting Cultures and Traditions* (2013, 12-13) adlı çalışmasında büyüülü gerçekçi filmleri şu şekilde sıralar:

1. Phil Alden Robinson, *Field of Dreams* (1989).
2. Wim Wenders, *Wings of Desire* (1987).
3. Woody Allen, *The Purple Rose of Cairo* (1985) ve *Midnight In Paris* (2011).
4. Spike Jonze, *Being John Malkovich* (1999).
5. Paul Thomas Anderson, *Magnolia* (1999).

<sup>1</sup> Spike Jonze'nin yönetmenliğini yaptığı film, Türkiye’de İngilizce adıyla aynı anlamı taşıyan *John Malkovich Olmak* ismiyle 1999 yılında yayınlanmıştır. Filmde, bir şirket çalışanı olan Craig’ın yaptığı gizemli yolculuklar anlatılır. Craig, eski bir kukla sanatçısıdır ve karısının yaptığı baskılar sonucunda kukla işini bırakıp bir şirkette tam zamanlı işe girer. Bu şirket aynı zamanda onun bilinçaltına açılan kapıdır. Craig, günler ilerledikçe iş arkadaşı Maxine’e aşık olur ve şirkette tesadüfen bulunduğu gizemli tüneli sadece Maxine’e anlatır. John, tüneli girdikçe kendi anılarına doğru yolculuk yapar ve Maxine’e göre bu yolculuk onlara çok kâr getirecektir.

6. Jean-Pierre Jeunet, *Amelie* (2001).
7. Michel Gondry, *Eternal Sunshine of a Spotless Mind* (2004).
8. Tim Burton, *Edward Scissorhands* (1990) ve *Big Fish* (2003).
9. Charlie Kaufman, *Synecdoche New York* (2008).
10. Dany Boyle, *Slumdog Millionaire* (2008).
11. Ingmar Bergman, *Fanny and Alexander* (1982).
12. Tetsuya Nakashima, *Memories of Matsuko* (2006).
13. Coen Kardeşler, *Brother Where Art Thou* (2000).
14. David Lynch, *Mulholland Drive* (2001).
15. Katsuhito Ishii, *Taste of Tea* (2004).
16. Frederico Fellini, *And The Ship Sails On* (1983).
17. Wes Anderson, *The Life Aquatic With Steve Zissou* (2004) ve *Moonrise Kingdom* (2012).
18. Zhang Yimou, *Red Sorghum* (1988).
19. Mike Nichols, *Angels In America* (2003).
20. Emir Kusturica, *Underground* (1995).
21. Shuji Terayama, *Pastoral: To Die In A Country* (1974) ve *Farewell to the Ark* (1984).
22. Alexander Sokurov, *Mother and Son* (1997) ve *Russian Ark* (2002).
23. Apichatpong Weerasethakul, *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives* (2010).

Bu listede Kusturica'nın sadece bir filmine yer veren Haeng, büyümlü gerçekçiliğin dünya sinemasında farklı ülkelerde örnekleri olduğunu vurgulamak istemiş ve aynı ortak özelliklere sahip filmleri listesine eklemiştir. *Underground* (*Yeraltı*, 1995), Kusturica sinemasında büyümlü gerçekçi anlatı tarzını en çok hissedildiği filmdir fakat Kusturica'nın neredeyse bütün filmlerini büyümlü gerçekçi bağlamda değerlendirmek yanlış olmayacaktır. "Kusturica'nın, Balkanlar'a ait olan özellikleri çeşitli şekillerde karakter, mekân, replik ve dil kullanımı- filmlerinde beyaz perdeye aksettirdiği hem sinema izleyicileri tarafından hem de sinema eleştirmenleri tarafından bilinmektedir" (Crang, 1998, s. 2-3).

Kusturica sinemasında büyümlü gerçekçi unsurları daha çok edebiyattaki büyümlü gerçekçilik gibi kültür üzerinden görülmektedir. Kusturica filmlerinde özellikle çocukluğunda hayatının geçtiği Balkanlar ve aynı ortamda yaşadığı çingeneleri anlatmayı tercih eder. Kusturica yarattığı bu fantastik gerçekçi dille, aslında *biz ve onlar* olgusunu seyirciye dayatır. Bu noktada Kusturica sineması daha çok *Balkanlılık* üzerinden değerlendirilir. *Balkanlı* terimi Doğu ve Batı arasında, iki farklı bakışın arasında tartışılır. Doğu ve Batı'nın zıtlığı ve kültürel farklılıkları yıllardır süren bir tartışma konusudur. Yıllar içinde konuyla ilgili olarak, *oryantalizm* ve *oksidantalizm* kavramları ortaya çıkmıştır. Bu iki kavramın tanımları kabaca şu şekildedir:

Oryantalizm hem siyasette hem de sosyo-kültürel alanda Doğu-Batı ilişkilerini etkileyen, birbirini anlama ya da yanlış anlama hususunda genel olarak Batı'dan Doğu'ya yönelen tek yönlü bir argüman olarak değerlendirilmiştir. "Oksidentalizm" ise kaba bir tabirle Doğu'yu "Ben", Batı'yı "Öteki" ile mukayese ederek ve sorgulayarak tartışmak olarak tanımlamaktadır. (Koçyiğit, 2017, s. 136)

Balkanlar coğrafi olarak Doğu'nun ve Batı'nın arasında kaldığı için ne Doğu ne de Batı olarak konumlandırılmaktadır. Maria Todorova, *Balkanlılık* kavramının içinde bulunduğu popüler örneklerden birinin Aleko Konstantinov'un edebi kısa hikâye karakteri Bay Ganyo Balkanski'nin 1895'te basılmaya başlandığı kısa hikâyeleri" olduğunu belirtir (Todorova, 1997, s. 89). Seri bir edebi hikâye olan Bay Ganyo Balkanski'de, *Balkanlılık* kavramına dair negatif özellikler, Avrupa'ya giden ve sonrasında geri dönen Bay Ganyo Balkanski üzerinden yansıtılır. Öyküde Bay Ganyo, köylü kostümü ve görünümü ile Batı'ya seyahat eden, geri döndüğünde ise üzerinde Avrupalı kostümü olan, fakat görünümü ile hareketleri çelişen ve bu yüzden komik duruma düşen bir karakterdir. Todorova, Bay Ganyo ile Bulgar Edebiyatı'nda sıkça kullanılan bir kavramın da varlığından söz eder; *Bay Ganyo-ness* Türkçe anlamı; Bay Ganyo'luktur. Bu kavram, aynı

zamanda yabancılık, çığlık, kabalık ve iticilik gibi anlamları da üzerinde taşımaktadır. Bay Ganyo, öykü serisinin başında Avrupa'da sıradan, gülünç ve ilkel bir dilenci çalıştıranyken, evine döndüğünde sonradan görme zenginliği ile acımasız ve yabancılaşmış bir siyasetçi olur. Kusturica sinemasında Bay Ganyo karakteri ön plana çıkan bir karakter tiplemesidir. Neredeyse bütün filmlerinde Ganyo'luk taslayan bir erkek vardır. Filmlerinde Balkanlar'a ait olan bu özellikler, onun geleneksel hikâyeler üzerinden büyüü gerçekçi bir dil yaratmasına da yardımcı olur.

## 1.2. Yugoslav Savaşları Dönemi Kusturica Sineması: *Yeraltı* (Underground, 1995)

*Yeraltı*'nda, bütün savaşların ve totaliter rejimlerin, yerin üstünde hükmeden bütün krallıkların, yeraltında da varlığını sürdüren bir yansıması karşımıza çıkar. Yeraltı dünyasının karanlık atmosferiyle çelişen bir renk ve ses kargaşası olan filmde, İkinci Dünya Savaşı'ndan başlayan ve eski Yugoslavya'nın modern tarihi, Marko ve Blacky adında iki arkadaşın yıllarca süregelen drama-komik maceraları ile anlatılır. İkinci Dünya Savaşı süresi boyunca Marko, en yakın arkadaşı Blacky'yi ve dava arkadaşlarını silah üretmeleri gerekçesiyle yeraltındaki bir mahzene hapseder. Savaş son bulur ve barış ortamı sağlanır. Fakat Marko yeraltındakileri faşist iktidarın hala devam ettiğine ve savaşın bitmediğine inandırarak, Blacky'yi ve diğerlerinin mahzende yaşamlarına devam etmelerine sebep olur. Yıllar sonra yeryüzüne çıkan yeraltı halkı, savaşın başka bir boyuta geçtiğine, işkencelerin arttığına tanıklık ederler.

*Yeraltı*, aynı zamanda Balkanlar'ın iç savaş yıllarını ve halihazırdaki şiddetli dünyasını farklı perspektiften izlemeyi sunan tarihi bir filmidir. Film, 1940'lar, 60'lar ve 90'lı yıllara yayılan, Balkan tarihi için önemli kırılma noktalarını esas alarak doğrusal zamanda ilerler. *Yeraltı*'nda ele alınan tarihî olaylar, Yugoslav tarihindeki gerçek olaylarla örtüşmektedir. "Filmde Yugoslav tarihinin uygun bir şekilde seçilmiş anlarının belgesel görüntüleri, anlatıyı tetikleyen bir unsur olarak kullanılıyor" (Iordanova, 1999, s. 69). Yugoslav savaş tarihine kişisel bir yorumla yaklaşan *Yeraltı*, üç karakterin hayatına odaklanır. Marko çoğu zaman kurnazca davranır ve mücadelecidir. Blacky ise kavgacı ve daha çok şaşşalca hareketler sergileyen kişidir. Çok sıkı iki dost olan Marko ve Blacky'yi rakip haline getirecek olan üçüncü karakter ise neşeli ve çekici kişilik özellikleriyle öne çıkan, Natalia'dır.

Kusturica'nın, *Yeraltı*'nı görselleştirmek için önemli bir çaba sarf ettiğini belirtmek gerekir. Uzun plan sekanslar, Kusturica sinemasında çok sık rastladığımız süslü, karmaşık, oryantalist bir havaya sahip olmasına rağmen savaş atmosferine uygun kullanılan karanlık dekorlar filmin görsel gücünü artırır niteliktedir. Filmde kullanılan renkler daha çok kahverengi tonlarıdır. Canlı renkler ise savaş temasına uygun şekilde tozla kaplanmış gibi soluk şekilde kullanılmıştır. Filmde kullanılan kamera teknikleri, alışıldık kalıpların dışındadır. Henüz doğmamış bir bebeğin gözlemediği anne rahminin karanlık ortamından çekilen bir sahne dahil, çoğu kamera açısı alışılmadık, seyirciyi tedirgin eden açılarıdır. Kusturica'nın teknikte bu şekilde bir üslup kullanması, filmin neredeyse yarısının geçtiği mahzenin klostrofobik ortamını, filmin geri kalan kısmına da yansıtacaktır. Yönetmenin tercih ettiği bu karanlık estetik stil, film süresi boyunca seyircide rahatsız edici ve iz bırakıcı bir izlenim bırakır. "Kusturica'nın Yugoslavya'sı yalnızca Tito tarafından yıllarca yönetilmiş veya haritadan silinmiş bir ülke değil, ritüellerin ve geleneklerin, banal alışkanlıkların ve eski fantezi uçuşlarının bir dünyası, somut yaşamların yaşandığı, müzik, yemek ve hevesli bağırışlarla dolu bir yer" (Dieckman, 1997, s. 49).

"Kusturica film için Sırbistan Radyo-Televizyonu'ndan kısmi finansman kabul etmişti ve eleştirmenler, filme Sırp hükümetinin propagandası olarak saldırdılar" (Homer, 2016, s. 29). Eleştirmenlerin filme saldırmalarının sebebi Kusturica'nın filmde Slovenleri tanımlayan belgesel görüntüleri kullanmasından kaynaklanmaktadır. Belgesel görüntüler, film boyunca vurgulanan gerçekçi savaş atmosferini daha da öne çıkarmak ve anlatımı kuvvetlendirmek içindir. Film Naziler'in 6 Nisan 1941'de Belgrad'ı bombalamasıyla başlar. Karaborsayla uğraşan Marko, ilk etapta arkadaşı Blacky'le birlikte yakın çevresini geniş bir mahzene yerleştirir. Marko ve Blacky, yeryüzünde geçirdikleri süre boyunca faşist yönetime karşı komünist bir direnişin içinde bazı saldırılar düzenlerler. İlerleyen zamanlarda iki arkadaş Natalia'ya aşık olur ve Marko, Blacky'den kurtulmak için onu diğer insanlarla birlikte mahzene gönderir. Filmin ikinci kısmı ise 1961 yılında gerçekleşen Soğuk Savaş döneminde geçmektedir. Marko, Komünist Yugoslavya'nın en sevilen şairlerinden ve kahramanlarından birisi olmuştur. Aynı zamanda Natalia ile evlenmiş ve onunla birlikte Blacky'yi anti faşist bir kahraman olarak efsanevî bir karakter haline getirmişlerdir. Blacky artık halk tarafından komünist rejim için canını vermiş bir şehit olarak tanınmaktadır. Mahzendeki insanlar ise tüm bu geçen zaman içinde Natalia ve Marko'nun silah kaçaklığı yapmaları için silah üretirler. Marko'nun silah ihraç ettiği uluslararası birçok müşterisi vardır ve mahzendeki insanları, bu ticaret ağının çökmemesi için savaşın halâ devam ettiğine inandırmaktadır. Bunun için savaştan kalma Nazi bombalama sesleri ve Hitler'in ses kayıtlarını belli aralıklarla yüksek sesle açıp mahzendeki insanların duymalarını sağlarlar. Hatta bazen kendi kendilerini yerlere atıp, bağırıp işkence görüyormuş numarası yaparlar.

Bir gün Blacky'nin mahzende büyüyen ve yeryüzünü hiç görmeyen oğlu, yine kendisi gibi mahzende büyüyen bir kadınla evlenir. Marko ve Natalia düğüne davetli olarak katılırlar. Düğünün sonlarına doğru mahzendeki herkes sarhoş olur ve geçmişten kalma sorunlar gün yüzüne çıkmaya başlar. Yüzleşmek için kavga yolunu tercih eden mahzen halkı yaşadıkları yeri adeta bir savaş alanına çevirirler ve mahzen duvarları yıkılır. "Yıkılan duvarlar, kapılarını Batı ve Doğu arasında genellikle göçmenlerin kullandığı tünellere açar" (Keene, 2001, s. 236). Bu durum, filmin tamamına uyarlandığında "filmdeki karakterlerin bahatlarının iniş çıkışları, yenilgileri ve sarhoş kutlamalarının Yugoslavya ulusunun kaderini takip ettiği sonucuna çıkar. Bu, her zaman karşıtlıklar üzerinden olmasa da Kusturica'nın filmografisinde sıkça görülen bir motiftir" (Güncüer, 2019, s. 30). Düğünde yer alan çoğu insan kaçarken Blacky ve oğlu yeryüzüne çıkarlar ve çıktıkları yerde Blacky'nin destanını anlatan, *Spring Comes on a White Horse* (Beyaz Atlı Bahar Geliyor) film çekiminin içine düşerler. Blacky ve oğlu film setinin gerçek olduğuna inanarak sette Alman asker üniforması giyen herkesi öldürürler. Blacky'in bütün hayatı mahzenden ibaret olan oğlu, Tuna nehrinde boğularak can verir. Marko ve Natalia ise kurdukları düzenin yıkılmasıyla gerçekleri örtbas etmek için insanları sakladıkları evi ve silah fabrikasını patlatarak kaçarlar.

Filmde yeryüzü, tutkuların, liyakatin ve acımasızlığın olduğu yer olarak tanımlanırken, yeraltı masumlüğün ve geleneklerin altında güvenli yaşam alanı olarak betimlenir. Yeraltındaki insanlar, kendi düzenlerini sağladıktan sonra, günlük hayattaki insan ilişkileri bağlarını, sokaklar ve iş dağılımı gibi gerçek hayatın tüm unsurlarını içinde barındıran yapay bir dünya kurmuşlardır. Yeryüzünde temel ihtiyaçlar için mücadele edilirken, yeraltında yeryüzü için üretim yapılmakta ve insanlar yeryüzü için çalışmaktadır. Yeraltı ve yerüstü arasındaki duvar bir gün kaza sonucu yıkıldığında, yeryüzünü daha önce görmemiş insanlar yeryüzüne çıkar. Yukarıdaki dünyayı anlamakta zorlanırlar. Her iki dünya bir anda iç içe geçer. Onların kaynaşmasıyla iki dünya arasındaki iletişim açılır ve aynı zamanda hissedilen zenginlik ile acı karşı karşıya kalır. Bekledikleri dünyayı bulamayanlar, çıktıkları yeraltına geri dönerler. Filmin sonunda bütün karakterler ölür ve yüzen bir adanın üzerinde tekrardan ortaya çıkarlar, ölümün olduğu yerde kin de yoktur. Bütün yaşananlar unutulur ve sadece dans eden insanlar vardır. "Dina Jordanova'nın gözlemlediği gibi, Kusturica'nın erken dönem filmleri, doğru ve dürüst" aynı zamanda "yerli bir yönetmen olarak ününü doğruladı. Kusturica köklerinden beslendi" (Jordanova'dan aktaran, Homer, 2009, s. 2).

Kusturica filmlerinde Balkan klişelerini reddeder, Bay Ganyo tiplmesi gibi vahşi Balkanlı, taşralıyı kötü göstermek yerine bu karakterleri benimsemeyi tercih eder. Kusturica bu tarz klişeleri benimsemenin yanında aynı zamanda belirli stereotipleri abartarak kullanmış ve bunu yaparken de filmlerinde Balkan resminden faydalanmıştır. "Hareket doğrudan filme dahil olmasa da Kusturica'nın ilk filmleri, açıkça hareketin estetiğinden etkilenmişti ve Balkan sinemasının yeni temsilcileri grubunun bir ortağıydı" (Homer, 2009 s. 2). "Goran Gociç'e göre, Kusturica'nın "Saraybosna'nın birçok özelliğini somutlaştırdığı ve gerçekten övdüğü görüldü; "arkadaş kültürü" ve marjinallik kültürü" (Gociç'ten aktaran, Homer, 2009, s. 2). Tüm bu özellikler Kusturica'nın filmlerinde büyülü gerçekçi unsurları oluşturur. *Yeraltı*'nda ele aldığı savaş teması oldukça acı, vahşetle dolu bir Yugoslavya'yı anlatırken, Kusturica hikâyenin içine fantastik unsurlar yerleştirir ve hikâyenin acı tarafından kaçarak eğlenceli tarafını görmeye çalışır. Çingeneler Zamanı filminin DVD'sinin son kısmında verdiği röportajda Kusturica; filmlerinde büyülü gerçekçiliği, ağır dramdan ve acıdan kaçmak için kullanmayı tercih ettiğini belirtir. *Yeraltı*'nda kullandığı yeraltı evreni, sokağa ve tünellere dökülmüş hayvanlar, hiç kimsenin ölü gösterilmemesi büyülü gerçekçi anlatının bir parçasıdır.

### 1.3. Kara Kedi Ak Kedi (*Black Cat White Cat*, 1998)

Gangster olmaya çalışan Matko, oldukça çalışkan fakat beceriksiz bir adamdır. Matko on yedi yaşında bir erkek çocuğuna sahiptir ve çocuğuyla birlikte Tuna nehrinin kıyısında yaşamaktadır. Matko, hikâyenin başında polise verdiği rüşvetle benzin yüklü bir treni kaçırmak istemektedir ve bunun için Bay Ganyo tiplmesindeki Dadan'dan borç alır. Dadan tarafından dolandırılan Matko, benzini Dadan'a kaptırır ve aynı zamanda ona borçlu kalır. Dadan ondan borcunun karşılığı olarak Matka'nın oğlu ile kendi kız kardeşi Afrodita'yla evlendirmesini ister. Afrodita'yla kimse evlenmek istememektedir. Matko, Dadan'ın teklifini kabul eder ve oğlunu Afrodita'yla evlenmesi için zorlar. Düğün hazırlıkları başlar ve o sırada torunun evlenmesini istemeyen Matka'nın babası hayatla bağını koparır. Çünkü çingene geleneğine göre kırk gün ölü evinde eğlenmek yasaktır. Fakat Dadan ölümü duyurmadan kardeşini bir an önce evlendirmek ister. On yedi yaşındaki Zare, kasabanın güzel kızı Ida ile, Afrodita ise hayatının aşkı olduğunu düşündüğü ve her gece rüyasında gördüğü kişiyle evlenmek istemektedir. Afrodita, Zare'nin de yardımıyla düğününden kaçar ve yolda hayatının aşkı ile karşılaşır. Uzun boylu ve hiçbir kadını beğenmeyen, bu yüzden de evlenmeyen Grga da Afrodita'ya aşık olur. O sırada Grga'nın dedesi de hayatını kaybeder ve tavan arasında eski arkadaşının yanına bırakılır. Olanlara engel olmak isteyen dedeler ölümden uyanırlar ve evlenmek isteyen gençleri

evlendirerek hikâyeyi sonlandırır. Hikâye boyunca tüm bu yaşananları izleyenler ise birisi siyah diğeri beyaz olan iki kedidir.

*Kara Kedi Ak Kedi* (1998) filminde ise postmodern sevdalısıdır ve bu filmi yaparken de postmodern toplumda "çingene ağlama simülasyonlarının" bir kara deliğe dönüşmeyeceğinin farkındadır. Kustrica bu filmlerinin seyrini çingenelerin kaotik farkındalık gerçeğine bırakmış görünse de DDİD simülasyon kuramına göre Kustrica, bu filmin simülasyondan göçebe çingene dünyasının kültürel zenginliğini yurtlaştırarak, Yugoslavya'nın coğrafi yapısökümünü kontrol etmelerini beklemektedir. Bosna'daki 300 yıllık Osmanlı kültürünün kendisinde yok sayan Kustrica, örneğin; *Çingeneler Zamanı* filminde her Balkanlı gibi Balkanlı kültürünün gerçeğinde düzensiz çingene yaşam dinamiklerinin (kaotik farkındalık) yok kabul edilemeyecek etkilerinin var olduğunu gösterme çabasındadır. (Akdeniz, 2011, s. 513)

*Kara Kedi Ak Kedi* filminin tamamı Belgrad'da geçer ve Kusturica bütün filmlerinde olduğu gibi bu filmde de kara komedi ve Balkan etnik müziğini kullanır. Giorgio Bertellini, Contemporary Film Directors Emir Kusturica (2015) isimli kitabında Kusturica filmlerinden *Balkanist sürüklenme* olarak bahseder. Bertellini'nin ortaya koyduğu bu terim; Kusturica'nın sinemasında tercih ettiği alaycı üslup, komedi, özgün ve gelenekselden esinlenilerek yeniden tasarlanmış müzik ile etnik unsurları temsil etmektedir. Emir Kusturica filmlerinde Çingenelerin dünyasını anlatmayı tercih ettiği için çoğunlukla Çingeneler'le en çok ilişkilendirilen yönetmendir. *Kara Kedi Ak Kedi* filmi, Çingeneler'in renkli dünyalarında seyirciye bir romantik komedi olarak sunulsa da bu filmde Otantik Çingene kültürüne kısmen yer verilir. Filmde kullanılan müzik bile Çingene müziğinin tınlarını taşımasına rağmen Çingene kültürüne ait değildir, evrensel müzik türüne daha yakındır. Kusturica, bu filmde de büyülü gerçekçiliği ustalıkla kullanır. Filmde ağaca bağlanmış müzisyenlerin görselleri, komedi unsurunun dışında tipik bir büyülü gerçekçi anlatımının biçimsel yansımasıdır. Film, sadece müziğiyle Çingene kültüründen uzaklaşmamış, aynı zamanda Çingene kimliğini görselleştirirken de gerçeklerden kaçmıştır. Bu filmde gerçek Çingeneler'den ziyade, Kusturica'nın kafasındaki Çingeneler'le karşılaşılır. Çünkü Kusturica, hikâyelerinde Yugoslavya ve İtalya toprakları arasında yaşayan Çingeneler'den esinlenir ve orada, hatta genel olarak dünyanın birçok yerinde Çingeneler, yoksulluk ve ötekileştirilme sorunuyla boğuşmaktadır. Kusturica'nın bu tutumu her ne kadar kendi hayatıyla ilgili olsa da aslında öncelikli olarak edebiyatta, daha sonra da televizyonda başlayan Çingeneler'e karşı kitlesel bir algı biçimidir. Akdeniz Gediz, Çingenelerin Karmaşık Yazgısı isimli çalışmasının giriş sayfasında şu bilgiye yer verir:

Modern iktidarın Çingenelerin tasfiye edilmesi istemlerinde bilgi kuramlarınca söylenmiş bir gerçeklik ilkesi ortada yoktur. Örneğin aydınlanma animasyonlarından olan Prosper Mérimée'nin "Carmen"inde, Victor Hugo'nun "Esmeralda"sında olduğu gibi, Çingene kadın karakterleri genellikle çok alımlı, tensel çekici, duygusal ve her zaman cinsel maceralara (erotik) açık olarak tasvir edilmekte ve bu kadınların yaşamları trajedik bir şekilde sona ermektedir. (Akdeniz, 2015)

Çingeneler filmlerde, dizilerde ve hikâyelerde daha çok eğlenceli, başına buyruk ve savurgan karakterler olarak tasvir edilir. Bu yüzden Çingene algısı, bütün toplumlarda aynı karşılığı bulur fakat onların asıl hikâyesi anlatılmayan acı anılarla doludur. Çingeneler tarih boyunca Avrupa'nın batı kesimi çoğunlukta olmak kaydıyla birçok şehirde topluluk kurma girişiminde bulunmuşlardır. Çingene toplumu bu zamana kadar birçok krala sahip olmuştur, fakat başa geçen hiçbir lider onları bir araya getirememiş ve aynı çatı altında toplayamamıştır. Çingeneler, tıpkı Yahudiler gibi II. Dünya Savaşı esnasında ve savaş öncesinde sadece Nazi Almanyası'nda bulunan toplama kamplarında değil, Avrupa'nın farklı birçok coğrafyasında da kitleler halinde yok edilmişlerdir.

Çingene hikâyeleri, aynı kampta yer aldıkları Yahudiler'in çektikleri acıları anlatan 1993 yapımı, 7 Oscar Ödülü almış *Schindler'in Listesi* gibi görsel bir kara delik oluşturmamıştır. Çünkü modern çağda Çingeneler'in, Yahudiler kadar Batı medeniyetinin devamlılığında, modern bir gerçeklik ilkesi mevcut olmadığı kabul edilmektedir. (Akdeniz, 2015)

Kusturica, hikâyelerinde toplumda kabul edilmiş Çingene kimliğini kullanırken klasik anlatımın kullandığı amaca hizmet etmemektedir. Onun hayatının bir kısmı Çingenelerle iç içe geçmiştir. Çocukken Çingene mahallesinde yaşayan Kusturica, onların renkli dünyasından çok etkilenmiştir bu yüzden filmlerinde çocukluk yıllarındaki Çingene ortamını yansıtmayı amaçlar. *Kara Kedi Ak Kedi* filminde aslında filmdeki



orkestranın peşinde olan Kusturica, Çingenelerin göçer hayatına yer vermez. Onları topluluk halinde, yerleşik düzende gösterir. Olay örgüsü ve kurgunun çok dinamik ilerlemesi, filmin gerçeklik ile bağını koparır. “Emir Kusturica icat edilmiş bir topluluk karakteri olarak filmdeki Çingeneleri egzotikleştirmiş ve bu nedenle onları bir karakterden ziyade karikatür olarak seyirciye sunmuştur” (Bertellini, 2015, s. 103-104). Bertellini yazısının devamında Kusturica’dan “Balkanlar’ın Márquez’i” olarak bahseder ve bu filmi, *Yeraltı*’nın trajikomik ciddiyetinden çıkış yolu, bir kitsch olarak görür. (Bertellini, 2015, s. 104). Bunun sebebi ise Çingene filmi yapmasına rağmen Çingenelere sadece kostüm olarak yer vermesidir. Kusturica bu filmde kedilerle birlikte karakterleri de çiftleştirir. Yaşlılar, evlenmek isteyenler ve kötü işlerle uğraşan erkekler, Kusturica’nın büyümlü gerçekçiliği kullandığı yerlerdir. Kusturica bu filmde büyümlü gerçekçiliği komedi unsuru olarak kullanır ve filmin tamamı karnaval havasında geçer. Bu durumda Kusturica gerçeklikten kopar. Filmin neredeyse tamamı düğün ortamında geçer. Tamamen çingenelerin geleneklerine ve düğün kültürünün anlatıldığı hikâyede film boyunca müzik ve gürültü hiç kesilmez. Ölülerin canlanması, gelinin tenekeyle düğünden kaçması aşırı uzun ve aşırı kısa iki insanın yan yana getirilip hayallerdeki aşkın yaratılması bu filmi büyümlü gerçekçi yapan unsurlardır.

#### 1.4. Arizona Rüyası (*Arizona Dream*, 1993)

Kusturica’nın filmografisinde dördüncü sırada yer alan *Arizona Rüyası*, şüphesiz en ilgi çekici ve büyümlü gerçekçiliği ustalıklı kullandığı filmlerinden birisidir. Kusturica bu filmde ilk kez yıldız oyuncularla çalışmış ve film çekimleri Alaska, New York, Arizona şehirlerinde gerçekleşmiştir. Dolayısıyla Kusturica bu filmde biçim ve içerik olarak Hollywood sistemine dahil olmuştur. *Arizona Rüyası* Hollywood’da çekilen bir film olsa da Kusturica’nın kendine özgü üslubu filmde keskin şekilde kendini ortaya koyar. Bunun sebebi; Kusturica’nın filmin senaryosunu New York’a taşındıktan sonra orada aldığı senaryo dersi kapsamında yazmış olmasıdır. “*Arizona Rüyası*, Amerikan kültürel evrenini ve bununla bağlantılı hassas ekonomisini, Avrupalı bir film yapımcısının merak uyandıran ve polemikçi gözleri ve kulakları aracılığıyla araştırıyor” (Bertellini, 2015, s. 58). Film, Grönland’da buz balıklığı ile hayatını geçindiren bir Eskimo ve ailesi hakkındaki hikâyeye açılır. Ana karakter Axel Blackmar’ın gördüğü bu rüya ile başlayan filmde fantastik unsurlar sürekli Eskimo hikâyesine işaret eder. Axel, çocukken dinlediği Eskimo hikâyesinin gerçek olduğuna inanmaktadır. Aynı zamanda New York Şehri Balık ve Oyun Departmanı için çalışır ve onun dış ses anlatımı, bize filmin rüya gibi olduğu mesajını sürekli hissettirir. Axel uyandığında arkadaşı Paul tarafından ziyaret edilir. Axel’in amcası Leo, genç sevgilisi Millie ile evlenmek üzeredir. Axel’in istememesine rağmen, Paul onu Arizona’ya götürmeyi başarır. Amcası ise Amerikan rüyası olan maddi başarısıyla ve genç karısını yeni bir spor arabaya benzetmesiyle övünmektedir. Axel’in ailesinin ölümünden kendisini sorumlu tutan Leo, yeğeninin kendisinin yanında çalışmasını ister. Axel otomobil galerisinde çalışırken zengin ve dul olan Elaine ile tanışır ve ona aşık olur. Filmin sonlarına doğru ise Elaine’nin intihara meyilli kızına aşık olur. Üvey annesinden nefret eden Grace, Axel’in hayatını değiştirecektir. Elaine’nin en büyük hayali ise uçmaktır, Axel onun için bir uçak yapar ve film boyunca dört kişinin karmaşık ilişki ağına şahit oluruz.

Kusturica filmin öyküsünü bir Avrupalı gibi kurarken karakterlerin üsluplarını ve aşırı hareketlerini Hollywood tarzıyla ele alır. Bu durumda film ortaya çıktığında “Avrupa’da iyi karşılanmış fakat Amerika’da ilgi görmemiştir” (Iordanova, 2007, s. 76). Barbara Klonowska, *Studies in Eastern European Cinema* isimli eserinde Kusturica’nın *Arizona Rüyası*’nı yaratırken Hollywood sinemasından faydalanmasını bir “peri masalı çerçevesinin sistematik” hale getirilmesi olarak yorumlar. Bu sebeple Kusturica, Klonowska’ya göre bu filmde büyümlü gerçekçiliği ontolojik bir unsur olarak kullanır (Klonowska, 2010, s. 185).

*Arizona Rüyası*, insanların özlemleri ve rüyaları hakkında bir filmidir. Amerikan yaşam tarzını öyküye yansıtır ve bu filmde Kusturica Balkanlar’dan uzak durur. Film, rüyasında ilkel bir sahne gören karakterin düş olduğunu çok geçmeden fark ettiğimiz sahne ile açılır. Axel’in rüyası, aslında Eskimo’nun balığın midyesinden yaptığı balon balığın Kutuptan Manhattan’a uçuş yolculuğudur.

Filmin felsefi alt metnini bu kırmızı balon belirler. Karakterlerin rüya ile düş arasındaki dengeyi yönetmekte yaşadıkları zorluklara işaret eder. Kusturica’nın Amerika hakkında bir Avrupa filmi mi çekmiştir, yoksa daha önce çektiği filmleri gibi keşif yapmaya devam mı etmektedir, tartışma konusudur. Şiirsel takıntılar; yetişkinliğe geçiş, gençlik ve ideoloji, hayaller ve isyan arasındaki ilişkiler ve geleneksel ise modern yaşam arasındaki çatışmalar. Kuzey ve Amerikan yaşantılarını birleştirir.

Hicivleri, nostaljileri ve lirizmleri, yazarlarının şiirsel bakış açılarıyla eleştirel olarak ilişkilendirilmelidir. Kusturica’nın Amerikası yorumlanan bir sihirli gerçekçiliğe aşık bir “Saraybosnalı Yugoslav” tarafından özgürce Iggy Pop’un rock müziği Gabriel García Márquez’in ikonik yüzlerinden Jerry Lewis ve Faye

Dunaway'in, Amerikan hinterlandının kitsch'idir. (Bertellini, 2015, s. 65)

Filmin anlatım dili, geçmişini anması kadar hayalleri de ele almıştır. *Arizona Rüyası* öyküye yabancı bir karamsarlık atfeder. Kusturica büyüleri gerçekçiliği kullanarak her karaktere içten bir özlem yüklemiştir. "Karakterlerinin yaşamlarının özel, büyüleri taraflarını vurgulamak için Kusturica, düşün duvakları ve elbiseleri ile havaya yükselmeler dahil olmak üzere belirli sahne ve eylemleri tekrar tekrar kullanır" (Bertellini, 2015, s. 64). Daha önce *Çingeneler Zamanı*'nda şahit olduğumuz uçan gelin, beyaz tül sahnesi *Arizona Rüyası*'nda da farklı bir versiyon olarak karşımıza çıkar. Elaine, başarısız uçuş girişiminin ardından beyaz elbisesiyle havalanır ve en büyük hayalini yaşar, fakat bu sahnenin gerçekliği tartışmalıdır. Kusturica'nın filmlerinde özellikle uçan gelin ve beyaz elbise detayını kullanması filmlerine şiirsel bir üslup katar, fakat bunun asıl sebebi Kusturica'nın Marquez'den çok etkilenmesidir. Uçan gelin detayı, Marquez'in kültürlü romanı *Yüzyıllık Yalnızlık* romanından bire bir alınmış bir detaydır. Bunun anlamı ise; büyüleri gerçekçiliktir. Filmin sonunda hayalleri gerçekleştirmenin imkânsız olduğunu gösterir. Örneğin, Grace bir kaplumbağa olmak, Paul filmlere girmek ve Pacino, De Niro gibi oyuncularla oynamak ister ve karakterleri bunaltan ve onları zora sokan şeyler de hayallerinin gerçek olmamasıdır. Daha ziyade, onların hayal gücünün içselleştirilmiş hafifliğidir, Axel'in ve diğer karakterlerin yaşam ile ölüm arasında asılı kalma halidir. *Arizona Rüyası* gerçeklik ve kurgu arasında gidip gelen bir filmidir.

## 2. Sonuç

Kusturica, bir edebi akım olan büyüleri gerçekçilikten oldukça fazla etkilenmiş ve filmlerinde büyüleri gerçekçi anlatı stilini kullanmıştır. Dünya sinemasında büyüleri gerçekçi sinema denildiği anda akla gelen ilk yönetmen olma özelliği taşımaktadır. Genel olarak bütün filmlerinde büyüleri gerçekçiliği kullansa da özellikle Yugoslav Savaşı döneminde çektiği bu üç filmde de büyüleri gerçekçiliği farklı amaçlarla kullanmıştır. Büyüleri gerçekçilik akımı her ne kadar Latin Amerika topraklarında ortaya çıkmamış olsa da Kusturica, Latin Amerika büyüleri gerçekçiliğinden etkilenmiştir.

Frederic Jameson, çalışmaları sonucunda Latin Amerika'nın toplumsal gerçekliğinin zorunlu olarak büyüleri bir gerçeklik olduğuna ulaşmıştır. Bu tezden çıkan sonuca göre, Latin Amerika büyüleri gerçekçiliği bir durumdan ziyade belli başlı eserler tarafından paylaşılan, temeli tarihselliğe dayanan, özgün bir tarzdir. Latin Amerika'nın domestik kültürü, teknik ve yapay olarak, klasik kökler üzerine inşa edilen gelenekselleştirilmiş bir öyküntü ya da simülakrdır. Antropolojinin jenerik bir *primitif halk* yaratması, dünya üzerinde geleneksel, Batı'nın dışındaki kültürlerin etnografik betimlemeleri, edebiyat ve sinemasında popüler hale gelmiştir. Kusturica, filmlerinde Balkanlık kavramına bağlı kalan bir yönetmendir. *Kara Kedi, Ak Kedi* filminde olduğu gibi filmlerinde çoğunlukla Çingene yaşamını gösterir. Çingenelerin dışında kullandığı karakterler, Balkan kültüründe sıklıkla karşılaşılan karakterlerdir. Kusturica sineması, sözel ve görsel boyutları kucaklayan, aranan Balkan kültürü ruhunun simgesidir. Bu anlamda Latin Amerika büyüleri gerçekçiliği ile benzerlik gösterir. Balkanlı olmak, Kusturica'yı doğal olarak büyüleri gerçekçi olmaya zorlar. Kusturica büyüleri gerçekçiliği kullanarak filmlerinin gövdesine büyüleri unsurlar ekler ve bu öğeler, filmde öne çıkmadan anlatının temel parçaları halinde seyirciye yansır. *Arizona Rüyası*'nda arada bir hikâyeye dahil olan balon balık gibi, büyüleri unsurlar sadece gerçekliğe hizmet eden unsurlardır. Kusturica sinemasında büyüleri gerçekçilik, gerçekliği ve fantastik olanı birleştirerek gerçekliği organik biçimde büyüten bir etkiye sahiptir.

Büyüleri gerçekçi eserlerin ham maddesi çoğunlukla tarihsel olaylardır. Büyüleri gerçekçi eserlerde aktarılan hikâyeler, büyük ölçüde tarihsel olaylarla örtüşmektedir. Büyüleri gerçekçi filmlerin en azından büyük bir kısmı için de tarihsel demek yanlış olmayacaktır. Çoğu büyüleri gerçekçi edebî metinde olduğu gibi büyüleri gerçekçi filmler de tarihsel bir alt metin barındırır. Kusturica sinemasında büyüleri gerçekçiliğinin tarihsel yanını en çok *Yeraltı* filminde gösterir. Üstelik filmde kullanılan tarihsellik alt metin değil, direkt Yugoslavya tarihinin kendisidir. 1991-2001 yılları arasında gerçekleşen Yugoslavya İç Savaşları, birçok filme konu olmuştur. *Yeraltı*, büyüleri gerçekçi sinemanın en önemli temsillerinden birisidir. Yugoslavya İç Savaşları, bütün savaşlar gibi eşi benzeri olmayan şiddet ve acı öyküleri içinde barındırmıştır. Kusturica, bu durumu sinemada en çıplak haliyle göstermek yerine büyüleri gerçekçiliği kullanmayı tercih eder. O halde, büyüleri gerçekçi sinemanın belirleyici kategorisi, mevcut kuşağın kavramı olması değil, üretim tarzında klasik olandan farklılık göstermesidir. Gerçeklik, *Yeraltı*'nda büyüleri bir perspektiften bakılarak sosyal gerçekliği kurmuştur. Kusturica'nın filmlerinde büyüleri gerçekçiliği kullanma amacı tıpkı edebiyatta olduğu gibi gerçekliğin acı tarafından fantastik öğelerle kaçmaktır. Bu sebeple filmlerinde mistisizmi kullanarak dramatik hikâyeleri farklı ve çarpıcı şekilde ele alır. Aynı zamanda büyüleri gerçekçi dille karakterler üzerinden komedi unsurları da yaratır. Aslında her biri birer *ağır melodram* olabilecek hikâyeleri eğlenceli bir dille seyirciye aktarır. Yugoslavya İç Savaşları döneminde çekilen üç filmde de büyüleri gerçekçi anlatım

tarzını görmek mümkündür. Büyülü gerçekçilik, *Arizona Rüyası*'nda yaşam ile ölüm, rüya ile gerçek arasındaki çatışmada, Kara Kedi, Ak Kedi filminde, eski- yeni çatışmasında ve *Yeraltı*'nda Yugoslavya İç Savaşları'nın sonuçlarıyla yüzleşmek olarak karşımıza çıkar. Sadece bu üç filmde değil, hikâyelerinde Doğu-Batı arasında kalmışlığı, tarihi savaşlarla şekillenmiş Balkanlar'ı, ayrışmayı ve ötekileştirilmeyi anlatan Kusturica'nın sineması, acı anıları olan insanların renkli ve eğlenceli dünyasına açılan büyülü bir evrendir.

## Kaynakça

- Akdeniz, K. G. (2015). Çingenelerin karmaşık yazgısı. *Gediz Akdeniz*.  
<https://www.gedizakdeniz.com/dosya/Cingenelerkitap.pdf>
- Akdeniz, K. G. (2011). Postmodern romanlarda ve sinemada kaos, simülasyon ve karmaşıklık. *Gediz Akdeniz*. <https://www.gedizakdeniz.com/dosya/gumuslukakademisi2014agustosWEB.pdf>
- Bertellini, G. (2015). *Contemporary film directors: Emir Kusturica*. University Of Illinois Press.
- Bowers, M. A. (2004). *Magic(al) realism*. Routledge.
- Calvo, I. L. (2014). *Critical insights: Magical realism*. Grey House Publishing.
- Crang, M. (1998). *Cultural Geography*. Routledge.
- Dieckman, K. (1997). When Kusturica was away on business. *Film Comment*. 33(5), 44-49.
- Durix, J. P. (1998). *Mimesis, genres, and post-colonial discourse: Deconstructing magic realism*. St. Martin's Press.
- Güncüer, M. (2019). Emir Kusturica sinemasında "Balkanlılık" (Tez No. 576325) [Yüksek lisans tezi, Başkent Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi].
- Haeng, E. Y. (2013). Application of magical realism in cinema. *Graduate School of Global Information and Telecommunication Studies*. Waseda University, 1-65.
- Hart, M. S. & Ouyang W. (2005). Introduction to a companion to magical realism. Tamesis.
- Homer, S. (2009). Retrieving Emir Kusturica's Underground as a Critique of Ethnic Nationalism. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*. *Jump Cut*.  
<https://www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/Kusterica/>
- Homer, S. (2016). *Slavoj Žižek and radical politics*. Routledge.
- Iordanova, D. (1999). "Kusturica's 'Underground' (1995): Historical allegory or propaganda?" *Historical Journal of Film*, 19(1), 69-86. 10.1080/014396899100370.
- Iordanova, D. (2007). *Balkan sineması: Alevler İçinde Sinema* (Çev. B. Erdoğan). Agora Kitaplığı.
- Jameson, F. (1986). On magic realism in film. *Critical Inquiry*. 2(12), 301-325.
- Keene, J. (2001). Filmmaker as historian, above and below ground. *Rethinking History*, 5(2), 233 - 253.
- Klonowska, B. (2010). Far away from the present: Magical realism in Polish film. *Studies in Eastern European Cinema*, 1(2) 183-196.
- Koçyiğit, D. (2017). Batı'yı kurgulamak - Doğu'yu sunmak, Doğu'yu kurgulamak-Batı'yı sunmak: Oksidentalizm'de ben ve öteki. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, 57(57), 133-16.
- Petersen, A. (2013). Magic realism in cinema: An analysis (Yayın No. 3486613). [Lisans tezi, Universiteit Utrecht]. Academia.
- Slemon, S. (1988). Canlit media. *Canadian Literature a Quarterly of Criticism and Review*.  
<https://Canlit.ca/Article/Magic-Realism-As-Post-Colonial-Discourse/>
- Todorova, M. (1997). *Imagining the Balkans*. Oxford University Press.



## Lacan'ın Kavramlarıyla Genet'nin Hizmetçiler ve Balkon'unu Okumak

### Analysing Genet's *Servants* and *Balcony* with Lacan's Concepts

Simel Keçicioğlu

Banu Ayten Akın, *Sahne Sanatları Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi*

#### Özet

Bu çalışma Jean Genet oyunlarında karakter temsiliyetlerine ve karakterlerin içinde bulunduğu döngüsel motiflere farklı bir bakış açısı sunmayı amaçlamıştır. Genet oyunlarında karakterleri çoğunlukla aynaların karşısında, kılık değiştirirken, başka insanlar olmayı arzularken, rol oynarken temsil eder. Daima kendilerinde olmayan bir durumun arzusu içindedirler. Buldukları yer, konum, statü her ne ise ondan apayrı bir yeri arzularlar. Dönüştürmek isteyip, asla dönüştüremedikleri bir çıkmazın, döngünün içindedirler. Genet'nin karakterlerinin içinde bulunduğu bu tema değişmez bir imge gibidir. Lacan'ın teorilerinde de benzer bir motif bulunur. Arzu nesnesi teorisinden yola çıkarak, öteki, nesne a, öznenin inşası gibi kavramlar üzerinden bakıldığında kendisinde olmayı arzulama hali, başkası üzerinden oluşturulan kimlik gibi kavramsal bağlamda Genet karakterlerine bir yorum getirmek oldukça mümkün. Ayna evresi Lacan'ın psikanaliz dünyasına girişi adına en önemli evresidir. Kimlik inşasındaki öznenin diyalektiği ve yabancılaşma perspektifi Hizmetçiler oyununda aranmıştır. Benlik ve ego oluşumu, Öteki ile ilişki ve *objet petit a* gibi kavramlar üzerinden de Balkon oyunundaki karakter temsiliyetleri ile paralellik kurmaya çalışarak okunmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** Absürd tiyatro, Jean Genet, Lacan, arzu nesnesi, öteki, özne, öznenin inşası.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Tiyatro, psikanaliz, edebiyat, psikoloji.

#### Abstract

This study aimed to present a different perspective on character representations and cyclical motifs in Jean Genet's plays. In his plays, Genet often represents characters in front of mirrors, disguised, desiring to be other people, playing roles. They always desire a situation that they do not have. They desire a place completely different from whatever place, position or status they are in. They are in a dead end, a loop that they want to transform but never can. This theme, in which Genet's characters are involved, is like an unchanging image. A similar motif is found in Lacan's theories. Based on the theory of the object of desire, when viewed through concepts such as the other, object a, and the construction of the subject, it is quite possible to make an interpretation of the Genet characters in a conceptual context, such as the state of desiring what one does not have, and the identity formed through the other. The mirror stage is the most important stage for Lacan's entry into the world of psychoanalysis. The dialectic of the subject in identity construction and the perspective of alienation are sought in the play *The Maids*. It has been read by trying to establish parallelism with the character representations in the *Balcony* play through concepts such as the formation of the self and ego, the relationship with the Other, and *objet petit a*.

**Keywords:** Absurd theatre, Jean Genet, Lacan, object of desire, other, subject, construction of subject.

**Academical disciplines/fields:** Theatre, psychoanalysis, literature, psychology.

- **Sorumlu Yazar:** Simel Keçicioğlu
- **Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, DEÜ Tınaztepe Yerleşkesi, Adatepe Mah. Doğuş Cad. No:209, 35390 Buca, İzmir.
- **e-posta:** simelkecioglu@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0001-5974-5101
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 17.01.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1155626

Geliş tarihi: 04.08.2022/ Kabul tarihi: 09.01.2023

## 1. Giriş

Absürd kelimesinin kökeni latince *absurdus* kelimesinden gelmektedir. Latince anlamlarına bakıldığında absürd, saçma, yersiz gibi anlamların yanısıra, tuhaf, tanıdık olmayan gibi anlamları da vardır. *Absürd aslında müzikal bağlamda armoniden yoksun demektir. Bu yüzden sözlükte: Bir kural ya da nedene bağlı olarak uyumdan yoksun; uyumsuz, usa yatkın olmayan, mantıksız olarak tanımlanır* (Esslin, 1999 s. 25). Absürd tiyatro ortaya çıktığı dönem olarak bakıldığında varoluşçuluk (existentialism) felsefi akımıyla yakın ilişki içindedir. *Existentialism* kelimesine bakılacak olursa, köken olarak Fransızca varolmak anlamına gelen *exister* fiilinden gelir. Varoluşçuluk akımı İkinci Dünya Savaşı yıllarında Heidegger tarafından ortaya çıkarılmış, Sarte tarafından benimsenmiştir denebilir. *Ritter'e gore, varoluşçuluk, köklerinden kopmuş (...), temelini yitirmiş, geçmişe, tarihe güvenini kaybetmiş (...), toplumda yabancılaşmış (...), mutsuz, huzursuz insan varlığını dile getiren' bir felsefedir* (Sarte, 1985, s. 10). Varoluşçuluk, insanın uyumsuz olduğu bir evrene fırlatıldığını, o evrenin içinde kendi varlığına bir anlam arayıp durduğunu ifade eder. İnsan yaşamı boyunca, özünü var etmek için sonsuz bir çaba içinde olmalıdır. Bu felsefi akım absürd tiyatro için de önemli bir zemin hazırlar. Absürd tiyatro literatürünü oluşturan eserler, genel itibarıyla yaşamın anlamsızlığı, insanın çaresizliği, hayatın değişmez bir döngü olması konularını ele alır. Bunları ele alırken de kendine has bir anlatımla ortaya koyar, dilin biçimsel kullanımıyla, döngüsel anlatımla, karakterlerin bir ismi olmayışıyla gibi. Ionesco'nun Kafka için yazdığı bir yazıda absürd tiyatroyu tanımladığı gibi, *Absürd amacı olmayandır. Dinsel, metafizik, deneyötesi köklerinden kopmuş bir kayıptır; onun bütün eylemleri anlamsız, absürd, yararsızdır* (Esslin, 1999, s. 25).

Jean Genet, absürd tiyatro deneyimlerinden gelir. Yetimhanede büyümüş, küçük yaşta suç dünyasıyla tanışmıştır. Yaşamının büyük kısmı islahavlerinde ve hapisanelerde geçmiştir. Hırsızlık, fahişelik, kadın satıcılığı gibi pek çok farklı suça adına en önemli yazarlardan biridir. Yazdığı oyunlarındaki karakterlerden, kullandığı temalara kadar pek çok şey kendi hayatındaki karışmıştır son suçu olan ve entelektüel çevresi engel olmasa ömür boyu hapse mahkûm edileceği hırsızlık suçuna kadar. Ne kadar toplumun kenarına itilmiş, ötekileştirilmiş kesim varsa, onlarla yaşar ve bu yaşam deneyimini eserlerinde sonuna kadar yansıtır. Tıpkı Jean Paul Sartre'ın Hırsızın Günlüğü eserinden esinlenip Genet için söyledikleri gibi *O kaygı verici ikizlik temasına, imgeye, tıpatıp benzemeye, düşman kardeşe tüm yapıtlarında rastlanır. Bu yapıtların her birinin kendisi olmak, kendisinin yansımaları olmak gibi tuhaf bir özelliği vardır* (Genet, 2004 s. 7). Genet'nin her zaman anarşist bir kimliği olmuş, neredeyse yaşadığı dönemdeki pek çok başkaldırı hareketine destek vermiştir. Oyunlarında da güç ve statü sahibi tüm sınıfların eleştirilerini yapar. (...) *kurulu düzenin yüzüne bir şamar şiddetiyle inen eserleriyle, başında bir dokunulmazlık, ulaşılmazlık halesiyle dolaşan bir azize dönüşmüştür* (Genet, 1994, s. 8). Genet için azizlik mertebesi insanın inkârı demektir. Yaşamı boyunca dışlanmış bir piç, bir eşcinsel, bir suçlu olarak Genet, oyunlarında da her zaman toplumun bir şekilde dışına itilmiş karakterlerin tablosunu verir. Bu karakterler çoğunlukla kendi oldukları kişiden, buldukları konumdan memnun değildir ve başka bir kimlik üzerinden tamamlanma, tatmin olma arzusu içindedir. Bu duruma çok benzer bir yaklaşım Lacan'ın kuramlarında karşımıza çıkar.

Lacan'ın ayna evresi, Genet'nin karakterleri için farklı bir perspektifle okuma fırsatı sağlar. Ayna evresindeki öznenin inşasında, bireyin aynada gördüğü kendilik imgesi ile yani *ben* kavramının özneye kurduğu özdeşleşme ve bu özneye ayrıştığı yabancılaşma evrelerinden söz edilir. Genet'nin karakterleri aynada gördükleri imgelerle kendilerini özdeşleştirmek için yanıp tutuşur. Eksik hissettikleri simgesel hayatlarından çıkıp benliklerine yabancılaşarak başka bir imgeyle özdeşlik kurmak isterler. Ne var ki; bu deneyimle de asla tamam hissedemezler ve bunu tekrar tekrar yaşamak isterler. Bu *Öteki* olma hallerinde bile tamamlanmış hissetmekte güçlük çekerler. Onların rol oynama ritüellerinde, dilin ve paralelinde *Ötekinin* varlığı olmazsa olmazdır. Çünkü arzuladıkları özne ile özdeşleşmeleri, ancak *Öteki* ile gelen onaylanmaya bağlıdır. Yani öznenin varoluşu *büyük harfli Öteki*den bağımsız söz konusu olamaz.

Tüm bu bağlamlar çerçevesinde, bu çalışma Lacan'ın öznenin diyalektiği bağlamında, arzu nesnesi, Öteki, öteki, nesne a gibi kavramları üzerinden Genet'nin *Hizmetçiler* ve *Balkon* oyunlarındaki karakterlerin analizi anlamında bir bakış sunmaktadır.

## 2. Lacan Kavramlarına Genel Bir Bakış

Lacan, psikanaliz dünyası için önemli isimlerden biridir. Dönemin önde gelenleri tarafından dışlanmış, anlaşılmamış olsa da Freud'un kuramlarına getirdiği yeni yaklaşımlar ve psikanalize kattığı kavramlarıyla önemlidir. Lacan çoğunlukla konuşmuştur, dolayısıyla bir yazardan ziyade konuşmacıdır. Gerek kavramlarının her dilde karşılığı olmaması, gerek kavram isimlerinin Fransızcadaki sesleri ile farklı



anlamlar taşıyor olması nedeniyle kavramlarının başka dillere çevrilmeden orijinal haliyle kullanılmasını istemiştir, bu sebeple bazı kavramları çevrilemez.

Lacan'ın temel kavramlarından olan ayna evresi, imgesel, simgesel ve gerçek kavramları Lacan'ın tüm kuramları için önemli bir zemin hazırlar. Lacan bu evreleri yaşamın içinde geçirdiğimiz deneyimlediğimiz evreler olarak yorumlar. Bu evreler, psikanaliz dünyasına aittir. Dolayısıyla bilinçdışına, ruhsal dünyaya has evreler olarak algılanmalıdır. İmgesel, simgesel denen kavramlar dışarıdaki imgeler değil, insanın ruhsal dünyasındaki imgeler, simgeler şeklinde okunmalıdır. İmgesel denen kavram, kişinin bilinçdışına yerleşmiş imgelerdir. Lacan'a göre bu imgeler insanın yaşam enerjisinin ta kendisidir. Ona göre hayatın içinde gördüğümüz ne varsa küçük imgeler şeklinde içimize yerleşir. Ve herhangi bir eylem için duyduğumuz coşku, bu imgelerle tetiklenir. Freud'un libido dediği, Lacan'ın *jouissance* dediği haz duygusu, bu imgeler vasıtasıyla bizi harekete geçirir. Bir şeyin bizdeki yansıması, bizde ne gibi bir anlam ifade ettiği noktası, bu küçük imgelerin bir araya gelmesiyle bizi tetikleyen bir isteğe dönüşür. Lacan'ın *ben, moi* dediği şey de bizi meydana getiren bu imgeler ve eylemlerimize yansıma biçimleridir. Bireyin almış olduğu kararlardan, hareketine etki eden, hisleri yoluyla onu yönlendiren herşey bu imgeler dünyasından gelir.

Gündelik hayattan bir örnek alalım şimdi, en banal objelerden birini, pipoyu mesela! Pipoyu içtiğim zaman ağızda olmasının, dumanı hissetmenin ve tütünü tatmanın verdiği haz var. Ve hatta, elimde tutmanın ve tahtanın sıcaklığını hissetmenin hazzı. Lacancı bakış açısına göre, bu eşyayı tutuyor olmanın hissi olsun, malzemesinin sıcaklığını algılamak olsun ya da ucunu ısırarak, hatta dumanı içine çekmek; bunların hepsi bilinçdışına yerleşmiş, geçmişti tekrarlayan, taklit eden, güncel imgelerdir. Bana *Ben nedir?* diye soracak olursanız, hemen şöyle cevap veririm: ben, bana uygun olan ve bana bir hissi yaşatan eski imgelerin şimdide güncellenmesidir. (Nasio, 2009, s. 50)

Simgesel kavramı, imgelerden apayrı bir kavramdır. Simgesel denilen, bir imleyenler bütünüdür. Bu imleyenler, birbirleri ile bağlıdır. Bir imleyen, başka bir imleyenle bir araya geldiği anda ancak bir etki meydana gelir. Ortaya çıkan etki ise her zaman dönüşüm içindedir. Yani simgesel dünya, sürekli hareket halindedir. Her defasında yeni bir yaratım içindedir.

Lacan için gerçek ilk akla geldiği gibi bir gerçek değildir. Gerçek, kişiyi çevreleyen dünyanın eş anlamlısı değildir, yine ruhsal yaşamın içine konumlandırılması gereken bir boyuttur (Nasio, 2009). Lacan'a göre gerçek, insanın zaman içerisinde dahi değişmeyen bir parçasıdır. Duygular dünyası da bunun bir parçasıdır. Örneğin kendi çıkarımlarımızla yarattığımız bir durumdan korkabilir, ya da mutluluk duyabiliriz. Bu durum gerçekleşmiş olmasa dahi biz o duyguyu hissederiz. İşte bu bağlamda, duygular gerçeğin tam da içindedir. Aynı zamanda tahmin edilemez, öngörülemezdir. Yaşayacak olduğumuz, öngörülerimizin de ötesinde gerçekleşenlerdir.

Lacancı *ayna evresi* bebeğin altı aylık olduğu zamandan on sekiz aylık olduğu zamana kadar sürer. Bebek, kendisini anne ile bir bütün olarak görür. Belirli bir gelişim seviyesine ulaşan bebek, aynada kendisiyle karşılaştığı anda ayrı bir birey olduğunu farkeder. Aynada gördükleri üzerinden kendini tanımlamanın yanısıra, kendi bedenine hâkim olduğunu hissettiği bir durum da mevcuttur. Beden imajının bütünlüğünün geleceğini müjdelediği hakimiyet hissi, duyumsadığı güçsüzlüğün yerine geçer (Castanet, 2017, s. 20). *Benlik (moi)* denen şey bu evrede gelişmeye başlar.

Bu evre, narsisizmin baskısını ortaya koyduğu *Benlik*'in oluşum anıdır. Konuşan özne bu anın izlerini ve etkilerini hep taşıyacaktır. İmgesel yabancılaşma yok olmaz ve libidonun bir imaj üzerinde sabitlenmiş olduğu her defasında yeniden kendini gösterir. *Ayna evresi öyle bir dramdır ki bu evredeki içsel itki yetersizlik hissinden bir hayale doğru -ve bu içsel itki mekânsal özdeşleşmenin tuzağına düşmüş özneyi bedeninin parçalı bir imajından, bütünlüğün ortopedik bir formuna dönüşen fantazilerini (fantasme) üretir, -ve sonunda üstlenilen yabancılaştırıcı kimliğin, katı yapısıyla bütün zihinsel gelişimi belirleyecek zırhına doğru- götürür.* (Castanet, 2017, s. 22)

Lacan için benlik hiçbir zaman bir gösterge olmamıştır. Benlikten farklı konumlandığı özne, daha çok odaklandığı konudur. Çünkü benlik denen şey bir aldatmacadır. Lacan için ayna evresinde beden, ortam ve aynanın oluşturduğu karmaşık geometri birey üzerinde bir hile, aldatma, dolandırma olarak işler (Bowie, 2007, s. 31). Benlik vasıtasıyla doğru bilgiye ulaşmak mümkün değildir. Benlik kavramı Lacan'ın analiz sisteminde yerini *büyük Öteki (Autre)* kavramına bırakır.

Öteki kavramı Lacan için bir yerin adıdır, kendisini duyan kişi ile konuşan *ben zamirinin (je)* olduğu yer. *Bunu söylüyorum çünkü her somut diyalogun ve ruhsallıklar arası oyunun ötesinde, hep bir Öteki'nin varlığını gözlemledim.* Bilinçdışı, Öteki'nin söylemidir.

Lacan'ın terminolojisinden edebiyatta da oldukça adı geçen kavram *özne* kavramıdır. Öznenin direkt olarak dil ve gösterenle bağlantılı olduğu görülür. Bir gösteren, bir özneyi bir öteki gösteren için temsil eder (Castanet, 2017, s. 35). Özne gösterene kıyasla gecikmelidir, tek başına da bir varlık gösteremez. Lacan'a göre özne, kendisini tam olarak var edemez. Dil yeterli değildir onun için. Her ne ile simgesel olarak tanımlanmaya çalışılırsa çalışılırsa asla tam olarak kendini yansıtamaz. Lacan'a göre özne sadece bir gösteren olarak da var olamaz, o zaman yok olur. Bunu şöyle açıklamak mümkün olur, gösteren ağzımızdan çıkan söz olsun, bu söz bir Öteki için ortaya çıkar. Özne ise bunun Öteki'yle nasıl bağlanacağını bilemez. Lacan şunu söylüyor: *Özneleştirmek, yani öznenin oluşması, bir başka öznedeki yer alır: Öteki* (Nasio, 2007, s. 219).

Öznenin Öteki'yle ilişkisi ikiye ayrılır. *Yabancılaşma ve ayrılma.*

*Yabancılaşma*, özne neyi seçerse seçsin mutlaka bir tarafı yitireceği gerçeğidir. Bu noktada Lacan Hegel'den yola çıkan bir örneklemeyle açıklar bunu: *Birinci yabancılaşmanın doğuşundan bahsedilir, insanı köleliğe sevk eden yabancılaşma. Ya özgürlüğün ya canın! Özgürlüğü seçerse, hop! Anında ikisini birden kaybeder. Canını seçerse özgürlüğü bıçakla kesilip alınmış bir hayatı olur* (Lacan, 2013, s. 225).

*Ayrılma* ise öznenin Ötekinde bir eksiklikle karşılaşmasıdır. *Ötekinin söylemiyle özneye bizzat verdiği ihtarda, özne Ötekindeki bir eksikle karşılaşır. Ötekinin söylemindeki boşluklardan, çocuğun deneyiminde radikal biçimde saptanabilen şu anlam ortaya çıkar: Bana böyle diyor ama ne demek istiyor?* (Lacan, 2013, s. 227). Lacan bu noktada, çocuğun Ötekinden yani anne ya da babadan almak istediği arzuladığı nesneye ulaşamaması halinde, çocuğun bütün soruları; olayı kendisinin anlamak istemesinden çok ebeveynlerin sınanması anlamına gelir.

Ötekinde eksikliği fark ettiği noktaya konumlandığı önceki bir eksikliği, kendi kayboluşunu getirir. Nesnesi bilinmeyen bu ebeveyn arzusunun karşı teklif ettiği ilk nesne kendi kaybidir- *Yoksa beni kaybetmek mi istiyor?* (Lacan, 2013, s. 227)

Özne kavramı Öteki ile öznel-arası bir diyalektiğe açılır, yani 'arzu nesnelere diyalektiği'ne (Castanet, 2017, s. 42). Arzu nesnelere diyalektiği denen şey, öznenin arzusunun Ötekinde doğrudan bir karşılık bulmamasıyla gerçekleşir. Ki burası Genet oyunlarındaki kişiler için oldukça önemlidir. Yaşanan her bir eksiklik, ileride başka eksiklikleri yaratır. Yaşadığı zamanlar boyunca da birbirini örterek devam edecektir.

Arzu nesnesi *objet petit a* kuramı Lacan'ın geliştirdiği bir başka önemli kuramdır. Öteki ile olan ilişkimizde, önce arzu ortaya çıkar, sonra arzu duyduğumuz o şey *objet petit a*'dır ve bu noktada *objet petit a* bir eksikliklerdir. Eksik olandır, arzulandır.

Arzu, ihtiyaçtan farklıdır. Talebin ihtiyaçtan sıyrıldığı yerde, arzu kenarda belirir (Cléro, 2011, s. 26). Lacan için arzu, Ötekinin arzudur. Lacancı arzu anlayışı psikolojik olmaktan çok etik ve metafiziktir (Cléro, 2011, s. 30). Arzu dilin dışıdır, *objet petit a* ise kimi zaman bedenseldir. Birbirleriyle buluştukları noktalar da vardır. Lacan kavramları birbirlerinden bağımsız değildir. Bir şekilde biri diğerini doğurur ve paralel okunduğu durumlar bulunur. Bu da insanın varoluşuyla alakalıdır. Genet kişileri arzulandır, ihtiyaç duyan değil, ihtiyaç duymaları onları bir devrime götürebilir belki ancak arzulamaları duygusal düzeydeki hezeyanlar olarak açığa çıkar.

Bu makale nitel analiz yöntemiyle betimlemeye dayalı bir incelemedir. Lacancı özne çerçevesinde ele alınan perspektifin anlaşılabilir olması için sunulan kavramlar sınırlandırılmıştır. Evren *Hizmetçiler* ve *Balkon* kişileri olarak kurulmuştur.

### 3. Hizmetçiler Oyunu ve Öznenin Yabancılaşması

Jean Genet, absürd tiyatro akımının en önemli yazarlarından. Kendine has bir oyun tarzı, karakter kurgusu olan Genet oyunlarında, kendi gerçek dünyasını yansıtır. *Bu dünya, en iğrenç suçun onanması, hatta benim gözümde aklanması ise, en aşırı küçülmenin de göstergesi olacaktır* (Genet, 2004, s. 12). Oyunlarında kurgu ile gerçek olanın sürekli birbirine girdiği ve bu karışımın oyunların başından sonuna doğru bir tırmanışla sürdüğü görülür. Karakterler, sürekli kostüm değiştirir ve başka rollere girerler. Genet için hayat, tamamen bir tiyatro oyunu gibidir. Herkes dünyaya gelir ve yaşam boyunca roller oynar.

Geliştirilen her kimlik bir roldür ve bu nedenle oyunlarında da hayatın bu şekliyle tam da kendisini yansıttığını düşünür. Onun tiyatrosunda ayna ögesi *parçalanmış beni ve türlü gerçeklerle sarsılan dünyayı, yüzlerin değişik yansımalarıyla dile getirirken* (Akın, 2007, s. 36) Lacan'a özgü bir vurguyu da taşır. Büyük Ötekinin gözünden kendini görmek. Ayrıca eserlerinde sınıfsal ayrımlar, toplumun alt kesimleri ve üst kesimleri vurgusu çokça görülür. Üst kesimlere tanınan imtiyazlar, alt kesimin sınıfsal olarak çıkmazları, bu sınıfların kendi içlerinde birbirinden nefreti, bir yandan da birbirini doğurması döngüsü her daim vardır. Bu, Genet'nin *düşman olarak gördüğü topluma karşı küfür ve hakaret dolu bir meydan okuma içerisinde* (Akın, 2017, s. 17) olmasından kaynaklanır.

Genet, *Hizmetçiler* oyununda, 1933'te Fransa'nın kuzeyinde Le Mans'ta yaşanan vahşi bir cinayetin olay ve kişileştirmesini ödünç alır. Bu cinayet, sınıfsal ayrımcılığın sonuçları anlamında toplumsal bir yankı uyandırmıştır. 20. yüzyıl özellikle burjuva sınıfının merkezdeki yaşamı, bu sınıfa hizmet eden sınıfın yaşamsal zorlukları bağlamında insani olarak ayrımcılığın, baskıcılığın had safhada olduğu bir dönemdir. Hizmetçilerin, hizmet etme dışında bir hayatları olmadığı gibi, o evin dışında bir hayatları ve varlıkları da yoktur. Bir obje/şey gibi, bir insanın sahip olduğu herşeyden muafmış gibi yaşarlar. Onların istekleri, yaşları, ihtiyaçları, sevme sevilme arzuları yokmuş gibi bir algıya sıkışmışlardır. Bu iki kız kardeşin de doğdukları andan itibaren hayatları kolay olmamıştır. Bu cinayeti işledikleri eve de yedi yıl boyunca hizmet etmişlerdir. En küçük kardeş bu cinayeti işlediğinde yirmi iki yaşındadır ve bu durumda on beş yaşından beri bu evde hizmetçilik yapmaktadır. Yedi yıl boyunca, hiçbir şekilde anormal bir davranış sergilemeyen bu iki kız kardeş, bir gün evin hanımını ve kızını tanımayacak hale gelecek şekilde parçalayarak öldürmüşlerdir. Gözlerini çıkarmış, ağızlarını parçalamış, dişlerini sökmüşlerdir. Sonrasında da yıkanıp çırılçıplak bir halde denen bir yakınlaşmayla birbirlerine sarılarak yataklarına yatmışlardır. Cinayeti işlediklerini inkâr etmemişlerdir. Bu olay, o dönem Fransa'sında oldukça sansasyon yaratmış, dönemin sınıfsal ayrımcılığına karşı olan kesim için ayaklandırıcı bir örnek teşkil etmiştir. Başta kardeşlere verilen cezaya daha sonra indirim uygulanmıştır.

Lacan da bu ilginç cinayete ilgili, kızların psikolojik durumları açısından bir rapor hazırlamıştır. Kızların yaşadığı şeyin bir deliryum olma ihtimali üzerinde dururken, amaca ulaşıldıktan sonra bu deliryum halinin ortadan kalkmış olabileceğinden söz eder. Kızlar ne daha önce ne de daha sonra bir başkasına herhangi bir şekilde böyle bir davranış sergilememişlerdir. Sadece büyük kız kardeşin sonrasındaki süreçte psikolojik sıkıntılar yaşadığı ve bir kliniğe kaldırıldığı ve hayatını orada geçirdiğine dair bilgi mevcuttur (Le Champ Freudien, 1975).

*Hizmetçiler* seyirciye neyin gerçek olduğunu sorgulatarak başlar. Seyirci kimin kim olduğunu tam bir zemine oturtmaya başlamışken, bir çalar saat ile adeta bilinçdışına yönelik bir hipnozdan ayılır ve gerçekliği şaşırdığı, zemini sorguladığı bir durumla karşılaşır. Hizmetçilerden küçük kardeş olan Claire evin hanımını oynar, Solange ise kendini oynamaktadır. Ama bir katmanla: Claire Solange'a sürekli olarak Claire diye hitap eder. Çünkü evin hanımı Solange'ı hep Claire'le karıştırmaktadır, aslında iki kardeşi mütemediyen birbiriyle karıştırmaktadır. Bu durumda roller kimlikleri yerinden eder.

Claire ve Solange artık hizmetçi olarak yaşamak istemez. Özgürlükleri için evden çekip gitmek yerine, hayatlarındaki otorite figürlerini ortadan kaldırmayı tercih ederler. Onlar için kendi özgürlükleri otorite figürlerinden bir tarafın ölümüyle pekâlâ mümkün olabilecektir. Oysa bu gerçek dışıdır ancak bir o kadar da gerçektir. Kölenin diyalektiğinde *hayat yoksa özgürlük de yoktur* bu aşikâr, fakat köle için özgürlüğün olduğu bir hayat da olamayacaktır (Lacan, 2013, s. 232). İnanırları Lacancı boyuttaki gerçek için evin beyini sahte mektuplarla kodese yollamakla başlarlar. Evin içindeki otorite figürünün ortadan kaldırılması ile cesaretleri artar. Sıra evin hanımını da ortadan kaldırmaya yani öldürmeye gelmiştir.

Tam bu anda ev cinayetten önce cinayet alametleriyle dekore edilir. Beyefendinin haberini alan herkes evi çiçeklere boğmuştur. Oyun boyunca yer yer çiçeklerden sözedilecektir. Genet çiçekleri, kürek mahkumlarının kıyafetlerinin rengiyle özdeşleştirirken, zindandakilerle bağlantısı olduğunu söyler. Bir suçluyu betimleyecek olsam, onu çiçekle donatırdım diyen Genet değerli ve nazik olan çiçekleri bir nevi güç ve utanç simgesi olarak görür (Genet, 2004, s. 11). Hanımın odası çiçeklerle doludur ama aynı zamanda Claire ve Solange da o çiçeklerle iç içedir. Çiçekler, sanki anlamını biliyorlarmış gibi evdeki herkes için rahatsız edicidir. Ölümü imleyen çiçeklerin yer değiştirmesi suçun yer değiştirmesi gibidir.

Claire - (...) Yok yere insanın ayağı takılıyor. Her köşede bir çiçek. Amann... ne korkunç! (Genet, 1990, s. 10)

Claire - (...) Doğru, ben çiçeklerimi kendime kalkan yapar, saman altından su yürütürüm. (Genet, 1990, s. 11)

Bayan – (...) Günün birinde de çiçeklerinizin üstüne düşüp kalacağım. Birkaç gündün beri odama hep ölüm çiçekleri doldurduğunuza göre siz de ölmemi istiyorsunuz ya! (Genet, 1990, s. 36)

Bayan – Sen beni ihlamurunla, çiçeklerinle, öğütlerinle öldürmek istiyorsun. Bu gece (Genet, 1990, s. 47)

Bayan – Bu çiçekleri kaldır burdan. Kendi odanıza götür. (Genet, 1990, s. 48)

Beyefendiyi kodese attıran mektupları Claire düzenlemiştir dolayısıyla Bayan'ı öldürmek de Solange'ın vazifesidir. Daha önce bir kez buna kalkışmıştır Solange fakat başarılı olamamıştır. Çünkü hanımefendi karşılarken ona karşı asla öfkeyle yaklaşmazlar. Bu öfkeyi beslemek, Solange'ı psikolojik olarak hazırlamak için Claire'in Hanım rolündeyken dili daha tahrik edici kullanması, Ötekinin gözüyle görüş saldırması gerekir.

Claire – Hakaretlere gel, dedim. Bana bu entariyi güzelliğimi dile getirmek için giydirdiğini düşünmüyorsun herhâlde. Bana nefretini savur, hakaretlerini, tükürüklerini savur.

Solange – Bana yardım et bari. (Genet, 1990, s. 52-53)

Lacan'ın gösterge kavramında göstergeler dünyası gösteren ve gösterilen üzerinden kurulur. Burada göstergeyi, gösterenin (işitsel imge) ve gösterilenin (kavram) birleşimi olarak düşünebiliriz (Cléro, 2011, s. 57). Claire ve Solange'ın bu cinayet için yaptıkları hazırlık provalarında dil çok büyük önem taşır. Söyledikleri her şey ikame ettikleri kendi sınıflarına, kendilerine olan bakış açlarına, Hanım'a olan bakış açlarına kısaca dünyalarına dair göstergeler zinciridir. Eldivenlerle başlar, tükürüklerle devam eder. Claire, provaları boyunca kaldıkları odadan, odanın her bir ayrıntısından bahseder, ahır kokularından kokuşmuşluklarından bahseder. Hanım rolünü oynarken kendi gerçekliklerine dışardan baktığı sürece tırmanan bir aşağılama içine girer.

Claire – (Hanımefendi olarak) Ayaktakımından nefret ederim, insan değildir onlar. Evimize, işimize çöreklenen, ağızlarımızdan içeri giren pis kokulardır. Korkudan çarpılmış ağızlarımızla, modası geçmiş elbiselerinizle, eskilerimizi giymek için yaratılmış vücutlarınızla biçimsizliğimizin aynasıdır. Biçimsizliğimizin aynasıdır yüz karamızınız, siz bizim tıkcımızınız. (Genet, 1990, s. 22)

Öteki, öznenin çıkıp mevcut hale gelebilen ne varsa hepsine hükmeden gösterenler zincirinin yer aldığı mahaldir, öznenin içinde görünür hale gelmesi gereken o canlı varlığın alanıdır (Lacan, 2013, s. 216). Lacan bunu söylerken özne, Öteki'nin arzusunda yer almak ister demıştır. Öznenin inşası, bu Ötekinin arzu nesnesi olma yolunda biçimlenir önce. İnsan, kendini o zamana kadar dil yoluyla çevresinden duyduklarına göre inşa eder. Fakat sonra, tuhaf biçimde o imgelerin kendisi olmadığını anlar. Yabancılaşma tam burada meydana gelir. Yani varoluşsal bir mücadeleye girdiğimizde, içinde olduğumuz dünya ile kurguladığımız herşey bize yabancı gelir. Başka bir varoluşsallığı ararken, bir yandan da dışladığımız varoluşun içinden de çıkamayız. Çünkü bunun da tamamen bizim istemediğimiz şeylerden oluştuğundan emin olamayız.

Claire – Çok güzel saçların var. Ne güzel saçlar bunlar! Bayaninkiler ise...

Solange – Artık bayandan söz açma.

Claire – Onunkiler takma. (Uzun bir sessizlik.) (Genet, 1990, s. 33)

Bu nedenle bu tam olarak gerçekleşemeyen kopuş, öznenin kendisine daha da yabancılaşmasına sebep olur. Aynı zamanda yeni bir varoluş oluşturmak, hiçliği de getirir ve bu hiçliğin hissi insanı hali hazırda içinde olduğu dünyaya daha da iter. Bir yandan içine düştüğü değil de kendi yaratmak istediği bir varoluş kurgulamak isterken, diğer yandan içinde olduğu evrenden de kopamaz. Bu döngü daha büyük bir yabancılaşmayı doğurur.

Claire – Bizi prensesler gibi giydirdiniz. Solange'a ya da bana çok iyi baktınız. Solange ya da bana dedim çünkü bizi hep karıştırırsınız. Bizi iyiliklerinizle kuşattınız. Kızkardeşimle birlikte burada çalışmama izin verdiniz. Kullanmadığınız ıvır zıvırlarınızı bize bağışladınız. Pazarları kilisedeki törene gitmemize, dua iskemlenizin hemen yanı başında oturmamıza ses çıkarmadınız. (Genet, 1990, s. 47)

Özne, Öteki olan dış dünyanın arzu nesnesi olmak da ister. Bazı kararları bu arzunun üzerinden alır. O Öteki ya da Ötekiler için, bir statü sahibi olmaksızın önemli olan, o statüye sahip olmayı arzular. Bir elbiseyse eğer o istenen şeyin imgesi ya da bir bedene sahip olmaksızın, özne o imgeleri kendisiyle özdeşleştirir ve varlığını, arzularını ona göre kurgulamaya çalışır. Bu noktada özne, ego ve bilinçdışı olarak bölünür. Bunlar öznenin inşasındaki evrelerden bazılarıdır. Bunların izlerini Claire ve Solange üzerinden tüm oyun boyunca sürmek mümkündür. İçinde oldukları hayattan çıkmak isterler, birbirleri onlar için aynadaki yansımaları gibidir. Bu yansımaları sevmedikleri için birbirlerini de sevemezler.

Solange - (...) Benim de sabrım tükendi ha! Ellerimden, kara kara çoraplarımdan, saçlarımdan, daha bitmedi, birbirimize benzeyişimizdenben de bıktım.

Solange - Ne yani, sana destek olmak istiyorum. Seni avutmak istiyorum. Ama benden hoşlanmadığımı da biliyorum. Benden öğreniyorsun. Bunu biliyorum, çünkü ben de senden öğreniyorum. Kölelerin sevgisi böyledir. Birbirlerini sevmezler. (Genet, 1990, s. 31)

Yabancılaşmış olan kişi, kendisinin dışındaki imgelediği o ideal kişi imgesinin hapsindedir. O gördüğü imgede yaşar. Ama aslında onun içinde de değildir. Claire'in bazı geceler Hanım'ın kılığında gezip balkondan insanları selamlamasında olduğu gibi. Ego imgesel olarak kendine bambaşka bir beden tasarlar, kendini zihninde canlandıran Claire, bambaşka bir Claire görür ama aynada kendisine baktığında, gördüğü o zavallı şey, her daim peşindedir. Ondan kurtulamaz. Bütün hissetmek için çabalarken, bu durum özneye daha büyük yabancılaşma olarak geri döner. Çünkü Claire ve Solange, Bayan ile özdeşleştirdikleri bir hayatı istediklerinden emindirler. Kendi oldukları kişiden tamamen vazgeçerek o imgeyi sahiplenirler.

Tam olarak istedikleri de o mudur? Ya da o kişi olduklarında tamamlanmış hissedecekler midir? Oyun boyunca bu hissi, bu gelgiti yaşadıkları görülür Solange ve Claire'in. Zaman zaman yaptıklarından pişmandırlar. Ancak başladıkları iş, ileri gitmelerini gerektirir. Ama onu yapacak gerçek bir istek ve güç içlerinde yoktur. Sonunda bu yabancılaşma durumu öyle ağırlaşır ki; kendinden emin olamama hali paranoya ile buluşur (İzmir, 2015).

Arzulanan imge gerçekten istedikleri midir? Yoksa dış dünyanın dayattıkları mıdır? Kendilerini gerçek anlamda varetmek isterler ama içinden çıkılmaz bir noktaya varırlar. Bu durumda yapılacak en iyi varoluş, yokoluşla birleşir. Claire, daha fazla bu yabancılaşmanın içinde kalamaz. Çünkü ne arzu ettiği kişidir artık ne de dışarıdan, Ötekinin gördüğü kişi olabilmektedir. İkisini de var etme ve bunlardan biriyle baş etme gücü yoktur. Bu nedenle kendini ortadan kaldırır. Ölüm, en büyük anlamlı varoluş olarak kurulur metne. Döngüsel, uyumsuz cehennemi bir anlığına yıkar. Özne kendini inşa etme sürecinde yok olur. Ya da hep yoktur.

#### 4. Balkon Oyunu ve Öznenin İnşası

*Balkon* oyunu Genet'nin, dünyanın kurgusalıktan başka bir şey olmadığını en sağlam şekilde vurgulayan oyunudur. *Balkon*, Bayan Irma'nın fantaziler evi olarak adlandırdığı bir genelevde geçer. Bir yandan da genelevin dışında bir ayaklanma yaşanır. Asiler, hükümete karşı ayaklanmış ve sürekli olarak makineli tüfek sesleri duyulur. Karakterler arasında, asilerin ne kadar ileri gittiği, kendilerine ne kadar yakınlaştıkları hakkında yapılan konuşmalarla bir gerilim yaratılır. Tüm bu şartlar içinde dahi, Irma'nın evine gelip kurguladıkları fantaziye yaşamaya çalışan, kendilerini psikolojik olarak tatmin etmekten vazgeçemeyen *iktidarsız ama apoletler takmış, cüppeler giymiş bir kitle* vardır. Bunlar, devlet yönetiminde ayrıcalıklı gruba mensup olanlardır. Genet'nin, iktidara ve ona yakın olan herkese yönelik muhalif ve eleştirel bakış açısı *Balkon*'da iyice öne çıkar. Dışarıda yaşanan ayaklanmaya kayıtsız kalan bu topluluğun tek kaygısı, kurguladıkları fantazinin her bir detayıyla mükemmel olmasıdır.

Rütbeliler fantezi dünyasından çıkamazlar. O dünyanın içinde kalmak isterler. Birinci tabloda, Başpiskopos'un süresi dolduğu halde rolden çıkamaması gibi. Bu kişiler, oyunun sonunda arzuladıkları karakterlere dönüşmek adına bir fırsat yakalamıştır. İlginçtir ki; bu dönüşümden de mutlu olmazlar, girdikleri bu kimliklerden de kurtulmak isterler. Bu anlamda *Balkon* oyunu, Lacancı özne diyalektiği açısından verimli bir örnektir.

*Balkon* oyununun temel dekoru aynalardır denebilir. Aynalar, Genet için oldukça derin bir anlama sahiptir. Esslin'in (1999, s. 159) anlattığı üzere, aynalar çıkmazında kapalı kalmış, kendi çarpık yansımalarıyla sarılmış, çevresinde görebildiği diğer kişilerle ilişki kurmaya çalışan ancak cam engeller tarafından

acımasızca yolu kesilen insanın imgesidir. Lacan kuramında aynalar, bir noktada öznenin inşasında çok büyük bir temel taşır. İnsanın kendini dışarıdan görmesini sağlar. Bu sayede özne kendisine bir imge inşa eder, etmeye çalışır.

Başpiskopos – Sen, başpiskopos başlığım, iyi bil ki gözlerim son defa kapandıklarında, göz kapaklarımın ardında göreceğin son şey sen olacaksın, yaldızlı güzel başlığım benim... Sizleri göreceğim, güzel ayın giysileri, cüppeler, danteller... (Genet, 2006, s. 17)

Bu inşa etme çabası, Öteki üzerinden kendisini kurgulayan öznenin, simgesel dünyanın içinde idealize ettiği şekliyle gerçekleşir. Ayna evresinde insanın bedensel bütünlüğünü sağlamak için Öteki'den aldığı imgelere ihtiyacı vardır.

Yargıç – Ağzımdan çıkacak tek bir sözle harekete geçecek muhteşem et yığını, kas kütleli! (Cellat'ın yüzüne aynaya bakarcasına bakar.) Beni onurlandıran ayna! (...) Et yığını kolum, sensiz bir hiç olurum... (Genet, 2006, s. 29)

İnsan hiçbir zaman kendi bedeninin tamamını dışardan bütüncül olarak göremez (İzmir, 2015). Lacan buna parçalanmış beden algısı olarak bakar. Bu eksik parçaları da her zaman bir başkasının imgesi üzerinden tamamlar (Boyko-Head, 2002). *Balkon* oyunundaki bu aynalar karşısında oynanan kostümlü fanteziler, Lacancı özne inşası, bedenin tamamlanması süreçleriyle direkt benzerlik kurar.

Yargıç – Yargıç olarak varlığımın kaynağını senin hırsız olarak sahip olduğun varlıktan alıyor. Olduğun insanı yadsıydın eğer... Ama sakın yapma bunu... Bir yadsıydın bunu -olduğun şeyi, yani olduğun kişiyi- o zaman varlık nedenimi yitirir... Yok olur, kaybolur giderdim. Ölürdüm. Havaya karıştırdım. Hiçleşirdim. (Genet, 2006, s. 29)

Özne, Öteki tarafından arzu nesnesi olarak görülmediğini anladığında benliğinden bir *ayrılma* yaşar. Annenin yegâne arzu nesnesi olmadığını anlayan çocuk gibi. Bu durum, öznedeki eksiklik duygusu yaratır. O mertebeye erişmek için, onda olmayan şeye ulaşması gerekir. Zaman içerisinde insan, Öteki ile yaşadığı her bir *ayrılma* sonucunda tekrar yabancılaşır, yeniden kendini inşa etmeye çalışır. Sürekli bir yeniden varoluş içine girer. Her defasında netleştiğini sandığı kendi imgesine yabancı düşer, kendi olduğunu sandığı şeylerden şüphe eder ve sürekli bir yabancılaşma içinde yeniden varolmaya çabalar.

General – Böylesine güzel sesle konuşan ben değilim, benim taklidim. Eski varlığımın yalnızca bir yansımasıyım ben. Sana gelince. Başını eğip, gözlerini saklayacaksın, çünkü yalnızlık içinde general olmak isterim. Kendim için istemiyorum; benim yansımam da onun yansıması, onun görüntüsü işlevini görüyor: İşte böyle. (Aynadaki görüntüsünü selamlar.) Elveda generalim! (Genet, 2006, s. 38)

Bu döngüsel ayrılma ve kaçınılmaz yabancılaşmadan dolayı insan her zaman bölünmüş, parçalı ve yalnızdır. Aynalar salonunda tutuklu, yalnızca kendi çarpık yansıması olan imgelerin -yalanları örtbas eden yalanlar, düşlemlerle gelişen düşlemler, iç içe karabasanlar- sonu gelmeyen geçişle amansızca kısırılmış insanın zayıflığı ve tekbaşlılığıyla karşılaştığı zaman yaşadığı umarsızlık ve yalnızlık gibi (Esslin, 1999, s. 159).

Carmen – Burada yapacak bir işiniz kalmadı.

Roger – Ya orada? Hayır. Orada da kalmadı. Eh burada da kalmadı. Dışarıda yaşam diye adlandırdığın yerde tavsadı her şey. Doğrudan yana umut yoktu... (Genet, 2006, s. 108)

*Balkon* oyununda imgeler öylesine anlamlıdır ki, dördüncü bölüm neredeyse hiç diyalog içermez ama oldukça çok şey anlatır. Bastırılmak, ezilmek istenen bir yaşlı adamın, kendisini nasıl görmek istediğini ve bunun seviyesini tek bir imgesel detayla anlamak mümkün kılınır. O ezilen, atılan, kendisinden katbekat aşağıda bir yaşam biçimi olan bir varlık için bile sömürülecek olandır.

Yaşlı adam – Bit de var mı?

Fahişe – Var. (Genet, 2006, s. 41)

Öznenin, kendini önemli hissetmesi Öteki ile ilişkilidir. Tıpkı *Balkon*'un beşinci tablosunda emniyet müdürünün *taklitlerimiz canlı simgelerimizdir* derken kastettiği gibi (Genet, 2006, s. 59). Emniyet müdürü, Irma'nın fanteziler evinde kendisini oynamak isteyen kimsenin henüz çıkmamasına üzülmemektedir. Bunun



gerçekleşmesi için, etrafına daha çok huzursuzluk saçacağını vurgular. İktidar sahibi gibi güçlü görünmeyenler performe edilmek/oyunmak istenmez çünkü Irma'nın evinde... İktidar da ancak başkaları üzerinde kurulan baskıyla mümkündür. Emniyet müdürü bu iktidarı, kendi söylemiyle 'ayaklananları bastırıldığında' ve Kraliçe'nin de onurlandırmasıyla kazanacaktır. Bu imaj öyle güçlenecektir ki kendine yeni bir imparatorluk kuracaktır. Tıpkı tarihte kimi imparatorların görkemini ispatlamak istediğinde yaptığı gibi o da bir anıt mezar yaptırıcaktır. Bu anıt mezar simgesi Lacan için insanın kendi varlığını ispatlayan bir unsurdur. *İnsan türünü karakterize eden şey, tam da cesedi, bu insanın yaşamış olduğu gerçeğini muhafaza eden ve bir kabir oluşturan bir şeyle çevrelemesidir. Mezarın üstündeki toprak yığını ya da kabirdeki herhangi bir işaret kesinlikle 'simge' adına layıktır* (Lacan, 2012, s. 41).

Emniyet Müdürü – Neden olmasın ki? Her fatihin bir kabri yok mu? Öyleyse?  
(Coşkulu.) İskender'in yok mu? Benim de bir kabrim olacak, Irma. (Genet, 2006, s. 61)

Emniyet müdürü, kraliçeyi koruyamamış, isyanı da aslında bir anlamda bastıramamış sahte bir oyun oynamaya kalkmıştır. Emniyet müdürüne sonunda kendisini ödüllendirmek adına fallik bir sembol önerisi sunulur: dev bir erkeklik organı. Genet'nin iktidarsızlar olarak gördüğü bu geneleve gelen kişilere yönelik ironik bir simgedir bu. Nitekim istediği başarıyı elde edememiş olan asilerin lideri Roger, -ki durumu emniyet müdürünün durumuyla da oldukça benzerdir- Irma'nın evine gelir ve ilk defa emniyet müdürünü oynamaya talip olan kişi olur. Bu canlandırma esnasında, yaşadığı duygusal kreşando sonucu kendi erkeklik organını keser. Polis Şefi'ni canlandırırken kendini hadım etmesi paradoksal bir edimdir; iktidar isteği için kendini cezalandırmasının yanı sıra, bir başkası olarak duygudaş bir edimle Polis Şefi'ni de kastrasyon ile cezalandırmış olur (Esslin, 1999, s. 174). Yeni iktidar hadımla eksiltmiş olarak doğar. İnsan gibi iktidar da hep kastredir.

## 5. Sonuç

Genet ve Lacan çağdaş olarak birbirlerini etkilemiş önemli kimliklerdir. Lacan'ın özne inşası, insanın ana rahmine düştüğü andan itibaren başlar. Ayna evresiyle başlayan süreç imgesel simgesel evreler ile devam ederken arzu, arzu nesnelere gelişimi, beden algısı, parçalanmış beden ve egonun ortaya çıkışı ile Öteki'nin devreye girmesi bir insan psikolojisinin yolculuğu gibidir.

Hizmetçiler oyununda Claire ve Solange'in hikayeleri, oyunun yazılmasından on dört yıl önce gerçekleşmiş bir gerçek olaya yakın olmasıyla hayatın içinden olmaya çok daha yakındır. Papin Kardeşler olayıyla Lacan da yakından ilgilenmişti ve bu anlamda da yine Genet ve Lacan bir araya gelmektedirler. İçinde olduğu an sürekli değişmektedir öznenin ve bu değişen her an bir güncellenme gibidir. Kendini sürekli olarak yeniden var eden özne, sürekli değişen imgeler ve simgeler üzerinden değişmektedir. Hayatlarını değiştirmek isteyen kız kardeşlerin git gelleri, bir güçlü bir güçsüz halleri öznenin hiçbir zaman bir şeye tam olarak karar verememesindedir. Tam bir şeye emin olmuşken, kendini başka bir şeyle ikna edebilen ego devreye girebilir. Bundan dolayıdır ki sanki hareket alamaz, yapmak istediklerini gerçekleştirmemek için çabalarlar gibi görünür bu kız kardeşler. Fakat er ya da geç ağır basan arzu ortaya çıkar ve eylemi gerçekleştirir.

Genet için Balkon önem taşıyan bir oyundur. Devrimsel niteliği ve kendi yaşamından oldukça aşına olduğu ve vurgulamak istediği iktidar ve cinsellik kavramları bağlamında önem taşıyan bir oyun olduğunu söylemek mümkün. Bu nedenledir ki tekrar tekrar ele almış, sürekli güncellemiştir ve hiçbir zaman da tam olarak emin olamamıştır denir (Akın, 2017, s. 52). Aynaların karşısında, parçalanmış bedenlerini yeniden inşa etmeye çalışan karakterler özne inşasının türevleri açısından çok zengin bir kaynaktır. İmgeler, dilin hâkim olduğu simgesel dünyalar, arzu nesnelere türevleri açısından çok çeşitli varyasyonlar sunar. Freudiyen bir temelden bakılan iktidar ve fallus ilişkisi, oyunun finaline damgasını vuran sahnelerden biridir örneğin.

Genet, tüm yaşama dair düşünce biçimini yazdığı metinlere aktarır. Kendini anlattığını söyler yazdığı her karakterde. Varoluşçuluk üzerine kendine has düşüncesiyle, gerçekliğin kaygan bir zemin olduğunu her oyununda hissettirir. Hayat da böyledir bir bakımdan, tam bir zemine oturttuğumuzu her düşündüğümüzde birşeyler değişir, bizden dolayı ya da bizden bağımsız. Belki de hakikatin oluşa gelmesi için, ondan ayrılıyormuş gibi, hatta onu unutmış gibi yapmak gerekir (Nasio, 2007, s. 113).

**Kaynakça**

- Akın, B. A. (2017). *Genet'nin ezilenleri ve hainleri*. Mitos Boyut Tem Yapım Yayıncılık.
- Bowie, M. (2007). *Lacan* (V. Şener, Çev.) Dost Kitabevi Yayınları.
- Boyko-Head, C. (2002). Mirroring the Split Subject: Jean Genet's The Balcony. *Consciousness, Literature and the Arts*, 3(2).
- Castanet, H. (2017). *Lacan'ı anlamak* (B. Aslan, Çev.). Encore Yayınları.
- Cléro, J.-P. (2011). *Lacan sözlüğü* (Ö. Soysal, Çev.). Say Yayınları.
- Esslin, M. (1999). *Absürd tiyatro* (G. Siper, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.
- Genet, J. (1990). *Hizmetçiler* (S. Birsal, Çev.). Nisan Yayınları.
- Genet, J. (1994). *Açık düşman* (S. Dolanođlu, Çev.). Metis Yayınları.
- Genet, J. (2004). *Hırsızın günlüğü* (Y. Avunç, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Genet, J. (2006). *Balkon* (U. Ün, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- İzmir, M. (2015, Ekim) *Lacan'da yabancılaşma kavramı*. <http://www.dusunuyorumdergisi.com/lacanda-yabancilasma-kavrami/>
- Lacan, J. (2012). *Baba'nın-adları* (M. Erşen, Çev.). Monokl Yayınları.
- Lacan, J. (2013). *Psikanalizin dört temel kavramı seminer 11. kitap* (N. Erdem, Çev.). Metis Yayınları.
- Le Champ, Freudien. (1975). *lacan/1933-12-12*: <http://aejcpp.free.fr/lacan/1933-12-12>
- Nasio, J. D. (2007). *Jacques Lacan'ın kuramı üzerine beş ders* (Ö. Erşen, & M. Erşen, Çev.). İmge Kitabevi.
- Nasio, J. D. (2009). *Jacques Lacan kuramının genel kavramları*, MonoKL Sayı 006-007 (A. Karakış, Çev.). Monokl Yayınları.
- Sarte, J. P. (1985). *Varoluşçuluk* (A. Bezirci, Çev.). Say Yayınları.

## Müze ve Toplum İlişkilerinde Eğitim, Sosyal Hareket ve Katılımın Yeni Boyutları New Dimensions of Education, Social Movement, and Participation in Museum and Community Relations

Ceren Güneröz, Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Müzecilik Bölümü

### Özet

Toplumsal değişimler müzenin rolünü, felsefe ve uygulama bağlamında değiştirmiş; müze açısından toplumu tanımayı zorunlu kılmıştır. Müze, toplumu tanımak için eser toplama, koruma-onarım, sergi tasarımı, tanıtım ve izleyici geliştirme alanlarında yeni stratejiler geliştirmek zorundadır. Bu nedenle müzenin varlık amacını ve felsefesini belirlemek, bu doğrultuda içerik oluşturmak ve izleyici geliştirmek, katılıma odaklanan sergi ve sunumlar hazırlamak, farklı yaş ve ilgi gruplarına yönelik eğitim etkinlikleri ve programlar geliştirmek günümüz müzelerinin ortak hedefleri arasındadır. Uluslararası Müzeler Konseyi başta olmak üzere müzecilik adına çalışmalar gerçekleştiren uluslararası kurum, kuruluş ve örgütlerin müze tanımına yaptıkları katkılara gerekçe olarak gösterilebilecek olaylar müzelerin demokratikleşme sürecinde daha eşitlikçi bir toplumun oluşturulmasına katkıda bulunmak amacıyla paylaşımcı ve çeşitliliği merkeze alan uygulamalarla gündeme gelmelerini sağlamaktadır. Çağdaş müzecilik bir yaklaşım olarak müzenin, kamuya açık ve herkesin kolaylıkla fiziksel ve kültürel erişim sağlayabildiği bir alan olmasını gerekli kılmaktadır. Müzeler, tarihsel, sosyal, kültürel ve bilimsel konularda tartışma ortamını yaratabilecek düzeyde insan haklarına saygıyı öne çıkaracak, cinsiyet eşitliğini savunacak, sürdürülebilirliği ve toplumsal bütünleşmeyi vurgulayacak stratejiler belirlemeye başlayan kurumlar haline gelmektedir. Bu çalışma küreselleşme, değişen gündemler, ekonomik gelişmeler, teknolojiye bağlı değişimler, COVID 19 salgını vb. unsurların etkisiyle Uluslararası Müzeler Konseyi tarafından yapılan yeni müze tanımı çerçevesinde bir tartışma foruma dönüşen ve kabul değiştirmek zorunda kalan müzelerin, kültürel ve doğal mirası korumak, geliştirmek, yaygınlaştırmak, sürdürmek ve değişimlere ayak uyduracak biçimde toplumla birlikte hareket etmek adına topluma ulaşma süreçlerinde kullandıkları yöntemlere, uygulama örneklerine ve stratejilere odaklanmaktadır. Çalışmada doküman inceleme gerçekleştirilmiş, *müzeze bir metin olarak yaklaşma* yöntemi benimsenmiş ve bu bağlamda konuya ilişkin örnekler metin olarak ele alınarak okunmakta; müzelerin yorum ve anlatım biçimleri, felsefeleri ve stratejileri ile katılıma ilişkin etkinlik tasarımları bütüncül olarak değerlendirilmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Müzecilik, eğitim, toplum, sürdürülebilirlik, katılım.

**Akademik disiplin(ler)/alan(lar):** Müzecilik.

### Abstract

Social alterations have changed the role of the museum in the context of philosophy and practice; made it necessary for the museum to know the society. The museum has to develop new strategies in the fields of collecting artifacts, conservation-restoration applications, exhibition design, promotion and audience development in order to get to know the society. For this reason, determining the purpose and philosophy of the museum, creating content and developing audiences in this direction, preparing exhibitions and presentations focusing on participation, and developing educational activities and programs for different ages and interest groups are among the common goals of today's museums. The events that can be cited as a justification for the contributions of international institutions, organizations, and organizations working on behalf of museums, especially the International Council of Museums (ICOM), make museums come to the fore with practices that bring sharing and diversity to the agenda in order to contribute to the formation of a more egalitarian society in the democratization process. As a contemporary approach to museology, it requires the museum to be an area that is open to the public and where everyone can easily access physical and cultural activities. Museums become institutions that begin to determine strategies that will highlight respect for human rights, defend gender equality and emphasize social integration, at a level which can create an environment for discussion on historical, social, cultural and scientific issues. This study focuses on the methods used by the museums, which have turned into a discussion forum within the framework of the new museum definition made by the International Council of Museums with the influence of the elements, and which had to change its shell, in the processes of reaching the society in order to protect, develop, disseminate, maintain and act together with the society in a way that keeps up with the changes. focuses on examples and strategies through the the effects of globalization, changing agendas, economic developments, changes in technology, COVID 19 epidemic, etc. In the study, document analysis was carried out, the method of *approaching the museum as a text* was adopted, and in this context, examples related to the subject are read as text as the interpretation and expression styles, philosophies and strategies of the museums and the event designs related to participation were evaluated holistically.

**Keywords:** Museology, education, community, sustainability, participation.

**Academical disciplines/fields:** Museology.

- **Sorumlu Yazar:** Ceren Güneröz, Müzecilik Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Ankara Üniversitesi.
- **Adres:** Ankara Üniversitesi Gümüşdere 60. Yıl Yerleşkesi, Yavuz Sultan Selim Bulvarı 8/7, 06110 Keçiören, Ankara.
- **e-posta:** ckaradeniz@ankara.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0001-5773-8557
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 19.01.2023
- **doi:** 10.17484/yedi.1076181

**Geliş tarihi:** 19.02.2022 / **Kabul tarihi:** 06.12.2022

## 1. Giriş

Müzebilim, müzenin çağlar boyu kat ettiği yolu farklı kanıtlarla ve değişim çıktılarıyla gözler önüne süren bir alandır. Müze, farklı bilim alanlarına ilişkin araştırma ve sonuç sunumlarıyla paylaşmaya başlayan bir kurum haline gelmeye başladığı 19. yüzyıldan beri sanat tarihi, arkeoloji, jeoloji ve paleontoloji gibi disiplinlerin gelişim anahtarı olarak kabul edilmektedir. Bilimin topluma iletilmesinde, araştırmacı ve stajyer gibi ilgililerin yetiştirilmesinde kilit rol oynamaktadır. 20. yüzyılın ikinci yarısından bu yana toplumsal değişimler müzenin rolünü, felsefe ve uygulama bağlamında değiştirmiş; müze açısından toplumu tanımayı ve toplumun farklı kesimlerine yönelik çalışmalar yapmayı zorunlu kılmıştır. Müzenin varlık amacını ve felsefesini belirlemek, izleyici geliştirmek, katılıma odaklanan sergi ve sunumlar oluşturmak, farklı yaş ve ilgi gruplarına yönelik eğitim etkinlikleri ve programlar geliştirmek çağdaş müzelerin ortak hedefleridir. Bu çalışma küreselleşme, teknolojik değişimler, hızla değişen gündemler, ekonomik gelişmeler vb. unsurların etkisiyle foruma dönüşen müzelerin, kültürel ve doğal mirası korumak, geliştirmek, yaygınlaştırmak ve sürdürmek adına topluma ulaşma süreçlerine odaklanmaktadır.

1990'dan itibaren müzeler daha eşitlikçi bir toplumun oluşturulmasına katkıda bulunmak amacıyla çeşitli müzecilik felsefe ve yaklaşımlarını benimsemişler; modern, postmodern (post-müze), paylaşımcı ve çeşitliliği gündeme alan uygulamalarla gündeme gelmişlerdir. Bu yeni müze çalışmalarının tamamı müzecilik alanında gelecek tasarımlarına odaklanmaktadır. *Yeni müze kuramı*, *eleştirel müze kuramı*, *yeni müzebilim* ve *postmodern müze* gibi terimler müzenin *modernist* nitelikleri yıkışı, farklı bir anlamla elit, otoriter, tek yönlü, seçkinci, dışlayıcı ve tutucu müze anlayışını kırmaya yönelik çalışmalar olarak yorumlanmaktadır. Bugün müze tamamen post modern yaklaşıma yönelmektedir. "Bu yaklaşım müzeyi ulusal-ötesi, kültürlerarası ya da *melez* kimlikleri demokratik bir çerçevede bir araya getiren bir kültür platformu olarak kabul eder ve müze için ulusun, toplumun ve bireyin refahını ve mutluluğunu savunmak yönünde bir misyon geliştirir" (Lucija vd., 2017; Sandell & Nightingale, 2012).

*Melez müze* terimi de müzeleri, bilim ve keşif merkezlerini bir araya getiren kuruluşlar için kullanılmaktadır. Melez müzeler disiplinler arası kuruluşlardır. Son yıllarda dünyadaki *müze patlaması* müzenin yöntemlerini olduğu kadar toplumsal ve kültürel işlevlerini de etkilemiştir. Müzeler bu bağlamda bir *forum*, *agora* ya da *kültür merkezi* olarak kabul edilmektedir. Çağdaş müzelerin öncelikleri özgün nesnelere ve eserlere sergilemenin yanı sıra bu nesnelere üzerinden yaşantı sağlamaya ve deneyim üretmeye doğru gelişmiştir. Melez müzeler de hem nesneyi hem de insanı önemseyen, eski ve yeni teknolojileri bir arada kullanan müzeler olarak yaygınlaşmışlardır.

Malraux'nun (1956), "bir nesneyi müzeye koymanın bile ona önem ve değer vereceğine ilişkin *müze etkisi* olarak adlandırılan kuramının etkisiyle müzelerin nesnelere dikkatle bakılacak şeylere dönüştürmesi yaklaşımı son yirmi yılda yaşanan müze çeşitliliği artışını desteklemiştir" (Henning, 2006). Malraux'nun kuramıyla aynı dönemde gündeme gelen dünya barışı, etnik uyum, etkin vatandaşlık, kültürel çeşitlilik vb. kavramları müzelerin de toplumsal amaç ve işlevlerini yeniden değerlendirmelerini sağlamıştır. Müzelerin 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın ilk yarısında çalışma felsefelerini ve amaçlarını koruma, yorumlama ve eğitim çalışmalarında ilerleyecek biçimde değiştirmeleri *birinci müze devrimi* olarak adlandırılır. Aynı süreçte müzenin toplumun gereksinmelerine yanıt vermesi gereken bir sosyal kurum olduğu inancı yaygınlaştığından toplumsal işlevlerini öne çıkarmaya başlamışlardır.

Geleneksel müze kavramı ve işlevleri ICOM'un 1972'de Santiago (Şili)'da yapılan UNESCO-ICOM yuvarlak masa toplantısında tartışılmış, müzelerin genel olarak toplumsal ve kültürel konularda nasıl yardımcı olabileceği masaya yatırılmıştır. Bu bağlamda "potansiyel müze izleyicisi olabilecek yerel topluluklara odaklanmanın, müze açısından bulunduğu bölge ile bütünleşmenin ve doğal, kültürel ve toplumsal çevreye duyarlı müzecilik politika ve yaklaşımları geliştirmenin önemi tartışılmış ve müzenin toplumsal işlevleri kesin ifadelerle belirlenmiştir" (Onur, 2014).

Santiago toplantısına göre;

Müze *toplumun hizmetinde* olan bir kuruluştur. Bu bağlamda, yerellik, yerel farklılık, aidiyet kavramları müzeler arasında öne çıkmış ve *yeni müzebilim* kavramı gündeme gelmiştir. Bir terim olarak *yeni müzebilim* 1950'lerde Amerika Birleşik Devletleri'nde müzenin eğitim rolünü vurgulamak için kullanılmış; 1980'lerin sonlarında İngiltere'de *müze iletişimi* konusunu gündeme getirmek için yeniden ortaya çıkmıştır. Yeni müzebilim 1970'den sonra, halkın sadece müze ziyareti sırasında etkileşimli sergiler aracılığıyla katılımını sağlayan bir yaklaşım olarak kabul görmez; aynı zamanda halkın kendi geçmişlerini

belirlemeye, yorumlamaya katılmalarını da sağlayan bir yaklaşım olarak kabul edilir. Yeni müzebilimin taraftarları topluluğu kendi yerleri hakkındaki değerlendirmeye katılmaya çağıran yerel müzelere duyulan gereksinmeyi sürekli olarak vurgularlar. (Ross, 2004)

Terim; Peter Vergo tarafından 1989'da yayına hazırlanan *The New Museology* isimli kitapta ele alınmıştır. Kitapta yeni müzenin farklı topluluklara ulaşması gerektiğine ve nesneden çok insan için daha gözle görünür bir çabayla üretmesi gerektiğine yer verilmiştir. Ancak Onur (2014), bu kitaptaki yeni müze yaklaşımının İngiliz bakış açısını ortaya koyduğunu ve çoğu İngilizce konuşulmayan ülkelerde müzelerin doğası ve amacı hakkında yazılanları görmezden geldiğini belirtmektedir. Oysa ABD'de toplum için müze yaklaşımını kısmen inşa eden ve özellikle müzenin didaktizmden uzak, kendiliğinden ve özgürce öğrenme ortamı olduğunu sezen, kütüphane ve müzeyi doğrudan kamu malı olarak kullanmanın yöntemlerini araştıran John Cotton Dana (1856-1929)'dan bu yana müzelerde toplumsal işlevler için somut adımlar atılmaya başlanmış; müzenin geleneksel işlevlerine yapılan vurgu yerini çağdaş konulara bırakmıştır (Maffei, 2014, s. 7). Gordon'a (2005, s. 357) göre, John Cotton Dana ile başlayan toplumsal müzeciliğin temel ilkesi, müzeciliğin ve kültürel miras yönetiminin toplumun kendisi tarafından yürütülmesidir. Bu süreçte müze ve kültürel miras uzmanları topluma gerekli girdiyi sağlamak, müzenin fiziksel alanlarını izleyicilere açmak, eğitsel ve bilimsel kaynak gereksinmelerini karşılamak ve toplumun fikirlerine ve yönlendirmelerine açık olmak amacındadır.

Toplumsal müzecilik kapsamında müzeler, eğitimdeki ilerlemeci yaklaşımdan etkilenmiş, eğitim felsefesindeki *ilerlemecilik akımının* eğitimin sürekli bir gelişim içinde olduğu savından hareketle bu savın en önemli uygulama alanları haline gelmişlerdir. İlerlemeci yaklaşımı benimseyen eğitimciler yeni bilgiler ve değişimler ışığında eğitimin özünün, tecrübenin sürekli olarak yeniden inşa edilmesi olduğunu ileri sürmüş, öğrenme için demokratik öğrenme ortamları oluşturulması gerektiğine ve aktif öğrenme benimsenerek öğrenmenin kişilerin ilgisine göre şekillendirilmesi gerektiğine inanmışlardır. Hein (2012, s. 42), ilerlemecilik yaklaşımını ve ABD'deki müzelerde *toplumsal müzecilik* yaklaşımına evrilme hikâyesini Charles Willson Peale, John Cotton Dana, Louise Connolly, Anna Billings Gallup, Laura Mary Bragg ve John Dewey gibi eğitimcilerin çabalarına dayandırmaktadır. Newark Müzesi kurucusu John Cotton Dana, müzecilik yaklaşımında halkın güzel olandan zevk almasını ve estetik algısını geliştirmeyi amaçlamıştır. *Halkın müzesi* olarak adlandırdığı Newark Müzesi'nde ve Newark Kütüphanesi'nde öncelikle kadın personel istihdam ederek müzede cinsiyet eşitliğine dayalı çalışma koşulları oluşturmuştur. Müzelerde yerel sanatçıların çalışmalarının da sergilenmesini sağlayarak ABD'nin kendine özgü müzecilik yaklaşımını oluşturmasına katkı sağlamıştır. Müze girişini ücretsiz yapan Dana, okullara ve kütüphanelere ödünç eser verme hizmetine başlamış, müze için eğitim setleri ve kitapçık örnekleri geliştirmiştir. Newark Müzesi göçmenlere ve işçi sınıfına müzede yaygın eğitim olanakları sunan toplum programları ile tanınmıştır (Hein, 2013, s. 66). Bu uygulamaların ardından 1950'de müzelerde devam eden *eğitim* vurgusu postmodern yeni müzebilimin geçerlik kazanmasıyla birlikte Batı ülkelerinde sömürgeciliğe, kimliğe, göçe, toplumla bütünleşmeye, kültürel çeşitliliğe ve toplumsal cinsiyete odaklanmaya başlamıştır. Bu yaklaşımla birlikte müze, sergi tasarlarken yeni ve farklı yorum yaklaşımları kullanmaya başlamış ve eğitim aracılığıyla yeni izleyicilere ulaşmıştır.

## 2. Müze ve Toplum İlişkinin Dünü ve Bugünü

Preziosi ve Farago'ya (2004, s. 14) göre, müze dünyayı kavrama teknolojisidir. Greenhill'a (2007, s. 26) göre ise, müze sadece araştırma, eğitim ya da eğlence yeri değildir. Müzenin koleksiyon oluşturma eyleminin siyasal, ideolojik ya da estetik boyutları vardır. Sergilenen nesnelerin neden diğerlerinden daha fazla sergilenmeye ya da saklanmaya değer olduğu; müzenin çeşitli kültürlerle özgü nesnelere nasıl kabul edeceği ya da reddedeceği gibi soruları yanıtlamak önemlidir. Message (2006, s.604), çağdaş müzenin kendisini çağdaş fiziksel özellikleriyle, kültür nesnelere, tarihi kalıntıları ve deneyimleri paylaşmaya adanmış bir kurum olduğunu ifade etmiştir. Müze artık sadece belirli bir kesimi temsil ettiği düşünülen kültür nesnelere sergileyen ortam değildir. Bu nedenle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren neyin değerli olduğu ve değerli olanın müze izleyicilerinin ilgisine nasıl sunulması gerektiği ciddi bir tartışma konusudur. Müzeler performanslarını değerlendirmiş, müze birimlerini ve uzman personeli çeşitlendirmiş, demokratik toplumu oluşturma ve halkı tanıma yönünde yeni ziyaretçi geliştirme sistemleri kurmuş ve müzenin önemli bir toplumsal işlevi olan eğitimi yeniden tasarlamaya başlayarak *kapsayıcı* (ing. *inclusive*) ve *yanıtlayıcı* (ing. *responsive*) sıfatlarıyla anılmaya başlamıştır.

Kapsayıcı müze (ing. *inclusive museum*), müzecilik çalışmalarında müzenin toplumsal rolüne odaklanır. Kapsayıcı müze kültürel çeşitliliği güçlendiren, cinsiyet eşitliğini gözetken, demokratik tartışma platformu olarak kullanılabilen, toplumun farklı kesimlerine bir araya gelme ve çalışma olanakları sunarak tarihi, kültürü, sanatı ve gündelik yaşam algısını yeniden şekillendirebilen dinamik bir kurumdur. Toplumu yansıtmada farklı yorumları ve uygulamaları izleyicisiyle buluşturan bu müze aynı zamanda toplumsal kabul ve dışlanma konularında aktif politika yapıcı olmak durumundadır (Sandell, 2003, s. 46; Tlili, 2008, s. 127). *Kapsayıcı müze (inclusive)* koleksiyon oluşturma politikasında, ziyaretçi geliştirme çalışmalarında, iç ve dış yapı unsurlarının ulaşılabilirliğinde, sergi tasarımında, sergi yorumunda ve topluma hizmet uygulamalarında kendisine bir kurum olarak daha geniş bir perspektiften bakabilme özelliğini kazanmıştır.

*Yanıtlayıcı müze (responsive)* ise, duyarlı, esnek ve uyumlu sözcükleriyle karşılanabilir. Kapsayıcı müzeyle benzer özellikler gösteren bu müzecilik yaklaşımında Lang, Reeve ve Woollard (2006, s. 230) müzenin uygulamalarını şöyle özetler:

- i. *Ulaşılabilirlik*: Yanıtlayıcı müze ulaşılabilir olmalıdır. Fiziksel, sosyal, kültürel, zihinsel ulaşılabilirliğin her şey üzerinde etkileri vardır.
- ii. *Yenilikçilik*: Yanıtlayıcı müze sergi, tasarım ve yorum programlarında yenilikçi olmak ve farklı izleyicilerin ve öğrenme tarzlarının gereksinimleri içindir.
- iii. *Finansal Sürdürülebilirlik*: Yanıtlayıcı müze sürekli ve değişik fonlar sağlamalıdır.
- iv. *Yeterlik*: Yanıtlayıcı müze profesyonelliği geliştirmek amacıyla müze çalışanlarını deney yapmaya, öğrenmeye ve sürekli uygulama yapmaya teşvik eder.
- v. *Bilgi ve iletişim Teknolojilerini Kullanma*: Yanıtlayıcı müze bilgi teknolojilerini öncelikle serbest seçimli ziyaretlerin niteliğini artırmak için kullanılmalıdır. Teknolojiyi sanal müze oluşturmak için de etkin biçimde kullanılmalı ve sadece sanal müze oluşturmak için değil, sanal ziyaretçiyi koleksiyonların yorumlanmasına bizzat katılmaya yöneltmek içinde aktif olarak kullanılmalıdır.
- vi. *İzleyici geliştirme*: Yanıtlayıcı müze izleyici merkezli olmalıdır. Müzenin ziyaretçi-merkezli olma özelliği bütün örgütü kapsar. Müze politikaları (toplama, sergileme, koruma-onarım, eğitim, yorum, tanıtım vb.), yönetim yapıları, personel gelişimi, kaynak bulma, pazarlama ve tanıtım yapılması süreçleri bir bütündür ve birbiriyle bağlantılıdır.
- vii. *Diyalog-İletişim Yeteneği*: Yanıtlayıcı müzenin izleyicileriyle ve gelecekteki potansiyel izleyicileriyle diyalogu, sadece bilgi vermekten ibaret değildir; aynı zamanda dinlemeyi, topluluklara daha fazla denetim için olanaklar sunmayı ve onların müze çalışmalarına katılımını da içerir.
- viii. *Öğrenme Merkezilik*: Yanıtlayıcı müze öğrenme merkezlidir. Müzenin öğrenme-merkezli olması uygun ve zengin öğrenme çevreleri yaratmak ve etkili bir okul dışı öğrenme ortamı olmaktadır. Müze aynı zamanda yetişkinler ve aileler için de bir yaşam boyu öğrenme merkezidir.

Toplumların kendilerini ve başka toplumları tanıma gereksinimini en iyi karşılayacak kurum müzedir. Yanıtlayıcı ve kapsayıcı müze yaklaşımları müzelerin potansiyellerini değerlendirerek daha iyi bir dünya oluşturmada nasıl yardım edeceklerini sorgulamaları gerektiğini savunur ve müzeciliğin felsefe, yaklaşım ve uygulama bağlamında yönelimlerinin de değiştiğini gösterir. Walsh (1992, s. 106), müzelerin geleceği için başarılı anahtarın müzenin, bulunduğu bölgenin gelişmesi için "kolaylaştırıcı" olarak çalışması olduğunu savunmaktadır.

Sandell (2003, s. 47)'e göre, müzelerin toplumsal rolü ve etkisi konusunda artan araştırmalar, toplumsal kabul ve dışlama konusunda müzelerin amaçlarını ve hedeflerini yeniden düşünmeyi, müzenin toplum içindeki rolünü ve toplumla ilişkisini yeniden tartışmayı gündeme getirmektedir. Müzeler toplumsal kabul konusunda aktif biçimde çalışmalı ve müzelerin toplumdaki rolü ve amacı konusundaki paradigma değişimini kabul etmelidirler. Müzeler toplumsal kabul konusunda bireye özsaygı, güven ve yaratıcılık konularında destek ve motivasyon vererek olumlu katkı sağlayabilirler. Topluluk düzeyinde müze topluluklara kendi kendini yönetme, müze süreçlerine katılım, kendi yaşamını kontrol etme, komşuluk ve diyalog geliştirme konularında yardımcı olabilirler (Kreps, 2009. s.4). Bunların yanı sıra ön yargıları kırma, saygı ve anlayış geliştirme süreçleriyle izleyicilerin yanında dururlar. Lang, Reeve ve Woollard (2006, s. 231)'ın vurguladığı "yanıtlayıcı müze" özelliklerini gösterebilmek için müzenin sağlık, refah, sosyal hizmet alanlarında çalışan kurum ve kuruluşlarla iş birliği yaptığı ve disiplinlerarası çalışma becerilerini geliştirmeye çalıştığı izlenmektedir.

Müzenin toplumsal rolü Uluslararası Müzeler Konseyi tarafından 2022 yılında Prag'da gerçekleştirilen toplantıda yeniden gündeme gelmiş ve yeni müze tanımına yansımıştır:

Müze, somut ve somut olmayan mirası araştıran, bir araya getiren, koruyan, yorumlayan ve sergileyen, kâr amacı gütmeyen topluma hizmet eden kalıcı bir kurumdur. Halka açık, erişilebilir ve kapsayıcı yapılarıyla müzeler, çeşitliliği ve



sürdürülebilirliği teşvik eder. Etik ve profesyonel bir anlayış ve toplulukların katılımıyla şekillenen iletişim ve işleyişleriyle, eğitim, keyif, düşünce ve bilgi paylaşımı içeren çeşitli deneyimler sunarlar". (ICOM, 2022)

Tanım tüm müzeler için ortak bir zemin oluşturmakta ve günümüzde müzelerin toplumsal işlevi açısından yaşanan değişimlerle ve yapılan uygulamalarla uyumlu hale gelmiştir.

## 2.1. Katılımcı Müze

2000'li yıllar müzeler için katılım çağıdır. 2007 yılından itibaren müzecilikte teknolojinin sıkça kullanılması, sosyal medyanın geçilemez yükselişi izleyicilerin müze katılımcısı haline gelmelerini sağlayan gelişmelerdir. *Katılım Çağı* müzeler ve izleyiciler için müzeye ilişkin tutumsal ve davranışsal bir devrim olarak kabul edilmektedir. İnsanların bireysel olarak kullanmalarına olanak tanıyan teknolojilerin yaygınlaşmasıyla müze web sayfalarına bağlanmanın kolaylaşması, global olarak müzelerle iletişim kurma olanaklarının artması ve izleyicilerin kendi tercihlerine ve ihtiyaçlarına yönelik deneyimleri müzeler aracılığıyla yaşayabilecekleri seçeneklerin artması katılım beklentilerini de artırmıştır.

Jalving (2017, s. 8)'e göre, katılım hayatımızın anahtar bir özelliği haline gelmiştir. Paylaşarak, beğenerek, bireysel olarak şekillendirilip üretilen içerikler, tweet atma, Instagram paylaşımları gerçekleştirme ve blog oluşturma müzelerle büyük ölçüde katılımın gerçekleştirildiğinin de kanıtıdır. Müzelerin izleyici merkezli kurumlar olduğu vurgusu ilk kez John Cotton Dana'nın çalışmalarıyla gündeme gelmiştir. Bu yaklaşım Sosyo-müzecilik (*socio museology*) çalışmalarını başlatmış ve sadece müzelerin değil kütüphane vb. kurumların da ziyaretçi-merkezli politikalar benimsemeleri ve uygulamaları gerektiği üzerinde durmuştur. Simon (2010, s. 30)'a göre, katılımcı kültür kurumu katılımcılarının oluşturduğu, paylaştığı ve kendisiyle kurulan ilişki ve etkileşimlere olumlu yanıt ve karşılık veren bir kurumdur. Bu kurumla izleyicileri arasında oluşturmak, paylaşmak ve ilişki kurmak üzerine yoğun bir etkileşim söz konusudur.

Müze başta olmak üzere birçok kültür kurumunun *toplum tarafından benimsenmeme* riski bulunmaktadır. Bu kültür kurumunun izleyiciler tarafından kendi yaşamlarına uygun bulunmaması, bu kurumların hiç değişmeyen yapısı, otoriter yaklaşımları, toplumdaki uzak durmaları ve yeterince sosyal bulunmamaları benimsenmeme riskini artırır. Müze de bu risklerle karşı karşıyadır. Dolayısıyla bu riskleri en aza indirmek ve her alanda sürdürülebilirliği sağlayabilmek amacıyla izleyicilerine yönelik farklı katılım stratejileri geliştirmelidir. Bu stratejiler aşağıdaki biçimde özetlenebilir:

1. İzleyicinin müzeye katkıda bulunması
2. İzleyicinin müzeyle iş birliği yapması
3. İzleyicilerle birlikte oluşturması

Sosyal grupların birlikte katılabileceği sergiler geliştiren, farklı bir ifadeyle katılımcı sergilere, kullanıcılar tarafından yönlendirilebilen ve bu nedenle öğrenme süreciyle doğrudan ilişkili sergiler geliştirmek müzenin değerini ve talep edilmesini artıran özellik olarak kabul edilmektedir. Bu müzeler; ziyaretçiler arasında sosyal etkileşim fırsatları oluşturmaya çalışırlar.

Müzedeki katılım çalışmaları Graham Black (2005, s. 155) ve Nina Simon (2010, s. 30)'un müze izleyicilerinin sergi tasarım süreçlerine katılım aşamalarını açıklayan kuramlarında ayrıntılı biçimde tanıtılmaktadır. Black ve Simon'un çalışmalarından katılımlı bir serginin aşağıdaki genel özelliklere sahip olduğu sonucu çıkarılabilir:

- *Yer almak*: Kalıcı sergilerin dönüştürülmesine yardımcı olabilecek küçük yaklaşımlara odaklanmak.
- *Yaratıcı yanıtlar verme*: Doğrudan koleksiyonlarla etkileşim kurmak.
- *Katkıda bulunma*: Yansıtmak ve yanıtlamak / içeriğe ekleme yapmak.
- *Aidiyet*: İzleyicileri müzeyle bir öğrenme yolculuğunda eşit katılımcılar olarak tayin etmek.
- *Güçlendirme*: İnsanları ve toplulukları daha geniş bir toplumla aktif olarak ilgilenmeleri ve böylece kendi yaşamlarını iyileştirmeleri için güçlendirmeye çalışmak.
- *Harekete geçmek*: Davranışı aktif olarak etkilemek.
- *Akıllı katılım*: Yeni teknolojiyi aktif kullanmak.

Simon'a (2010) göre,

İzleyicilerin müzeye katkıda bulunabilecekleri en temel süreç müze süreçlerine katkı yapmaktır. Yeni projeler geliştirerek, yeni sergi tasarımı gündeme geldiğinde ya da yeni etkinlikler planlanacakken müzeye katkıda bulunmak temel örnekler arasında yer alır. Müze sergilerine yazılı olarak ya da yüz yüze görüşmelerle geri bildirim vermek, müze sergilerine kişisel nesnelere ya da anıları vb. ile katılmak, müze geribildirim panolarına, anketlerine vb. yorumla katılmak ve müze web sayfalarında ilgili bölümlerde yorum yapmak en sık karşılaşılan katılım biçimleri arasındadır.

Müzeyle izleyicinin bu şekilde katılmasının sağlanması müzeye ilişkin deneyimleri ve sesleri çeşitlendirmek ve kişiselleştirmek amacını taşır. Bu çalışmalarda çalışmanın özelliğine göre, ziyaretçilerin aktif katılımına bağlıdır. Müzedeki katılım çalışmaları izleyicilere, kendilerini ifade etmek için özel, açık seçik olanaklar sağlamaktadır. Daha önce edinilen bilginin üzerine yeni bilgiler ekleyerek katılımı ulaşılabilir hale getirir. İzleyicilerin zamanına ve yeteneklerine saygı duyarak fikirlerini diğerleriyle paylaşmalarına olanak sağlar ve izleyicilerin katkılarını nasıl sergileyeceğini, saklayacağını ya da kullanacağını açıkça belirterek kuruma ilişkin önyargılarının kırılmasına etkili olur. Öte yandan bu çalışmalar yeni sergilerin, programların ya da yayınların özgünlüğünden ve doğruluğundan emin olmak için uzmanlarla ya da topluluk temsilcileriyle görüş alışverişi yapmak için uygun olduğu bilinmektedir.

Simon, *müzelerde sosyal katılımın hiyerarşisi* ile ilgili bir argüman geliştirmiştir. Temel insan ihtiyaçlarında olduğu gibi, müzelerde (ve diğer içerik platformlarında) deneyim tasarımının birçok düzeyde gerçekleşebileceğine ve kendisinden önce gelenleri tatmin etmeden veya en azından anlamadan en üst seviyeye ulaşmasının zor olacağına inanmaktadır. Müzelerde söylev vermenin önündeki engellerden biri, tasarımcıların içerikle etkileşime giren bireylerden birbirleriyle etkileşime giren bireylere doğrudan atlamak istediği gerçeğidir. Yabancıları birbirleriyle konuşturmak çok zor bir iştir, dolayısıyla Simon müzelere izleyicileri birbirleriyle anlamlı bir konuşma yapabilmeleri için yalnız bırakmaları gerektiğini önermektedir. Müzede sergiye ilişkin yorumlar yapmak teşvik edilmelidir. Simon (2010)'un geliştirdiği müze sosyal katılım hiyerarşisi aşağıdaki gibidir:

Seviye 5: Müzede biz (içerikle kolektif sosyal etkileşim sağlanır)

Seviye 4: Müzede benden bize (içerikle bireysel, ağ bağlantılı, sosyal etkileşim sağlanır)

Seviye 3: Ben & ben ve ben & müze (içerikle bireysel, ağ bağlantılı etkileşim sağlanır)

Seviye 2: Benimle müze (içerikle bireysel etkileşim)

Seviye 1: Müzeden bana (içeriğin bireysel olarak alınması)

### **1.2.1. Seviye 1: Birey içeriği alır (müzeden bana)**

Bu modelde müze, kullanıcının pasif olarak alması için içeriği teslim eder. *Bir esere bakmaktasınız. Bir video seyredin. Bir haber klibi dinleyin. Bir etiketi okuyun* gibi. Kullanıcının bağlılık seviyesi içeriğe karşı ilginiz ve tek başına veya arkadaşlarıyla beraber içerik üzerinde kafa yorma isteğiyle kendiliğinden belirlenir. Başarılı bir seviye 1 deneyimi, izleyiciler için anlamlı ve ilginç bir içeriği ön plana çıkarır.

### **1.2.2. Seviye 2: İçerikle bireysel etkileşim (benimle müze)**

Müzelerdeki çoğu etkileşimli içerik bu kategoriye girer. Sergi, kullanıcıya içerikle oynaması için fırsat verir. *Düğmeye basın. Balonu düşürün* gibi. İçerik size hitap edebilir, ancak etkileşimli deneyim ağa bağlı değildir; yani, içerikle olan etkileşimleriniz, ne başkalarının içerikle olan etkileşimlerinden etkilenir ne de onları etkiler. Farklı bir ifadeyle sosyal katılım düzeyi kendiliğinden belirlenir. Başarılı bir ikinci seviye deneyimi kendi yararına olan etkileşim üzerine değil seviye 1 deneyimine dayanır. Sağlanan etkileşim, ziyaretçinin içeriğe katılımını artırır.

### **1.2.3. Seviye 3: İçerikle bireysel, ağ bağlantılı etkileşim (ben & ben & ben & müze)**

Bunlar içerikle olan bireysel etkileşiminizin ağa bağlı olmadığı deneyimlerdir, böylece her bireyin etkileşiminden tüm kullanıcı grubu sınırlı ölçüde yararlanabilir. Örneğin amacı ne olursa olsun *oy kullanma* bu kategoriye girer. Davranışınız diğerlerinden etkilenmez veya onların davranışlarını etkilemez, ancak izleyici diğerlerinin aynı şartlarda nasıl davrandıklarının farkında olur. Kullanıcının ürettiği içeriğe izin veren birçok müze programı bu durumdadır. Bu seviyede konu hakkındaki görüşünüzü video kioskuna kaydedebilirsiniz ve diğerleri sizin videonuzu izleyebilir. Başarılı bir üçüncü seviye deneyimi, aynı içeriği kullanan başkalarına karşı kendinizi bağlı hissetmenizi sağlar; izleyiciler onların yaptığı gibi başkalarının neden oy kullandıklarını/ kendilerini ifade ettiklerini merak etmeye başlarlar.

#### **1.2.4. Seviye 4: İçerikle bireysel, ağ bağlantılı sosyal etkileşim (müzedeki benden bize)**

Bu seviye web 2.0 sitesinin bulunduğu seviyedir. Bireyler içerikle tek tek etkileşime girer, ancak diğer kullanıcıların yorumları ve bağlantılarıyla etkileşimleri bulunmaktadır ve mimari bu bağlantıları otomatik olarak destekler. Kullanıcıların içeriğe verdikleri reytingler, etiketler ve yorumlarla ağ oluşturularak, bireyler birbirine bağlanır ve içerik etrafında etkileşime girerler. Başarılı bir dördüncü seviye deneyimi, bireysel tecrübeyi arttırmak için sosyal etkileşimi kullanır. Kullanan kişi sayısı arttıkça etkinliğin verimi yükselmektedir.

#### **1.2.5. Seviye 5: İçerikle kolektif sosyal etkileşim (müzedeki biz)**

Bu seviye, insanların içeriğin etrafında birbirleriyle doğrudan etkileşime girdiği bir süreçtir. Kişisel tartışmalar, yararlı web bülten panoları ve liste hizmetleri bu kategoriye girer. Faydalı seviye beş deneyimleri, kullanıcılar arasında saygıyı artırır, topluluk gelişimini teşvik eder ve içeriğin ötesindeki etkileşimi destekler.

Her seviyede, etkileşim ve katılım önceden var olan içerik etrafında gerçekleşebilir. İnsanlara katılım etkinlikleri sunmanın içerikle etkileşime girme veya kendi içeriğini yaratma fırsatlarının arttığını düşünen birçok müzenin en fazla ikinci veya üçüncü seviyeye ulaşması yeterli bulunmaktadır. İçerik ile daha derin bağlantı kurma, sosyal mekân olarak müzenin daha fazla takdir görmesi ve diğer ziyaretçilerin farkındalığını arttırması gibi yararları sayesinde müzeler için önemlidir.

Londra Wallace Collection tarafından 2010 yılında açılan *Shhh! It is a Secret (Şşşş! Bu Bir Sır)* isimli serginin tasarım, rehberlik ve eğitim süreçlerini ilköğretim öğrencileri ve müze uzmanlarının iş birliğine dayalı yoğun katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Müzenin öğrenme birimi müze yönetimine bazı nesnelere sergilenme biçimlerini çocuklara göre hazırlamak istediklerini bildirdikten sonra çocuklara yönelik bir sergi hazırlamaya karar vermiş; müze yakınındaki St. Vincent İlköğretim Okulu ile bir işbirliği protokolü imzalayarak bu okuldaki ilköğrencilerine müze koleksiyonunu gezdirmiş ve tüm koleksiyonu temsil edecek depodaki nesnelere oluşan bir geçici sergiyi müzecilik yaklaşımları doğrultusunda uzman desteği vererek çocukların oluşturmasını sağlamıştır. Küratörlük (nesnelere seçimi), yorumlanması, sergilenmesi, sergi planının hazırlanması, kurulum, pazarlama-tanıtım ve hatta rehberlik etkinlikleri çocuklar tarafından organize edilmiş ve müze uzmanlarının danışmanlığında gerçekleştirilmiştir.

Rand (2002, s. 158)'a göre, katılım müze içinde kültürel mirasın yaratıcılarının (dolaylı yollardan müze nesnesi aracılığıyla ya da doğrudan katılımı), müze uzmanlarının, diğer müze paydaşlarının öğrenme, eğlenme ve ilham kaynağı oluşturma sürecine katkıları içermektedir. Müze dışından katılım, müze ziyaretçiler tarafından sergi ve gösterimlere katılım, eğitim etkinliklerine katılım, canlı sunumlar ve rehberli turlara katılım, müze yayınlarını takip etme ve müzenin bilgi servislerinden yararlanma faaliyetlerini kapsar. *Shhh! It is a Secret (Şşşş! Bu Bir Sır)* Projesi müze içi ve dışı katılımı olanaklı hale getiren çalışmalardan biridir. Projede, öğrenciler küratörlük hakkında müzeden ayrıntılı bilgi almışlardır. İkinci aşamada Wallace Koleksiyonu ve bu koleksiyona ilişkin bilgileri çocuklara verebilecek, müze uzmanları ve öğretmenlerden oluşan bir öğrenme ekibi oluşturulmuştur. Üçüncü ve son aşamada St. Vincent Okulu ile bir protokol oluşturularak iş birliği çalışması resmi biçimde başlatılmıştır. Genç küratörler, tasarım ekibi, yorum ve sunum ekibi, finans ekibi, pazarlama ve basın ekibi olmak üzere dört gruba ayrılmıştır. Bir amacı hayata geçirmek için bütün müze birimleriyle bir okulun işbirliği geliştirmesi, okul ve müze arasında iyi bir iletişimin kurulması, çocukların farklı uzmanlarla iletişim kurarak bir iş ortaya çıkarma yeteneği, çocukların istek ve ihtiyaçlarına yanıt verecek esnekliğin sağlanması, çocuklarla uygun, uyumlu ve ahenkli bir etkileşimin kurulması, tüm katılımcı kişi ve birimlerin sorumluluklarını yerine getirmesi, çocukların motive edilmesi ve bu motivasyonun sürdürülmesi ve tüm yüklenicilerin belirli aralıklarla profesyonelce toplantılar yaparak, ilerleme raporları hazırlamaları projenin somut başarıları olarak kabul edilmektedir (Bryant & Mileham, 2010, s. 3).

### **3. İzleyici Geliştirme**

Kapsayıcı ve yanıtlayıcı müze izleyici merkezlidir. Müzenin ziyaretçi-merkezli olma özelliği bütün müze örgütünü kapsar. Müze politikaları (toplama, sergileme, koruma-onarım, eğitim, yorum, tanıtım vb.), yönetim yapıları, personel gelişimi, kaynak bulma, pazarlama ve tanıtım yapılması süreçleri bir bütündür ve birbirleriyle bağlantılıdır. Müzede katılım aynı zamanda müzenin demokratikleşmesinin sağlanmasıdır. Farklı bir ifadeyle müze ile ziyaretçi arasında bilgi, beceri, kaynak ve güç paylaşımının en üst düzeye ulaştığı süreci temsil eder.

Lang vd. (2006, s. 228), izleyicilerin gereksinmelerinin müzede *izleyici önceliği* kavramını gündeme getirdiğini belirtmektedir. Genç ve yaşlı; yeni başlayan ve deneyimli yetişkin öğrenciler ve turistler; sürekli müze personeli ve sözleşmeli ya da gönüllü kişiler vb. ziyaretçi önceliğinin sağlanması için çalışmaktadır. Farklı kültürel altyapılardan izleyicilerin farklı öğrenme tarzları vardır ve bunu göz önünde bulundurarak farklı öğrenme tarzlarına yönelik etkinlik gerçekleştirmek önemlidir. Küçük çocuklarla ve ailelerle çalışırken farklı öğrenme tarzlarını kullanmak önemlidir: Dramalar, öyküler, sanat, dans, film vb. Dokunmalı etkinliklere her zaman başvurulabilir. Müze tiyatrosu özel bir sunum ve yorumun tamamlayıcı bir parçası olarak özellikle aileler için ve özellikle sanat ve tarih müzelerinde yararlı olmaktadır. Öykü anlatıcılarını ve aktörleri verimli bir biçimde kullanan müzeler de vardır. Sayısal teknolojiler ve çevrimiçi öğrenme programları da müzelerde başarıyla kullanılmaktadır, ancak bu aracın kullanılması konusunda yeterli araştırmanın olmadığı görülmektedir (Onur, 2012, s. 60).

Watson'a (2007, s. 13) göre özel gruplar ya da topluluklar da izleyici geliştirmek amacıyla toplumsal işlevleri hayata geçirmek bağlamında önemlidir. Özel gruplar ya da topluluklar, müzelerde kendi tarihlerinin ayrıntılarını ve kültürel kimliklerinin açıklamalarını bulamadıklarında müzelerin kendilerine uygun mekânlar olmadığını düşünürler. Çünkü toplama ve sergileme süreçlerine katkıda bulunmaya davet edilmeyerek müzenin bir parçası haline getirilmemişlerdir. Müze içindeki ve dışındaki etkinliklerde özel gruplarla, topluluklarla ya da azınlıklarla birlikte çalışmak, tüm katılımcılar için gücü ve bilgiyi paylaşma ve müzeyi daha fazla insana daha uygun hale getirme yolu olarak kabul edilir. Bu bağlamda en sık karşılaşılan etkinlikler şunlardır: Müze turları (halka açık grup turları, özel ilgi gruplarına yönelik turlar, bireysel turlar, uzman gözetimli turlar, temalı turlar, okul turları vb.), okul dışı galeri öğrenme programları (etkinlik alanları, müze öğrenme malzemeleri, film, video, iphone-ipad ve android işlemci ile çalışan araçlar için geliştirilmiş özel yazılımlar vb.), toplum, yetişkin ve aile programları (akşam etkinlikleri, konuşmalar - sohbetler, sosyalleşme etkinlikleri, festivaller, özel gün ve haftalar, sanatçılarla buluşma vb.), kurslar (atölye çalışmaları, yaz ve kış programları, müze kampları, film gösterimleri, performanslar, özel dersler vb.), diğer kurum ve kuruluşlarla işbirliği programları (diğer şehirlerle işbirliği, okul ve üniversitelerle birlikte yürütülen projeler, okul-müze işbirliği vb.), okul programları (öğretmen ya da eğitici kitapçıları, müze öncesi ve müze sonrası etkinlik ve değerlendirme kaynakları ve formlar, okullar için bavul müze etkinlikleri, kopya malzemeler, okullarda konferanslar vb.), çevrimiçi eğitim programları (çevrimiçi oyunlar, dersler, seminer, konferans ve çalıştaylar, çevrimiçi sergi katalogları ve eğitim yapraklarıdır) (Zeller, 1989).

Yorkshire Müzeler, Kütüphaneler ve Arşivler Konseyi 2004 yılında *İzleyici Geliştirme Çalışmaları için Pratik Araç ve Uygulama Takımı* adlı bir rapor yayınlamıştır. Bu raporda müzelerin farklı özellikte izleyicileri müze çalışmalarına dâhil etmek için izleyecekleri yollar tartışılmış ve müzelere aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

1. Birlikte yaşadığımız toplumu ya da toplumları anlamak gereklidir. Müze toplumun ihtiyaçları, öncelikleri, güçlü ve zayıf yanları, bağlantılarını tanımlamalıdır.
2. Tanımlanan tüm durum ve sorunlarla ilgili olarak bir grupla iş birliği geliştirilmelidir. Bu sürecin bütün evrelerinde birlikte çalışma, katılım ve uzun süreli birliktelikler önemlidir.
3. Felsefe ve politika belirlerken, uygulama ve programlar geliştirirken ve hatta müzenin iç ve dış fiziksel mekânını planlarken toplulukları bütünleştirici tasarımlara duyarlı olunmalıdır.
4. Farklı toplulukların benimseyecekleri etkinliklerle daha geniş kitlelere ulaşmayı sağlayacak etkinlikler planlanmalıdır.
5. Etkinliklerin açık olmasına, farklı topluluklar tarafından kabul gördüğüne ilişkin kanıtlar sunulmalıdır.
6. Müze etkinliklerine ve programlarına her kesimden insanın katılması sağlanmalıdır.
7. Katılım yoluyla insanların çeşitli şeyler öğreneceği kabul edilmelidir.

#### 4. Covid-19 ve Sonrasında Müzecilik Çalışmalarında Katılım

ICOM tarafından 21. yüzyılın müzesi için yapılan yeni tanım önerisinde demokrasi, kültürel çeşitlilik, koloni sonrası süreçlerde tüm kültürlerin etik ve bilimsel çerçevede değerlendirilmesi, kültürlerarasılık ve diyalog söylemlerinin öne çıkması, müzeler için ortak bir hareket ve yaklaşım sürecini de beraberinde getirmiştir. Bu yeni dönem sosyal hareketin müzelerde kabul görmesini hızlandırmakla birlikte Covid-19 salgınının etkisiyle süreci yavaşlatmış; müzelerin misyonunu bir süreliğine farklılaştırmıştır.

Walhimer (2015), değişen müze işlevlerini şöyle açıklar:

Sürdürülebilirlik stratejileri geliştirme, topluma tarafsız bilgi sağlama, sosyal içermeye dayalı etkinlikler planlama, şeffaf koleksiyon yönetimi ve sergileme politikası halkın müzeye olan güvenini artıracak, müzeye katılımı sağlayacaktır. Sürdürülebilir şekilde gelişen müzeler, doğal ve kültürel çevrelere değer verir ve korurlar. Müzenin ve ziyaretçilerinin doğal ve kültürel çevre üzerindeki etkisine duyarlıdırlar. Farklı ziyaretçi topluluklarıyla derin ve uzun süreli ilişkiler kurarlar. Önceki nesillerin katkıda bulunduğu mirası kabul eder ve gelecek nesillere daha iyi bir koleksiyon, bilgi ve miras iletmeye çalışırlar. Sürdürülebilir kalkınmayı gösterme ve teşvik etme potansiyelini değerlendirirler. Yerelin, bölgenin, ülkenin ve dünyanın sosyal, kültürel ve ekonomik canlılığına sorumlu bir şekilde katkıda bulunmayı hedefleyerek personel yetiştirir ve istihdam ederler. Değişen politik, sosyal, çevresel ve ekonomik olaylara şeffaf ve eleştirel tepkiler sunarlar. Toplumun müzeden beklentilerini yansıtan açık ve uzun vadeli amaçları bulunmaktadır.

Müzelerin Covid-19 salgınından olumsuz olarak etkilendiği, sosyal mesafenin onları kapanmaya zorladığı ve istihdam ettikleri insan sayısını sınırladığı izlenmektedir. Kapanmanın ilk aylarında müzeler izleyicileriyle iletişimde kalmak için dijital kanallardan yararlanmışlardır. Dijitalleşme süreci etik ihlallerini de beraberinde getirmiştir. Bu süreçte Batı ülkelerindeki müzelerin neredeyse tüm bütçelerini internete taşıdıkları gözlenmiştir. Salgın krizi dijital kanalları pazarlama için kullanılacak etkili bir seçenek hâline getirmiştir. Bu durum aynı zamanda müzeleri esnek davranmaya yöneltmektedir. Etik kaygılar çerçevesinde profesyonel ve şeffaf biçimde çalışılmayan koleksiyonlar müzeler tarafından hızla dijitale aktarılmış ve halka sunulmuştur. ICOM, bu duruma ilişkin daha somut veriler sunabilmek için 18 Mayıs 2020 tarihinde Uluslararası Müzeler Günü'nde sonuçları duyurmak üzere beş temadan oluşan COVID 19: Müzeler, Müze Profesyonelleri ve COVID-19 adıyla bir rapor yayımlanmıştır (ICOM Social Media Guidelines, 2019). Bu rapor *COVID 19: Müzeler, müze profesyonelleri ve COVID-19* adıyla yayımlanmıştır. Rapor, müzeler ve personel için mevcut salgın durumunu, salgının ekonomik etkilerini, iletişim ve dijitalleşme çabalarını, müzenin ve müze koleksiyonlarının güvenliğini ele alan temalardan oluşmaktadır. Müze ve benzeri 85.000'den fazla kurum salgından olumsuz olarak etkilendiği ve büyük bölümü salgının birinci ve ikinci dalgası süresince kapılarını kapatmak zorunda kaldığı, dünya genelinde 60.000 müzenin yüzde 95'inin kapalı olduğu, başta Afrika olmak üzere, Asya'da ve Orta Doğu'da birçok ülkede müzelerin sadece yüzde 5'i dijital etkinlikler sunabildiği, geri kalan bölümünün izleyicileriyle bir araya gelmediği belirtilmiştir ICOM COVID 19 Raporu (2020, 2). Bu raporda, daha önce 2019 yılında geliştirilen ICOM Sosyal Medya Kılavuzu'ndan faydalanarak, müzelere izleyici geliştirme konusunda ipuçları verilmiştir.

UNESCO'nun müzeler üzerine hazırladığı rapora göre (2020), Covid-19 salgınından etkilenen kültür ve sanat kurumları arasında müzeler de yer almaktadır. Bu rapora göre 2020'de müzelerin yaklaşık %90'ı ortalama 155 gün kapalı kalmış, salgın nedeniyle 2019'a göre 2020'de ziyaretçi sayısında ortalama %70, gelirlerde % 40-60 düşüş olduğu kaydedilmiştir. Salgın sürecinde tam kapanma döneminde ICOM'un yaptığı araştırmada (2020) dünyanın dört bir yanındaki müzelerden öneriler alınmış ve koleksiyonlar için büyük ölçekli bir dijitalleştirme politikasının yanı sıra daha fazla uzaktan eğitim, öğretim ve araştırmayı desteklemeye yönelik tedbirlere yer vermek gerekliliği vurgulanmıştır. Müzeler arasında uluslararası düzeyde iş birliği ve kamu otoritelerinin salgın boyunca müzelere finansal destek sağlaması ve gelecekte kültürleri güçlendirerek kurumları daha dirençli hale getirmesi gerektiği de savunulmuştur. ICOM'a göre, dünyanın en ünlü müzelerinden Paris'teki Louvre Müzesi ve Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Metropolitan Sanat Müzesi gibi kurumlar, salgın sırasında uğradıkları maddi zararı sınırlamak için bağış toplama kampanyalarına yönelmişlerdir. ABD'deki müzeler ciddi ekonomik sıkıntılarla karşı karşıya kalmıştır. Amerikan Müzeler Birliği (*American Association of Museums, AAM*) tarafından 2021 yılı Temmuz ayında bir bildirge yayımlanmış ve ABD'deki 12.000 müzenin 2021 ve 2022 yıllarında kapanabileceği açıklanmıştır (National Survey of COVID-19 Impact on United States Museums, 2020).

Salgın sürecinde müzeler, dijital sergiler açmış, müze galerilerinden canlı yayınlar, webinarlar, eğitim etkinlikleri yapılmaya başlamış ve farklı içerikte videolar üretilmiştir. Bazı müzeler tarafından kendilerini geliştirebildikleri ölçüde elektronik bültenler hazırlanmış, krizin mali etkisini hafifleterek etkinliklerine devam etmeye çalışmışlar, daha fazla çevrimiçi etkinliğe ve sosyal medyanın yaratıcı kullanımına işaret ederek sürdürülebilirliği sağlamaya çalışmışlardır. Covid-19 salgınının uluslararası turizmi olumsuz yönde etkileyeceği öngörüsü ile ekonomisi turizme dayanan bölgelerdeki müzeler yerel ziyaretçiye odaklanarak toplum çalışmalarına zaman ayırabilmişlerdir. Müze koleksiyonları, yeni yaklaşımlarla tekrar gözden geçirilmiş ve geçici dijital sergilere dönüştürülmüştür. Fakat sanal müzeciliğe salgın öncesinde geçmiş olan ve salgın koşullarına uyum sağlayabilen müzeler teknolojiyi etkin kullanarak süreci iyi yönetebilmişlerdir.

Özellikle Metropolitan Sanat Müzesi, British Müzesi, Louvre Müzesi, Tate Modern Sanat Müzesi, Smithsonian Amerikan Doğa Tarihi Müzesi gibi ünlü örnekler sosyal medya hesaplarını etkin biçimde kullanarak izleyicileriyle buluşmuşlardır. Buna rağmen teknolojinin müze etik ilkeleri çerçevesinde aktif kullanımının ne kadar sürdürülebileceği merak konusudur. Bununla birlikte ICOM'un salgın sürecinde toplumun direncini artırmaya yönelik müzelerle öneriler geliştirmesi ve bu çerçevede sekiz maddeden oluşan bir yol haritası çizmiş olması önemlidir (ICOM, 2020). Bu bağlamda müzenin öncelikle koleksiyonlarının ve personelinin güvenliği sağlamaları ve daha sonra en iyi yaptıkları şeylere odaklanmaları ve yeni şeyler yapmanın yollarını aramaları önerilmektedir. Aynı dönemde T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, salgının kültür sanat hayatını da sekteye uğratmasıyla Mart ayının sonlarına doğru sanal müze uygulamasını hayata geçirmiştir. Türkiye'deki devlet müzelerinden 13'ü ise bu süreçte <https://sanalmuze.gov.tr> adresinde sanal ortamda ziyarete açılmıştır. 3 boyutlu olarak ziyaretçilere kapılarını açan müzelerde, camekânlı yapıların içindeki eserler net bir şekilde incelenebilmekte; müzelerin krokilerinin ve bölümlerinin de tanıtıldığı sanal müzeler, sinevizyon şeklinde hızla da gezilebilmektedir. Özel müzelerde de (Örn. Sabancı Müzesi, Rezan Has Müzesi, Rahmi Koç Müzesi vb.) dijital platformlar kullanılarak çevrim içi eğitim etkinlikleri düzenlenmiş; geçmiş dönemlerde yüz yüze hazırlanan geçici sergilere çevrim içi ulaşım sağlanmıştır (Akyol, 2020, s. 77; Karadeniz, 2020, s. 10).

Latham ve Jaede (2021); müzelerin iyileştirici gücünü öne çıkararak özellikle pandemiyle birlikte *pozitif müzecilik* yaklaşımının gündeme geldiğini ifade etmişlerdir. Pozitif müzecilik deneysel araştırmalara dayanan ve özellikle uygulamaya yönelik bir çerçevedir. Müze bağlamlarında insanın gelişmesi önceliklidir ve insanların nesnelere anlamlı şekillerde etkileşime girmeleri beklenir. Pozitif müzecilik müzeleri insanların geliştireceği bir yer olarak konumlandırmaya çalışır ve kasıtlı olarak insanların iyilik haline odaklanır. Müzede ziyaretçinin farkındalık, şefkat, şükran ve dayanıklılık gibi kavramları öne çıkarmasını sağlayacak bir müzecilik uygulaması benimsenir. Bu bağlamda olumlu bir bakış açısıyla müzeler, ziyaretçilerin kendi coğrafyalarında farklı ve olumlu bir bakış açısıyla gelişmesini sağlayabilir. Böylece son derece hassas konulardan ve zorlu bakış açılarından çok daha hafif konulara kadar geniş bir çerçevede konular ele alınabilir.

## 5. Sonuç

Müzelerde kültürel temsil, eğitim, katılım vb. konular müzelerin toplumsal işlerini ne düzeyde yerine getirdikleri sorusunu müzecilik gündemine taşımaktadır. Bu sürecin sonucunda müze eğitimi müzenin en önemli toplumsal işlevi haline gelerek toplumsal değişimin nabzını tutmaya başlamış, müze ve izleyici ilişkisinin kilit noktası haline getirmiştir. Müze ziyaret süreçlerinde ziyaretçinin aktif, canlı ve katılımcı olması ve yenilikçi etkinliklere katılım sağlaması beklenir. Bu bağlamda ziyaretçiler müzede nesnelere dokunabilmeli, bir kalenin ya da tarihsel evin bahçelerini ve binalarını keşfedebilmeli, müzecilerle tarihi bir tablonun nasıl korunduğu hakkında konuşabilmelidirler.

Çağdaş müzecilik bir yaklaşım olarak müzenin, kamuya açık ve herkesin kolaylıkla fiziksel ve kültürel erişim sağlayabildiği bir alan olmasını gerekli kılar. Bu bağlamda müzeler, tarihsel, sosyal, kültürel ve bilimsel konularda tartışma ortamını yaratabilecek düzeyde insan haklarına saygıyı öne çıkaracak, cinsiyet eşitliğini savunacak ve toplumsal bütünleşmeyi vurgulayacak stratejiler belirlemeye başlayan kurumlar haline gelmektedir. Sivil toplum örgütleriyle iş birliği içinde çalışarak demokratik katılım yaklaşımları geliştiren müzeler, küresel tüketim ve tüketimcilik örüntülerinin ortaya çıkmasıyla; ulus-aşırı çok kültürlü yapıların artmasıyla; küresel kültür olaylarının ve turizmin insan hareketliliğini artırması gibi nedenlerle küresel bir köye dönen dünyanın merkezinde çalışmaktadır. Bu süreçte müzelerin hizmet verdiği toplumlar artık homojen bir kimlik taşımak yerine, bir dizi toplumsal ve kültürel etkileri ve bileşenleri içeren bir topluma dönüşmüştür.

Müze bir eğitim kurumudur ve toplumsal hareketleri içeren; bu hareketlere yanıt veren eğitsel bir altyapıya sahiptir. Bu nedenle müze, eğitimin ilerlemeci özelliğine de uyum sağlayarak toplumun hizmetinde çalışmalıdır. Müze, eğitimin ilerlemeci, toplumsal ve çağdaş tüm özelliklerini yansıtacak bir potansiyele sahiptir ve böylece demokrasi ve insan hakları başta olmak üzere pek çok toplumsal unsuru yorumlayarak sunacak biçimde çağı izlemelidir. Bu görevi tanımlamak, ayrıntılı olarak süreçlerini belirlemek ve bu sürecin fırsatlarından faydalanmak müzenin öncelikli sorumluluğudur. Müzelerin toplum çalışmalarını devam ettirebilmeleri sürdürülebilirliklerini garanti altına almalarına bağlıdır. Değişimi yönetmek ve sürdürmek için, müzenin amaçlarını yeni bir vizyonla belirlemek, müzenin yöneticisi olan kişi tarafından yönetilecek bir disiplinlerarası bir ekip kurmak, ekibin yapısını ve içeriğini çağdaş müzeciliğin gerektirdiği çalışma alanlarına göre belirlemek, karar alma süreçlerine müzenin tüm personelinin dâhil etmek, tüm müze birimlerine planlama ve strateji aşamalarını eklemek, yenilenmek ve gelişmek için risk almak, finansal



yönetim süreçlerinde profesyonel destek almak, medya farkındalığını ve kullanımını artırmak zorunluluk haline gelecektir.

Müzelerin farklı rollere ve sorumluluklara açılması ve ziyaretçilerle yeni ilişkiler kurması Covid-19 salgınından sonra zorunlu hale gelmiştir. Dolayısıyla bu süreçte iyi örneklerden ilham alarak sürdürülebilir bir değişim için bütüncül yaklaşımlara gereksinme vardır. Yeni yaklaşımları genele yaymadan önce küçük pilot projeler için kaynak bulmak ve bunu bazı müzelerde uygulamak müzelerin genelinde topluma yönelik tutumların değişimi yönünde yararlı olabilir. Bununla birlikte müze uygulamalarının demokratikleşmesi için müzenin topluluklarla ilişkilerini yenilemek önemlidir. Müze içinde araştırma ve değerlendirme yapmak ve ziyaretçi araştırmalarına önem vermek, müzenin toplumsal etkisini tanımak sektörün içindekileri ve dışındakileri bilgilendirmek açısından önemlidir.

Gelişmeleri ve değişen toplumsal ihtiyaçları izlemek; toplulukları dinlemek ve onlara nasıl yardımcı olunabileceğini belirlemek de öneriler arasında yer almaktadır. Toplum diğer kurum ve kuruluşlarıyla birlikte hareket etmek ve salgın sürecinde yalnız olmadığını bilmek müzelere iyi gelecektir. Bu nedenle özellikle çalışan sayısı az ve bütçesi limitli olan mikro müzelerin kendileri gibi müzelerle iş birliği içinde çalışmaları gündemdedir. Şüphesiz salgının toplum ve insanlar üzerindeki travmatik etkilerini izlemek ve bunları derlemek müzelerin önemli sorumluluklarından biri hâline gelmiştir. Bugünün deneyimlerini yazılı, görsel ve sözlü biçimlerle derlemek ve sunmak önemlidir. Bu nedenle salgının arkeolojisini müzeler aracılığıyla anlatmak gereklidir. ICOM tarafından 2023 yılı Uluslararası Müzeler Günü temasının *Sürdürülebilirlik ve Esenlik* (ing. *Sustainability and Wellbeing*) olarak belirlenmesi topluluklarla müze arasında profesyonel olarak kurulacak ilişkinin boyutları konusunda da fikir verecektir (ICOM, 2022).

## Kaynakça

- Akyol, K. P. (2020). Covid-19 Küresel Salgın Dönemi ve Sonrası Müze Etkinlikleri. *Milli Folklor*, 16(3), 72-86.
- American Association of Museums (AAM). (2021, 18 Ocak). Principles and standarts. <https://www.aamus.org/programs/ethics-standards-and-professional-practices/>
- Black, G. (2005). *The engaging museum: developing museums for visitor involvement*. Routledge.
- Bryant, E. & Mileham, E. (2010). *Shhh... it is a secret! exhibition report*. Wallace Collection.
- Gordon, P. (2005). Community Museums: The Australian Experience. In Gerard Corsane (Ed.), *Heritage, museums and galleries: an introductory reader* (pp. 357-364). Routledge.
- Greenhill, H. E. (2007). *Museums and education. purpose, pedagogy, performance*. Routledge
- Hein, G. (2012). *Progressive museum practice: John Dewey and democracy*. Left Coast Press.
- Hein, G. (2013). Progressive museum education: Examples from the 1960s. *International Journal of Progressive Education*, 9 (2), 61-76.
- Henning, M. (2006). *Museums, media and cultural theory*. Berkshire Open University Press.
- ICOM. (2019, 28 Temmuz). International Council of Museums' museum definition. <https://icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition/>
- ICOM. (2020, 24 Kasım). Museums and COVID-19: 8 steps to support community resilience. <https://icom.museum/en/news/museums-and-covid-19-8-steps-to-support-community-resilience/>
- ICOM Social Media Guidelines. (2019, 9 Mayıs). Social media guidelines. <https://icom.museum/wp-content/uploads/2019/10/Social-media-guidelinesEN-1.pdf>
- ICOM Report. (2020, 9 Mayıs). Survey: Museums, museum professionals and COVID – 19. <https://icom.museum/en/covid-19/surveys-and-data/survey-museums-and-museum-professionals/>
- ICOM. (2020, 30 Aralık). Report on museums, museum professionals and COVID-19. <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Report-Museums-and-COVID-19.pdf>
- ICOM. (2022, 3 Aralık). International Museum Day. <https://imd.icom.museum/international-museum-day-2022/the-theme-the-power-of-museums/>

- ICOM. (2022, 17 Kasım). Museum definition. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- Jalving, P. (2017). The art of taking part: Participation at the museum. *ARKEN Bulletin Denmark Museum of Modern Art*, 7, 115-131.
- Karadeniz, C. (2020). Müzede dijital teknolojilerin kullanımı ve salgın sürecinde dijital katılım. *İdil Dergisi*, 70, 975-984.
- Kreps, C. (2009). Foreword. In *Museums as places for intercultural dialogue: Selected practices from europe*, (pp. 4-5). MAP for ID Project Group.
- Lang, C., Reeve, J. & Woollard, V. (2006). So where we go from here? In C. Lang, J. Reeve & V. Woollard (Eds.), *The Responsive Museum* (pp. 227-237). Ashgate.
- Latham, K. F. & Jaede, K. F. (2021). Take that COVID! Positive Documents Emerging from the Museum Sector. *Proceedings, Document Academy*, 8 (2), 13. <https://doi.org/10.35492/docam/8/2/13>
- Lucija, A., Durksen, T. & Volman, L. M. (2017). Museums as avenues of learning for children: A decade of research. *Learning Environments Research*, 20 (1), 47-76.
- Maffei, N. (2014). John Cotton Dana and the politics of exhibiting industrial art in the US, 1909-1929. *Journal of Design History*, 13(4), 301-317.
- Malraux, A. (1956). *Museum without walls. The voices of silence*. Secker & Warburg.
- Message, K. (2006). The New Museum. *Theory, Culture & Society*, 23 (2-3), 603 – 606.
- National Survey of COVID-19 Impact on United States Museums. (2020, 30 Aralık). American Alliance of Museums Report. [https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2020/07/2020\\_National-Survey-of-COVID19-Impact-on-US-Museums.pdf](https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2020/07/2020_National-Survey-of-COVID19-Impact-on-US-Museums.pdf)
- Network of European Museum Organizations Report. (2020, 6 Mayıs). Report on museums: Museum lives in post- pandemia. <https://www.ne-mo.org/news/article/nemo-now-online-nemo-webinar-museum-lives-in-post-pandemia.html>
- Onur, B. (2012). *Çağdaş müze, eğitim ve gelişim: Müze psikolojisine giriş*. İmge Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2014). *Yeni müzebilim: Demokratik toplumu yaratmak*. İmge Kitabevi Yayınları.
- Preziosi, D. & Farago, C. (2004). *Grasping the world. The idea of the museum*. Ashgate Publishing.
- Rand, J. (2002). The Visitor's Bill of Rights. G. Anderson (Ed.), In *reinventing the museum: Historical and contemporary perspectives on the paradigm shift* (p.158-159). AltaMira Press.
- Ross, M. (2004). Interpreting the new museology. *Museum and Society*, 2(2), 84-103.
- Sandell, R. (2003). Social inclusion, the museum and the dynamics of sectoral change. *Museum and Society*, 1(1), 45-62.
- Sandell, R. & Nightingale, E. (2012). *Museums, equality and social justice*. Routledge.
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Muzeum Z.O.
- Tlili, A. (2008). Behind the policy mantra of the inclusive museum: Receptions of social exclusion and inclusion in museums and science centres. *Cultural Sociology*, 2(1),123-147.
- UNESCO. (2020). UNESCO report: Museums around the world in the face of COVID-19, May 2020. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530>
- Walhimer, M. (2015). *Museums 101*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Walsh, K. (1992). *The representation of the past: Museums and heritage in the post-modern world*. Routledge.
- Watson, S. (2007). Museums and their communities. In S. Watson (Ed.), *Museums and their Communities* (pp. 2-25). Routledge.
- Zeller, T. (1989). The historical and philosophical foundations of art museum education in America. In N. Berry and S. Mayer (Eds), *Museum education history, theory, and practice*. The National Art Education Association.

## Yazarlar İçin Bilgi

Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi (yedi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Türkçe veya İngilizce yazılmış sanat ve tasarımla ilgili akademik çalışmaları yılda iki sayı (Kış/Ocak ve Yaz/ Temmuz) basılı ve elektronik olarak yayımlayan uluslararası (EBSCO) ve ulusal (TrDizin, SOBIAD) dizinler tarafından taranan açık erişimli, çift-tarafli kör hakemli ve bilimsel bir dergidir.

**yedi**, sanat ve tasarım disiplinlerindeki çalışmalar kadar sanat ve tasarımı konu alan beşeri bilimler (felsefe, tarih, arkeoloji vb.), toplum bilimleri (sosyoloji, antropoloji, siyaset bilimi, psikoloji, ekonomi, hukuk vb.), uygulamalı bilimler (mimarlık, mühendislik ve tıp vb.) ve doğa bilimleri (fizik, biyoloji vb.) disiplinlerindeki çalışmalara da açıktır. Benzer biçimde yedi, kültürel çalışmalar ve iletişim bilimleri gibi çoklu-disiplinler alanındaki çalışmalara da yer verir.

**yedi**, sanat ve tasarımla ilgili olması şartıyla her biri farklı bilim alanlarında (beşeri bilimler, toplum bilimleri, doğa bilimleri ve uygulamalı bilimler) uzman olan birden fazla yazarın özellikle sanat ve tasarım disiplinlerinden bir araştırmacı ile birlikte gerçekleştirdikleri disiplinlerarası çalışmaları özel olarak destekler. Ancak çalışmaların disiplinlerarası olması zorunlu bir koşul değildir.

**Yazım Kuralları:** American Psychological Association (APA) 7. Baskısı gözetilerek hazırlanmıştır. Ayrıntılara dergi web sitesinden erişilebilir.

**Makale türleri:** yedi dergisi sadece aşağıda listelenen tipteki ve uzunluktaki makale önerilerini kabul eder:

- Araştırma Makalesi (Research Article) (3500-7000 kelime sayısı)
- Derleme Makale (Review Article) (3500-7000 kelime sayısı)
- Rapor (Lisansüstü tezler dahil süregiden araştırma ve projelere dair akademik raporlar) (1500-3000 kelime sayısı)
- Kitap Eleştirisi (Book Review) (1000-2000 kelime sayısı)
- Tiyatro oyunu, konser, gösteri, sergi, müzik albümü, film vb. eleştirisi (1000-2000 kelime sayısı)
- Akademik Toplantı (Sempozyum, Konferans, Atölye vb.) eleştirisi (1000-2000 kelime sayısı)
- Tanınmış sanatçı ve akademisyenlerle görüşme (Interview) (1000-2000 kelime sayısı)
- Editöre Mektup (500-1000 kelime sayısı)

**Makale şablonu:** Makale önerileri mutlaka derginin web sitesi üzerinden yedi dergisi şablonu indirilerek hazırlanmalıdır.

**Özet/Abstract:** 150-300 kelimelik Türkçe özet ve İngilizce abstract yazılmalıdır.

**Anahtar Sözcükler/Keywords:** Özetlerin altında 3-9 sözcükten oluşan anahtar sözcükler verilmelidir.

**Ana Metin:** Makaleler özet, abstract, şekil ve tablo yazıları ve kaynakça hariç 3.500-7.000 kelime arasında olmalıdır.

**Görseller:** Metin içinde kullanılan tüm görsel malzeme ayrıca JPEG formatıyla sisteme yüklenmelidir.

**Bildiriler ve Tezler:** Bilimsel bir toplantıda sunulmuş ancak basılmamış bildirilerden veya lisansüstü tezlerden üretilen çalışmalar dipnotta açıkça belirtmek koşuluyla kabul edilir.

**Araştırma ve Yayın Etiği:** Makalelerde Araştırma ve Yayın Etiğine uyulmalı ve uyulduğuna dair ifadeye de yer verilmelidir.

**Yazarlık ve Telif Hakkı Devir Formu:** Makaleyle birlikte ilgili dergi web sitesinde bulunan telif hakkı formunun elle doldurulup imzalanarak sisteme yüklenmesi gerekmektedir. yedi dergisi Atif 4.0 Uluslararası (CC BY 4.0) tarafından lisanslanmıştır.

**İntihal Raporu:** iThenticate programında taranarak alınmış intihal raporlarının PDF formatında sisteme yüklenmesi gerekmektedir. Kaynakça hariç %15'in üzerinde benzerlik oranı çıkan makaleler değerlendirme aşamasına geçmeden doğrudan reddedilir.

**Makale Gönderimi:** Makale önerileri sadece DergiPark üzerindeki dergi web sitesinden elektronik başvuruyla kabul edilir.

**Eleştiri Makalesi/ Rapor/ Söyleşi gönderimi:** Araştırma ve Derleme Makale dışındaki makale önerilerinde bulunmadan önce uygunluk onayı için review editor (yedi.review@gmail.com) ile iletişime geçilmelidir.

**Yayın Politikası:** yedi dergisi, açık erişimli (open access) bir dergidir. Yazarlardan makale başvurusu, değerlendirmesi veya yayını için herhangi bir ücret talep edilmez ve okuyucular da derginin elektronik yayınına ücretsiz olarak erişebilir.

**Değerlendirme ve Yayın Süreci:** Ön değerlendirme sonrası kabul edilen makale önerisi, çift kör hakemlik sürecine alınır. En az iki hakem makaleyi inceleyerek hakem değerlendirme raporlarını hazırlar. Dergi, hakem raporlarına dayanarak makalenin olduğu gibi, küçük düzeltmeler veya büyük düzeltmelerden sonra yayınlanmasını kabul eder veya reddeder. Bir makale önerisi yayına kabul edildiğinde önce dergi web sitesinde erken görünüm olarak DOI numarası ile birlikte yayınlanır ve daha sonra yaklaşan ilk sayıda diğer tüm makalelerle birlikte basılı ve elektronik olarak yayınlanır. Bir makale önerisinin elektronik olarak yayınlanma süresi ortalama üç (3) aydır.

## Information for Authors

Yedi: Journal of Art, Design & Science (yedi), is a biannual (Winter/January and Summer/July) double-blind peer-reviewed open-access journal indexed by EBSCO, TrDizin and SOBIAD, and published by the Faculty of Fine Arts, Dokuz Eylül University. yedi publishes articles in English and Turkish on art and design, in print and online.

**yedi** accepts articles in the areas of art and design, as well as articles on art and design in humanities (philosophy, history, archeology etc.), social sciences (sociology, anthropology, political science, psychology, economics etc.), applied sciences (architecture, engineering, medicine etc.) and natural sciences (physics, biology etc.). Multi-disciplinary articles such as in cultural studies and communication studies are also welcome.

**yedi** especially promotes interdisciplinary articles written by authors from different disciplinary backgrounds (humanities and sciences) in collaboration with authors from disciplinary backgrounds in art and design. However, interdisciplinarity is not compulsory.

**Submission Guidelines:** Guidelines are based on the American Psychological Association (APA) 7th Edition. Details are available at the journal web site.

**Type of Articles:** yedi only accepts the type of articles listed below:

- Research Article (3500-7000 words)
- Report (Academic reports on ongoing researches and projects including graduate dissertations) (1500-3000 words)
- Book Review (1000-2000 words)
- Reviews of plays, concerts, exhibitions, musical recordings, film etc. (1000-2000 words)
- Reviews of academical meetings (Symposium, conference, workshop etc.) (1000-2000 words)
- Interviews with leading artists and scholars (1000-2000 words)
- Letter to editor (500-1000 words)

**Article template:** Articles should be formatted according to the yedi article template which is downloadable from the journal web site.

**Abstract:** The abstract should be 150-300 words long.

**Keywords:** Should be between 3-9 words, written below the abstract.

**Main Text:** The main text should be 3.500-7.000 words long except abstract, figure and table titles and references.

**Images:** Visual materials should be uploaded to the system separately.

**Conference Paper and Thesis:** Unpublished conference papers and thesis are accepted on the condition that this is referenced in the footnote.

**Research and Publication Ethics:** Articles should conform with international research and publication ethics.

**Authorship and Copyright Form:** The Authorship and Copyright Form available at the journal web site should be filled in and signed. yedi is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

**Similarity Report for Plagiarism Detection:** A similarity report should be produced by iThenticate and uploaded with the submission. The similarity rate for acceptance is 15%.

**Submissions:** Articles should be submitted online via DergiPark.

**Review /Report/Interview Submissions:** before submission of these articles authors should contact review editor (yedi.review@gmail.com).

**Publication Policy:** yedi is an open access journal. Authors can publish articles and readers can access them without any fee. The journal does not charge any article submission, processing or publication charges.

**Evaluation and Publication:** Submissions accepted for evaluation are sent to reviewers for a double-blind peer review procedure. Submissions are accepted either as, publish as is, or based on the condition of minor or major revisions, or rejected. Once a submission is accepted for publication, it is published online first with a DOI number on the website and then published in print in the nearest issue. Online publication of a submission takes 3 months on average.

## İÇİNDEKİLER CONTENTS

Leyla Öğüt V Editörden Editorial

## ARAŞTIRMA MAKALELERİ RESEARCH ARTICLES

- Efe Türkel  
Pınar Çalışkan Güneş  
Fatih Aslan  
Nazlı H. Zorkun Çağlayan 1 **Harç Yığılma Tekniğiyle Çalışan Seramik Yazıcılarda Kullanılabilecek Eritici Katkılı Bünye Tasarımları**  
Constitutional Studies That Can Be Used in Three Dimensional Ceramic Printers Working with Fusion Deposition Modelling Technique
- Oğuzhan Ersümer 13 **Kieslowski'nin Dekalog II Filminin Varoluşsal Kaygı Çerçevesinde Felsefi Eleştirisi**  
The Philosophical Criticism of Kieslowski's Dekalog II in the Framework of Existential Anxiety
- Vecihe Özge Zeren 27 **Devam Oyunlarında Alımlama: Tarla Kuşuydu Juliet, Nina ve Nora 2**  
Reception Of Sequels: Oh, Oh Juliet!, Nina and A Doll's House Part 2
- Levent Ergun 39 **Yörüklerde Müzik ve Boğaz Çalma**  
Music and Throat Playing in Yörüks
- Dilara Balcı Gülpınar 55 **Writing History with Films: The Example of the Conquest of Istanbul**  
Filmlerle Tarih Yazmak: İstanbul'un Fethi Örneği
- Filiz Çelik  
Begüm Dilara Arslan  
Fikriye Yıldız  
Merve Kalp 67 **Sinemada Mekân: The Fall Filmi'nde Göstergibilimsel Yaklaşımla Mekân Okumaları**  
Space in the Cinema: Space Readings with Semiological Approache in The Fall Movie
- Sadık Tumay 81 **360 Derece Fotoğraf Tasarımında Aksiyon Kamerası ve Post Manzara Anlayışı Üzerine Analizler**  
Analysis on Post Landscape Understanding and Action Camera in 360 Degrees Photography Design
- Zehra Doğan Sözüer  
Gözde Dönmez Yavuz 99 **Eşitlikçi Bir Tasarım Hareketi Olarak 'Kendin Yap' ve Modaya Yönelik Uygulamalar**  
DIY as a Democratic Design Movement and Practices for Fashion
- Elif Kurtuldu Dönmez  
Leyla Öğüt 115 **Sürdürülebilir Tekstiller Kapsamında Evsel Organik Atıklarla Bojagi-Jogakbo'nun Yeniden Yorumlanması**  
Redesign of Bojagi-Jogakbo with Domestic Organic Waste in the Context of Sustainable Textiles
- Tuğba Selük Altunöz  
Yüksel Şahin 129 **Çağdaş Tekstil Sanatında Aplike Tekniği**  
The Applique Technique in Contemporary Textile Art
- Elif Feyza Demir  
Ozan Otan 147 **Emir Kusturica Filmlerinde Büyülü Gerçekçilik**  
Magical Realism in Emir Kusturica's Films
- Simel Keçicioğlu  
Banu Ayten Akın 159 **Lacan'ın Kavramlarıyla Genet'nin Hizmetçiler ve Balkon'unu Okumak**  
Analysing Genet's Servants and Balcony with Lacan's Concepts

## DERLEME MAKALELER REVIEW ARTICLES

- Ceren Güneröz 169 **Müze ve Toplum İlişkilerinde Eğitim, Sosyal Hareket ve Katılımın Yeni Boyutları**  
New Dimensions of Education, Social Movement, and Participation in Museum and Community Relations

