



İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ DERGİSİ
İSTANBUL AYDIN UNIVERSITY
JOURNAL OF FINE ARTS FACULTY

Yıl 10 Sayı 20 - Aralık 2024
Year 10 Number 20 - December 2024

Sahibi/Proprietor
Prof. Dr. Mustafa Aydın

Yazı İşleri Müdürü/Editor-in-Chief
Zeynep Akyar

Editör/Editor
Doç. Dr. Sinem Budun Gülas

Yayın Kurulu/Editorial Board
Prof. Dr. M. Melih Korukçu
Doç. Dr. Sinem Budun Gülas
Dr. Öğr. Üyesi Sündüz Haşar
Dr. Öğr. Üyesi M. Batuhan Çankır
Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk
Arş. Gör. Büşra Sokur

Yayın Koordinatörü
Doç. Dr. Sinem Budun Gülas

ISSN : 2149-3960
Dil/Language
Türkçe - İngilizce
Turkish - English

İdari Koordinatör/Administrative Coordinator
Dr. Öğr. Üyesi Burak Sönmezer

Kapak Tasarım/Cover Design
Prof. Fuat Akdenizli

Grafik Tasarım/Graphic Design
Başak Gündüz

Türkçe Redaksiyonu/Turkish Redaction
Arş. Gör. Büşra Sokur

İngilizce Redaksiyonu/English Redaction
Dr. Öğr. Üyesi M. Batuhan Çankır

Yayın Periyodu/Publication Period
Published twice a year - Yılda iki kez yayınlanır
June - December / Haziran - Aralık

Yazışma Adresi/Correspondence Address
Florya Yerleşkesi Beşyol Mah.
İnönü Cad. No: 38 Sefaköy
34295 Küçükçekmece/İstanbul, Türkiye
Tel: 444 1 428 - **Faks:** 0 212 425 57 97
web: www.aydin.edu.tr
E-mail aydinsanat@aydin.edu.tr

Baskı/Printed by
Şan Ofset Matbaacılık
Adres: Hamidiye Mah. Anadolu Cad. No:50
Kağıthane - İstanbul
Tel: 0(212) 289 24 24
Faks: 0(212) 289 07 87

KÜNYE - IDENTITY

İçerik ve Kapsam: Plastik Sanatlar, Uygulamalı Sanatlar, Görüntü Sanatları, Sahne Sanatları, Müzik

Content and Scope: Plastic Arts, Applied Arts, Visual Arts, Performing Arts, Music

Amaç: Sanat alanında yapılan araştırma, inceleme ve proje çalışmalarının sonuçlarını paylaşmak; sanat alanında akademik çalışma yapan öğretim elemanı, araştırmacı ve sanatçılara yayın olanağı sunmak; sanat ve tasarıma ait, sosyolojik, felsefi, teknik ve eğitim sorunlarının tartışılmasına zemin oluşturmak.

Purpose: To share results of research, analysis and project work/design study in the arts; to provide the opportunity to publish for academic teaching staff who work in the arts field, researchers and artists; to provide a basis for the discussion of issues relating to art and design, and sociological, philosophical and technical problems of arts education.

Hedef Kitle: Sanat alanında çalışan akademisyenler, sanat eğitimcileri, uygulamacılar, ilgili sanat kamuoyu, sanat ve tasarım öğrencileri

Target audience: Academics working in the field of art, educators in art, practitioners, related public opinion in arts, art and design students

Aydın Sanat Dergisi özgün bilimsel araştırmalar ile uygulama çalışmalarına yer veren ve bu niteliği ile hem araştırmacılara hem de uygulamadaki akademisyenlere seslenmeyi amaçlayan hakemli bir dergidir.

Aydın Sanat, Journal of Fine Arts Faculty is a double-blind peer-reviewed journal which provides a platform for publication of original scientific research and applied practice studies. Positioned as a vehicle for academics and practitioners to share field research, the journal aims to appeal to both researchers and academicians.

BİLİM KURULU - SCIENTIFIC BOARD

Prof. Elvan Özkavruk Adanır,	İzmir Ekonomi Üniversitesi	Prof. Dr. Metin Yüksek,	Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Hasan Akbulut,	İstanbul Üniversitesi	Prof. Nuriye Nihal Kafalı,	Mimar Sinan Üniversitesi
Prof. Şeniz Aksoy,	Gazi Üniversitesi	Prof. Arif Can Güngör,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Gürbüz Aktaş,	Ege Üniversitesi	Prof. Melihat Tüzün,	Namık Kemal Üniversitesi
Prof. Dr. A. Pınar Aras,	Atatürk Üniversitesi	Prof. Dr. Ali Sait Liman,	Uludağ Üniversitesi
Prof. Betül Atlı,	Işık Üniversitesi	Prof. Dr. İsmail Tetikçi,	Bursa Uludağ Üniversitesi
Prof. Aydın Ayan,	Mimar Sinan Üniversitesi	Prof. Seçkin Tercan,	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Günay Aykaç Atalayer,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Ebru Ceren Uzun Uysal,	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. M. Reşat Başar,	İstanbul Okan Üniversitesi	Doç. Dr. Ayşe Canbolat,	Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Mehmet Birkiye,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman,	Yıldız Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Kamil Bostan,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. Setenay Sezer,	Doğuş Üniversitesi
Prof. Dr. Şerife Cengiz,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. Birgül Alıcı,	Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Prof. Nihal Cömert,	İstanbul Teknik Üniversitesi	Doç. Medine İrak,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Sefa Çeliksap,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Elanur Pilici,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Hayri Esmer,	Anadolu Üniversitesi	Doç. Dr. Hakan Okay,	Balıkesir Üniversitesi
Prof. Veysel Günay,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. Ali Efe İralı,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Atilla İlkyaz,	Gazi Üniversitesi	Doç. Vildan Tok Dereci,	Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Özer Kanburoğlu,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. Nursan Korucu,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. İsmail Kaya,	Maltepe Üniversitesi	Doç. Dr. M. Korkut Öztekin,	İzmir Ekonomi Üniversitesi
Prof. Nesrin Önlü,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Doç. Dr. Nilgün Salur,	Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş,	İstinye Üniversitesi	Doç. Dr. Yavuz Adugit,	Kocaeli Üniversitesi
Prof. Yakup Öztuna,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Doç. Dr. Seda Yavuz,	İstanbul Üniversitesi
Prof. Hasip Pektaş,	İstinye Üniversitesi	Doç. Dr. Selin Süar Oral,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Hasan Saygın,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Doç. Dr. H. Esra Çizmeçi,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Rıfat Şahiner,	Yıldız Teknik Üniversitesi	Doç. Dr. Selin Kiraz Demir,	Amasya Üniversitesi
Prof. Tansel Türkdoğan,	Gazi Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ruhcan Akil,	İstanbul Gedik Üniversitesi
Prof. Dr. Aslıhan Ünlü,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Sündüz Haşar,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Pelin Yıldız,	Hacettepe Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Neşe Grançer,	Kocaeli Üniversitesi
Prof. Mehmet Yılmaz,	Gazi Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Pınar Tuğçe Yelki,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Selahattin Yıldız,	Maltepe Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Abdülkadir Pars,	Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Nedret Yaşar,	Yalova Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Naci Madanoğlu,	İstanbul Okan Üniversitesi
Prof. Dr. Mehmet Üstünipek,	İstanbul Kültür Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Güven Çatak,	Bahçeşehir Üniversitesi
Prof. Dr. Yusuf Keş,	Süleyman Demirel Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Gözde Sunal Kızıl,	İstanbul Ticaret Üniversitesi
Prof. Fuat Akdenizli,	Dokuz Eylül Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Güneş Oktay,	İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Lütfü Kaplanoğlu,	Yıldız Teknik Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Ghonche Gkojoghı,	Nişantaşı Üniversitesi
Prof. Neslihan Kıyar,	Kocaeli Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Seyit M. Buçukoğlu,	Maltepe Üniversitesi
Prof. Dr. Recep Karadağ,	İstanbul Aydın Üniversitesi	Dr. Öğr. Üyesi Yasemin Sevim Salman,	Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. M. Melih Korukçu,	İstanbul Aydın Üniversitesi		
Prof. Dr. Yunus Berkli,	Atatürk Üniversitesi		

AYDIN SANAT

Yıl 10 Sayı 20 - ARALIK 2024 - Year 10 Number 20 - December 2024

İÇİNDEKİLER - TABLE OF CONTENTS

Metin Erksan Sinemasında "Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)" Filminin Yeri ve Önemi <i>The Place and Importance of the Film "Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)" in Metin Erksan's Cinema</i> Arif Can Güngör.....	<i>Araştırma Makalesi</i> 71
Dwight Conquergood ve Ortak Performans <i>Dwight Conquergood and Co-Performance</i> Esra Çizmeci.....	<i>Araştırma Makalesi</i> 89
Metaverse ve Grafik Tasarım <i>Metaverse And Graphic Design</i> Hazal Değirmen.....	<i>Araştırma Makalesi</i> 103
Reklam Afişlerinde Tipografinin Kullanım Biçimleri <i>Usage Types of Typography in Advertisement Posters</i> Elif Bulut Şimşek.....	<i>Araştırma Makalesi</i> 119
Dokuma Kumaş Tasarımında Yenilikçi Bir Yaklaşım: Örne Benzeri Kumaşlar <i>An Innovative Approach to Woven Fabric Design: Knitted-Like Fabrics</i> Gizem Ulusoy Çakır, Gözde Kartal, Ayçin Asma.....	<i>Araştırma Makalesi</i> 137
Aydın Sanat'a Katkıları / Contributions to Aydın Sanat	
28. İstanbul Tiyatro Festivali Küratörü Mehmet Birkiye'yle Etkinlikler Üzerine Ufak Bir Söyleşi Prof. Dr. M. Melih Korukçu.....	147

AYDIN SANAT

Yıl 10 Sayı 20 - ARALIK 2024 - Year 10 Number 20 - December 2024

Genel DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015

Aydın Sanat Cilt 10 Sayı 20 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/2024.1020

DOI NUMARALARI - DOI NUMBERS

Metin Erksan Sinemasında "Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)" Filminin Yeri ve Önemi

The Place and Importance of the Film "Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)" in Metin Erksan's Cinema

Arif Can Güngör

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v010i20001

Dwight Conquergood ve Ortak Performans

Dwight Conquergood and Co-Performance

Esra Çizmeci

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v010i20002

Metaverse ve Grafik Tasarım

Metaverse And Graphic Design

Hazal Değirmen

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v010i20003

Reklam Afişlerinde Tipografinin Kullanım Biçimleri

Usage Types of Typography in Advertisement Posters

Elif Bulut Şimşek

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v010i20004

Dokuma Kumaş Tasarımında Yenilikçi Bir Yaklaşım: Örne Benzeri Kumaşlar

An Innovative Approach to Woven Fabric Design: Knitted-Like Fabrics

Gizem Ulusoy Çakır, Gözde Kartal, Ayçin Asma

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v010i20005

Editörden;

Dergimizin kurucu editörü Prof. Reşat Başar'ın ilk sayımızdaki ifadesi ile "Genellikle bilimsel eksende sürdürülen akademik yayın faaliyetlerine, bir sanat ve kültür katkısı oluşturma niyetiyle başladığımız "Aydın Sanat" serüveni" bugün yayınladığımız 20. sayısı ile akademik yayın alanında 10. yılını doldurdu.

Sanat disiplininde nitelikli ve uzun soluklu akademik yayıncılık ilkesi ile o dönemki dekanımız Prof. Veysel Günay öncülüğünde, Prof. Fuat Akdenizli'nin katkıları, Prof.Dr. Berna Kurt Kemaloğlu ve Prof.Dr. M. Melih Korukçu'nun çabaları ile Prof.M. Reşat Başar editörlüğünde 2015 yılı haziran ayında yayın hayatına başlayan dergimizde Doç. Dr. Hasret Esra Çizmeci ve Dr.Öğr.Üyesi Yıldız Öztürk de belirli dönemlerde yayın kurulunda yer alarak dergimize destek verdiler.

10 yıllık yayın sürecinde dergimizde sanat ve tasarımın farklı disiplinlerinde yazılmış ve hakem değerlendirmelerinden geçmiş 119 araştırma makalesi ile "Aydın Sanat'a Katkılar" başlığı altında hakem değerlendirmesine tabi olmayan, ancak alana katkı sağlayacak güncel konulara odaklanmış kısa yazı, rapor, dosya, söyleşi, röportaj gibi farklı biçimlerde hazırlanmış 27 katkı yazısı yayımlandı.

Aydın Sanat'ın bu sayısında ise ilk makalesi Arif Can Güngör tarafından kaleme alınmış olan Metin Erksan Sinemasında "Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)" Filminin Yeri ve Önemi başlıklı makale. Makalede Güngör, Türk sinemasının auteur yönetmeni Erksan'ın ilk ustalık filmelerinden olan ve Yeşilçam Sineması'ndan farklı özellikler taşıyan Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor filmini inceliyor. İkinci olarak dergimizde H. Esra Çizmeci'nin Dwight Conquergood'un performans çalışmalarına katkılarını ve ortak performans anlayışı ile beden odaklı bilgi üretme pratiğine etkilerini incelediği Dwight Conquergood ve Ortak Performans başlıklı makalesi yer alıyor. Bu sayımızda grafik tasarım alanında hazırlanmış iki makalemiz bulunuyor. Metaverse ve Grafik Tasarım başlıklı makalesinde Hazal Değirmen; metaverse çağında grafik tasarımın geleceğini inceliyor. Reklam Afişlerinde Tipografinin Kullanım Biçimleri isimli Elif Bulut Şimşek tarafından kaleme alınmış makalede ise reklam afişlerinin hazırlanmasında bir grafik tasarım ögesi olarak tipografinin önemi üzerinde duruluyor. Bu sayının beşinci ve son makalesi ise Gizem Ulusoy Çakır, Gözde Kartal ve Ayçin Asma tarafından hazırlanan ve kumaş üretiminde kullanılan iki farklı teknikten hareketle yenilikçi kumaş tasarımına yönelik deneysel çalışmaları içeren Dokuma Kumaş Tasarımında Yenilikçi Bir Yaklaşım: Örmeye Benzeri Kumaşlar başlıklı makale. Bunlarla birlikte Aydın Sanat'a Katkılar bölümümüzde Prof.Dr. M. Melih Korukçu tarafından hazırlanan ve festival küratörü Prof. Mehmet Birkiye ile İstanbul Tiyatro Festivali'nin ardından yapılan söyleşi metni yer alıyor. Dergimize katkıda bulunan tüm yazarlara ve makalelerin değerlendirme sürecinde emek veren hakemlerimize teşekkürlerimizi sunarız.

Tüm bunlarla birlikte uzunca bir süredir yayın kurulunda birlikte çalıştığımız ve bu sayının hazırlanmasında da büyük emekleri olan Prof.Dr. Melih Korukçu, Dr.Öğr.Üyesi Sündüz Haşar, Dr.Öğr.Üyesi Mesut Batuhan Çankır, Arş.Gör. Sueda Şatır Toruk ve Arş. Gör. Büşra Sokur'a ayrı ayrı teşekkür ederim.

Mütevelli Heyet Başkanımız Sayın Prof.Dr. Mustafa Aydın'ın desteđi ve Sayın Prof.Dr. Me-tin Ger'in rehberliğinde çıkan ilk sayımızdan, dergimizin kurucu editörü Prof. Mehmet Başar'ın yoğun çabası ve özverisi ile artan bir bilinirlik ve ilgi ile günümüze kadar gelen dergimizin; aynı nitelik ve akademik sorumlulukla uzun yıllar yayın hayatına devam et-mesi en büyük arzumuz.

Dergimizin ilk sayısından bugüne; yazımından dizgisine, değerlendirilmesinden basımına kadar destek ve emek veren herkese bir kez daha teşekkür eder, keyifli okumalar dileriz.

Doç. Dr. Sinem Budun Gülas
Editör

Metin Erksan Sinemasında “Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)” Filminin Yeri ve Önemi ¹

Prof. Arif Can Güngör ²

ÖZ

Türk sinemasının önemli yönetmenlerinden biri olan Metin Erksan kendine özgü sinema dili, yaratıcılığı, teknik ustalığı ve stilinin yanı sıra eserlerindeki tarihsel, politik, toplumsal ve kültürel birikim ile sıra dışı “auteur” bir yönetmen olarak değerlendirilmektedir. Metin Erksan’ın ustalık döneminin ilk filmlerinden biri olan, Yeşilçam’ın kalıplarının dışına çıkabilmiş, sinema tarihinde yapılan diğer efe filmlerinin arasında Erksan’ın kendine özgü sinemasının özelliklerini taşıdığı için farklı bir yerde konumlandırılan *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* filmi örneklem olarak seçilmiştir. *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* filminin incelenmesi Erksan’ın kendi derslerinde kullandığı analiz yaklaşımına uygun olarak, filmlerinde en çok kullandığı kendi sinemasına has, biçim ve içerik unsurları üzerinden gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonunda *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* filminin diğer efe filmlerindeki ikonolojiye benzer bir yapıda oluşturulduğu görülmekle birlikte Erksan sinemasının teknik, estetik, tarihsel, toplumsal, kültürel ve düşünsel özelliklerini yansıttığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Metin Erksan, Türk Sineması, Yönetmen, Efe Filmleri, Devlet.

The Place and Importance of the Film “Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)” in Metin Erksan’s Cinema

ABSTRACT

Metin Erksan, one of the prominent directors of Turkish cinema, is regarded as an extraordinary "auteur" due to his unique cinematic language, creativity, technical mastery, and style, as well as the historical, political, social, and cultural depth reflected in his works. Among the early films of Erksan’s mastery period, *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* was chosen as a significant example. The film, breaking away from the conventional patterns of Yeşilçam, holds a unique position among other efe films in film history by showcasing the distinctive characteristics of Erksan's cinema. The analysis of *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* was conducted in line with the analytical approach Erksan applied in his lectures, focusing on the formal and thematic elements that define his cinematic style. The study concluded that, while the film shares a structure similar to the iconography of other "efe" films, it also reflects the technical, aesthetic, traditional, social, cultural, and intellectual qualities that are emblematic of Erksan's cinema.

Key Words: Metin Erksan, Turkish Cinema, Director, Efe Films, State.

¹ Geliş Tarihi:06 Aralık 2024 Kabul Tarihi: 16 Aralık 2024 – Araştırma Makalesi

² Prof., İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü. acangungor@aydin.edu.tr, 0000-0002-9254-0244

Giriş

H. Gombrich (1997:15) *Sanatın Öyküsü* adlı eserinin giriş cümlesinde "sanat adı verilen bir şey yoktur aslında, yalnızca sanatçılar vardır..." yazarak sanat yapıtının üretiminde en önemli unsur olarak sanatçı ve onun yaratıcı kişiliğini öne çıkarırken sanatı oluşturanın sanatçı ve onun yaratıcı potansiyeli olduğunu vurgular. Sanatçının yaratıcı kişiliği ve bireyselliği sinema sanatında da her zaman tartışılan bir konu olmuştur. Filmin yapımında yaratıcılığın bireylerin işbirliğine dayalı yeteneklerini ortaya koymasına dayalı olduğuna dair düşünce bu çatışmanın ana nedenidir. Filmin anonim bir yaratım olduğu düşüncesinin tam karşısında ise filmin yaratıcısını yönetmen olarak kabul eden düşünce yer almaktadır. Günümüzde sinema entelektüelleri yönetmenleri endüstriyel film üretiminde bulunan film yönetmenleri ile bireysel yaratıcılığını filmine yansıtan sanatçı yönetmenler arasındaki gerilim üzerinden sınıflandırmaktadırlar. Onlar sinemanın büyük kitlelere ulaşması için benzer yaratım süreçleri içindeki kalıpları kullanan yönetmenleri zanaatkar olarak nitelendirirken sıra dışı bir biçimle filmine kişisel, özgür ve özgün yaratıcılığını yansıtan yönetmenler için 'auteur' kavramı kullanmaktadırlar. Şu halde Metin Erksan'ı sinema tarihinde nereye yerleştirmek gerekir?

1929 yılında Çanakkale'de dünyaya gelen Metin Erksan'ın babası, İttihat ve Terakki Partisi Çanakkale milletvekili ve Topçu Kurmay gazisi Ahmet Kazım Erksan'dır. Eğitim hayatına İstanbul Pertevniyal Lisesi'nde başlayan Erksan, ardından İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi'nin Sanat Tarihi bölümünden mezun olmuştur. Dönemin en önemli sanat tarihçilerinden dersler almış yönetmenliğinin, sanatçı ve

entelektüel kişiliğinin alt yapısını o zamanlardan oluşturmaya başlamıştır. Zaten bu entelektüel alt yapının üzerine önce sinema eleştirmenliğini sonra senaristliği ve daha sonra da yönetmenliği inşa etmiştir. Erksan'ın eleştirmenlikten senaristliğe ve oradan da yönetmenliğe geçişi Fransız Yeni Dalga sinemacılarının sinemaya giriş sürecini akla getirmektedir. Truffaut, Godard, Chabrol, Rivette gibi yönetmenler önce Sinematek de filmler izlemiş, sonra sinema dergilerinde eleştiriler yazmış daha sonra senarist, yönetmen olarak sinemaya birikimlerini yansıtmışlardır. Fakat Metin Erksan güncel dünya sinemasını takip etme, farklı ülkelerin filmlerini izleme ve onları analiz edebilme konusunda Fransa'daki meslektaşları kadar şanslı olamamıştır. Ancak Aşık Veysel'in yaşamını konu alan *Aşık Veysel'in Hayatı-Karanlık Dünya (1952)* filminin ardından yedek subay olarak gittiği 'Ordu Foto Film Dairesi' film arşivinde film izleme ve analiz yapma şansına sahip olabilmıştır. Dünyada ve Fransa'da sinema bir sanat düzeyine erişebilmişken o henüz sinemayı sanatla ilişkilendirmemiş bir ülkenin ilk deneylerini yapan sinemacısı olarak yola çıkmıştır. O yıllarda Fransa'nın geçmişten gelen bir sanat sineması geleneği bulunmaktadır. Paris'te sadece sanat filmi izlenen 186 adet sinema bulunmaktadır. İşte bu olumsuz koşullar içerisinde Erksan ilk filmi olan senaryosunu Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun yazdığı *Aşık Veysel'in Hayatı-Karanlık Dünya* filmi 1952 yılında çekmiştir. Metin Erksan ülke sinemasının teknik ve estetik handikaplarının yanı sıra bir de filmdeki bazı görüntüler ve filmin oyuncularını yüzünden ilk kez sansüre maruz kalmıştır. O sansür ki yönetmenlik kariyeri boyunca sanatında hiç eksik olmamıştır. Fakat yaşadığı tüm olumsuzluklara rağmen entelektüel bakış açısı, özgür kişiliği ve

ödün vermeyen mücadeleci yapısıyla pek çok önemli sinema yapıtı gerçekleştirmiş, bu yapıtlarında hayat üzerine, insanlar ve ülkesi üzerine farklı bir bakışı ortaya koymuştur.

1950-1960 yılları arası dönem Erksan'ın sinemada gerçekliği ve teknik ustalığı arama dönemi olmuştur. Bu yıllar onun Türk sinemasının içindeki yerini oluşturma aşaması, yönetmen olma yolundaki özelliklerini, kişisel stilini, yaratıcılığını filmlerine yansıtmaya başladığı bir ustalık dönemidir. Yeşilçam'ın anlatı kalıplarını yıkma dönemidir. Dolayısıyla bu makalede Metin Erksan'ın ustalık döneminin ilk filmlerinden biri olan, Yeşilçam'ın o güne kadarki kalıplarının dışına çıkabilmiş, Erksan'ın Anadolu'ya gerçekçi ve tarihsel bir bakış açısıyla yaklaştığı filmi *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* örneklem olarak seçilmiştir. Ayrıca bu film seçilirken diğer efe filmleri arasındaki yeri de dikkate alınmıştır. Erksan'ın gerçekçi ve özgün bakış açısının dışında yapılmış olan diğer efe filmleri masalsi, toplumsal bir gerçekliğe dayanmayan, aşk ve silahlı çatışmaya dayalı popüler köy filmleridir. Çalışmada Metin Erksan'ı auteur olarak nitelendirmemize neden olan kendine özgü teknik ve estetik stiline, siyasal, toplumsal ve kültürel bakış açısının *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* filmine yansımalarını ortaya koymak amaçlanmıştır. Böylece diğer efe filmleri arasında *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* filminin farklı bir yerde konumlandırılmasında Metin Erksan'ın filmlerinde tekrarlanan yaratıcı yönetmenlik özelliklerinin yeri tespit edilmiştir. Konuyla ilgili literatür taraması gerçekleştirilmiş, internette çalışma ile ilgili videolar, röportajlar, filmler izlenmiş, Metin Erksan'ın derslerinde kullandığı yazılı materyallerden yararlanılmıştır. Ayrıca kendisinden film kuramları dersi alan bir

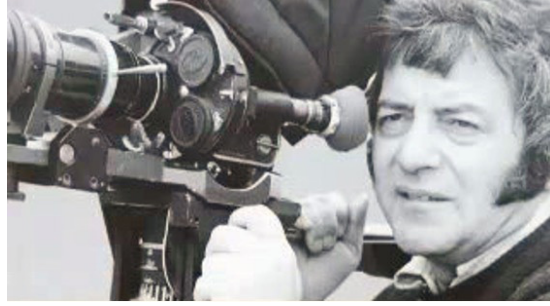
öğrencisi olarak hem de makalenin yazarı olarak derste edinilen bilgilerden yaralanmış bulunmaktayım. Filmin analizi Metin Erksan'ın kendi analiz yöntemi kaynak alınarak gerçekleştirilmiştir. Filmlerinde ortaya koyduğu özgün ve tekrarlanan teknik, estetik ve düşünsel özelliklerin *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* filmine yansımaları araştırılmıştır.

1950'li yıllar Erksan'ın bir türlü kurtulamadığı 'sansür' olgusunun da başlangıç yıllarıdır. Çünkü siyasi kişiliğinin tutkulu davranışlarına yansımaları, filmlerinde popülist Yeşilçam yönetmenlerinin dışında bir tavır sergilemesi kültür sanat çevreleri ve devlet tarafından kendisine şüphe ile bakılmasına neden olmuştur. Erksan zorlukları aşmak için kimi zaman Yeşilçam tarzı filmler çekerek diğer yapımlarına kaynak oluşturma arayışına girmiştir. Fakat o filmlerinde bile kendine has üslubu, kendi sinema karakteristiği baskın olmuştur. 1980'li yıllardan sonra Erksan sinemadan uzak kalmıştır. Zaten bu dönem Türkiye'de sinemanın radikal olarak değişmeye başladığı dolayısıyla farklı bir bağlam içerisinde, farklı toplumsal, psikolojik, kültürel ve sanatsal açılardan ele alınması gereken bir dönemdir. Bu yıllarda Metin Erksan daha çok Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sinema ve Televizyon Merkezi'nde sinema dersleri vermiş yeni seçkin sinemacıların, seçkin akademisyenlerin ortaya çıkmasında eğitimci olarak görev yapmıştır.

Sonuç itibarıyla Nijat Özön'ün yaratıcı sinema tanımlaması filmleri kendi yaşamının ve karakterinin bir izdüşümü olan Metin Erksan sinemasını anlamının yöntemini ortaya koymak için yapılmış bir 'auteur' tanımlamasıdır: "*Bir filmin oyunculuğundan kurgusuna dek bütün çalışmalarından doğrudan doğruya sorumlu olan; Filmi dü-*

şünce ve duygularının anlatım aracı olarak kullanan; bütün filmlerinde belirli bir biçim ve anlatım özelliği taşıyan yönetmenlerin oluşturdukları sinema" (Özön, 2000: 791). Halit Refiğ'e göre (2001:57), sinemanın sanat olarak kabul edilmediği bir dönemde Metin Erksan, sinemanın bir sanat dalı, yönetmenin de bu sanatın yaratıcısı olduğunu savunan az sayıdaki isimden biridir. Refiğ, kendisini bu değerlendirmeye dahil etmeksizin, Türkiye'nin en önemli iki yönetmenin Lutfi Akad ve Metin Erksan olduğunu ifade eder (1971:120). Ayrıca, Erksan'ın sinemasında Batı sanatı ve düşüncesinin etkilerinin belirgin olduğunu, ancak filmlerindeki yalnız, çilekeş ve isyankar karakterlerin derinlemesine incelendiğinde, bu kişiliklerin Batı bireyciliğinden ziyade Şii-Batıni özellikler taşıdığını belirtir. Refiğ, Türk sinemacılarının Fellini veya Bergman gibi isimlerle ilgilenmek yerine, Erksan'ın tutkulu ve özgün sinema anlayışı ile kökleri geleneksel Türk kültürüne dayanan sanatına daha fazla odaklanmaları gerektiğini vurgular. Bu bağlamda kırk iki adet filmi Metin Erksan'ın sıra dışı ve yaratıcı sanatçı kişiliğini yansıtmaktadır. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sinema TV Merkezi'nde yapmış olduğum Sanatta Yeterlik eğitimim yıllarında Metin Erksan'ın yanı sıra Türkiye'de sinema için ilk özgün müziği üreten, yüzü aşkın halk türküsünü ve şarkıyı düzenleyen, aynı zamanda altı filmi yönetmiş olan Nedim Otyam'la da tanıştım. Otyam'ın *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* adlı filmini müzik ve sinema ilişkisi açısından incelediği bir dersine bizzat katıldım. Müziğin filmin ruhuna ve seyircinin algısına kattığı etkinin nasıl sağlandığını öğrenmeyi amaçlamıştım. Sonuç olarak Türk sinemasının çok değerli iki yönetmenin bir araya gelerek gerçekleştirdiği, epik türüne farklı bir boyut getiren

Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958) filmini incelemeye karar verdim.



Resim 1: Metin Erksan Film Çekimi Sırasında

Metin Erksan Sinemasının Özellikleri

Metin Erksan sinemasını biçimsel açıdan incelerken; kurgu, kompozisyon, çekim ölçeği ve açıları, aydınlatma, kamera hareketleri ile çevre ve mekânın anlatı içindeki kullanımı gibi unsurların estetik düzlemde değerlendirilmesi gerekir. Erksan'ın mizansen anlayışı, kendine özgü bir tarz ile belirginleşir. Alt açılı çekimlerin sıklıkla kullanıldığı bu tarz, *Susuz Yaz (1963)*, *Yılanların Öcü (1962)*, *Kuyu (1968)* ve *Suçlular Aramızda (1964)* gibi yapıtlarında çarpıcı biçimde gözlemlenir. Erksan'ın çekim estetiği genellikle, genel planların tanıtıcı bir işlev görmesiyle başlar ve bu planlar karakterle mekân arasındaki anlatımı güçlendiren anlam katmanları oluşturur. Her bir plan, yönetmenin kendine has bakış açısının ürünü olarak özgün bir stil taşır. Örneğin, *Kuyu* filminde Fatma karakterinin ezilmişliği, alt açılı çekimlerle anlatılırken; üst açılı çekimlerle onun öfkesi ve içsel çatışmaları izleyiciye aktarılır. Erksan, bireylerin ruh hallerini yansıtmak için kamera hareketlerini ve açısını ustalıkla kullanmıştır. Bahar'ın tarlada korkuluğa sarıldığı sahnede kamera, karakterin duygusal çalkantısını yansıtan hareketlerle izleyiciyi içine çeker. Ayrıca, *Acı Hayat (1962)* filminde sınıfsal hareketlilik, asansör metaforu üzerinden ustaca görselleştirilir; zenginliğe yükselen Mehmet'in yavaşça yukarı çıkışı ve fakirliğe düşen Ner-

min'in hızla ařađı iniři bu çekimde etkileyici bir biçemle sergilenir. Erksan'ın sineması, toplumsal gerçeklik ve bireyin psikolojik derinliklerini bir araya getiren konular üzerine kuruludur. Suç, Cinsellik, řiddet, Sınır Çatıřması, Birey ve Mücadele gibi temalar, yönetmenin filmlerinde sürekli işlenen ana unsurlardır. Bu temaları işlerken, toplumsal boyut ve bireysel psikolojiyi harmanlayarak özgn bir auteur sineması ortaya koyar.

Bu bağlamda, *Dokuz Dađın Efesi: Çakıcı Geliyor* (1958) filmi, Erksan'ın kendine has estetik anlayıřını yansıtan özgn bir yapıt olarak deđerlendirilebilir.

Ali Sait Liman (2013) makalesinde Metin Erksan'ın filmlerinde mekan ve çevre özelliklerini incelemiş onun filmlerinde çevrenin anlatının arka planı olarak deđil diđer sinematografik unsurlarla uyum içinde anlamlı bir şekilde ilişkilendirilmiş estetik bir ifade aracı olarak kullanıldığını ortaya koymuştur. Bu yaklaşımıyla, yönetmenler arasında Metin Erksan'ı ayrıcalıklı bir yerde konumlandıran Liman onun filmlerinde mekân ilişkilerini gerçekçi bir anlayıřla ve görsel estetiđi öne çıkararak işlediğini vurgulamıştır. Liman'a göre Erksan sinema dili, dramatik ve plastik öğelerle mekân ve çevre unsurlarını bir bütnlk içerisinde kullanabilen ender yönetmenlerden biridir. *Dokuz Dađın Efesi: Çakıcı Geliyor* (1958) filminde çevre ve mekanların gerçeđe uygun olarak kullanılması Erksan'ın kendine özg bu stilden kaynaklanmaktadır.

Metin Erksan'ın filmlerinde, karakterler genellikle iyi ve kötü olarak sınıflandırılmakla birlikte insani yönleri ağır basar. Karakterlerin, kusurları ve zaaflarıyla, yaşamın gerçekliğini yansıttıkları görülr. Yönetmen, filmlerinde "tam anlamıyla iyi ya da tamamen kötü" karakterlerden kaçındığını ve insanı tüm dođallığıyla yansıttığını ifade etmiştir (Şenycel, 1995: 43) Gecelerin Ötesi

(1960) filminde, yedi farklı genç karakterin her biri, hem olumlu hem olumsuz yönleriyle betimlenmiştir. Bu karakterlerin kişilik özellikleri, toplumsal baskıların etkisiyle şekillenmiş olup, toplumsal yapı ile bireysel çatıřmalar arasında dengeli bir şekilde ele alınmıştır. Ayrıca, *Acı Hayat* (1962) filminde Nermin ve Filiz karakterleri arasında, Yeřilçam'ın tipik "iyi kadın/köt kadın" karřıtlığına yer verilmemiştir. Her iki karakter de yaşadıkları zorluklar karřısında irade göstermeye çalışır, ancak çaresizlik içinde mücadele ederler. Zaman zaman düzeni ve kendilerini sorgulayan bu kadın karakterler, Türk sinemasındaki klasik "köt kadın" kliřelerine uymakla birlikte, kötü olarak deđerlendirilemeyecek bir derinlik taşırlar. Örneđin, Nermin'in içki içmesi ya da striptiz yapması veya Filiz'in tecavzcsne ařık olması, bu karakterlerin insani karmařıklıklarını ortaya koyar. Erksan, erkek karakterleri de gri bir ahlaki alanda şekillendirir. *Acı Hayat* (1962)'ta Mehmet, sevmediđi Filiz'i yalnızca intikam amacıyla iđfal eder ve Nermin'i affetmeyerek ölmne neden olur. Bu tür detaylar, Metin Erksan'ın Türk sinemasına insana özg karmařıklıklar taşıyan çok boyutlu karakterler kazandırmadaki yenilikçi yaklaşımını gözler önne serer. Sonuç olarak, Erksan, sinemasında hem mekânın hem de karakterlerin anlatsal bir derinlik kazanmasını sađlayarak Türk sinemasında modern bir bakıř açısı geliřtirmiştir. Onun filmleri, insanın dođasını tüm gerçekliğiyle yansıtan bir sinema anlayıřının örneđi olmuřtur.

Karakterlerin içlerinde taşıdıkları tutkular, onları intikam ve iktidar hırsıyla trajik sonlara ve řiddet dolu eylemlere sürkler. *Susuz Yaz* (1963) filminde Osman, Bahar'a derin bir tutkuyla bađlıdır. Bu tutku, onu bencil ve kötü niyetli bir karakter haline getirir. Osman, ne suyunu ne de sahiplenmek istediđi kadını paylaşmaya yanařır;

dahası, tüm yaptıklarını kendince haklı bulur. Ancak onun kötülüğü, salt zarar verme niyetiyle değil, tutkularının ve hırslarının esiri olmasından kaynaklanır. *Kuyu* (1968) filmindeki Osman da benzer bir şekilde tutkularının kölesidir. Sevdiği kadını adeta bir köleye dönüştürmek ister. Kendince haklıdır ve yaptıkları ona göre meşrudur. Havva'yı Adem'in kemiğinden yaratan bir tanrı anlayışı, ona dayanan töreler ve yılan sembolü, Osman'ın bakış açısını destekler. Osman iktidarı, Fatma ise köleliği temsil eder. Fatma'nın uygun görülen davranış biçimi, durumu kabullenmek ve boyun eğmektir. Filmde, Anadolu'nun feodal yapısına dair güçlü izler bulunmaktadır. *Susuz Yaz* (1963) da Osman mülkiyetçiliğinin temsilciyken, köylüler, Bahar ve Hasan paylaşımcıdır. Hasan, ağabeyi Osman'ın görüşlerini desteklemese de küçük olduğu için onun kontrolüne boyun eğer. Osman'ın bencil mülkiyet anlayışı, köylülerin ortaklaşa bir yaşam arzusuyla çatışır. Öte yandan, *Yılların Öcü* (1962) filminde Bayram daha ılımlı ve insancıldır. Hem ailesine hem de çevresine karşı duyarlıdır. Ancak annesi Irazca'nın inatçı tutumu ve Haceli'nin davranışları, onu da bu çatışmanın bir parçası haline getirir. Bu filmler, Anadolu coğrafyasından kaynaklanan feodal ilişkilerin ve sınıfsal mücadelelerin izlerini taşır. "Evimizin önüne ev yapmaktan vazgeçseler, biz onlarla yine iyi oluruz. Onları yine severiz. İnsana sevmek, sevişmek gerek" sözleriyle meseleleri iyi ya da kötü olmakla değil, olayların ve ilişkilerin yarattığı etkilerle değerlendiren Irazca, Metin Erksan'ın filmlerinde doğal ve samimi bir şekilde kendini ifade eden karakterlerden biridir. Irazca, kötü düzenin (örneğin Haceli'nin yaptıkları, ki film boyunca deli ve dengesiz biri olarak sunulur) değişmesi gerektiğini, geleneksel kültürünün, söylencelerin ve doğal yaşamın perspektifinden dile getirir.

Kırsal yaşama odaklanan bu hikayelerden, bir şehir filmi olan *Suçlular Aramızda* (1964)'ya geçildiğinde, Erksan'ın sinemasına özgü bir tema tekrar karşımıza çıkar: iktidar mücadelesinin diğerleri üzerindeki etkileri. Filmde iktidarın nesnel bir sembolü olan dünya küresini elinde tutan ve metresinin bedenini paralarla örten Mümtaz, kadınları satın alınabilir bir meta olarak görür. Erksan'ın eserlerinde sıkça işlenen iktidar-köle, kadın-erkek, insan-doğa, birey-toplum gibi çatışmalar burada da öne çıkar. Doğayla uyumlu bir insan olarak kendini gösteren Osman, aynı zamanda bir iktidar figürü ve erkek olarak her şeyin – hatta bir meta gibi gördüğü kardeşinin karısının bile – kendisine ait olduğunu düşünür. Erksan'ın 1976 yapımı *Kadın Hamlet* filmi ise onun tutkulu karakter anlayışını en uç noktaya taşır. Bu filmde intikam, aşkı bile geride bırakarak karakteri bir katile dönüştürür ve dramatik bir trajedinin kapısını aralar.

Metin Erksan'ın Sinema Düşüncesi; 'Sinema Bir Kültürdür'

1950'li yıllarda Türkiye'de uygulanan Batı ve Amerika ile yakınlaşma sosyal, ekonomik ve toplumsal değişimlere yol açmış; sanayileşme, kentleşme, sermaye dolaşımı ve tüketim politikası; köylü, işçi ve burjuva sınıfı arasındaki ilişkiyi iyice belirginleştirmiş sınıf çelişkisi toplumsal ve kültürel gerginliği artırmıştır. 1960 darbesinin ardından daha da büyüyen gelişmeler toplumun bir yansıması olarak sinemada da yerini 'toplumcu gerçekçilik' adı altında almıştır. Fakat her yönetmenin toplumcu bakışı kendine göre değişiklik göstermiştir. Metin Erksan için oldukça sıradan bir 'gerçekçi yönetmen' klişesi yaratılmıştır. Ama onun gerçekçiliği sıradan bir gerçekçilik değil sinema filminin görüntüsel olarak gerçekliğin daha somut bir şekilde algılanmasını sağlayan bir sanat yapıtı olmasındadır. John Berger (1995:10) e göre burada sözü edilen görüntü, gerçek

görüntünün bir kopyası değil bir görme biçimine ve gerçekliğin yeniden üretimine dayalı bir imge olan sinema görüntüsüdür. Bu bağlamda da Metin Erksan sinemasının çok yönlü, özgün biçimsel ve içeriksel özelliklerinden temellenen görme biçimi filmlerine yansır. Gerçekçiliği önemseyen yapıda olmakla birlikte ‘kendi gerçeklerini’ görsel-işitsel biçimde ortaya koymaya çalışan bir yönetmen olarak ideolojisi olan ama ideolojiye körü körüne angaje olmamış, marjinallikle, akıl dışılıkla, abartmayla suçlanıp, olumsuz eleştirilere maruz kalmasına rağmen topluma ayna tutmaya çalışmış gerçeği anlatmak için kendine has yöntemleri denemekten çekinmemiştir. Metin Erksan yönetmenliğinin ilk yıllarından itibaren Anadolu’yu ve Anadolu insanını her yönüyle analiz etmiş, Anadolu kültürünü tüm boyutlarıyla araştırmıştır. Özellikle *Aşık Veysel’in Hayatı* (1952) filmi onun köyde çektiği ve gerçekçi özelliği olan bir film çalışmasıdır. Ayrıca bu filmde önce askerde *Dünya Havacıları Türkiye* (1958) de adında bir belgesel çalışma yapmıştır. Bu deneyimlerinin ardından kültürel, sosyal ve siyasal anlamda araştırmalar yaparak gene Anadolu’da *Dokuz Dağın Efesi:Çakıcı Geliyor* (1958) filmi gerçekleştirmiştir. Fakat film gene bazı eleştirmenler tarafından popülist ve anlaşılabilir bulunmuştur.

Metin Erksan’ın filmleri, sınıf çatışmaları ile bireyin içsel çatışmalarını karşılaştıran, tutkuların peşinde koşulan ve genellikle trajik sonlarla noktalanmış hikayeler sunar. 1960’lı yıllar, dünya genelinde özgürlük, bireyselleşme, cinsellik ve ahlak gibi kavramların sorgulandığı bir dönemi temsil eder. Bu bağlamda, Metin Erksan’ın Türkiye’deki filmlerinde erotizm, bireylerin sosyal sınıfları içinde kendilerini ifade etme biçimi olarak öne çıkar. Erksan, cinselliği bir gösteriş unsuru olarak değil, bireyin ruh halini ve içsel durumunu yansıtan bir araç olarak

kullanır. Erksan’ın filmografisinde temel temalar, suç olgusu çevresinde şekillenir. Bu yüzden onun tüm filmleri bir anlamda suç filmleri olarak değerlendirilebilir. Örneğin, *Suçlular Aramızda* (1964) filmi bu yaklaşımın en ironik örneklerinden biridir. Erksan’a göre, gerçek suçlular toplumun içinde, iktidar sahibi olanlar, bu iktidara karşı sessiz kalanlar ve bir gün bu güce sahip olmayı arzulayanlardır.

Erksan’ın sol bakış açısı, geleneksel kültürle derin bağlar kuran bir temele dayanır. Filmlerindeki toplumsal eleştiriler, bu kültürel zemin üzerinden şekillenir ve bireylerin yaşadığı çatışmaları geniş bir perspektiften ele alır. Filmlerindeki toplumsal eleştiri devlet-birey arasındaki çatışmaya dayanır. Devletin koruyucu, gelenekçi ve halkına yakın bir ‘kerim devlet’ olamamasını eleştirir. Bunun da genellikle devletin içerisinde yer alan liyakat sahibi olmayan suistimalci memurlardan kaynaklandığına vurgu yaparak diğer sol düşüncelerden ayrılır. Tıpkı kendisi gibi düşünen Halit Refiğ, Lütfi Akad, Duygu Sağıroğlu gibi yönetmenlerle Kemal Tahir’in düşünceleri etrafında gelişen ‘Ulusal Sinema’ hareketine dahil olurlar. Tahir Marks’ın ‘Asya Tipi Üretim Tarzı’ düşüncesini temel alarak Osmanlı devletinin Batı’dan farklı olarak kerim devlet özelliği gösterdiğini ve toplum yapısının da sınıfsız bir toplum yapısı olduğunu başta *Devlet Ana* romanı olmak üzere tüm düşünsel yapıtlarında ortaya koymuştur. Metin Erksan Tahir’in romanlarına yansıttığı bu düşünceyi ‘Ulusal Sinema’ düşüncesi olarak filmlerine yansıtmıştır. Halit Refiğ (2015:43) “Kemal Tahir devletin gadrine uğramış bir insandır. İşlemediği bir suçla itham edilerek yani Yavuz zırhlısında komünizm ihtilali tasarlamak suçundan 12 yıldan fazla hapis yatmış bir insandı. Böylesi bir gadre uğramış bir insanın devletten beş kuruşluk bir çıkarı olmadığı halde devlet konusunda varmış

olduğu bu sonuç beni çok etkiledi" dediği gibi Kemal Tahir'in kerim devlet düşüncesi ulusal sinemanın temsilcilerinden Metin Erksan'ı da etkilemiştir. Bu devlet anlayışını benimsemiş bir diğer önemli yönetmen Lütfi Akad devlet birey ilişkilerini ele aldığı 1974 yılında TRT için çektiği Ömer Seyfettin uyarlamalarında onu bireyle var edecek bireyin de onda var olacağı bir kerim devlet anlayışına vurgu yapmıştır. 'Ulusal Sinema' Metin Erksan, Lütfi Akad, Halit Refiğ, Duygu Sağıroğlu vb. yönetmenler ve Türk Film Arşivi (Bugünkü MSGSÜ Sinema TV Enstitüsü) gibi kurumlar tarafından teorisi yapılan bir sinema anlayışı olmuştur. Ulusal Türk sineması Batı kültürüne karşı mücadele etmiş, Türk düşünce ve sanatlarının bir parçası olan, evrensel sanat akımlarına (yeni, çağdaş, özgür vb.) karşı çıkan bir sinema anlayışını savunmuştur. Ulusal yönetmenler için Türk sineması Batı devletlerinin emperyalist yayımları karşısında Türk devletinin bağımsızlığının korunması yolunda bir direnme davranışıdır. Anlaşılacağı üzere Metin Erksan entelektüel bir sanatçıdır. Sanatı aklın, bilimin, toplumsal gerçekliğin insan merkezli sinemasıdır. Erksan bu özelliğini ve bilgi birikimini 1974 yılından itibaren Öğretim Görevlisi olarak içinde yer aldığı Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sinema TV Enstitüsü'nde öğrencileriyle paylaşmıştır. 1997'de ise Mimar Sinan Üniversitesi Senatosu kararı ile kendisine 'Onursal Profesörlük' unvanı verilmiştir. Erksan MSGSÜ de yıllarca sinema kuramları ve film analizi derslerini vermiş öğrencileriyle karşılıklı etkileşime dayalı yöntemiyle sinemaya hem bir sanat hem de bir bilim olarak yaklaşmıştır. Bu çerçevede yönetmenliği Metin Erksan'a ait olan *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* filminin analizi gene Metin Erksan'ın film analizi yaklaşımı doğrultusunda yapılacaktır. Metin Erksan'ın analiz yöntemi nasıldır?

Sinema kuramcısı, eleştirmen ve yazar André Bazin (1957:112,114) bir kültür ürünü olarak eserin değerini ortaya koymak için onun tarihsel, toplumsal, ekonomik, üretimsel, pek çok değişkeninin dikkate alınması gerektiğini çünkü her filmin aynı koşulda yapılmadığını dile getirmektedir. Bu şekilde Metin Erksan'ın (1996:163) sinema sanatının içinde meydana geldiği siyasal, toplumsal, ekonomik, kültürel, sanatsal, hukuksal, idari, teknolojik ortamdan soyutlanarak ele alınamayacağı düşüncesinin gerçekçi sinema teorisyeni Bazin'le aynı paralelde olduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* film incelemesinde filmin yapıldığı dönemin tarihsel, toplumsal, ekonomik, üretimsel yapısı filmin iç yapısına (sinemasal, kurgusal, anlatısal, öyküsel, müziksel vb.) paralel olarak ele alınmalıdır.

Metin Erksan'a göre sinemabilim ne demektir?

- Felsefe, düşünce, mantık, estetik, yöntem, edebiyat, tiyatro, müzik, resim, heykel, mimarlık, fotoğraf, matematik (aritmetik ve geometri), insan bilimleri (antropoloji), tıp, fizik, kimya, biyoloji, astronomi, toplum bilimi, psikoloji, etik, ekonomi, hukuk, iletişim, tarih, felsefe tarihi, sanat tarihi, edebiyat tarihi, müzik tarihi, resim tarihi, heykel tarihi, mimarlık tarihi ve fotoğraf tarihi gibi pek çok bilim ve sanat dalını içine alır, özümser ve kapsar.
- Sinema sanatı; edebiyat, tiyatro, resim, müzik, heykel, mimarlık, grafik ve fotoğraf gibi tüm sanat dallarıyla iç içedir ve bu disiplinlerle sürekli bir etkileşim halindedir.
- Göstergebilim (semiology), görüngübilim (phenomenology), toplum ölçümü (sociometry), antropoloji, sosyal antropoloji, sosyal psikoloji, mizah bilimi

(humourology), etnoloji, dilbilim (philology), etimoloji, etioloji, etnografi gibi alanlarla doğrudan ilişkilidir.

- Sinema, bilimsel bilgi (scientific knowledge), bilimsel düşünce (scientific thought), yöntemsel düşünce (methodologic thought), diyalektik düşünce (dialectic thought) ve kuramsal bilgi (epistemology) ile ortak bir zeminde şekillenir.
- Sinema sanatı ve bilimi, sanatsal ve sinemasal düşüncenin, yaratıcı süreçlerin ve görüntüsel uygulamaların oluşum, gelişim ve dönüşüm süreçlerini kapsar. Çekim tekniklerinden kavramsal yaklaşımlara kadar tüm yönleriyle ele alınır. Kısacası, sinema bir kültürdür.

Metin Erksan'a Göre Filmin Analizi Hangi Unsurlardan Oluşur?

1. Düşünsel Yapısı
2. Konusal Yapısı
3. Dönemsel Yapısı
 - A. Filmin yapıldığı dönem
 - B. Filmin yapısındaki dönem
4. Oyunsal Yapısı
 - A. Kişiler
 - B. Karakterler
5. Konuşmasal Yapısı
 - A. Konuşma (diyalog)
 - B. Anlatma (narasyon)
 - C. Yazı ile Açıklama
6. Çevresel Yapısı
 - A. Doğal Çevre
 - B. Yapay Çevre
7. Bilimsel Yapısı
8. Yöntembilimsel Yapısı (Metodolojik Yapısı)
9. Kuramsal Yapısı
10. Mantıksal Yapısı
11. Eytışimsel Yapısı (Diyalektik Yapısı)
12. Sanatsal Yapısı
13. Sinemasal Yapısı
14. Yaratsal Yapısı

15. Görüntüsel Yapısı
16. Çekimsel Yapısı
17. Kurgusal Yapısı (montaj)
18. Müziksel Yapısı
 - A. Özgün müzik
 - B. Uyarlama müzik
19. Ses Yapısı (Efekt Yapısı)
 - A. Doğal Sesler
 - B. Yapay Sesler
20. Eşzamansal Yapısı (Senkron Yapısı)
 - A. Görüntü
 - B. Konuşma
 - C. Müzik
 - D. Efekt

Başlangıcından bugüne kadar, uzun metrajlı-konulu pek çok filmin gerçekleştirildiği Türk sineması bilimsel araştırmalar ve incelemeler için; bitmez tükenmez bir kaynaktır. Bu araştırma ve incelemeler; toplumsal, politik, ekonomik, sanatsal ve kültürel konularıyla, yirminci yüzyıl Türk tarihini de açıklayıcı ve aydınlatıcı olacaktır. Türkiye'de hiçbir sanat dalında, bu boyutta, bu yoğunlukta ve bu bileşimde sanat eserleri yoktur.³ Metin Erksan'ın düşünceleri çerçevesinde *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* filmi filmsel analizi filmsel olgunun iç yapısı ve dış yapısı bağlamında gerçekleştirilecektir.



Resim 2: Metin Erksan'la Röportaj

³ Metin Erksan'ın ders notlarından, derslerindeki konuşmalardan elde edilen bilgiler kullanılmıştır.

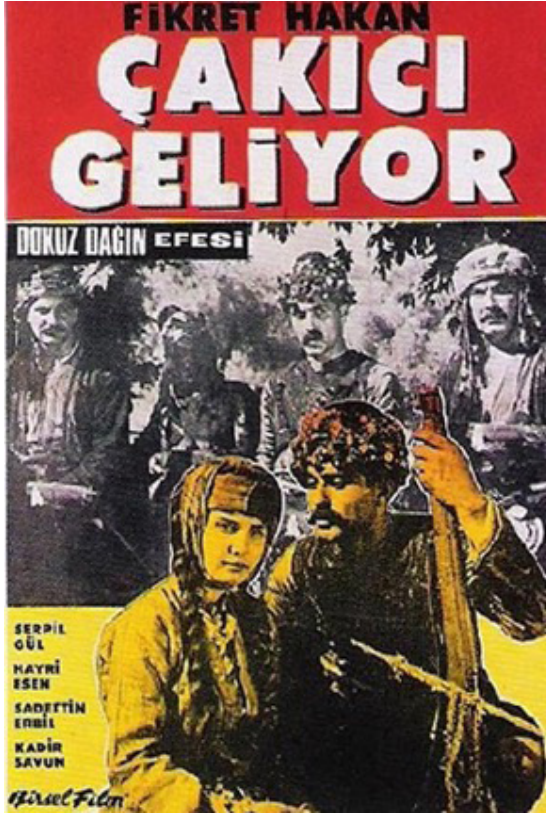
Türk Sineması' nda Efe Filmleri

Efelikle ilgili Türk sinema tarihinde yaklaşık olarak elliden fazla film gerçekleştirilmiştir. Bu filmler 1980'li yıllardan sonra sinemamızın farklı bir yöne evrilmesiyle popüleritesini yitirmiştir. Efelik Ege bölgesinde tarihsel ve sosyolojik süreçlerin sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu kültür giyim tarzı, yaşam biçimi, karakter ve davranış özellikleri açısından efeleri halk kahramanlığı literatüründe farklı bir yerde konumlandırmıştır. Efeler kurtuluş savaşındaki cesaretleri, daha önceki iktidarlar döneminde yerel yöneticilerin zulmüne karşı çıkmaları, eşkıyalara karşı halkın yanında yer almaları ile halk arasında söylencelere, türkülerle konu olmuş efsaneye dönüşmüşlerdir. Kahraman efe imgesinin oluşmasında Çakırcalı Mehmet Efe, Atçalı Kel Mehmet, Demirci Mehmet Efe gibi efeler yaptıklarıyla önemli rol oynamış, halk kültürünün yerel motifi olmuşlardır. Bu motif başta Türk sineması olmak üzere popüler kültürün başlıca konusu olmuştur. Filmlerde olumsuz yönleriyle gösterilseler de toplumsal bellekte hep 'kahraman ve yiğit' imgesiyle yer almışlardır. Bazı efeler için türküler ve ağıtlar yazılmıştır. Hikayeleri köyden köye anlatılır hale gelmiştir. Yoksul halkın sesini duyuran kahraman olarak köylüye umut olmuşlardır. Elbette eşkıya imajıyla halka zulmederek olumsuz nam salanlar da olmuştur. Sonuç itibarıyla efelik sorunlu bir devlet düzeninin ortaya çıkardığı evrensel bir meselenin ülkemizdeki izdüşümü olarak da yorumlanabilir. Çünkü yeryüzünde pek çok kültürde çeşitli şekillerde köylüye umut olan, koruyan, fakirden alıp zengine veren fakat bir nedenle dağa çıkmış halk kahramanları bulunmaktadır. Bunun yanında var olan düzeni ve devleti yıkmak isteyen, halkı sömüren ya da korkutan eşkıyalar da olmuştur. Türk sinemasında efelik imajına bakılırsa efelerin ilk yıllar-

da aşklarıyla işlendiği görülür. Efe filmleri romantik bir öykü üzerine kuruludur; ilk olarak Şadan Kamil'in *Efe Aşkı* (1948) sonra da *Çakırcalı Mehmet Efe* 1950 yılında ilk kez Faruk Kenç tarafından çekildi. 1952'de Şakir Sırmalı *Efelerin Efesi*, *Kara Efe*, Semih Evin 1954'te *Yanık Efe*, filmlerini yaptı. Bu filmler popülist bir yapıda, toplumsal bir gerçekliği olmayan, aşk üzerine kurulu köy filmleridir. Daha sonra yapılan efe filmleri ise birer western taklidi olmuşlardır. 1987 yılında *Çakırcalı Mehmet Efe* Fikret Uçak, *Efeler Diyarı* ise Çetin İnanç tarafından yapılmış son efe filmleridir. Tüm efe filmleri içerisinde kültürel ve estetik açıdan türün en değerli filmi ise Metin Erksan'ın 1958'de çektiği *Dokuz Dağın Efesi-Çakıcı Geliyor* filmi olmuştur. Çünkü sinemanın toplum için bir eğlence aracı olma yönü olmakla birlikte topluma ve kültüre olan etkisi eğlendirme niteliğinden önce gelmektedir.

Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor filminin müziğini ünlü besteci ve yönetmen Nedim Otyam yapmıştır. Filmde Çakıcı Mehmet Efe rolünü ise Fikret Hakan oynamıştır. Filmde 19. yüzyılın sonlarına doğru Osmanlı'ya isyan ederek dağa çıkan Çakıcı Mehmet Efe'nin yaşadıkları ve intikam alma mücadelesi anlatılmaktadır. Babası Çakırcalı Ahmet Efe Hasan Çavuş tarafından öldürülen Mehmet Efe intikamını almak için dağa çıkar. Aftan yararlanıp aşkı için düze inse de bela peşini bırakmaz. Bu duruma dayanamayan Çakıcı tekrar dağa çıkar. Fakat bu kez öldürülür. Halit Refiğ (1971:117) Metin Erksan'ı intikam için dağa çıkararak devlet otoritesiyle çatışan Çakıcı Mehmet Efe'ye benzetir. Çevresi ve kendisiyle sürekli çekişen Metin Erksan arasındaki karakter benzerliğine dikkat çeker. Halit Refiğ, Erksan'ı 'tutkulu' bir kişilik olarak tanımlar. Erksan'ın yalnızca Çakıcı Mehmet efe değil

filmlerindeki tüm kahramanları çaresiz de olsalar, hep mücadele içerisinde olurlar. Vazgeçmez ve bedelleri öderler. Sonları genellikle trajik biter.



Resim 3: Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)
Afiş

“Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)” Film Analizi

Yönetmen: Metin Erksan

Senaryo: Metin Erksan

Yapımcı: Özdemir Birsell

Müzik: Nedim Otyam

Görüntü Yönetmeni: Şevket Kıymaz

Süre: 104 dk

Tür: Dram

Yıl:1958

Ülke: Türkiye

Oyuncular: Fikret Hakan, Serpil Gül, Kadir Savun, Erol Taş, Hayri Esen, Hayati Hamzaoğlu, Sadettin Erbil, Yılmaz Gruda, Osman Türkoğlu

Konu: Film, babasının intikamını almak için dağa çıkan bir efe olan Çakıcı Mehmet'in hikâyesini konu alır. 19. yüzyılın sonlarında, Ege Bölgesi'nde dönemin hükümeti, eşkiya çetelerini kontrol altına almak amacıyla çeşitli önlemler almaktadır. Bu süreçte eşkıyaları dağdan indirmek için aflar çıkarılır, ancak af sonrası yeniden dağa çıkmalarını engellemek amacıyla pusuya düşürülüp öldürülürler.

Hikâyenin merkezinde, babası Hasan Çavuş tarafından öldürülen Çakıcı Mehmet yer alır. Mehmet, bir tuzağa düşürülerek tutuklanır ve hapse atılır. Ancak hapisten kurtulan Mehmet, babasının intikamını almak için dağa çıkar ve kendi çetesini kurar. Üzü kısa sürede dokuz dağa yayılan Çakıcı Mehmet, hükümetin dikkatini çeker ve onun peşine düşülür. Film, Çakıcı Mehmet'in adalet ve intikam arayışını, aynı zamanda dönemin sosyal ve politik dinamiklerini gözler önüne serer. Bu hikâyeye, bir efelik efsanesini ve bireysel mücadelenin toplumsal boyutlarını etkileyici bir dille anlatır. Tarihi gerçek bir olaya dayanan 'Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor' filminin açılışında bir ses seyirciye film ve dönemle ilgili bilgi verir; *19. asrın sonlarına doğru Ege havalsi dağlarda gezen eşkiya çetelerinden bıkip usanmıştı. Saray ve Babı-Ali bu halin önüne bir türlü geçemiyordu. Nihayet İzmir Valisi Naşit Paşa bu derde çeteleri affetmek veya o zamanki tabiriyle yüze indirmekle bir çare bulabildi. Fakat bu yüze inen çetelerin tekrar dağa çıkacağı muhakkak gibiydi. Bu sefer hükümet bir fırsatını bulup çeteleri imha etti. Piç Osman, Kırkağaç'ta; Parmaksız Arap, Aydın'da; Yörük Osman, İzmir'de; Çakırcalı Ahmet, Birgi'de öldürüldüler. Jenerikte bahsedilen dönem 1896-1911 yılları arasındadır. Ege Bölgesi'ni çevreleyen dağlarda yaşamış Çakıcı Mehmet Efenin yaşamı bu dönemde geçer. Çakırcalı Ahmet Efe'nin bir zabıt tarafından secde ederken*

arkadan vurulması gösterilir. Katil, Hasan Çavuş isimli zaptiyedir. Annesi ve babasının zeybek arkadaşları oğlu Mehmet'e babasının öcünü almasını söyler. Böylece Çakıcı Mehmet Efe'ye önemli bir intikam görevi yüklenmiş olur. Efe, zeybek olarak dağa çıktığında adil ve koruyucu olduğu için halk arasında kahraman olarak görüldü. Ancak, bir cinayet işlediği ve kanun kaçağı olduğu için Osmanlı idaresi onu 'eşkiya' ilan etti. Çakıcı Mehmet Efe'yi tarihçiler de iki yönüyle ele almışlardır: Bazıları onu bir adil bir kahraman olarak görürken bazıları da düzene isyan eden bir kanun kaçağı olarak değerlendirir.

Metin Erksan filmindeki etkileyici görüntülerle Çakıcı Mehmet Efe'nin intikam almak için ne kadar haklı sebepleri olduğunu gösterir. Filmde öykü devlet-eşkiya sorunu hakkında olmanın ötesinde bu durumu yasal yollardan değil kendi çıkarları doğrultusunda ve sadistçe halletmeye çalışan devletin kötü idarecileriyle efenin girmiş olduğu bir mücadele olarak anlatılmaktadır. Bir diyalogda Çakıcı Mehmet Efe kendisiyle çatışmaya giren Mülazım Hüsnü komutana çatışmaya girmemesini, onunla bir meselesi olmadığını söyler. Filmin finalinde ise *zabit kanına buluşturma elimizi sana bir şey olsun istemem* sözleriyle devletin koruyucu ve yasal gücünü temsil eden adaletli Hüsnü komutana uyarıda bulunur. Sorunu devleti kendine paravan etmiş kötü niyetli kişilerdir. Hüsnü komutan bilir ki Mehmet Efe'nin öldürülen babası Çakırcalı Ahmet Efe Plevne'de Osmanlı için savaşmış bir gazidir. Arkadaşları Çakırcalı efenin asker kılıcını vasiyeti üzerine oğlu Çakıcı Mehmet Efe'ye vermişlerdir. Hüsnü komutanı kerim devletin temsilcisi diğerlerini ise yozlaşmış kişiler olarak gösteren Metin Erksan kerim devletin yanındadır. Bu sebeple devletin otoritesini kullanarak zulüm yapan kötü adamlardan intikamını alma mücadelesin-

deki yiğit bir efenin kahramanlığını yüceltir. Mehmet Efe mücadeleye devlete düşman olduğu için değil sadece babasının intikamını almak arzusuyla girmiştir. Hatta buna mecbur bırakılmıştır. Bu nedenle de Hasan Çavuş'u öldürüp intikamını aldıktan sonra kızanlarının uyarısıyla dağda kalır. Yanına katılanlara askere kurşun sıkmamalarını, namusa dokunmamalarını, hükümet malına el sürmemelerini söyler. Robin Hood gibi zenginden alıp fakire vererek halkın sevgisini ve desteğini kazanır. Fakat Erksan her isyankar efeyi idealize etmez bu sebeple de halka eziyet eden Çalıkakıcı efelerin yaptıklarını da gösterir. Devlet, halk ve efe ilişkilerine nesnel ve temkinli yaklaşır.

Metin Erksan her zaman ülke sorunlarına geleneği ve Türk kültürünü göz önünde bulunarak yaklaşmıştır. Devlet kurumuna olan bağlılığın ve devletin Türkler için yaşamsal öneminin Türkleri Batılılardan ayıran en önemli özellik olduğunu düşünmüştür. Ona göre yüzyıllar boyunca devlet kurma geleneğini sürdürmüş bir toplum olarak Türkler devletsiz yaşayamazlar. Türklerin anlayışında devlet yaşamı düzenleyen, toplumuna adaletle yaklaşan, onları geliştiren, kimliklerini tanıyan kerim devlettir. Kerim devlet vatandaşların iyiliğini sağlama amacını taşıyan, eşitlikçi ve adil bir devlettir. Yorgun Savaşçı romanında Kemal Tahir arkeolog Karol Çorbacı karakteri üzerinden Türkler açısından kerim devletin önemini ... *Batı'da devlet, sırasında bir sınıfın öteki sınıfi ezmek için kullandığı araç haline geldiği halde, sizin devlet, ana ödeviyle toplumu ihya edicidir. Yani Batı'da devletin olmadığı zamanlar, toplumlar var olmuşlardır ama Doğu'da devletsiz toplum görülmemiştir. Sizde devlet, toplumun var olma yok olma şartıdır. Siz farkına varın varmayın her şeyi devletten beklersiniz* (Tahir, 2005:99) sözleriyle açıklamaktadır. Kemal Tahir'le aynı paralelde düşünen Metin Erksan da hem

diğer filmlerinde hem de *Dokuz Dağın Efesi-Çakıcı Geliyor* filminde devlet-birey sorunlarında geleneği ve Türk kültürünü göz önünde bulundurarak yaklaşmakta tarihsel gerçekçiliği ve ulusalculığı ön plana çıkarmaktadır. ‘Devlete zeval gelmesin’ fikri onun gerçekçiliğinin ve ulusalculuğunun temel çıkış noktasıdır. Filmde devletin köylüden esirgediği adaleti Çakıcı dağıtmaya başlar. Devletin yeterince hakim olamadığı kırsalda kerim devlet gibi davranır. Zaten Çakıcı’nın meselesinin düzenle ve devletle olmadığını düşünen İstanbul hükümeti yaptıklarından dolayı Çakıcı’ya affeder. Çetesini de dağdan inmeye ikna eder. Fakat diğer efeler başlarına gelebilecek tuzaklardan şüphelenmektedirler. Mercan Efe *Kancıklanmayalım bir iş etmesinler bize efe...* diyerek çekincesini dile getirir. Fakat Çakıcı *Orasını Allah bilir...hem padişah fermanına inanmamazlık edemeyiz ya...* diyerek fermana bağlılığını dile getirir. Düze inen ve silah bırakan efelerin diledikleri köy ve şehirde yaşamalarına ve Çakıcı’ya da aylık 500 kuruş bağlanmasına dair padişah fermanı okunur. Böylece devlet affediciliğini ve koruyuculuğunu göstermiş olur.

Metin Erksan, 2003 yılında "Kültür ve Sanat Büyük Ödülü" ile onurlandırılır. Ödül töreninde konuşan dönemin Cumhurbaşkanı Ahmet Necdet Sezer, “Bugün Türk sinemasının başarılarından söz ediliyorsa, bunu, yetersiz koşullara rağmen sinemadan vazgeçmeyenlere borçluyuz” diyerek Metin Erksan’ın Türk sineması için taşıdığı tartışmasız önemi ve mücadelecilik sanatçı kimliğini devlet adına minnetle vurgular. Bu sözler yanıt olarak Metin Erksan, “Ülkeme ve milletime hep bağlı kaldım, hep hayranlık duydum. Buna rağmen devlet-sinema ilişkisi konusunda başıma gelmeyen kalmadı. Ancak bütün bunları devletin bana karşı olumsuz bir tutumu olarak görmedim,” ifadeleriyle hem devlete olan bağlılığını hem

de sinema dünyasında karşılaştığı zorlukları dile getirir. Ülkesine, milletine, devletine olan bağlılığını ve sevgisini dile getirir. Bu bağlamda Metin Erksan’ın devlete bakışını *Dokuz Dağın Efesi-Çakıcı Geliyor* filmine yansıttığını söyleyebiliriz. Yani tür ikonolojisi açısından diğer tüm efe filmleriyle benzerlik taşısa bile ideolojik perspektifi bağlamında devletle çatışan efe motifi ‘kerim devlete’ duyulan güven ve bağlılık düşüncesi dışında kullanılmamıştır.

Filmin estetik ve teknik özelliğine değinmek gerekirse Metin Erksan’ın sıra dışı çekimlerinin filmin anlatımına güç kattığını görülmektedir. Hasan Çavuş’un babasını öldürdükten sonra cesedini tüfekle iteklemesi sonucu ölünün sırt üstüne dönmesiyle kamera alt açıdan genç, üzgün ve öfkeli Çakıcı’nın babasının ölüsüne bakan yüzüne çevrilir. Erksan’ın seyirciyi etkileyen, seyirciyle oyuncuyu özdeşleştiren sıra dışı, öznel kamera kullanımlarının erken örnekleri bu filmde sıkça görülür. Bu dönem Erksan’ın kendi sinema dilini yeni oturtmaya başladığı bir dönemdir. Buna rağmen daha filmin açılışında başlayan Metin Erksan’a özgü kimi zaman deneysel görünümdeki çekim planları, kamera açıları, kamera hareketleri ve dengeli kompozisyonlar Türk sinemasında bir alt tür olarak ortaya çıkmış, biçim ve içerik özellikleri birbirine benzeyen efe filmleri içerisinde *Dokuz Dağın Efesi* ni biçimsel açıdan da farklı bir yerde konumlandırmıştır.

Diyaloglar Erksan sinemasının gerçekçi ve özenli stiline en belirleyici özelliklerinden biridir. Özellikle köy filmlerinde oyuncuların dili Anadolu’ya has doğallığıyla kullanılır. Bu kullanım biçimi döneme, yöreye ve hatta karakterin kişisel özelliklerine göre değişiklik gösterebilir. Filmin diğer unsurları olarak mekanlar, giysiler, dansözler, efelerin oturak alemleri, diegetik olmayan

müzikler, efelerin zeybek oyunları Metin Erksan'a özgü sıkı bir tarihsel, dönemsel, kültürel, sınıfsal araştırmanın sonucu oluşturulmuşlardır. Filmin sanat yönetimi açısından bu başarısı Erksan'ın sanat tarihçisi olmasında ve Türk kültürüne olan ilgisinde aranmalıdır. Tüm filmlerinde olduğu gibi gerçekçiliği çok önemseyen Erksan'ın bir erken dönem filmi olan *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor* (1958) gerçek kişi ve olaylara dayandığı için bu gerçekliğine uygun çekilmesi detaylı bir çalışmayı gerektirmiştir.

İdeolojik olarak romancı Kemal Tahir'in düşüncelerinden etkilenen Metin Erksan Türk sinemasına yaklaşımında bütün diğer sanatlara olduğu gibi özellikle 1965 yılından itibaren sinemada da ulusal bir yaklaşımı tercih etmiştir. Bu konuda Tahir'in sanat anlayışıyla hemfikir olmuştur. *Sanatımız görevini yapabilmek için şiir, hikâye, roman, müzik, resim, heykel, tiyatro ve sinemadaki Batı sanat eserlerini Anadolu Türk halklarının tarih boyu geliştirdikleri gerçeklerine doğru aşmak zorundadır. Hiçbir kopyacılık, ne kadar güçlü olursa olsun, yaşamak hakkını aralıksız ispatlamış bir toplumun Milli (Orijinal) sanatı yerini tutamaz* (Tahir, 1992: 71) diyen Kemal Tahir'in ulusallık anlayışını evrenselden kopuk bir biçimde değerlendirmeyen Metin Erksan yerelliği içerisinde evrensel konu ve meseleler üzerine de çok düşünmüş filmlerinde bunlara yer vermiştir. Bu yönüyle de pek çok yabancı festivalde ödül almıştır. Örneğin Erksan *Susuz Yaz* (1963) filminde Anadolu'da bir köyde geçen hem yerel hem de evrensel konuları bir arada harmanlamıştır. Bir yanda suya ilişkin mülkiyet meselesini işlerken diğer yanda klasik kardeş rekabetini, evrensel bir Habil-Kabil sorunu çerçevesinde ele almıştır. Berlin de 'Altın Ayı (1964)' jürisi tarafında bu iki boyutlu yönüyle (ulusal-evrensel) festivalin büyük ödülüne layık görülmüştür. Birtakım eleştirmenler Erksan'ın

bazı filmlerini ve sahnelerini yabancı film ve yönetmenlerden esinlenerek yarattığını yazmışlardır. Bu durum eleştirmenlerin Metin Erksan'ı ve filmlerini yeterince bilmemesinden ve değerlendirme kapasitesi olmamasından kaynaklanmaktadır. Erksan çağdaşı diğer yönetmenlerden farklı olarak Batı kültürünü ve sinemasını yakından takip etmiştir. Bazı etkiler onun bu çok yönlülüğüyle ilişkili bilinçaltı yansımalar olabilir. Fakat hiçbir filmlerinin orijinalliyetini ve ulusallığını gölgeleyecek türden etkiler değildir. *Dokuz Dağın Efesi:Çakıcı Geliyor* (1958) filmi içinde Erksan'a benzer esinlenme eleştirileri yapılmıştır. Filmin 1952 yapımı *Viva Zapata'ya benzediği* iddia edilmiştir. Bu iddialara Erksan filmin yönetmeni Elia Kazan'ın da bir Anadolu insanı olduğunu, ülkesinin masallarından beslendiğini benzer motifleri işlemelerinin doğal olabileceğini söyleyerek yanıt vermiştir. Nitekim Elia Kazan bir görüşmesinde Yaşar Kemal'e filmin finali için Köroğlu'nu işaret etmektedir: *Köroğlu'nun Kırat'ı ise büyüldür. Sahibi ölünce dağlara gider ve kaybolur.* Elia Kazan'ın *Viva Zapata* (1952) filminin sonunda da Emilhano Zapata'nın atı dağlara gidip kaybolur. Filmin senaryosunu John Steinbeck yazmıştır ama finali bulan Kazan'dır. Usta yönetmen, bu finali nereden bulduğunu soran arkadaşı Yaşar Kemal'e, *Elbette Köroğlu'nun Kırat'ından!* cevabını vermişti (Livaneli, 2012: 113). Metin Erksan sineması hakkında bulunulan yabancı sinema ve filmlerden etkilenme meselesine farklı bir perspektiften bakan Kurtuluş Kayalı (1994:76) Erksan'ın eleştirildiği dönemde tüm yönetmenlerden daha fazla yabancı sinemayla ilgilendiğini bunun da doğal bir etkileşimi yaratabileceği ayrıca bir zorunluluk olduğunu ama siyasal, kültürel, toplumsal anlamda ülke sinemasının meselelerine kafa yoran, kendine has bir üslubu olan, entelektüel bir yönetmenin taklit

bir film çekmesinin mümkün olmadığını yazmaktadır. Hatta ona göre *Dokuz Dağın Efesi-Çakıcı Geliyor* (1958) filminde eleştirilenlerin yönetmen filmde neyi savunuyor sorusu bile Erksan'ın ülkede kalıplaşmış düşünce biçiminin ne kadar dışında kaldığını göstermesi açısından önemlidir. Çünkü dönemin eleştirileri derin bir analize dayanmamakla birlikte çeşitli ideolojilerdeki aydınların kamplaştığı bir ortamın sonucudur. Metin Erksan'ın sanatçı ve entelektüel kişiliği onun filmleri üzerinde daha farklı ve daha fazla düşünmeyi zorunlu kılmaktadır. Erksan sinemasının deneysel, araştırıcı, gerçekçi ve hümanist boyutunu şu sözleriyle ortaya koyar; *İnsan'ı öğrenmek, düşünmek, bilmek, anlamak, tanımlamak, çözümlenmek, yermek, övmek. İnsan'ı içinde bulunduğu politik, ekonomik, toplumsal, ruhsal, v.b. ortamların, çıkmazların, çelişkilerin, karşıtlıkların bilincine vardırarak. İnsan'ı; tüm gereksinimleri, içgüdüleri ve düşüncüleri içinde irdelemek, araştırmak, tanımlamak, algılamak, düşündürmek, koşturmak* (Erksan: 84).

Dokuz Dağın Efesi filminin müzikleri yönetmen, senarist, yapımcı, müzisyen Nedim Otyam tarafından yapılmıştır. Türkiye'de ilk özgün film müziğini gerçekleştiren *İstanbul'un Fethi* (1950) Otyam yüzden fazla filmin müziğini yapmıştır. 1950'li yıllarda Türk sinemasında müzik filme kurguda eklendiği için ve başka kişilerin müziği olduğu için özgün değildir. Hem bir sinemacı hem de bir müzisyen olan Otyam filmin dramatik bir biçimde yükselen sahnelerinde arka planda yerel türküler kullanmıştır. Filmin ana tema müziği olan Çakıcı türküsü dışında kullanılan bu yerel türküler filme gerçeklik, yöresellik ve sanatsal zenginlik katmaktadır. İnsanların ruh hallerini, olayları, dramatikleştirerek filmin anlatı yapısını güçlendirmektedir. Çakıcı'ya ait olan, onu betimleyen türküsü ise onun kahramanlığı-

nı, yiğitliğini çağrıştıran epik bir leitmotiftir. Türkü onun sahnede adının geçtiği, onun sahnede yer aldığı veya sahneye gireceği zamanlarda çalmaya başlar. Böylece Çakıcı ile özdeşleşir. Seyirciyi koşullandırır. Bu leitmotif filmin başlarında belli belirsiz, kısa ve az sayıda enstrümanla sahnelere eşlik eder. Film dramatik yapısındaki çatışma ve çözümlerle zirveye doğru ilerledikçe türkü senfonik ve lirik bir hale gelir. Çakıcı efsaneliştikçe, namı bölgeye yayıldıkça müziğin temposu artarken seyirci efenin gücünün, kahramanlığının coşkusunu yaşar.

Filmde aşk da yer almaktadır. Çakıcı Mehmet Efe'yi düze inmeye sevk eden duygu ne affedilme, ne rahat bir yaşam, ne de ölüm korkusudur. Eşkıyaların elinden kurtardığı için kendisine minnet duyan aşiret reisi Ekberoğlu'nun güzel kızına aşık olmasıdır. Çakıcı artık aile kurmak, sakin bir hayat sürmek için düze iner. Fakat hiçbir şey arzu ettiği gibi olmaz. Halkın hayranlıkla andığı bir kahramanın onuruna yakışmayan muameleler onu yeniden dağa çıkmaya zorlar. Çeşitli sebeplerle dağa çıkan eşkıyaları afla ve iyilikle ıslah etmek gerektiğini düşünen Mülazım Mehmet bu düşüncesini İzmir Valisi'ne aktardığında Vali tarafından terslenir. Hatta Vali o kadar öfkelenir ki onu cezalandırmak amacıyla Çakıcıyı imha etmekle görevlendirir. Devletin sağduyulu, insancıl ve adil yönünü temsil eden Mülazım Mehmet ne yaparsa yapsın Çakıcı Mehmet'i ikinci kez dağdan inmeye ikna edemez. İstemeyerek de olsa kendisine devlet tarafından verilen görevini yerine getirmek zorunda olduğunu düşünen Mülazım Çakıcı'yı öldürür. Onun en yakın dostu olan Hacı, Çakıcı Mehmet Efe'nin kafasını keser ve kesik başla ortadan kaybolur. Çakıcı artık bir halk kahramanı, bir efsane olmuştur. O halk arasında yiğitliğin, merhametin, adaletin sembolüdür. Halk söylencelerinde hep bu özelliklere sahip

bir kahramana ihtiyaç duyar. Bir gün içinden yeniden böyle bir kahraman çıkaracağı inancını korumak ister. Efsaneyi sürdürmek, Çakıcı'nın ölümsüzlüğünü, yiğitliği ve kahramanlığıyla gönüllerde yaşadığını güçlü ve kültürel gerçekliğe dayalı bir metaforla dile getiren Erksan filmi kendine has çarpıcılıkla sonlandırmaktadır; kafası kesik gövdeyi tam olarak teşhis edemeyen askerler teşhis için Çakıcı'nın karısı Irazca'yı getirirler. Kocasının öldürüldüğünü ve cesedin başının olmadığını gören Irazca çok büyük acılar içerisinde cesedin Çakıcı'ya ait olmadığını söyler. Böylece Çakıcı'nın öldürüldüğü ispatlanamaz. Halk da onun öldüğüne inanmaz. Namı hala dağlarda gezer. Halkın ne zaman başı sıkışsa Çakıcı Mehmet Efe'yi bekler.

Sonuç

Sinema üzerine düşünmek sinema var oldukça devam edecek bir eylemdir. Yeni kuramlar, yeni yorumlar yeni yaklaşımlar sinemaya ve sinemayı anlamlandırmaya yeni katkılar sağlayacaktır. Fakat hiçbir yeni kendinden öncekinden bağımsız değildir. Öncekileri yadsıyarak bugünü kutsamak mümkün değildir. Yeni bir sinema ülkenin toplumsal yapısı ve kültürü üzerine düşünmek ve bunların gerçekliğini o güne kadar hiç sorgulanmadığı biçimde sorgulamaktır. İşte Metin Erksan sinemasına tam da bu noktadan giriş yapmak gerekir. Erksan sinemasının yeniliği, Yeşilçam'ın klişelerinden farklı sinema yapan bir yönetmen olarak ülkesi ve toplumu üzerinden bilimsel, kültürel, toplumsal gerçeklik sorgulamaları yapmasıdır. Bu yönüyle sınırlı sayıda yaratıcı yönetmenin var olduğu bir dönemde kişiliği, sanatı ve yaratıcılığıyla kabul görmüş 'auteur' olarak nitelendirilmiştir. Erksan'ın sinemasının neredeyse tüm temel özellikleri *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor-1958* filminde görülmektedir;

- Dokuz Dağın Efesi'sini yaparken auteur bir yönetmen olarak dışarıdan gelecek olan tepkileri göz ardı ederek kendi tarzından, sinema karakteristiğinden, film düşüncesinden, ideolojisinden taviz vermemiştir. Yapımcıların, eleştirmenlerin, devlet sansürünün ve seyircinin yaratabileceği sansürü ve oto sansürü kabullenmemiştir.
- Metin Erksan filmde kurgu, mizansen, aydınlatma, çekim ölçeği, çekim açısı ve kamera hareketleri ile çevre ve mekanın anlatı içindeki kullanımını hem estetik hem gerçekçi hem de kendine özgü bir biçimde perdeye yansıtmıştır. Sanat tarihi eğitimi dolayısıyla sinemaya sanatsal bir yaklaşım sergileyen Erksan'ın bu yönü de 'Dokuz Dağın Efesi' filminin estetik yapısına önemli katkı sağlamıştır.
- Filmde çağdaşlarına benzer bir biçimde çevre ve mekanı tek boyutlu bir dekor olarak kullanmamış, mekanları insanları ve olayları gerçekçi bir biçimde yansıtmak şeklinde kullanmıştır.
- Filmde başta Çakıcı olmak üzere diğer karakterler insan olmanın gereği olarak belirli içsel çatışmalara sahiptirler. Kimi zaman düşüncesizce davranmakta, hatalar yapmaktadırlar. Filmde geçen olaylar ve dramatik süreçler Çakıcı'yı süratle trajik bir sona doğru götürmektedir.
- Metin Erksan, belli kavramlar ekseninde derinleşen ana temalarını bu filmde de kullanmıştır: 'iktidar', 'suç', 'tutku', 'aşk', 'devlet', 'intikam'.
- Çakıcı olayı tarihsel bir gerçekliğe sahip olmasına rağmen bu gerçeklik belgesel tarzda değil dramatik bir biçimde estetize edilerek kurulmuştur. Bu gerçekçi anlatım Erksan'ın tarihçi yönüyle yakından ilgilidir. Metin Erksan tüm

filmlerinde olduğu gibi filmi konusuyla, tarihsel geçmişiyle ve Osmanlı ile ilgili araştırmalar yaptıktan sonra yorumlamıştır. Elbette bazı gerçekleri değiştirdiği görülmektedir. Fakat bu değişimler filmin ana izleğini çok etkilemez.

Sonuç olarak *Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor (1958)* halkı devletten uzaklaştıran gene devletin içindeki yanlışlarla, kişilerle mücadele edecek böylece kerim devletin her zaman güçlü kalmasını sağlayacak kahramanlara olan ihtiyacı düşüncesinden doğmuştur. Adalet ihtiyacı ancak böyle karşılanabilecektir. Sorunların çözümünü devleti yıkmaya veya zayıflatmaya yönelik başkaldırıya bağlamak milletin de sonunu getirecektir ki bu yaklaşım Türk milletinin özgür varlığını sona erdirecek en kötü felakettir. Efenin isyanının sebebi devletin bir reform yapması gereğini dile getirmesidir. Erksan Çakıcı'yı yüceltirken devletin içinde bulunduğu sorunlu durumları, halkın karşı karşıya kaldığı zorlukları da sinemasının bir yansıması olarak dile getirirken isyankar efeliğin de bu sorunlara bir tepki olarak ortaya çıktığını anlatır. Bu bakış açısı Dokuz Dağın Efesi filmi Metin Erksan'ın stiline özelliklerini taşıyan gerçekçi bir film yapmaktadır.

Kaynakça

Erksan, M. (1986). Senaryo Nedir?, Ve Sinema, Hil Yayınları, Sayı:6. s.84.

Gombrich, H. (1992). Sanatın Öyküsü, çev: Erol Erduran ve Ömer Erduran, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Bazin, A. (2000). Sinema Nedir?, çev: İbrahim Şener, İstanbul: İzdüşüm Yayınları.

Özön, N. (2000). Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı sinema Sözlüğü, İstanbul: Kambalacı.

Refiğ, H. (1971). Ulusal Sinema Kavgası, İstanbul: Hareket Yayınları.

Hobsbawm, J.E., (2012). İlk Asiler. çev. Uygur Kocabaşoğlu, İstanbul: İletişim yayınevi.

Kayalı, K. (1994). Yönetmenler Çerçevesinde Türk Sineması, Ankara: Ayyıldız

Liman, A.S. (2013). Metin Erksan Sinemasında Çevre ve Mekan Estetiği, The Journal of Academic Social Science Studies, s.79-93.

Livaneli, Ö. Z. (2012). Edebiyat Mutluluktur, İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.

Tahir, K. (2005). Yorgun Savaşçı, İstanbul: İthaki.

Tahir, K. (1992). Notlar, Sosyalizm, Toplum ve Gerçek. İstanbul: Bağlam Yayınları.

Görsel Kaynakçası:

Resim 1: Metin Erksan Film Çekimi <https://www.milliyet.com.tr/molatik/portre/metin-erksan-filmleriyle-bir-doneme-damga-vuran-isim-86483> (02.12.2024).

Resim 2: Metin Erksan Röportaj <https://www.milliyet.com.tr/molatik/portre/metin-erksan-filmleriyle-bir-doneme-damga-vuran-isim-86483> (02.12.2024).

Resim 3: Dokuz Dağın Efesi: Çakıcı Geliyor Afiş https://tr.wikipedia.org/wiki/Dokuz_Dağın_Efesi#/media/Dosya:Dokuzdaginefesi.jpg (05.12.2024).

Dwight Conquergood ve Ortak Performans¹

Esra Çizmeci²

ÖZ

Dwight Conquergood performans çalışmaları alanında antropoloji, tiyatro ve sosyal adalet disiplinlerini birlikte inceleyen ufuk açıcı bir etnograf, aktivist ve sanatçı olarak görülmektedir. Yürüttüğü saha çalışmalarında ve yazdığı makalelerinde dışlanmış toplulukların yaşanmış deneyimlerini araştırdı ve performans aracılığıyla azınlıkların seslerini yükseltmek için hem uygulama hem de kuramsal çerçevede özgün çalışmalar üretti. Bu makalenin konusu Conquergood'un felsefesinin temel ilkelerinden biri olan beden odaklı bilgi üretimi ve etnografyada dinamik etkileşimleri vurgulayan co-performance (ortak performans) kavramıdır. Conquergood'un performans çalışmalarına katkılarının ve ortak performans anlayışı ile beden odaklı bilgi üretme pratiğine etkilerinin değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Performans araştırmaları, performans etnografisi, ortak performans, kuram ve uygulama ayrımı.*

Dwight Conquergood and Co-Performance

ABSTRACT

Dwight Conquergood was an influential ethnographer, activist and artist in the field of performance studies who intertwined the disciplines of anthropology, theater, and social justice. With his work, he transcends traditional boundaries, investigates the lived experiences of marginalised communities, and produces many original works that focus both on practice and theoretical framework to amplify the voices of minorities through performance. One of the core tenets of Conquergood's philosophy, the subject of this article, is the concept of co-performance, which emphasises the necessity of embodied knowledge production and dynamic interaction in ethnographic research. I aim to investigate Conquergood's contributions to performance studies and the effects of his ideas on today's perception of embodied knowledge production. I will examine how Conquergood defends the importance of embodied knowledge, emphasising the lack of performance perception and body-focused analysis in theater research.

Keywords: *Performance studies, performance ethnography, co-performance, theory and practice divide.*

¹ Geliş Tarihi: 31 Ekim 2024 Kabul Tarihi: 16.12.2024 – Araştırma Makalesi

² Doç.Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü, cizmeciesra@yahoo.com, 0009-0002-9731-2694.

Giriş: Conquergood, Performans ve Saha Çalışmaları

Performans teorisinin ve pratiğinin günümüz uygulayıcıları ve araştırmacıları için çok katmanlı bakış açıları sunduğu gerçeğinden yola çıkarak bu makalede Lorne Dwight Conquergood'un (19 Ekim 1949 - 13 Kasım 2004) performans araştırmasına kattığı co-performance (ortak performans) teori ve pratiğinin incelenmesi amaçlanmaktadır. E. Patrick Johnson'un ifade ettiği gibi *"Kariyerinin ilk yıllarından itibaren Conquergood performans çalışmalarını entelektüel açıdan özenli, ahlaki açıdan sağlam ve etik açıdan derin bir çalışma alanı olarak meşrulaştırmak için çalıştı"* (6). Çalışmalarında akademinin geleneksel sınırlarını aştığına, dışlanmış toplulukların yaşanmış deneyimlerini araştırdığına ve performans aracılığıyla azınlıkların seslerini yükseltmek için hem uygulama hem de kuramsal çerçevede birçok özgün çalışma ürettiğine dair çeşitli kaynaklara rastlamak mümkündür (Conquergood 1984; 1985; 1986; 1988; 1994; Donkor 2007, Johnson 2014). Bu makalenin konusu Conquergood'un felsefesinin temel ilkelerinden biri olan karşılıklılığı ve dinamik etkileşimi vurgulayan ortak performans kavramıdır. Tiyatro araştırmalarında performans algısının, beden odaklı analizin eksikliğine vurgu yapılarak Conquergood'un diyalogsal performans (dialogical performance) veya daha sonra inşa ettiği ortak performans konsepti ve pratiği ile nasıl ve neden bedensel etkileşim süreçlerine odaklandığı incelenecektir.

Conquergood, Güneydoğu Asya'nın Hmonglarıyla, Chicago'nun sokak çeteleriyle ve Tayland ve Gazze'deki mültecilerle yaptığı çalışmalarla tanınmış bir etnografiktir. Conquergood, Thunder Bay, Ontario'da

Daniel ve Dorothea Conquergood'un çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. 1972 yılında Indiana Eyalet Üniversitesi'nden İngilizce alanında lisans derecesiyle mezun olmuştur ve 1974 yılında Utah Üniversitesi'nde iletişim alanında yüksek lisansını almıştır. 1977'de Conquergood Northwestern Üniversitesi'nde performans araştırmaları alanında doktora derecesini tamamlayarak akademisyen olarak çalışmaya başlamıştır.

Conquergood, performans çalışmaları, etnografya ve sosyal değişim alanlarındaki çalışmalarıyla tanınan önde gelen Amerikalı bir bilim adamı ve aktivist olarak da tanınmaktadır. Özellikle marjinalleştirilmiş ve baskı altındaki topluluklarda performansın rolü üzerine yaptığı araştırmaları ve performansın toplumsal dönüşüm için bir araç olarak nasıl hizmet edebileceğine dair özgün araştırmaları ile dikkat çekmiştir. Conquergood, The Drama Review dergisindeki "Performans Çalışmaları: Müdahaleler ve Radikal Araştırma" makalesinde performansın reddedilmesine yol açan entelektüel karşıtlığı yıkmak için tiyatro ve performans alanında çalışan akademisyen ve öğrencilere beden odaklı analizin de en az metin odaklı analiz kadar bilimsel olabileceğini anlatmıştır. Sözlü kültürün araştırılmasında eylem analizinin gerekliliğine dikkat çekmiştir. Kültürel antropolojideki teori ve yöntemlerden, özellikle Victor Turner'ın çalışmalarından büyük ölçüde etkilenmiş olan Conquergood, insanların hayatlarını nasıl anlamlandırdıklarını ve baskıya nasıl direndiklerini anlamının temel yolunun insanların kimliklerini nasıl sergilediklerini ve bu performanslarla güce nasıl karşı durduklarını incelemek olduğunu vurgulamıştır.

Bir etnografik olarak Conquergood'un saha çalışmaları, kültürü performans merceğinin

den anlamaya yönelik yöntemlerle şekillenmiştir. Diyalogsal performans bakış açısı ile bireylerin farklılıklarına saygı duymanın, onlara karşı naif ve savunmasız bir konumda olmanın da önemine dikkat çekmektedir. Conquergood'a göre gerçek diyalog iki yönlülük, karşılıklı anlama ve paylaşmayı gerektirir. Conquergood etnografinin rolü ile ilgili Henry Glassie'nin şu yorumlarına dikkat çekmektedir: Etnografya etkileşimdir, işbirliğidir. Etnografi araştırılan bireylerin bütünlüğünü zedeleyen ve doğal olmayan bir şekilde çalışmayı sonlandırabilecek hipotezler talep etmez. Samimi bir şekilde iletişim kurma yeteneğini icra ederek veri toplamayı talep eder (Glassie, 1982: 14). Etnograf araştırıldığı bireyleri gözlemlemek ve onlar hakkında konuşmak yerine, onlarla birlikte konuşarak onların sesini duyurmaya çalışmalıdır.

Conquergood performansın yalnızca samsal bir çaba değil, aynı zamanda insan deneyiminin karmaşıklığını ortaya çıkaran hayati bir iletişim ve ifade aracı olduğuna inanıyordu. Özellikle marjinalleştirilmiş topluluklardaki etnografik çalışmaları, performansın toplumsal değişim için nasıl bir araç olarak hizmet edebileceğini göstermiştir. Ana akım anlatıların sıklıkla gözden kaçırdığı insanların hikayeleriyle ilgilenmiş ve onların yaşanmış deneyimlerini eğitici ve ilham verici performanslara dönüştürmüştür. Conquergood, incelediği topluluklarda performansın sosyal, kültürel ve politik gerçekliklerle derinden bağlantılı olduğunun altını çizmiştir.

Performans araştırmasının bilimselliğini vurgulama çabasının bir parçası olarak teori/pratik ikilisini kırma konusunda kararlılık göstermiştir. Performansı sınırdan duran ve pozitivizme şiddetle meydan okuyan bir disiplin olarak şöyle ifade etmiştir:

“Performans çalışmaları projesinin en radikal müdahalesini hem yazılı bilimi hem de yaratıcı çalışmaları, makaleleri ve performansları kucaklayarak yaptığına inanıyorum. Metnin hegemonyasına en iyi şekilde, metinleri ve performansları yatay, metonimik gerilim içinde yeniden yapılandırarak meydan okuruz; bir hiyerarşiyi bir başkasıyla, metnin otoritesini performansın romantizmiyle değiştirerek değil. Jon McKenzie'nin performans çalışmalarının arama kartı olarak tanımladığı 'sınır normu' (2001:41), kendisini en güçlü şekilde teori ile teatrallik, paradigmalar ve uygulamalar, eleştirel düşünce ve yaratıcı deneyim arasında kalma mücadelesinde gösterir” (Conquergood, 2002: 151).

Conquergood'a göre performans çalışmalarının liminalliği, ayrıştırılmış ve farklı değere sahip bilgiler arasında köprü kurma, hem meşru hem de boyun eğdirilmiş araştırma tarzlarını bir araya getirme kapasitesinde yatmaktadır. Conquergood için performans algısının en değerli yanı akademi dışındaki topluluklara ulaşmak için daha erişilebilir ve ilgi çekici bir format sunmasıdır. Amanda Kemp'in uygun ifadesini ödünç alırsak, *“performansı hem bilmenin hem de göstermenin bir yolu olarak”* görmeliyiz (1998: 16). Performansla bilmenin ve göstermenin örnekleri, metin ve performans ilişkisinin katmanları birçok defa yazıldı ve bilimsel dergilerde ve kitaplarda yayınlandı (Conquergood 1988; Becker, McCall ve Morris 1989; McCall ve Becker 1990; Paget 1990; Jackson 1991, 1998; Laughlin 1996; Kemp 1998; Jones 1997) Conquergood gibi bu metin-performans melezliğini örnekleyen bazı akademisyenler, performanslarını yazılı araştırmalarının yerine gerçekleştirmediler, onlara destek olarak yarattılar. Metin-performans ilişkisi Conquergood'un

ortak performans kavramıyla yerini daha eşitlikçi, katılımcı ve deneysel bir araştırma sürecine bırakmıştır (2002: 152).

Performans çalışmaları, uygulamalı tiyatro ve etnografi alanlarında çalışan pek çok akademisyen Conquergood'un yaklaşımını güçlü bir şekilde desteklemiştir. Çalışmalarında toplulukları güçlendiren işbirlikçi ve katılımcı yöntemleri kullanmak konusundaki kararlılığı akademide vizyonunun birçok alanda desteklenmesine ve olumsuz değerlendirmelerin de kısa zamanda sönüp gitmesine neden olmuştur. Conquergood ile ilgili literatür taramasında akademik nesnellığı baltalayabileceğinden korkanların eleştirilerine maruz kaldığına dair genel ifadelerle karşılaşmıştır. Ancak savunduğu değerlere karşı çıkan bir akademik veriye rastlanmamıştır.

Beden Odaklı Analize Çağrı

Tiyatro ve performans araştırmalarında teori ve pratik arasındaki etkileşim karmaşık ve çoğu zaman tartışmalı bir ilişki olarak görülmektedir. Teori, performansın çok yönlü doğasını anlamak ve analiz etmek için gerekli eleştirel çerçeveleri sağlarken, pratik, bu teorileri hayata geçiren yaşanmış deneyimlere ve sanatsal çalışmalara dikkat çekmektedir. Bir tiyatro gösterisini araştırırken birçok akademisyen genellikle metinlere, oyun yazarlarına ve çeşitli teatral hareketlerin sosyo-politik bağlamlarına odaklanarak öncelikle tarihsel veya edebi bir mercekten bakmayı tercih etmektedirler. Akademisyenlerin metinleri analiz etmeye, kavramları incelemeye ve performansların tarihsel önemini anlamaya odaklanırken çoğu zaman performansın dinamik varlığını ikincil bir statüye indirme eğiliminde olduklarına tanık olabiliriz. Metin analizine yapılan bu vurgu, bazen canlı performansın gerçekliklerinden kopuk görünen teorik bir

çerçeveyi odak noktası haline getirmektedir.

Conquergood akademide kullanılan dominant bilme yöntemini şöyle ifade etmiştir: *"Akademide bilmenin baskın yolu ampirik gözlem ve mesafeli bir perspektiften eleştirel analizdir... Bu, inceleme nesnesinin yukarıdan bir görünümüdür: paradigmaya sabitlenmiş ve basılı olarak güvence altına alınmış bilgidir. Bu önermesel bilgi, aktif, samimi, uygulamalı katılım ve kişisel bağlantıya dayanan başka bir bilme biçiminin gölgesinde kalır: 'nasıl olduğunu bilmek' ve 'kim olduğunu bilmek.' Bu, her şeyin ortasında, zemin seviyesinden bir görünümüdür"* (Conquergood, 1984: 146).

Conquergood gerek benlik sunumlarını, protestolarını, ritüellerini veya tiyatro gösterilerini araştırdığı topluluklarla kurduğu iletişimde samimi ve deneysel bir etkileşimin gerekliliğini savunmuştur. Ona göre deneysel bilgi çoğu zaman bilim adamlarının önerdiği teorik paradigmalara tam bir tezat oluşturmuş ve performansları yaratanlar ile onları analiz edenler arasında bir uçuruma yol açmıştır. Bu bölünmenin sonuçları önemlidir. Conquergood'a göre bu bölünme teorisyenler ve uygulayıcılar arasında iletişim ve işbirliği eksikliğine yol açarak sanat formuna ilişkin parçalı bir anlayış oluşmasına sebep olmuştur. Akademisyenlerin pratikle ilgisi olmayan çalışmalar üretmekle, uygulayıcıların ise teorik verileri göz ardı eden performanslar yaratmakla eleştirildiği algısından yola çıkılarak ortaya çıkan gerilimi tespit etmiştir. Bu gerilimin nedenini de resmi veriler ile karakterize edilen metinsel otoritenin, beden odaklı bilginin öznel ve deneysel doğasıyla çelişmesi olarak ifade etmiştir. Metnin otoritesi kalcılık, güvenilirlik ve nesnellikle ilişkilendirilen yazılı kelimeye dayanmak-

tadır. Ancak metinsel otoriteye güvenmek bireylerin yaşanmış deneyimlerinden de kopukluğa yol açmaktadır.

Conquergood bu çelişkinin araştırmacıyı bazı bilme yollarına karşı körleştirdiğini savunuyor. Ona göre, “Batılı bilgi rejimlerinin görsel/sözlü önyargısı araştırmacıları tonlamaya, sessizliğe, beden yoluyla güçlü bir şekilde ifade edilen anlamlara, bedensel gerginliğe, kemerli kaşlara, boş bakışlara ve diğer koruyucu kılık değiştirme sanatlarına ve gizliliğe karşı körleştiriyor.” Michel de Certeau de Conquergood’un körleştirme olarak ifade ettiği önyargılı etkileşimi “kaçak bir iletişimdeki konuşma deneyimi” olarak ifade etmektedir (de Certeau, 2000: 133). Teorik çerçeveler her ne kadar kapsamlı olsa da, günlük yaşamı ve kültürel ifadeyi şekillendiren uygulamadaki deneyimlerin gözden kaçmasına sebep olmaktadır. Bu karşılaştırmalar da, beden odaklı bilgi, yaşanmış deneyimlerin, sezgilerin ve uygulama yoluyla edinilen becerilerin değerini vurgulamaktadır.

Beden odaklı bilgi üretiminin önemi genellikle cinsiyet ve kimlik üzerine çalışmaları metinsel otoritenin katılığına meydan okuyan Judith Butler gibi performans teorisyenlerinin bakış açılarıyla vurgulanmaktadır. Butler, *Cinsiyet Belası’nda* cinsiyetin sabit bir kimlik değil, sosyal etkileşimlerle şekillenen bir performans olduğunu savunmuştur. Burada bedensel bilginin otoritesi, kimliğin değişken ve bağlama bağlı olduğu, statik tanımlardan ziyade yaşanmış deneyimlere dayandığı anlayışından ortaya çıkmaktadır. Clifford Geertz gibi antropologlar da beden odaklı bilginin önemini daha da keskin bir biçimde ortaya koymuştur. “Kültürlerin Yorumlanması” kitabında Geertz, bilginin yalnızca metinlerde bulunan soyut bir kavram olmadığını, bireylerin ve toplu-

lukların kendi dünyalarıyla etkileşim kurma biçimlerinde saklı olduğunu kabul eder. Dahası Pierre Bourdieu gibi sosyologlar metin ile bedensel bilgi arasındaki etkileşimi araştırdıklarında bireylerin sosyal çevreleri aracılığıyla edindikleri kökleşmiş alışkanlıklara, becerilere ve eğilimlere atıfta bulunur. *Pratik Mantığı’nda* da Bourdieu, sosyal olguları anlamının metinsel analizden daha fazlasını gerektirdiğini savunur ve yaşanmış deneyimlerin ve sosyal bağlamların dikkate alınması gerektiğini ifade eder.

Bu ayırım ciddi bilim ile yalnızca pratik çabanın ne olduğu konusundaki elitist fikirlerin sürmesine de neden olmaya devam etmektedir. Metnin otoriter verilerine bağlılık performans alanındaki sesleri, özellikle de farklı geçmişlerden gelenleri veya geleneksel olmayan veya topluluk temelli bağlamlarda performansla ilgilenenleri marjinalleştirme görevini üstlenmektedir. Bu tür bir marjinalleştirme, hem teorik söylemi hem de pratik uygulamayı zenginleştirebilecek verilerin gözden kaçırılması riskini taşımaktadır. Teori ve uygulama birlikteliğinin yarattığı algının yayılmasında, derinleşmesinde Conquergood’un performansa yaklaşımının önemli bir rol oynadığını ortak performans kavramını ifade etme çabasında görmekteyiz. Bu iki otorite biçimi arasındaki etkileşim, insan davranışının kapsamlı bir şekilde araştırılması için gereklidir. Conquergood, akademisyenler ve uygulayıcıların, her ikisinin de güçlü yönlerini ve sınırlamalarını kabul ederek bilgiye daha incelikli ve bütünsel bir yaklaşım geliştirebileceği ve sonuçta insan varoluşunun karmaşıklıklarına dair daha derin bir anlayış oluşturabileceği kanısındadır.

Diyalog Performanstan Ortak Performansa Dayalı Tanıklığa

Conquergood araştırmalarında antropo-

lojik bilimlere fazlasıyla sahip çıkmıştır. Ancak performansa bakışı etnografinin içeriğini tekrar tanımlamasını ve sınırlarını genişletmesini sağlamıştır. Etnografik çalışmanın kendisini bir performans olarak algılaması etnografin öteki ve ötekilerin performanslarının nasıl olduğu üzerine yapılan araştırmalarda benliğin sunumunun araştırılanlar ile ilgili sunduğu katmanlı gerçeği anlamasını ve bu araştırma biçiminin gerekliliğini savunmasına neden olmuştur. Üstelik, Conquergood'a göre araştırılan grupların kültürel devamlılığı etnografin bilimsel dökümantasyonu ile değil devam ettirdikleri performans gelenekleriyle ilişkilidir. Conquergood bir kültürü isim yerine fiil, ürün yerine süreç, bir sistem ya da yapı yerine, ortaya çıkan, değişken icracı bir buluş olarak incelemenin sonuçları ile ilgilenmiştir. Ona göre hayatları yorumlamak kitapları analiz etmekten farklı bir süreç ve yaklaşım gerektiriyordu (1985: 1-13).

Etnografik çalışmalarında edindiği deneyimler sonucunda Conquergood "diyalog performans" kavramını ortaya çıkarmıştır. Diyalog performans kavramını oluştururken Rus edebiyat teorisyeni Mikhail Bakhtin'in metinlerin zaman ve mekan içinde karşılıklı olarak birbirini etkilediği diyalog kavramından etkilenmiştir. Conquergood için diyalog performansı alan çalışmasında araştırılanların bedensel süreçlerini, eylemlerini, benlik sunumlarını araştırmak için bir araç olmuştur. Alan çalışmasında hem araştırmacı hem de araştırılanlar anlam oluşturma sürecine dahil oluyorlardı. Diyalog performansta karşılıklı sunma, etkileşime geçme ve analiz etme süreçleri özenli bir çalışma süreci ve özveri gerektiriyordu. Performans odaklı analiz sanılanın aksine çok katmanlı bir araştırma sürecini de beraberinde getiriyordu. Conquergood'a göre saha çalışması oldukça zahmet-

liydi. Jackson bu özveri gerektiren çalışma sürecini Conquergood'un öğrencileri ile kurduğu iletişim üzerinden açıklamıştır:

"Niteliksel veya niceliksel olarak Dwight [Conquergood], kendisinden ve öğrencilerinden aşırı titiz bir çalışma ahlaki talep ediyordu. Bize sürekli olarak kendisinin "bir Calvinist" olduğunu söylerdi. Disiplinlerarası çalışma yapmak daha fazla iş yapmak anlamına geliyordu; Daha azını yapmak için bir bahane değildi. Saha çalışması veya arşiv çalışması yapmak, kişinin bir akademisyen olarak kendi habitusundaki değişimi kayıtsız şartsız hesaba katması anlamına geliyordu. Bu, bütün gün bir sitede oturup birinin sizinle konuşmasını beklemek anlamına geliyordu; kütüphane bodrumlarındaki tozlu kutularda zorlukla dolaşmak anlamına geliyordu. Bu, tek bir konuşmada bulunan bir örneği bütün bir kültürün özeti olarak kullanmak anlamına gelmiyordu" (Jackson, 2013: 312).

Araştırdığı bireylerle geçirdiği günler, yaptığı ortak çalışmalarda Conquergood zamanla araştırma sürecinde oluşan etkileşimi ve bilgi üretme sürecini daha iyi özetlemek için "diyalog" kavramını tekrar gözden geçirdi ve "ortak performansa dayalı tanıklık" kuramını oluşturdu (Johnson, 9). Conquergood bu değişimi şöyle ifade etmiştir *"Araştırmanın güç dinamiğini ifade eden koşullar etnografin mesafeli ve bağımsız gözlemci bakışından samimi katılımı oluşturulan ortak aktivite ve ortak performans bakışına geçmesiyle değişir"* (1991: 187-88). Onun istediği üstten bakış açısını ve ötekileştirmeyi reddeden yepyeni bir keşif ortamı oluşturmaktı. Ortak performans kavram ve yönteminin ışığında birlikte üretmeyi savunan etnografların çalışmaları ile öğrencilerinin fikirleriyle yoğrulan eğitmenler, ekipleriyle şekillenen tiyatro sanat-

çıları yetiştirme çabası yeni bir ifade alanı bulmuştu. Etnografların, araştırdıkları topluluklarla gündelik aktivitelere katılmaları ve kendilerini samimi bir biçimde ortaya koymaları gerekiyordu. Sahada sunum yapan sadece araştırılan bireyler değildi. Etnografin da topluluğun aktivitelere dahil olması onun da sunum yapmasını gerektiriyordu. Saha çalışmasının kendisi bir gösteriye dönüşüyordu. Her etkileşim katmanlı veriler ortaya koyan bir gösteriye dönüşme potansiyelini taşıyordu. Ortak bir üretim oluşuyordu.

Conquergood'un felsefesinin merkezinde, sanatçılar ve izleyiciler arasında ilişki ve etkileşimli bir süreç olarak ifade ettiği ortak performans fikri yer alıyordu. Ortak performans, tekil, yetkili performans kavramını reddediyordu; bunun yerine birden fazla sesi ve bakış açısını ortak bir alanda birleşmeye davet ediyordu. Bu akışkanlık, yeni anlamların ve yorumların ortaya çıkmasına olanak tanıyarak hem sanatçıların hem de izleyicilerin anlam yaratmaya aktif olarak katıldığı bir ortamı teşvik ediyordu. Conquergood, ortak performansın engelleri ortadan kaldırmaya çalıştığına ve farklı gruplar arasındaki anlayışı geliştirebileceğine inanıyordu. Ona göre bireyler hikayelerini ve deneyimlerini paylaşmak için bir araya geldiklerinde yalnızca kendi anlatılarına saygı duymuyorlar, aynı zamanda empati ve bağlantı köprüleri de kuruyorlardı. Conquergood bu karşılıklı katılımın, dışlanmış sesleri güçlendirdiğine ve kemikleşmiş eşitsizlikler etrafında diyalogu kolaylaştırdığına tanık oluyordu ve bu algının sosyal adalet konularının ele alınmasında özellikle gerekli olduğu görüşünü savunuyordu. Ona göre ortak performans pratiği "*İster sahnedeymiş, ister basılı olarak olsun... başkalarının bedenlerine karşı kendimizi uyandırmamızı,*

tercüme etmemizi ve sorumlu tutmamızı" gerektiriyordu (Leonardo, 306).

Conquergood'un araştırma etiğine göre performans etnografinin kendini ortaya koyması onu ötekinin kırılmasına, fiziksel ve ruhsal olarak parçalayan ve yaralayan ötekileştirme yapılarına tepki vermeye zorluyordu. Bedensellik tamamen olmasa bile araştırmacının ve öteki olarak görülen bir kültürün iletişim kurulabilecekleri bir arayüzdü (Hamera, 308). Judith Hamera'a da Conquergood'un ortak performans anlayışını desteklemiş ve bu birlikteliği şöyle ifade etmiştir: "*performans etnografları başkalarının bedenlerine hiçbir zaman tam olarak ulaşamayacağını, yakalanamayacağını, altyazı eklenemeyeceğini bilerek yaklaşır*" (308). Hamera asimptotik ikilemlere, normalde olduğundan daha fazla bilgelik, cesaret, kırılma ve öz farkındalıkla, daha kesin ve ısrarla yaklaşmamız gerektiğine vurgu yapmıştır. Shannon Jackson da "*Kuralların genişletilmesi ve yöntemlerin yeniden düşünülmesi gerektiğinde Dwight Oradaydı*" diyerek Conquergood'un keşif odaklı ortak performans algısının önemini vurgulamıştır (Jackson, 311). Jackson'a göre Conquergood'un teori ve pratik arasındaki varsayılan karşıtlıkları ortadan kaldıran müfredatla ilgili, sanatsal, politik ve akademik alanlar yaratma konusundaki kararlılığında çeşitli mekanlarda (tıbbi tiyatrolar, göçmen geçit törenleri, Ganalı hikaye anlatımı, queer otobiyografi ve çok daha fazlası) vücut bulmuş anlatının itici gücüne duyulan ilgi vardı. Conquergood'un bir başkasının sesinin duyulmasına izin veren ancak hiçbir zaman sahiplenmeyen performanslara olan ilgisi araştırdığı topluluklarla veya öğrencileriyle "*birlikte konuşma*" arayışına hayat vermiştir (311).

Conquergood'un Chicago'nun kuzey batısında Albany Park mahallesinde gerçekleştirdiği bir araştırma onun bakış açısını anlamamız açısından oldukça önemlidir. Söz konusu yerleşim yeri Big Red (Büyük Kırmızı) çete üyeleri, etnik göçmenler, mülteciler ve fakir halkın evleriyle doluydu. Conquergood için bu bölge yerel kalkınması, jeopolitik durumu, adalet sistemi, işçi sınıfı ve etnik azınlıklar arasındaki bölünmeleriyle sistemik ve yapısal sorunlarla boğuşmaktaydı. Conquergood bu mahalle ile ilgili yerel medya ve hükümet temsili tasvirlerin orada yaşayan halkın sorunlarını yansıtmadığını farkındaydı. Bu bölgede görüldüğünden çok daha karmaşık ve aşılması zor bir durum vardı. Conquergood'a göre insanların mücadele ettikleri koşulları anlamak için bir gazetecinin bakış açısından fazlası gerekiyordu. Orada yaşananların aktarılması performans etnografyasının katmanlı araştırmalarına ayrılan zamanı ve emeği gerektiriyordu. Performans etnografyasının öncüsü olarak gördüğü Zora Neale Hurston'un adımlarını takip etmek gerektiğini farkındaydı. Conquergood Big Red'e sadece orada yaşayanları akademik ilginin nesnelere haline getirmek için değil kendi bedeni aracılığıyla orada yaşamının baskılarını algılamak ve aktarabilmek için girecekti. Big Red üzerine oluşturduğu alan notlarında şunları yazmıştı: "*Apartman dairemeden haftada ortalama üç gece silah sesleri duyuyorum...*" (Johnson, 11-12). Bu saha çalışmasında Conquergood güce erişimi olmayan mahalle sakinlerinin kendilerini savunmak için gerekli alt yapıyı oluşturmakta güçlük çektiklerine defalarca kez şahit olmuştur ve o bölgede yaşayan birçok insanın hikayesine dahil olarak o bölgedeki iyileştirme politikalarını desteklemiştir (Johnson, 11-12).

Conquergood'un bir başkasının varlığına duyduğu katmanlı bakış açısını "*ırksal farklılıkların ötesine geçme konusundaki huzurlu fikirleri reddeden*" ırk politikasında daha net bir biçimde görülmüyordu. Conquergood "*Asya ve Orta Doğu'daki, Chicago sokaklarının yanı sıra hapisaneler ve bu ülke genelindeki ölüm cezası mekanlarında gerçekleştirdiği saha çalışmalarında, her zaman stratejik olarak ırksal adaletle ilgili farklı muamelelere işaret ediyordu*" (Madison, 314). Conquergood'un "metinsellik ya da metin merkezli bilme yolları aracılığıyla ortaya koyduğu ırk teorisi" tartışmasız en ilgi çekici analizlerindedir. Conquergood "*metne dayalı hitabet hegemonyasını ve bu hegemonyanın empoze ettiği 'üstün beyazlık performanslarını' siyah bedenlerin özgürleştirici dürtülerinin serbest bırakıldığı karşıt kültürlü toplumlarda kelimelerin yazıdan kaldırıldığı ve icrasal olarak serbest bırakıldığı*" gerçeğine çağrı yaparak eleştirmiştir. Her topluluk kendini yazı ile ifade etmek istemeyebilir ve bedenleriyle ifade ettikleri hikayeleri, arzuları, sorunları en az metinle ifade edilen bilgi kadar gerçektir. Hatta bazı durumlarda daha samimi, katmanlı ve derindir.

Conquergood'un ortak performans anlayışının temellerini Victor Turner'ın Richard Schechner'le oluşturduğu performans etnografya işbirliklerinde görebiliriz. Turner ve Schechner performansın numara yapmakla değil, yapmakla ilgili olduğu epigramatik görüşü ortaya attılar. (Turner, 1982: 93). Onlara göre performans kültür yaratma kapasitesi ile toplumda merkezi bir yer teşkil etmektedir. Bu bakış açısı Platon'dan bu yana performansı sahtekarlıkla bir tutan "*tiyatro karşıtı*" yaklaşımlara karşı bir meydan okumadır (Barish, 1981). Conquergood'a göre Turner'ın sosyal drama, kültürel

performans, liminallik ve elbette insanlığın homo performans tanımı üzerine yaptığı çalışmalardan sonra birinin performansı “yalnızca bir numara yapma ve gösteri” olarak algılanması mümkün değildir. Conquergood’a göre Turner performans algımızı “mimesis’ten “poiesis’e” genişletmiştir. Ancak Conquergood “Karavanlar ve Karnavallar” makalesinde performansın aynı zamanda “kinesis” olduğunu savunmuştur. Performansı hareket, akışkanlık, dalgalanma gibi devinim içeren, sınırları ve sorunları aşan bir fenomen olarak tanımlamıştır. Homi K. Bhabha’ya göre de performatif sürekli olarak ima eden, kesintiye uğratan eylemleri ifade eder ve güçlü ana söylemleri sorgular (Bhabha, 199: 46-49). Bu bakış açısıyla Turner’ın numara yapmaktan, gerçekten yapmaya görüşünü Bhabha’nın politik açıdan elverişli olabilecek kırma ve yeniden yapma görüşüyle genişletmiştir (Conquergood, 1995: 138).

Kapsayıcı Alanlar Yaratmak

Ortak performans kuram ve pratiğinin, özellikle kutuplaşma ve bölünmeyle boğuşulan bir dünyada, çağdaş performans uygulamaları için geniş kapsamlı etkileri vardır. Sanatçı akademisyenler, işbirliğini ve karşılıklı saygıyı benimseyerek, farklı bakış açılarının keşfedilmesine olanak tanıyan kapsayıcı alanlar yaratabilirler. Bu yaklaşım sanatsal süreci zenginleştirmenin yanı sıra toplumsal değişim potansiyelini de artırmaktadır. Tiyatrolar, kültür merkezleri veya eğitim kurumları gibi çeşitli ortamlarda ortak performans, diyalogu ve anlayışı geliştirmek için güçlü bir yöntem olarak kullanılabilir. Örneğin, katılımcıları kendi anlatılarının yaratılmasına ve sunumuna dahil eden toplum temelli tiyatro projeleri, bireyleri kendi öykülerini geri kazanma ve baskın anlatılara meydan okuma konusunda güçlendirmektedir. Benzer şekilde, eği-

tim bağlamlarında, öğrenciler birbirlerinin bakış açılarıyla etkileşime girdikçe ortak performans işbirlikçi öğrenmeyi ve eleştirel düşünmeyi teşvik etmektedir.

Sanatsal çalışmalarda ve sanat eğitiminde merak duygusunu ve yaratım algısını uyandırmak için oldukça etkili bir yöntem olan ortak performans pratiği farklı sesler için özgür bir ifade ortamı oluşturma çabalarını destekler. Herhangi bir fikri veya teoriyi sorgulamak, analiz etmek ve yeniden yaratmak için güvenli bir alan oluşturulabileceğini hatırlatır. Konuşurken doğruyu aramak yerine, araştırma, analiz etme, sorgulama ve yeniden yaratma odaklı bakış açılarını destekler. Bir düşünce yaratırken veya bilgiyi analiz ederken araştırmacının özgürlük ve cesaret duygusunu deneyimlemesini sağlar. Ortak performans pratiği farklı sesler ve fikirlere açık olan bir ortamda yanlış bilginin olamayacağını hatırlatır. Sadece farklı fikirler ve yorumlar vardır.

Ortak performans pratiği tüm bilgilerin, belirli bir konu hakkında sınırsız tanımlar oluşturmanın ötesine geçme cesaretine sahip her insanın benzersiz deneyimiyle inşa edildiğini öğretir. Birçoğumuzu şu soruyu sormaya yönlendirir: Neden olmasın? Neden belirli bir performans, örneğin bir ritüel, bir gruptan veya topluluktan diğerine değişme potansiyeli olan çok katmanlı amaçlar ve anlamlar taşımasın? Akademide araştırmacı veya sanatçı neden kendi benzersiz fikirlerine güvenerek bir kavramın veya imgenin nasıl yankı uyandırabileceğini sorgulamasın? Örneğin, bir toplulukla ilgili belirli bir makaleyi veya kitabı tartışırken, verilerin farklı bir aileden veya kültürden gelen her bireyde nasıl yankı uyandırdığını ve verileri nasıl işlemek istediklerini dinlemek çok katmanlı bilgi oluşturma yolunda verimli bir pratik olabilmektedir. Bu yolla

yerleşik bilgiye, gerçekliklere ilişkin benzersiz yorumların ortaya çıkışına tanık olmak mümkün olabilir. Bu toplu yapılması gereken birçok eğitim ve sanat ortamı için gerekli bir çabadır. Ancak ortak performans algısı oluştuğunda, bireylerin araştırmak ve yaratmak için şevklerinin arttığına, birbirlerinin fikirlerle yoğrulduklarına tanık olunabilmektedir. Bu yöntem her türlü otoriter fikrin ötesine geçilebilme potansiyelini vurgulamaktadır.

Akademisyenler olarak Conquergood'un ortak performans anlayışından yola çıkarak derslerimizi ve provalarımızı verimli saha çalışmaları olarak hayal edebiliriz. Bu, Conquergood'un tartıştığı kültür fikrine benzemektedir: sınıf kültürü, katlaşmış bir sistem yerine bir buluştur. Değişmez fikir ve kavramları dikte eden bir otoriteden ziyade, derslerimizde fikirleri sorgulama ve karşılaştırma konusunda ilham veren bir rehber veya kolaylaştırıcı olabileceğimizi hatırlatmaktadır. Algılarımızın kendi deneyimlerimizle sınırlı olduğunu, bu yüzden araştırmaya, sorgulamaya devam etmemiz gerektiğini hatırlatır. Ona göre ideal bir topluluk bireylerin davranışlarıyla kurgulanan canlı bir alandır.

Sonuç

Dwight Conquergood'un performans çalışmalarına yaptığı katkılar, özellikle de ortak performansa yaptığı vurgu, alanda silinmez bir iz bırakmıştır. Marjinalleştirilmiş sesleri yükseltmeye ve işbirliğini teşvik etmeye olan bağlılığı, onu performansı bilinçli bir şekilde anlamaya ve performans aracılığıyla topluluklarla etkileşime geçmek için güçlü bir yöntem oluşturmaya itmiştir. Çağdaş sanatçılar ve aktivistler dünyamızın karmaşıklıkları arasında yol alırken, ortak perfor-

mans ilkeleri bağlantılar kurmak, empatiyi geliştirmek ve toplumsal değişimi yönlendirmek için hayati bir araç sağlamaktadır. Conquergood'un mirasını benimseyerek hikaye anlatımı, anlayış ve kolektif eylem aracı olarak performansın dönüştürücü potansiyelini keşfetmeye devam etmemiz gerekmektedir. Ortak performans kavram ve pratiğinden yola çıkarak teori ve pratiğin karşıt olmaktan çok tamamlayıcı olarak görüldüğü eğitim, sanat ve araştırma ortamlarına her geçen gün daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır.

Conquergood'a göre tanımadığımız ya da yeni tanımaya başladığımız ve araştırdığımız veya beraber çalıştığımız bireylerle bir diyalog oluştururken nelere ihtiyaç duyduğumuzu Henry Glassie üç vazgeçilmez özellikle özetlemiştir: enerji, hayal gücü ve cesaret. Glassie'ye göre: *"tam portreler oluşturmak için gerekli yeterli bilgiyi toplamak için enerjiye ihtiyacımız var... toplanan verilerin arasına girmek, var olmanın nasıl bir şey olduğunu hissetmek, başka bir kişi gibi düşünmek ve hareket etmek için hayal gücüne, ... [ve] alternatiflerle yüzleşmek, farklı deneyimleri karşılaştırmak için ve bireylerin kendilerini bulmalarına yardımcı olmak için cesarete..."* (Glassie, 1982: 12). İster bir saha çalışmasında, ister bir eğitim ortamında, ortak performans yönteminin bilincinde olarak etkileşim halinde olduğumuz topluluklarla çalışırken bireyler hakkındaki iddialara başvurulmaz. Ortak performansta egoyu yönetme konusunda ve aynı duyguları paylaşma yetisinde normalden daha fazla kapasiteye sahip olmak gerekir. Ortak performans gelişmiş bir empati yetisi gerektirir.

KAYNAKLAR

- Barish, J. (1981). *The Antitheatrical Prejudice*. Berkeley: University of California Press.
- Becker, H. S., Michal M. M., and Lori V. M. (1989). Theatres and Communities: Three Scenes. *Social Problems* (36, 2): 93–116.
- Bhabha, H. K. (1994). *The Location of Culture*. New York: Routledge.
- Bourdieu, P. (1980). *The Logic of Practice*, trans. Richard Nice. Redwood City: Stanford University Press.
- Butler, J. (1999). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Conquergood, D. (1984). Performance and Dialogical Understanding: In Quest of the Other. *Proceedings of the Ninth International Colloquium on Communication*, edited by Janet Larsen McHughes. Tempe: Arizona State University.
- . (1985) Performing as a Moral Act: Ethical Dimensions of the Ethnography of Performance. *Literature in Performance* (2, 5): 1–13.
- . (1986). Between Experience and Meaning: Performance as a Paradigm for Meaningful Action. In *Renewal and Revision: The Future of Interpretation*, ed. Ted Colson, 47–48. Denton: NB Omega.
- . (1988). Health Theatre in a Hmong Refugee Camp. *The Drama Review* (32): 174–208.
- . (1991). *Rethinking Ethnography: Towards a Critical Cultural Politics*. Communication
- . 1992a. “Ethnography, Rhetoric, and Performance.” *Quarterly Journal of Speech* 78: 80–91.
- . 1992b. “Life in Big Red: Struggles and Accommodations in a Chicago Polyethnic Tenement,” in *Structuring Diversity: Ethnographic Perspectives on the New Immigration*, edited by Louise Lamphere, 95–144.
- . (1995). *Of Caravans and Carnivals: Performance Studies in Motion*. *The Drama Review* (39): 137–141.
- . (2002). *Performance Studies: Interventions and Radical Research*. *The Drama Review* (46): 145–156.
- . (2006). “Rethinking Ethnography: Towards a Critical Cultural Politics.” *The Sage Handbook of Performance Studies*, ed. D.S. Madison and J. Hamera. Thousand Oaks, CA: Sage Publication, s: 351–365.
- Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. Translated by Steven Rendall. Berkeley: University of California Press.
- . (1998). *The Capture of Speech and Other Political Writings*. Edited by Luce Giard. Translated by Tom Conley. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998.
- . (2000). *The Certeau Reader*. Edited by Graham Ward. Oxford: Blackwell.
- Donkor, D. (2007). Performance, Ethnography and the Radical Intervention of Dwight Conquergood. *Cultural Studies* (21, 6): 821–825.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.

- Glassie, H. (1982). *Passing the Time in Ballymenone: Culture and History of an Ulster Community*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Hamera, J. (2013). "Response-ability, Vulnerability, and Other(s') Bodies." *Cultural Struggles Performance, Ethnography, Praxis*, Dwight Conquergood, ed. E. Patrick Johnson. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Johnson, E. P. (2013). Introduction: "Opening and Interpreting Lives." *Cultural Struggles Performance, Ethnography, Praxis*, Dwight Conquergood, ed. E. Patrick Johnson. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Soyini M. (2006). *Rethinking Ethnography: Towards a Critical Cultural Politics*. The Sage Handbook of Performance Studies, ed. D.S. Madison and J. Hamera. Thousand Oaks, CA: Sage, s: 351–365.
- Jackson, S. (1991). *Ethnography and the Audition: Performance As Ideological Critique*. *Text and Performance Quarterly* (13, 1): 21– 43.
- Jackson, S. (1998). *White Noises: On Performing White, On Writing Performance*. *The Drama Review* (42):49– 64.
- Jackson, S. (2000). *Lines of Activity: Performance, Historiography, Hull- House Domesticity*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Jackson, S. (2013). *Caravans Continued In Memory of Dwight Conquergood*. *Cultural Struggles Performance, Ethnography, Praxis*, Dwight Conquergood, ed. E. Patrick Johnson. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Jones, J. L. (1997). *Sista Docta: Performance as Critique of the Academy*. *The Drama Review* (41): 51– 67.
- Kemp, A. (1998). *This Black Body in Question*. *The Ends of Performance*, ed. Peggy Phelan and Jill Lane. New York: New York University, s: 116– 29. Press.
- Laughlin, R. (1995). *From All for All: A Tzotzil- Tzeltal Tragicomedy*. *American Anthropologist* (97.3): 528– 42.
- Madison, D. S. (2013). 'Is Dwight, White?!' or Black Transgressions and the Preeminent Performance of Whiteness. *Cultural Struggles Performance, Ethnography, Praxis*, Dwight Conquergood, ed. E. Patrick Johnson. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Madison, D. S. (2011). *Critical Ethnography: Method, Ethics and Performance*. Los Angeles: Sage Publications.
- McCall, M. M., and H. S. Becker. (1990). *Performance Science*. *Social Problems* (37.1):117– 32.
- McKenzie, J. (2001). *Perform or Else: From Discipline to Performance*. London: Routledge.
- Micaela di L. (2013). *Dwight Conquergood and Performative Political Economy*. *Cultural Struggles Performance, Ethnography, Praxis*, Dwight Conquergood, ed. E. Patrick Johnson. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Paget, M. A. (1990). Performing the Text. *Journal of Contemporary Ethnography* (19.1):136– 55.

Pena, E. A. (2011). *Performing Piety: Making Space Sacred with the Virgin of Guadalupe*. Berkeley: University of California Press.

Todorov, T. (1984). *Mikhail Bakhtin: The Dialogical Principle*. Trans. Wlad Godzich. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre*. New York: PAJ Publications.

Metaverse ve Grafik Tasarım ¹

Hazal Değirmen²

ÖZ

Günümüz dünyası teknolojileri sürekli kendini güncellemekte ve yenilikler katmaktadır. Son yılların en büyük dijital dönüşüm kavramı olarak görülen Metaverse kavramı birden fazla sanal evrenin birleşerek yepyeni ve henüz ulaşacağı genişliği öngörülemez bir evreni temsil etmektedir. Grafik tasarım alanı da mesleki becerileri doğrultusunda Metaverse çağı ile kendini yenileyebilen bir alan olarak görülmektedir. Etkin kullanıldığında bu sanal evren üç boyutlu (3B) tasarımlar yapabilen, kullanıcı arayüzleri tasarlayabilen ve yeterli teknik beceri ve donanıma sahip olabilen grafik tasarımcılar için yepyeni bir fırsat kapısı olarak görülmektedir. Metaverse için dijital eserler üretebilen grafik sanatçılar için eserlerini korurken kazanç elde edebilmelerinin de mümkün olduğu NFT [Non Fungible Token (Değiştirilemeyen jeton/ nitelikli fikri tapu)] ile sağlanmaktadır. Fakat henüz belirli bir sistematığe oturmayan bu yeni sanal evrenler topluluğunda gidişatın grafik tasarımcılar için tam anlamıyla ne yönde olacağı belirsizliğini korumaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Metaverse, Grafik tasarım, Sanal gerçeklik, Artırılmış gerçeklik.*

Metaverse And Graphic Design

ABSTRACT

The technologies of today's world are constantly updating themselves and adding innovations. The concept of Metaverse, which is seen as the biggest digital transformation concept of recent years, represents a brand new and unpredictable universe where multiple virtual universes merge. The graphic design field is also seen as a field that can renew itself with the Metaverse era in line with its professional skills. When used effectively, this virtual universe is seen as a brand new door of opportunity for graphic designers who can make three-dimensional (3D) designs, design user interfaces and have sufficient technical skills and equipment. For graphic artists who can produce digital works for the Metaverse, NFT [Non Fungible Token (qualified intellectual property)] allows them to earn income while protecting their works. However, in this new virtual universe community, which has not yet settled into a certain systematization, it remains unclear what the course of events will be for graphic designers.

Keywords: *Metaverse, Graphic design, Virtual reality, Augmented reality.*

¹ Geliş Tarihi:25 Haziran 2024 Kabul Tarihi: 14.11.2024- Araştırma Makalesi

² Grafik ve Fotoğraf Alan Öğretmeni, Küçükçekmece Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi hazaldegirmen@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0002-7504-7519>

Giriş

1960'lı yıllarda kişisel bilgisayarların yaygınlaşmasıyla başlayan ve 1990'lı yıllardan itibaren bir bilgisayar üzerinden başka bir bilgisayara bilgi paylaşımına olanak tanıyan "World Wide Web" in yani etkileşimli internetin bulunmasıyla, hızına hız katarak gelişen teknoloji ile gelen yenilikler günlük yaşamda yerini daha da sağlamlaştırarak hayatımıza dahil olmaya devam etmektedir. Bu durum ele alındığında internet geçmişinden günümüze genel anlamda üç önemli dönüm noktası sıralanabilmektedir.

Kişisel bilgisayarların yaygınlaşması, internet ve akabinde son olarak da taşınabilir cihazların kullanılmaya başlanmasıdır. Teknoloji ve beraberinde getirdiği imkanlar insanların, bireysel etkileşimlerinden sosyal etkileşimlerine kadar iletişimlerine etki etmektedir. Şu anda ise, dördüncü bilişim inovasyon dönemi olarak Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) gibi teknolojiler olarak kabul edilebilir. Bu yeni dönemin çevrimiçi eğitimi, bireysel ve sosyal toplumsal etkileşimi, iş hayatını, uzaktan çalışmayı ve eğlenceyi dönüştürme potansiyelini elinde bulundurarak kendinden sonra gelecek dönemlerin paradigmasının temelini oluşturması beklenmektedir. Başlarda sadece fiziki olarak hayatımıza dahil iken, durdurulması öngörülemeyen bu gelişmelerle teknolojinin ilerleyişi artık sadece fiziksel dünyada kalmakla yetinmeyip yepyeni bir sanal bir dünya oluşturulmasına kadar gitmiştir. Bu sanal dünya Metaverse'dür. Metaverse çevrimiçi uzaktan eğitimin web tabanlı 2D öğrenme araçlarının sınırlarından sıyrılarak kullanıcılarına 3D deneyimi ile kullanıcı deneyimini iyileştirme potansiyeline sahiptir. Tüm bunların yanında eğitim, ekonomi ve insan ilişkileri gibi konular temel uygulamaların önem-

li olduğu alanlardır. Fakat bunun yanı sıra Metaverse'ün işleyişini devam ettirecek altyapıyı, protokolleri ve standartları oluşturmak için yoğun bir rekabet olduğu da görülmektedir. Büyük çaplı şirketler bu tarz yazılımlara bütçeler ayırarak kendilerine ait yeni birer Metaverse temelli yaşam alanlarını oluşturarak potansiyel kullanıcıları kendilerine çekmeye ve fiili Metaverse hedefi haline gelmeye çalışmaktadır. Bu yeni sanal dünyanın kullanıcıları kendilerine doğru ve etkin bir biçimde çekebilmesi adına elbette doğru hazırlanmış bir kullanıcı ara yüzü gereklidir. Kullanıcı deneyimini (UX) doğru sağlayabilen uygulamalar beraberinde doğru konumlandırılmış ve kullanıcılarına kolay ulaşılabilirlik sunan kullanıcı ara yüzü (UI) tasarımı ihtiyacını da beraberinde getirir. Üç boyutlu tasarım ve animasyonların da metaverse dönemi beraberinde daha önemli hale geldiği görülmektedir. Burada grafik tasarımcılar devreye girmektedir. Tüm bu gelişmelerin yaşanması yeni nesil grafik tasarıma olan ihtiyacı da artırmaktadır. Geçmişte grafik tasarımcıların iş yükü genel anlamda ağırlıklı olarak logo, afiş, kurum kimliği tasarımı, reklam tasarımları, banner vb. ürünler çıkarmak yönünde iken; metaverse dönemi ile birlikte daha önce yapılmamış, kendinden önceki dönemlere göre daha interaktif yepyeni ürünler çıkarmaya yöneltmiştir. Dolayısıyla bu yeni dönem grafik tasarımcılar için yeni bir iş kolu oluşturduğu ve yeni fırsatlara yelken açtığı düşünülmektedir. Bu yeni dönemin getirdiği fırsatların beraberinde getirdiği bazı zorluklar da olması düşünülmektedir. Beraberinde getireceği en büyük zorluğun geleneksel grafik tasarım ürünlerinin birçoğunun geçmişte çok uzun uğraşlar ve zaman alırken, yapay zekâ destekli programlar sayesinde bu sürenin ve uğraşın büyük oranda azalması sebebiyle ulaşılabilirliğin art-

ması ve eski tarz grafik tasarımcılara olan ihtiyaç ve talebin azalması yönünde olacağı düşünülmektedir. Yeni nesil ulaşılabilir tasarım ürünlerinin büyük kitleler tarafından kolay elde edilebilir olması çeşitliliği artırırken aynı zamanda, bir sanatçı tarafından oluşturulmuş eserin fikri mülkiyetinin korunmasını da zorlaştırdığı görülmektedir.

Bu amaç doğrultusunda araştırma makalesinde metaverse döneminin grafik tasarım ve grafik tasarımcılar için önemi, fırsatlar ve zorlukları ile birlikte değerlendirilecek, yeni pazar yerleri, eğitim ve mesleki gelişim, zorluklar ve fırsatlar gibi konularda çeşitli kaynaklardan araştırmalar derlenecek ve bu çalışmalardan yola çıkılarak fikirler sunulacaktır. Sonuçlar ise 6. bölümde yer almaktadır.

Metaverse

Metaverse'ü en basit haliyle anlamak için öncelikle 1960'lı yıllardan itibaren gelişmeye tüm hızıyla devam eden internetin aşamalarını anlamak gerekmektedir. Öncelikle durağan yapısı ile hayatımıza giren Web 1.0, içeriklerinin sabit olması sebebiyle sadece bir kütüphane işlevi görmekte ve veri akışına elverişli bir yapıya sahip olmamaktadır. Web 1.0'da kullanıcı içerikleri sadece okuyabilir fakat içerikleri değiştirme ya da etkileşime geçme yetkisine sahip değildir. Yaklaşık on yıl sonra kullanıcılarıyla karşılıklı etkileşime girebilen, çift yönlü ve en önemlisi kullanıcılarının da içerik üretimine katılabildiği Web 2.0 hayata geçtiği görülmektedir. Bu sebeple Web 2.0 "sosyal web" olarak da tanımlanabilmektedir. Kullanıcıların da içerik üretimine dahil olması ile birlikte kontrolün bir sistematik yapı ile denetlenme ihtiyacı doğmaktadır. Makine öğrenmesi döneminin doğuşu ve içeriklerin düzenlenmesinin insanlardan sıyrılıp yapay zekâ yaklaşımları ile düzenlenip

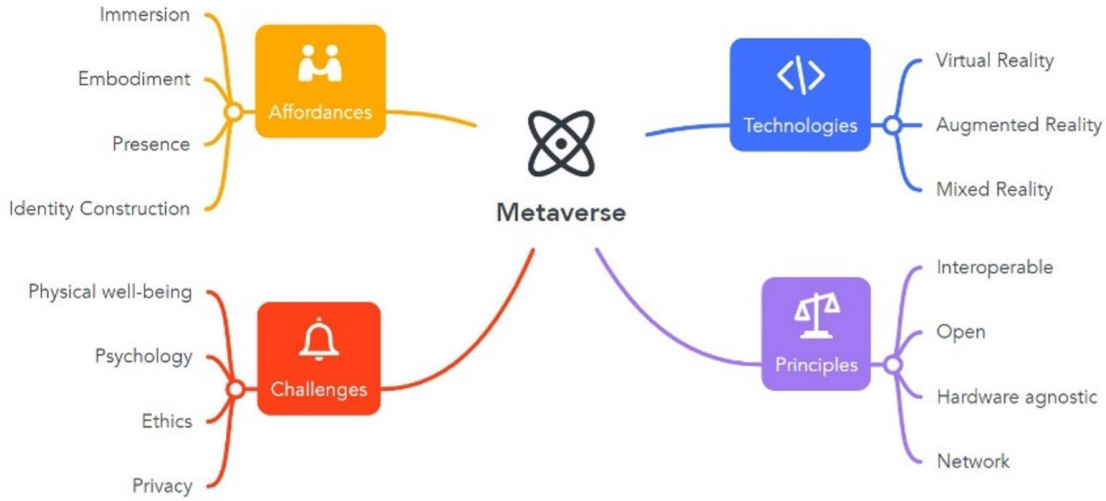
denetlenmesi Web 3.0'ın doğuşunu gerçekleştirmiştir. Bilgi veya içeriklerin direkt olarak bilgisayarlar tarafından anlamlandırıldığı bir sisteme ulaşılmıştır. Ardından bilginin depolanması ve mekândan bağımsızlaştırılması adına bulut tabanlı akıllı web dönemi Web 4.0 hayatımıza girmektedir. Yapay zekânın ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin işlendiği Web 4.0 meta evrene giriş basamaklarını erişilebilir kılmaktadır.

İlk olarak Amerikan yazar Neal Stephenson tarafından 1992 yılında yayımlanan, Türkçe'ye "Parazit" olarak çevrilen, Snow Crash isimli bir bilimkurgu romanında kullanılan "Metaverse" kelimesi iki bileşenden oluşan kapalı bir bileşik kelimedir. Bir ön ek olan "Meta" Yunanca'da "ötesi ya da sonrası" anlamlarına gelmekte, "Universe" ise "evren" kelimesini karşılamaktadır. Diğer bir deyişle, "fiziksel ve sanal ortamları birleştiren, çok kullanıcı, gerçeğe yakın sanal dünya" biçiminde tanımlanabilmektedir. Stephenson'un, Snow Crash isimli romanında yer alan Metaverse şöyle ifade edilmektedir (Stephenson, 1992; Köse, 2011:2).

[Hiro Protagonist (Neal Stephenson'ın "Snow Crash" romanındaki kahraman.)] "Elbette gerçek insanlarla görüşmüyor. Bunların hepsi, fiber optik kablodan gelen özelliklere göre bilgisayarının çizdiği hareketli resmin bir parçasıdır. İnsanlar, avatar denilen yazılım parçalarıdır. [Avatarlar] Metaverse'de insanların birbirleriyle iletişim kurmak için kullandıkları görsel-işitsel bedenlerdir. Hiro'nun avatarı da artık sokakta ve monoraydan inen çiftler ona doğru bakarlarsa Hiro'nun onları gördüğü gibi Hiro'yu görebilirler. Kendi dizüstü bilgisayarlarına sahip olan bu kişiler; Los Angeles'daki Hiro ve muhtemelen Şikago'nun bir banliyösünde bir kanepede oturan dört genç, bir sohbet başlatabilirlerdi. Ancak

muhtemelen gerçekte konuşabileceklerinden daha fazlasını birbirleriyle konuşmazlar”.

Metaverse kelimesinin on yıllar önce kullanılmış olmasından onun ilk etapta roman da da bahsi geçen anlamıyla hayatımıza entegre olduğu anlaşılmalıdır. Daha önceki teknolojik gelişmelerde de olduğu üzere Metaverse de zamanla yeniliklerin ve teknolojilerin birleşerek, birbirini tamamlayarak ve mevcut haline ulaşmaktadır. Örneğin internet için de ilk çıktığı dönemler düşünüldüğünde mevcut olan bugünkü halini alması biz insanlar için ütopyik olarak karşılırken şimdilerde ise diğer teknolojik yeniliklerle birleşerek ulaşılan güncel kavramı ile internet daha kapsamlı bir şekilde tanımlanabilmektedir. Aynı mantıkla düşündüğümüzde metaverse dediğimiz bu sanal evren de aynı şekilde gelişimini ve dönüşümünü devam ettirmektedir. Kullanıcılarının tıpkı Stephenson’ın romanında da geçtiği üzere birbirini tamamlayan teknolojik unsurlarla farklı mekanlarda, farklı kimlik tanıtıcılar ile farklı sanal dünyaların birleştirilmesi sayesinde etkileşime geçmesini, fiziksel ve sanal dünya arasında geçişi örnek gösterirken bu gelişmelerin katlanarak devam etmesini ya da bununla kalıp ötesine gitmeyeceğini zaman gösterecektir.



Resim 1: Metaverse teknolojileri, ilkeler, olanaklar ve zorluklar.

Kısacası metaverse kendi içinde gerçeklik sınırlarının kalktığı, kullanıcılarına tamamen kurgusal, eğitim, sanat, ekonomi, oyun gibi alanlarda yapay ve sanal yeni bir dünya oluşturan, henüz çok yeni olmasına karşın kitlelerce kısa zamanda çok kullanıcı bir yapıya ulaşan, geçmişi on yıllar öncesine dayansa da gerçek bireysel kullanıcıları ile henüz çok yeni buluşan sanal bir dünyayı ifade eden teknolojik oluşum olarak ifade edilebilir.

Metaverse’de Grafik Tasarımın Evrimi ve Grafik Tasarım İçin Önemi

Grafik tasarım bir görsel iletişim sanatıdır (Ketenci ve Bilgili, 2006: 279). Grafik tasarımcı okunan ve izlenen görüntülerin tasarımını yapan kişidir (Becer, 1999: 33). Bu bağlamda grafik tasarımcılar metinlerin, görsellerin ve benzeri içerikleri, iletilmek istenilen mesajı doğru ve etkili bir biçimde hedef kitleye ulaştırmakta büyük bir rol oynarlar.

Dijital yayıncılık öncesi sosyal ya da ticari afişler, ambalaj tasarımları veya propaganda içerikleri gibi daha kısıtlı bir alanda faaliyet gösteren grafik tasarım iş kolu, dijital dönemin başlaması ve internetin de kitlelerce kullanılır bir hal almasından itibaren faaliyet alanını büyük oranda genişletmiş sosyal medya içerikleri, dijital afişler, banner, web sitesi veya mobil uygulama arayüz tasarımları, basit video içerikleri, fotoğraf düzenlemeleri, avatarlar ve benzeri gibi birçok farklı alanda içerik üretmeye başlamıştır. Ardından son yıllarda hayatımızda daha belirgin yer edinen ve adından sıkça bahsettiren Metaverse döneminin başlıyor olması da grafik tasarım iş kolu için bazı yeni fırsatlar ve zorluklar doğurduğu düşünülmektedir. Meta evren için sanal ortamda avatarlar, üç boyutlu içerikler, nesne tasarımları gibi birçok unsuru üretebiliyor ve aktarabiliyor olmaları grafik tasarımcıları meta evrende en azından günümüz şartları içerisinde kalıcı kılmaktadır. Grafik tasarımcılar mesleki yetileri gereği üretebildikleri bu içerikler sayesinde metaverse ile doğrudan ilişki içerisinde olmaktadır. İçeriği sadece üretmek değil, üretilen içeriklerin tasarımsal bağlamda kullanıcı ihtiyaçlarını karşılayan, kolay ulaşılabilir, tahmin edilebilir arayüz tasarımları ile destekleyerek görsel açıdan daha zengin ve dikkat çekici deneyimler oluşturabilmektedirler. Kısaca örnek vermek gerekirse son dönemler ele alındığında tıpkı sosyal medyanın hayatımıza girmesiyle birlikte birçok yeni alt dala sahip olan grafik tasarım ve tasarımcıların, meta evrenin de hayatımıza girmesiyle kendine güncel ve önemli yeni alanlar edinebilmesi açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

3D Tasarım ve Animasyon

Üç boyutlu modellemenin temeli diğer tüm grafik tasarım ürünleri gibi nokta ve

çizgi ile başlar; ardından bir biçim alır ve şekle veya forma dönüştürülür ve bu halinden sonra istenilen üç boyutlu bir modelleme ortaya çıkarılır. Odabaşı (1996)'ya göre şekil, biçim, form kelimeleri birbirine yakın anlamlarıyla her zaman dikkat çekerler. Ancak bu benzeşte de bir farklılık vardır. Şekil tanınan veya tanımlanabilen cisimlerin genel adıdır (Odabaşı, 1996). Biçim; çizgi, renk, açık ve koyudan oluşmuş yüzeydir (Odabaşı, 1996). Form, nesnenin varlığını ifade eden bir terimdir. Hacimli ve lekesel olan bütün biçimler form kapsamı içindedir (Odabaşı, 1996). Kısacası "Bir nesnenin genişliğini, yüksekliğini, hacmini çevreleyen dış çizgilere form denir. Nesnenin dış hatları çizgi ile belirlenirken üçüncü boyut hissi veren derinlik etkisi varsa form yok ise şekil ortaya çıkar (Özsoy & Ayaydın, 2016)". Üç boyutlu tasarımlar yüzeylerin birleşerek formları oluşturmasıyla elde edilmektedir. Sahip oldukları en, boy, yükseklik ile üç boyutlu (3D) bir yapıya bürünmektedir. Fiziksel dünyada hali hazırda var olan üç boyutlu nesnelerin yapılarına, teknoloji ilerledikçe tıpkı fiziksel dünyada olduğu gibi dijital ortamda da bu ulaşılmak istenmiştir. 1963 yılında Ivan Sutherland, Massachusetts Institute of Technology (MIT)'deyken ilk 3D modelleme programı olan Sketchpad uygulamasını oluşturarak bilgisayarlar aracılığıyla sanal ortamda da üç boyutlu modellemenin ilk adımını atmıştır. Teknoloji ilerledikçe çizgi film, animasyon, oyun, inşaat, giyim ve benzeri sektörlerde ve kişisel bilgisayarların kullanımının artmasıyla da hobi amaçlı sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. İçerisinde inşa edilen her şeyin fiziksel dünyanın sanal bir aynası olarak tasarlanan meta evrende var olan unsurların üç boyutlu (3D) olarak tasarlanıp kullanılması, üç boyutlu tasarımın çok daha önemli bir hal rol üstlenmesine olanak tanımaktadır.

Meta evrende kullanıcıların sanal kimliklerini yansıtan avatarlar, merkeziyetsiz sanal arsalar, mağazalar, satışa sunulan ürünler, sanat eserleri vesaire gibi nesnelere üç boyutlu olarak tasarlanmakta ve dolayısıyla meta evrenin birer parçasını oluşturmaktadır.

3D tasarımların görsel açıdan daha dikkat çekici bir hal almasını sağlayan, Türk Dil Kurumunca (TDK) karşılığı canlandırma kelimesi olarak çevrilen animasyon, “tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere, gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi” (Özön, 2000: 133) olarak tanımlanabilir. Durağan bir görüntüden dinamik bir görüntüye ulaşmaya olanak tanımaktadır. Meta evrende yer edinen üç boyutlu yapıların ve nesnelere de animasyon tekniklerinin dikkat çekiciliğinden yararlanmaktadır. Meta evrende merkeziyetsiz arsalar kurulmuş büyük mimari yapılar durağan olarak tasarlanmış olsa da diğer unsurlar animasyon teknikleri ile desteklenmiştir. Üstelik bazı unsurlar fiziksel dünya ile benzeşse de özellikle animasyonlar bakımından genel anlamda gerçeküstücü bir tarz izlemektedir. Örneğin Roblox isimli Metaverse oyununda yine büyük mimari yapılar statik iken, uçan arabalar, kanatlı yaratıklar, uzay boşluğundaki kullanıldıkça kaybolan basamaklar vesaire şeklinde çoğaltılabilmektedir. Animasyon üç boyutlu nesnelere hareketlendirirken yeni bir iletişim modeli olarak kabul edilmektedir.

Kullanıcı Arayüzü (UI) ve Kullanıcı Deneyimi (UX) Tasarımı

Kullanıcı arayüzü (İngilizcesi: User Interface / UI) tasarımı, kullanıcıların etkileşim kurmaya çalıştıkları makine veya program ile arasındaki iletişim organı olarak düşünülebilir. Gelişen, dönüşen ve kendini yenileyen

bir meslek olan grafik tasarımın etkin bir biçimde rol oynadığı kullanıcı arayüzü tasarımı, masaüstü ya da mobil uygulamaların iletişim yüzlerinin tamamını kapsar.

Bilişim teknolojilerinde estetik görsel tasarımlar öncesi kullanıcı arayüzü tasarımları metin destekli girdi – çıktı komut sistemlerinden oluşmaktadır. Makineye komut verilir (girdi), verilen komut makine tarafından işlenir ve eğer girdi doğru kodlanmış ise makine komutu çalıştırır, komut yanlış yazıldı ise tüm süreç baştan yapılmak zorundadır. 1950’lerde ilk ekranlar olarak geçen ve dönemin ilk bilgisayarları için kullanılan katot ışınlu tüpler renksiz, sadece vektör komutlar kodlayabilen sistemlere sahipken; 1960-1964 yılları arasında bilgisayar mühendisleri katot ışınlu tüpleri sanal bir kâğıt gibi kullanabileceklerini buldular. Bulunan yeni ekranlar, tüplerden çok daha hızlı ve komutlara elverişli çalışmaktadır. Ardından plazma ekranlar kullanılmaya başlandı ve yaklaşık aynı süreç içerisinde 1970’lerde LCD çağı ile işler büyük ölçüde kolaylaşmaya başlamaktadır. Grafiksel kullanıcı arayüzlerinin (GUI) başlangıç hikayesi 1970'lere kadar dayanmaktadır (Çeken, 2021). 1981 yılında Xerox Star firması tarafından kullanıcı arayüzlerinin görsel ikonlarla desteklenerek yeniden oluşturulması ile komut sistemlerinin zorluğundan sıyrılarak 1981’de ilk grafiksel kullanıcı arayüzü tasarımı hayata geçirilmiştir. İlk deneme olması, ağır ve yavaş çalışması, yüksek maliyeti gibi nedenlerden ötürü başarısızlıkla sonuçlanmasına rağmen kullanıcı arayüzü tasarımının öncüsü sayılmaktadır. Bununla birlikte o dönemlerde gelişmekte olan Apple ve diğer PC (personal computer) şirketlerinin çoğunun bu konuda daha hevesli olması geliştirici mühendislerin daha çok bu firmalara kaymasına sebep olmuştur.

Özellikle Apple firması dönem tasarımlarındaki grafik kullanıcı arayüzü tasarımının önemini görmesi ve bu konudaki eksiklikleri fark ederek yaşanan bu başarısızlığı lehine kullanmayı başardığı görülmektedir. Bu sayede hızla çeşitli yenilikler, grafiksel iyileştirmeler ve ikonlaştırmalar denenerek sürekli olarak kendini yenileyen bir grafik

tasarım alanı oluşmuştur. Apple firması İnsan Arayüzü Yönergeleri [Human Interface Guidelines (HIG)] isimli bir kitap bile çıkarılmıştır. Zaman içerisinde çokça değişiklik yapılmış ve aktif olarak güncel Apple web sitesi geliştirici sayfasında dijital paylaşımına da açık olarak yayımlanmaktadır.



Resim 2: Apple, İnsan Arayüzü Yönergeleri [Human Interface Guidelines (HIG)] kitap kapakları.

Başlangıçta masaüstü cihazlarla başlayan bu serüven mobil cihazların hayata girişiyle otomatik olarak taşınabilir cihazlara da optimize edilmiştir. Artan bilinçli tasarım faktörleri uygulamanın yapıldığı genel içeriğe göre tasarım ilkelerine daha uygun olarak tasarlanmaya başlanmıştır.

Doğru ve başarılı tasarlanmış bir kullanıcı ile uygulama arasında iletişim sağlayabilmeli ve ara yüzü sezgisel bir şekilde kullanıcıyı ihtiyacı doğrultusunda yönlendirebilmelidir. Butonlar, görseller, ikonlar, renkler, konumlandırmalar ve benzeri gibi görsel unsurlar sayesinde kullanıcı etkileşime geçebilmelidir. Tasarım konusu göreceli bir kavram olduğu için, sanat unsurları ve tasarım ilkeleri göz önünde bulundurularak farklı tasarımcılar farklı tarzlarda kullanıcı ara yüzleri oluşturabilmektedir. Bir kullanıcı ara yüzü tasarımı başarılı olduğu

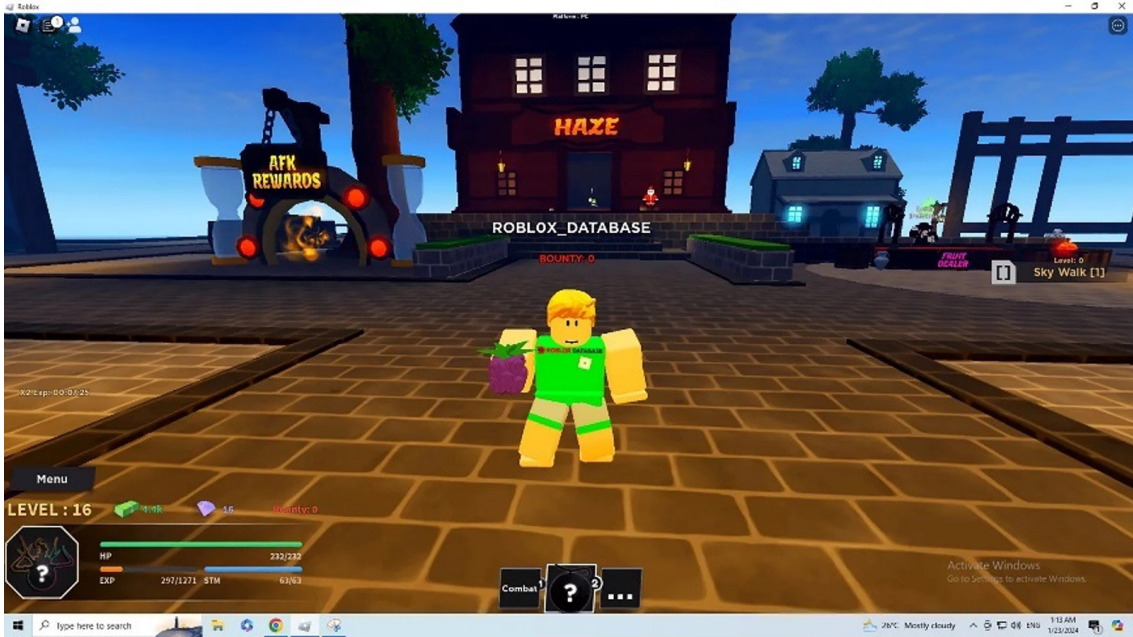
sürece rahatça ve sezgisel olarak kullanılabilen, akıllarda herhangi bir soru işareti oluşturmadığı için de genel anlamda çoğu kullanıcı tarafından fark edilmemektedir. Kullanıcı net bir şekilde sorularına yanıt bulabilmelidir. Fakat başarısız hazırlanmış bir kullanıcı ara yüzü tasarımı tam aksine rahatsız edebilmekte ve uygulamayı kullanımı zorlaştırabilmektedir. İyi bir kullanıcı ara yüzü tasarımı, iyi bir kullanıcı deneyimini de beraberinde gerektirmektedir.

Kullanıcı deneyimi (UX) tasarımı, bir uygulamanın temelini oluşturmaktadır. Kullanıcıların uygulama ya da hizmeti deneyimlerken karşılaştıkları unsurları tasarlanmaktadır. Gerek masaüstü gerekse de mobil uygulamalar olsun kullanıcı deneyimi tasarımı oluşturulurken en başta kullanıcı dostu olarak planlanmaktadır. Başarılı kullanıcı ara yüzü ve deneyim tasarımları

farklı ekran tipleri ve boyutlarına göre optimize edilebilir esnek tasarımlar olarak hazırlanmakta, hızlı çalışmakta ve tıpkı kullanıcı ara yüzü tasarımında olduğu gibi sezgisel olarak tahmin edilebilir, öngörülebilir olmaktadır.

Metaverse çağı ile iyi bir UI ve UX tasarımı ihtiyacı daha da derinleşmektedir. Bu sanal dünyanın özellikle oyun tasarımları başta profesyonelce hazırlanmış, kullanıcıların

ihtiyaçları doğrultusunda karşılık verebilen kullanıcı dostu kullanıcı deneyimi tasarımına ve sezgisel yanıtlanabilir, tasarımlarına uygun bir kullanıcı ara yüzü tasarımına sahip olmanın önemini artırmaktadır. Kullanıcıları çekmek ve çekici tasarlanan uygulamalarda yeni kullanıcılarını kalıcı sadık kullanıcılar dönüştürebilmek için çok önemli bir rol oynamaktadır.



Resim 3: Roblox oyunu Haze Piece ekran görüntüsü.

Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR)

Sanal gerçeklik (VR) kavramı ilk kez 1970'li yıllarda Amerikalı bilgisayar bilimcisi Jaron Zepel Lenier tarafından kullanılmıştır. Tarihsel süreçte sanal gerçeklik kavramını analiz ettiğimizde ilk olarak Gaddis sanal gerçekliğin tanımını, bilgisayar ile hayali dünyanın etkileşimi olarak açıklamaktadır (Gaddis T., 1998), Coates ise çeşitli donanım

yardımıyla bilgisayar ortamında var olan üç boyutlu sanal dünyanın etkileşimi olarak ifade eder (Coates G., 2005). Sanal gerçeklik, metaverse çağının getirdiği üç boyutlu sanal evrenlerde var olan nesnelerin, şekillerin kısaca görüntülerin, soyut yapıların somutmuşçasına insan beyni üzerinde etki bırakmasını ve onlarla etkileşime geçebilmesini sağlamaktadır.



Resim 4: Sanal gerçeklik deneyimi.

Sanal gerçeklik kavramında gerçekte var olmayan unsurlar gerçekmiş gibi algılanırken, artırılmış gerçeklik (AR) kavramında ise bilgisayar ortamında üretilen bir yapay gerçekliğin artırılarak, geliştirilerek duyu sistemlerinden bir ya da birkaçına hitap ettirerek gerçeklik algısını artırmaktır. Artırılmış gerçeklik, yapay verileri gerçek ortam üzerine taşımaktadır. Sanal gerçeklik, sarmalayıcı yapay ortamdır (İpek, A.R.,2020).

Artırılmış gerçeklik uygulamaları birçok alanda aktif olarak kullanılmaktadır. Grafik tasarım uygulaması özellikle eğitim, görsel sanatlar, mimari, endüstriyel tasarım, yayıncılık, ticaret, video oyunlarında olarak sıklıkla görülebilmektedir (İpek, A.R.,2020). Optik başa takılı ekranlar, baş üstü göstergeleri, gözlükler, projeksiyonlar, tabletler, telefonlar, bilgisayarlar ve sensörler artırılmış gerçeklik donanımlarıdır.



Resim 5: Artırılmış gerçeklik örneği, "Pokemon Go" oyunu.

Grafik Tasarımcılar için Yeni Tasarım Olanakları

Metaverse çağı uygulamaları, insan-makine etkileşiminin görsel ürünlerle derinden ilgili olması dolayısıyla grafik tasarımla yakın bir ilişki içerisindedir. Bu yakın ilişki temel sanat tasarımı ilkelerini doğru kullanabilen grafik tasarımcılar için yeni içerik üretimi alanları oluşturarak birçok yeni fırsatı da beraberinde getirmiştir. Grafik tasarımcılar için ürünlerini/tasarımlarını sergileyebilecekleri ya da satabilecekleri yeni pazar yerleri oluşumuna büyük katkı sağlamaktadır. En başında sanal evrene dahil olabilmek için bir meblağ ödenmektedir. Özellikle bilgisayar oyunlarında meta evrende giysi, aksesuar gibi sanal varlıklar alınarak yeniden para ödenebilir. Daha önceden pazarı bulunmayan sanal ürünlerin (örneğin sanal şapkalar, giysiler, ayakkabılar, takılar vesaire gibi) tasarlanıp satışı, özellikle oyun sektörü için artan ara yüz tasarımı ihtiyaçları gibi yeni kapılar açılmıştır. Şekil 6 ve 7'de örnekleri gösterilen Gucci,

Burberry, ve Luis Vuitton, Dolce&Gabbana, Adidas, Nike gibi dünyaca ünlü markaların metaverse evreni için oluşturdukları sanal mağazaları örnek verilebilir. Hatta bazı kullanıcılar kendi oluşturup geliştirdikleri karakterleri bile satışa çıkarabilmektedir. Bu konuda karakter veya ürünlerin küçük ya da büyük çaplı kazançlar elde edilebilmektedir. Bir sanatçının tasarladığı eserlerini NFT [Non Fungible Token (Değiştirilemeyen jeton/ nitelikli fikri tapu)] ile satarken orijinallikini ve biricikliğini dijital ortamda tescillemiş olmaktadır. Sanal olarak tasarlanan ve satışa sunulan bu içerik ve hizmetler blok zincir teknolojisi kullanılarak oluşturulan dijital paralar, metaverse adıyla kripto paralar ile satılmaktadır. Buradan elde edilen sanal kazanç kişinin şahsi fiziksel banka hesaplarına aktarılabilir. Bunun yanı sıra tasarım bilgi birikimlerini ve yeni nesil giyilebilir teknolojilerin kullanımını gibi becerileri dijital eğitimler şeklinde satarak da kendilerine yeni fırsatlar oluşturabilmektedirler.



Resim 6: Gucci, Gucci Vault projesi, NFT koleksiyonu örnek ekran görüntüsü.



Resim 7: Burberry, Blankos Block Party NFT koleksiyonu örnek ekran görüntüsü.

Zorluklar ve Dikkat Edilmesi Gerekenler

İnternetin çok kullanıcı bir ortam olması, durmaksızın kendini güncelleyen teknoloji, grafik tasarımcılara ek olarak grafik tasarıma ilgi duyanların da bu alana yönelmeleri gibi alt detaylar emek-kazanç konusunda grafik tasarımcılara sorun yaşatmaktadır. Bir tasarımı yaparken gerek tasarım unsurları gerekse de tasarım programları olsun birden çok alternatifin olması da halihazırda geniş olan yelpazeyi daha da genişletmektedir. Kullanılan tasarım programlarının yapay zekâ (AI) altyapısıyla desteklenmesi de grafik tasarım bazında incelendiğinde yine kullanıcı ara yüzü tasarımının (UI) daha da kolaylaştırılması ve kullanıcı deneyiminin (UX) oldukça üst seviyelere çıkarılmasına olanak tanımıştır. Bu olanak tasarımcıların işini büyük oranda rahatlatarak zamandan kazandırsa da

kodlama temelli bu yapay zekâ araçlarıyla birlikte grafik tasarımcı kimliği olmayan kullanıcıların da sektöre dahil olarak grafik tasarımcılardan rol çalmasına sebep olmuştur. Örneğin 2000'li yılların başında dekupe işlemi (bir fotoğrafın arka planını kaldırma) Adobe Photoshop programında görselin detay unsurlarına göre manuel olarak birkaç dakika ile 10-15 dakika gibi süreler almakta hatta derin detaylı görsellerde çok daha uzun süreler alabilmekteydi fakat günümüzde yapay zekâ destekli uygulamalar sayesinde bu işlem saniyeler içerisinde otomatik olarak yapılmaktadır. Kolaylaştırılmış bu uygulamalar sayesinde özel olarak grafik tasarımcıların yaptıkları işleri bir bilgisayara bile ihtiyaç duymadan mobil cihazlar aracılığıyla birçok kişi basit bir şekilde yapabilmektedir. Bu da mesleki niteliği azaltmakta ve nitelikli çalışana zor

bir çalışma ortamı oluşturmaktadır. Fazlasıyla hızlı bir gidişata sahip olan ve grafik tasarımcılar hemen hemen her gün bir yenisi eklenen meta evren oluşumlarının temposuna yetişmek, yenilikleri takip etmek, zamanı kaçırmamak gerekmektedir.

Tüm bunların yanı sıra meta evrenlerin sayısının çok olmasından dolayı örneğin sanal evrende alınan arsaların ya da NFT unsurların ileride çok daha değerli olabilecek bir meta evrene de ait olabileceği ya da unutulup değersizleşecek bir meta evrene de ait olabileceği ihtimalleri göz önünde bulundurulmalıdır. Dikkatli adımlar atılması gerekmektedir. Henüz hala çok genç bir kavram olan metaverse olgusu için henüz bu konuda tahminlerde bulunmak kesin sonuçlara ulaşmaya ışık tutmayacaktır.

Teknik Beceriler ve Araçlar

Grafik tasarımcılar teknoloji çağı grafik tasarım trendlerine ve meta evrenin yeniliklerine yetişebilmeleri için bazı teknik donanımlara ihtiyaç duymaktadır. Bunların en başında elbette ki yöneldikleri alana uygun, tasarımlarını hazırlayıp yönetebilecekleri işlemcisi güçlü bir cihaz gelmektedir. Bununla birlikte dönemin gelişen görüntü kalitesini kaldırabileceği ve bu yüksek çözünürlüklü çıktılarını depolayabileceği iyi birer ekran kartı ve büyük boyutlu depolama alanları olmaktadır. Örneğin bir grafik tasarımcı için grafik ekran kartı, ekran çözünürlüğü, işlemci, RAM, SSD gibi teknik özellikler büyük önem arz etmektedir. Güncellemeleri düzenli alabileceği yeni nesil cihazlar ve güncel bir işletim sistemine sahip olmaları da tasarımcıların sürekli güncellenen trendlere uygun tasarımlar yapmasını kolaylaştırırken içerik üretimini kolaylaştırıcı yapay zekâ destekli uygulamalara sahip olmaları yeni nesil grafik tasarımcıların daha hızlı ilerleyebilmeleri için

önemli bir yer tutmaktadır.

İyi bir cihaza sahip olduktan sonra bu cihazları etkin bir şekilde kullanabilmek düşünüldüğünden çok daha büyük bir önem arz etmektedir. Bir grafik tasarımcı teknik bilgi ve becerilere de sahip olarak kullandığı cihaza ve o cihazın uyumluluk özelliklerine göre kullanacağı uygulamalara dikkat etmelidir. Ortalama yeni mezun bir grafik tasarımcı için yeni nesil bilgisayarlar yeterli olurken üst düzey tasarımcılar, özellikle Metaverse alemine içerik üreten, üç boyutlu tasarımlar yapan tasarımcılar için yukarıda sayılan kritik teknik donanım özelliklerinin daha üst seviyede olması beklenmektedir. AR görüntüleri destekleyen teknik cihazlar ve Metaverse çağıyla birlikte yaygınlaşarak hayatımıza giren giyilebilir teknolojilere sahip olmak da grafik tasarımcılar için bir avantaj konumundadır. Örneğin giyilebilir VR sanal gerçeklik gözlükleri de tasarımcının bu evrende daha etkin bir biçimde varlığını sürdürmesine yardımcı olabilmektedir.

Fikri Mülkiyet

Dijitalleşen dünyaların getirdiği zaman zaman negatif kritik noktalardan birinin bilgi kirliliği ve fikri mülkiyet ihlali olduğu düşünülmektedir. Fiziksel dünyada alınan tapular, tescil belgeleri, patentler gibi bir malın ya da hizmetin kime ait olduğunu gösteren resmî belgelerdir. Bu belgeler sayesinde kişiler sahip oldukları ürün ya da hizmetlerin korunma veya satışlarını yapabilmektedir. Bir sanatçının tescilli, patentli bir eserinin izinsiz olarak kullanılması ve çoğaltılması tıpkı fiziksel dünyadaki gibi dijital ortamda da suç teşkil etmektedir. Bununla birlikte sanatçılara birer fikri mülkiyet koruması, patent, tescil gibi bir zimmetleme ihtiyacı doğurmaktadır. Meta evren dışında dijital ortamlarda sanatçının bir ürün, eser ya da hizmetinin kopyalanabilmesi, fikir sa-

hibinin fikri mülkiyetinin ihlal edilebilmesi dijital ortamın getirdiği hızlı ve çok kullanıcı ortam sebebiyle zaman zaman göz ardı edilerek farklı kullanıcılar tarafından kendi eserleriymiş gibi sunulmasına elverişli bir ortam oluşturmaktadır.

Yeni ve çok büyük bir pazar yeri olan metaverse aleminde bir sanatçı yeni bir eser ya da ürün pazarladığında NFT [Non Fungible Token (Değiştirilemeyen jeton/ nitelikli fikri tapu)] sayesinde eser sahibi fikri tapusunu kendi biçtiği değer karşılığında tıpkı gerçek dünyada satış işlemi yapar gibi bir başkasına devredebilmektedir. Sanal evrende maddi kazanç yolu aramanın dışında doğan bu tescil ihtiyacı ile nitelikli fikri tapu/takas edilemez jetonlar gibi bir çözüm yolu bulunmuştur. Bu şekilde sanal ortamda fikri mülkiyetini koruyarak aynı zamanda buradan gelir elde edebilmektedir ve sanal ortamda iki taraf da yasal bir karşılık almaktadır.

Sonuç

Grafik tasarım alanı değişen dünya dinamikleri doğrultusunda günümüzde geleneksel grafik tasarımın çok daha ötesine ulaşmış konumdadır. Geleneksel grafik tasarımın basılı medya ürünlerinin yerini büyük çoğunlukla dijital çıktılar karşılamaktadır. Bilgisayarların ve ardından internetin icat edilmesi, grafik ve bilişim sektörünün öneminin fark edilmesi, üç boyutlu (3B) çalışmalar ve nihayetinde sanal dünyalar

oluşturulmuştur. Bununla birlikte bu çalışmaların her birinin birleşerek bir öncekinin gücünden fayda sağlayarak yepyeni birden fazla sanal dünyayı içinde barındıran meta evreni ortaya çıkarmıştır. Grafik tasarımcıların bu sanal evrenlerde kendilerine yeni iş ve kazanç kapıları bulabilmektedir. Oyun ve materyal tasarımları, avatar tasarımları, karakteristik ürün tasarımları ve hatta sanal karakter tasarımları da bir grafik tasarımcı için metaverse getirilerinden biri olabilmektedir. Dolayısıyla grafik tasarımcılar bu alanda yeni fırsat kapılarını aralamaktadır. Bunun yanında yapay zekâ desteğinin bazı grafik tasarım geleneklerini değiştirdiği ele alındığında, alan tasarımcıları için özellikle yapay zekâ desteğiyle ürünler ortaya çıkarılan meslek dışı bireyler tarafından iş alanı kısıtlanması sebebiyle zaman zaman durumu zorlaştıracağı kanısına varılmaktadır. Tasarımcıların eserlerinin etik kullanımı ve fikri mülkiyeti için dijital ortamlarda daha fazla korumaya ihtiyaç duyduğu düşünülmektedir. Grafik tasarımcıların teknik becerilerini geliştirmede, sahip olduğu teknik donanımın ve ek olarak giyilebilir teknoloji ürünlerine sahip olmasının bir avantaj olduğu görüşüne ulaşılmıştır.

Tüm bunlara rağmen metaverse kavramının geçmişi yaklaşık kırk yılı bulsa da bu sanal evrenler topluluğunun geleceğinin henüz belirsizliklerle ve soru işaretleriyle çevrili olduğu sonucuna varılmaktadır.

KAYNAKÇA

Akman, M., & Uçar, T. F. (2020). Bugünün ve Geleceğin Grafik Tasarımı. *Akdeniz Sanat*, 14(25), 9-21.

Arvas, İ. S., (2022). Gutenberg Galaksisinden Meta Evrenine: Üçüncü Kuşak İnternet, Web 3.0. *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 13(48), 53-71. <https://doi.org/10.5824/ajite.2022.01.003.x>

Aydoğdu, B., & Toy, E. (2023). Merkeziyetsiz Metaverse Platformlarındaki Üç Boyutlu Yapıların Görsel Analizi. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 9(1), 151-173. <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.1286227>

Badgers, H., (2021). WEB 1.0'dan WEB 4.0'a İnternetin Evrimi. <https://nttdata-solutions.com/tr/blog/web-bir-sifirdan-web-dort-sifira-internetin-evrimi/> (7.06.2024)

Balaban, Y., (2019). Grafik Tasarım Nedir?. *Grafik tasarım (1-21)*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

Baltacı, Ş. (2023). Metaverse Üzerine Bir Değerlendirme. *TRT Akademi*, 8(17), 472-479. <https://doi.org/10.37679/trta.1245282>

Batu, M., & Kocaömer, C. (2023). Metaverse Nedir? Literatür Art Alanı Bağlamında Yeni Bir Tanım Önerisi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (51), 92-112. <https://doi.org/10.52642/susbed.1277793>

Becer, E. (1997). İletişim ve Grafik Tasarım. *Dost Kitabevi Yayınları*, 33.

Çeken, B., & Delil, S. (2021). Arayüzlerde Hacim İlhamı: Yaratıcı UI Tasarım Konseptlerinde 3 Boyutlu Grafikler. *Dünya İnsan Bilimleri Dergisi*, 2021(2), 68-83.

Heapjet., UI Tasarımı Nedir? UI Tasarımı için Hangi Yazılımları Kullanmalısınız?. (2019).

<https://medium.com/heapjet-türkiye/ui-tasarımı-nedir-ui-tasarımı-için-hangi-yazılımları-kullanmalısınız-db76e5b58946> (et. 2.06.2024).

Ibrahim, A. (2023). The Impact of Metaverse on Graphic Design. *Technium: Romanian Journal of Applied Sciences and Technology*, 18, 30-46. <https://doi.org/10.47577/technium.v18i.10257>

İpek, A. R., (2020). Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik ve Karma Gerçeklik Kavramlarında İsimlendirme ve Tanımlandırma Sorunları. *İdil Sanat ve Dil Dergisi* 71:1061-1072., <https://doi.org/10.7816/idil-09-71-02>

Kayacan, Şehriban, & Batu, M. (2024). Metaverse Ne Değildir? Sanal Dünya Üzerine Akademik Bir Tartışma. *Türkiye Medya Akademisi Dergisi*, 4(7), 88-110. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10715739>

Ketenci, H.F., Bilgili, C. (2006). Görsel İletişim & Grafik Tasarımı. İstanbul: Beta yayıncılık. 279.

Köse, M., Bakırcı, Ç. M. (2021, November 12). Metaverse Nedir ve Neden Çok Önemlidir? Yaşamlarımızı Dijital Bir Evrene Taşıyabilir miyiz?. *Evrin Ağacı*. (e.t: 01.05.2024) <https://evrimagaci.org/s/11135>

Kükreler, C. (2023). Hukuksal ve Vergisel Boyutlarıyla Metaverse. *Maliye Çalışmaları Dergisi*(69), 147-162. <https://doi.org/10.26650/mcd2023-1269191>

Metaverse. <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/metaverse> (Erişim tarihi: 20.05.2024).

Mystakidis S. Metaverse. *Encyclopedia*. 2022; 2(1):486-497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>

Odabaşı, H., (1996). Grafik'te Temel Tasarım. Cem Ofset Matbaacılık.

Oliveira, A., Cruz, M., (2023). Virtually Connected in a Multiverse of Madness?—Perceptions of Gaming, Animation, and Metaverse. Applied Sciences. 13(15):8573. <https://doi.org/10.3390/app13158573>

Özön, N. (2000). Sinema, televizyon, video, bilgisayarlı sinema sözlüğü. Kabalıcı.

Özsoy, V., & Ayaydın, A. (2016). Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri. Pegem Akademi Yayıncılık.

Roser, M. (2018). "İnternetin tarihi yeni başladı" OurWorldInData.org adresinde çevrimiçi olarak yayınlanmıştır. Erişim adresi: "<https://ourworldindata.org/internet-history-just-begun>" (e.t: 01.05.2024).

Sangvichai. N., The evolution of computer displays. <https://www.sutori.com/en/story/the-evolution-of-computer-displays--6YpMye4vSwPz66eqMtR9u36g> (08.06.2024).

Şekerci, C. (2017). Sanal Gerçeklik Kavramının Tarihçesi. Journal of International Social Research, 10(54), 1126–1133. <https://doi.org/10.17719/jisr.20175434681>

The first GUIs. <http://www.catb.org/~esr/writings/taouu/html/ch02s05.html> (08.06.2024).

Türk Dil Kurumu (TDK) – Animasyon. <https://sozluk.gov.tr> (04.06.2024)

Üstün, Ş., UX Tasarımı Yaparken Bilmeniz Gereken 10 Kural. (2024). <https://digipeak.org/tr/blog/ux-tasarimi-yaparken-bilmeniz-gereken-kurallar> (et. 2.06.2024).

Zhao, Y., Jiang, J., Chen, Y., Liu, R., Yang, Y., Xue, X., & Chen, S. (2022). Metaver-

se: Perspectives from graphics, interactions and visualization. Visual Informatics, 6(1), 56-67. <https://doi.org/10.1016/j.visinf.2022.03.002>.

Görsel Listesi

Resim 1: Mystakidis S., Metaverse. Encyclopedia. 2022; 2(1): 494. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031> (et. 2.05.2024).

Resim 2: Apple, İnsan Arayüzü Yönergeleri [Human Interface Guidelines (HIG)] kitap kapakları. <https://bootcamp.uxdesign.cc/understanding-apples-human-interface-guidelines-282a4adebdee> (et. 7.05.2024).

Resim 3: Roblox oyunu Haze Piece ekran görüntüsü. <https://robloxdatabase.com/script/haze-piece-script/> (et. 23.05.2024).

Resim 4: Sanal gerçeklik deneyimi. <https://www.archdaily.com/1003707/personal-metaverse-immersion-devices-unlocking-the-potential-of-ar-and-vr> (et. 27.05.2024).

Resim 5: Artırılmış gerçeklik örneği Pokemon Go oyunu. <https://www.kozmoslisesi.com/artirilmis-gerceklik-nedir-artirilmis-gerceklik-kullanim-alanlari/> (et. 3.06.2024).

Resim 6: Gucci, Gucci Vault projesi,NFT koleksiyonu örnek ekran görüntüsü. <https://www.oggusto.com/moda/luks-moda-markalari-metaverse-evreninde> (et. 3.06.2024).

Resim 7: Burberry, Blankos Block Party NFT koleksiyonu örnek ekran görüntüsü. <https://www.oggusto.com/moda/luks-moda-markalari-metaverse-evreninde> (et. 3.06.2024).

Reklam Afişlerinde Tipografinin Kullanım Biçimleri¹

Elif Bulut Şimşek²

ÖZ

Reklam afişleri, ürünlerin veya hizmetlerin tanıtımı, pazarlaması için kullanılan etkili bir araçtır. Afişlerde, genellikle hedef kitlenin dikkatini çekmek, marka mesajını iletmek, marka imajını hatırlatmak için görsel unsurların gücünden yararlanılmaktadır. Reklam afiş tasarımlarında marka ya da ürünün doğrultusunda metnin/sloganın bütünlüğü için yazı karakterlerinin, kullanılan gör-sellerin verilmek istenilen mesaja uygun olması gerekir. Bu çalışma içindeki reklam afişlerinde kullanılan tipografinin analizi grafik tasarım ilkelerine göre incelenecek olup, afişlerin estetik ve iletişimsel etkisini değerlendirme fırsatı sunmaktadır. Tipografinin grafik tasarım açısından incelenmesi, afişlerin okunabilirliği ve anlaşılabilirliği üzerine de odaklanır ve ayrıca afişlerin etkileyciliğini ve etkinliğini artırmak için kritik bir öneme sahiptir. Bu çalışmada, nitel araştırma tekniklerinden gözlem, yazılı doküman analizleri, metin ve medya analizleri sayesinde, son on yılda yapılmış reklam afişlerinden seçilmiş örnekler, tipografi seçimi ve kullanımı, afişlerin görsel iletişimini güçlendirmesi gibi detaylara yer verilerek incelenecektir. Makalede, reklam afişlerinde tipografinin grafik tasarım ögesi olarak öneminin açıklanması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Reklam Afişleri, Grafik Tasarım, Tipografi, Tasarım İlkeleri.

Usage Types of Typography in Advertisement Posters

ABSTRACT

Advertising posters are an effective tool used for the promotion and marketing of products or services. In posters, the power of visual elements is generally used to attract the attention of the target audience, to convey the brand message, and to remind the brand image. In advertisement poster designs, the fonts and visuals used for the integrity of the text/slogan in line with the brand or product should be suitable for the message to be given. The analysis of typography used in advertising posters in this study will be analyzed according to graphic design principles and offers the opportunity to evaluate the aesthetic and communicative effect of posters. Analyzing typography in terms of graphic design also focuses on the readability and comprehensibility of posters and is also critical for increasing the effectiveness of posters. In this study, through qualitative research techniques such as observation, written document analyses, text and media analyses, selected examples of advertising posters made in the last decade will be examined by including details such as the selection and use of typography and strengthening the visual communication of posters. The article aims to explain the importance of typography as a graphic design element in advertising posters.

Keywords: Advertising Posters, Graphic Design, Typography, Design Principles,

¹ Geliş Tarihi:28 Ekim 2024 Kabul Tarihi: 16.12.2024. Araştırma Makalesi

² Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı, İstanbul, elifbulut@stu.aydin.edu.tr, Orcid: 0009-0003-7548-7697

Giriş

Yazı ve dil, insan iletişiminin temel unsurlarını oluşturmaktadır ve kültürlerin, toplumların varlığını sürdürmesinde önemli bir rol üstlenmektedir. Yazı, düşünceleri ve duyguları aktarmak için kullanılan sembolik bir sistemdir. Bilgiyi saklama ve iletiminde en temel araçlardan biri olarak işlev görmektedir. Binlerce yıl boyunca insanlar yaşamlarını, deneyimlerini, bilgilerini ve kültürel miraslarını yazıya dökerek gelecek kuşaklara aktarmışlardır. Dil ise bu sembollerin sözlü veya yazılı olarak kullanılan anlamlı bir yapıya dönüşmesini sağlayan bir iletişim aracıdır. Bu araç insan duygularını ifade etmekte ve bilgi alışverişi yapılmasını mümkün kılmaktadır.

18. Yüzyıl'da İngiliz yazar Samuel Johnson 'Dil düşüncenin giysisidir' ifadesini dile getirmiştir. Tipografi ise bu giysinin kumaşını oluşturan bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Robert Bringhurst ise tipografiyi, "en iyi biçimde kullanıldığında dilin sonsuzluğunu ve zamanını birleştiren görsel bir biçim" olarak tanımlamaktadır (Ambrose ve Harris, Tipografinin Temelleri, 2012: 6). Tipografi, yazı karakterlerinin estetik ve işlevsel olarak düzenlenmesi suretiyle iletişimin daha etkili bir şekilde sağlanmasına olanak tanımaktadır. Yazıların düzenlenmesi, biçimlendirilmesi ve sunulması ile ilgilenen sanatsal ve teknik bir disiplin olarak tanımlanmaktadır. Tipografi, grafik tasarımın en güçlü bileşenlerinden biri olarak kabul edilmektedir (Selamet, 1995). Bu güçlü araç okunaklı bir mesaj iletmeyi yanı sıra yaş sınırlaması olmadan geniş bir hedef kitle üzerinde etkili olabilmektedir. Günümüzde reklam afişleri, markaların ürün ve hizmetlerini tanıtmak, izleyicilerin dikkatini çekmek ve onları harekete geçirmek için önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. Tipografinin görsel iletişimde-

ki temel unsurlardan biri olarak grafik tasarım içinde kullanımı ve mesajların etkili bir şekilde iletilmesi önem arz etmektedir. Reklam afişlerinde tipografinin incelenmesi, afişlerin etkileyici olabilmesi ve izleyiciler üzerinde derin bir etki bırakabilmesi açısından kritik bir öneme sahiptir. Grafik tasarımın gelişmesiyle birlikte, markalama, ambalaj ve görsel unsurlara daha fazla önem verilmeye başlanmıştır (Kaya M. E., 2024). Örneğin, bir afişte doğru şekilde kullanılan kalın ve çarpıcı bir başlık, izleyicinin dikkatini hızla çekmekte ve markanın veya ürünün önemli mesajlarını iletmekte etkili olmaktadır. Metinlerin uygun bir şekilde düzenlenmesi ve vurgulanması, hedef kitlenin mesajı daha kolay anlamasını sağlamaktadır. Bununla birlikte, tipografi yalnızca reklam afişlerinde dikkat çekmekle kalmamakta, aynı zamanda markanın kimliğinin ve iletilmek istenen mesajın güçlü bir şekilde aktarılmasına da katkıda bulunmaktadır. Görüntü ve yazı karakterinin birlikteliği ve uyumu, iyi bir grafik tasarımın temelini oluşturmaktadır. Posterler ise bu uyumun en iyi gözlemlenebileceği örneklerden biridir. Ne zaman ki harf ve imaj başarılı bir şekilde bütünleştirilirse, o zaman tasarım, enstrümanların birbiriyle uyum içinde çalıştığı bir senfoniye dönüşmektedir (Heller ve Anderson, 2023: 94).

2. Grafik tasarım

Grafik tasarım, görsel iletişimin etkili bir aracı olarak kabul edilmektedir. Renkler, şekiller, metinler ve görsellerin ustaca düzenlenmesi suretiyle, insanlar arasında güçlü bir iletişim sağlanabilmektedir. Bu, reklam dünyasından web tasarımlarına, marka kimliğinden kitap kapaklarına kadar birçok alanda kullanılan bir disiplin olarak nitelendirilmektedir. Grafik tasarımın tarihi, insanlığın iletişim ihtiyaçlarına ve teknolojik gelişmelere paralel olarak şekillenmiştir.

İnsanlık tarihinde grafik tasarımın kökenleri, mağara duvarlarına yapılan resimler ve çizimlerle başlamaktadır. İnsanlar, bu günlük yaşamı temsil eden çizimleri yaparak iletişim kurmuşlardır. Bu ilkel formlar, belirtilen mesajları iletmek amacıyla kullanılmış ve böylece grafik tasarımın temel prensipleri ilk kez ortaya konulmuştur. Mısırlılar ve Mezopotamyalılar gibi antik medeniyetler, yazılı metinleri kaydetmek ve iletmek için hiyeroglif ve kil tabletler kullanmışlardır. Tüm bunların temelinde iletişim yatmakta ve bu durum, insanların birbirleriyle etkileşim kurmasını sağlayan önemli bir araç haline gelmektedir (Becer, 2005).

Grafik tasarımın modern evrimi, matbaanın icadıyla hız kazanmıştır. Matbaa, kitapların ve diğer yayınların seri üretimini mümkün kılmıştır. Metinlerin düzenlenmesi ve basılması sürecini standartlaştırmıştır. Bu dönemde, tipografi ve düzenleme ilkeleri gelişmeye başlamıştır. Sanayi devrimiyle birlikte, grafik tasarımın kullanımı daha da yaygınlaşmıştır. Endüstriyel üretim tekniklerinin gelişmesi, kitlesel üretimi mümkün kılmış; ürünlerin ambalajları, markaların logoları ve reklam gibi birçok alanda etkisi artırmıştır (Demir, 2010: 60).

Grafik tasarım kelimesi, ilk kez 1922 yılında kitap tasarımcısı William Addison Dwiggins tarafından 'New Kind of Printing Calls for New Design' adlı makalesinde kullanılmıştır. Bu terimi, görselleri nasıl organize ettiğini açıklamak için ortaya atmıştır (Wigan, 2012: 110). Grafik tasarım terimi, ilk kez 20. yüzyılın ilk yarısında metal kalıplara oyularak yazılan, çizilen daha sonra çoğaltılmak üzere basılan görsel materyaller için kullanılmıştır. İletişim, grafik tasarım için hayati bir unsur olarak görülmektedir. Grafik tasarımı da bu denli ilginç kılan şey, dinamik ve çağdaş bir yapıya sahip olmasıdır (Becer,

2005: 33). 20. yüzyılın başlarında, Avangart sanat hareketleri, grafik tasarım alanında da etkili olmuştur. Bauhaus okulu, modernist prensipleri benimsemiş ve işlevsellik, basitlik ve netlik ilkelerini vurgulamıştır. Bu dönemde, grafik tasarım daha da profesyonelleşmiş ve mesleki bir kimlik kazanmıştır. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, dijital grafik tasarımın çağı başlamıştır. Bilgisayarlar ve dijital yazılımlar, tasarımcılara daha fazla esneklik ve yaratıcılık olanağı sunmaktadır. Bugün, web siteleri, mobil uygulamalar, reklam kampanyaları ve diğer birçok alan, grafik tasarımın önemli bir parçası haline gelmiştir. Grafik tasarımın tarihi, iletişim teknolojilerindeki ve toplumsal ihtiyaçlardaki değişimlere paralel olarak sürekli evrilmektedir. İnsanların bilgiyi aktarmak, markalarını tanıtmak ve duygularını ifade etmek için kullandıkları bir araç olarak, grafik tasarımın önemi her geçen gün artmaktadır. İyi bir tasarımı diğerlerinden ayıran temel yapı taşı, yaratıcı fikirdir. Tasarım, bu fikrin üzerine inşa edilmektedir. Doğru bir grafik tasarım uygulaması yaratabilmek için tasarım ilkelerinin dışında uygulanması gereken farklı unsurlar da bulunmaktadır. Bunlardan biri, kâğıdın kullanımı kompozisyonun neye göre şekillendirileceğidir. Bir diğer önemli özellik ise yalınlıktır (Sansarcı, 2015: 26-29).

2.1 Tasarımın beş temel ilkesi

Tasarımın beş temel ilkesi olan denge, orantı ve görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, bütünlük, vurgulama; sanat, tasarım ve mimarlık alanlarında yer bulan kavramlardır (Sanat, 2015). Bu ilkeler, insanlığın estetik anlayışının ve görsel iletişimin evrimiyle birlikte gelişim göstermiştir. Modern dönemde, grafik tasarımın yükselişi ile bu ilkeler etkili iletişim araçları haline gelmiştir. Bu ilkelerin amacı, tasarımı en iyi duruma getirmek, mesajı doğru iletmek ve hedef

kitlenin dikkatini çekmektir.

2.1.1 Denge

Tasarımda denge unsuru önem arz etmektedir. Denge, bir tasarımın hareket unsuruyla düzenlenmesini ifade etmektedir. Bu hareketi oluşturacak unsurlar ise tipografi, fotoğraf ve illüstrasyondur. Her tasarımda hareket unsuru gereklilik arz etmektedir. Simetrik ve asimetric olmak üzere iki farklı denge türü bulunmaktadır. Simetrik dengede öğeler ayna efektiyle yerleştirilmektedir. Asimetric dengede ise farklı şekil, boyut ya da renklerdeki unsurlar düzenlenmektedir. İyi bir denge, izleyicilerin rahatça tasarımı gezmesine olanak tanımakta ve hoş bir izlenim bırakmaktadır. Geçmişte yaygın olarak kullanılan bu temel tasarım ilkesi, günümüzde de görsel sanatlarda kullanılan en değerli ilkeler arasında yer almaktadır (IENSTITU, 2020).

2.1.2 Orantı ve görsel hiyerarşi

Orantı, tasarım öğeleri arasındaki boyut ve ölçek ilişkilerini ifade etmektedir. Bir tasarımın estetik ve işlevsel dengesini koruma amacı taşımaktadır. Reklam afişlerinde kullanılan tipografi ve diğer öğeler, tasarımın bütününe etkileyebilmektedir. Orantı ve hiyerarşi birlikte kullanıldığında, tasarımın okunabilirliği ve anlaşılabilirliği artırılmaktadır.

Görsel hiyerarşi, insan gözünün gördüklerini algılama düzenini ifade etmektedir. Bu düzen, algı alanı içerisindeki formlar arasındaki görsel kontrast ile oluşmaktadır. İzleyicilerin karar verme eğilimlerine yardımcı olan farklılıklar yaratarak tasarımın işlevselliğini artırmaktadır (Duranlı).

Orantı, görsel hiyerarşiyi oluşturmada önemli bir etken olarak öne çıkmaktadır. Bir görsel unsurun tasarım içindeki diğer unsurlarla kurduğu orantısal ilişkiler, algı ve

iletişimi doğrudan etkilemektedir (Dikener, 2011).

2.1.3 Görsel devamlılık

Görsel devamlılık, gözün bir tasarım boyunca doğal ve kesintisiz hareket etmesini sağlayan bir ilke olarak tanımlanmaktadır. Şekillerin, renklerin ve çizgilerin akıcı bir şekilde hareketi sonucu oluşmaktadır. İzleyiciyi istenilen noktaya yönlendirmek ve görsel hikâyeye anlatmak amacıyla kullanılmaktadır. Bir tasarımda görsel devamlılığın sağlanması, beraberinde görsel ritmi de sağlamaktadır. Hareket duygusu yaratan görsel ritimler optik devamlılık oluşturmaktadır (Çınar, 2018). Bu akış, bütüncül ve tutarlı bir tasarım oluşmasına olanak tanımaktadır.

2.1.4 Bütünlük

Tasarımda bütünlük, nesnelerin birbiri ile uyumlu bir şekilde düzenlenmesi veya benzer nesnelerin herhangi bir ortamda bir araya getirilmesiyle oluşan tasarım prensibini ifade etmektedir. Bunun yerine bazen uyum prensibi de tercih edilmektedir (Lauer, 1990).

Bütünlük prensibi, tasarım çalışmasında kullanılan nesnelerin özellikleri ve bu nesneler arasındaki ilişkiyle daha iyi anlaşılabilir. Şekil, renk, doku, form, hareket yönü, simetri, tekrar, devamlılık, benzerlik gibi özellikler incelendiğinde bir sanat eserinde veya tasarımda bütünlük bulunup bulunmadığı değerlendirilebilmektedir. Ressam ve yazar Denman Waldo Ross (1853-1935), sanatta uyum, denge ve ritmin ardındaki bilimi ayrıntılı bir şekilde anlatan kitabında (1907) "Tasarım prensipleri birbiriyle ilişkili olduğundan, nesnelerin sahip oldukları özellikler birden çok prensibin aynı kompozisyonda oluşmasına imkân sağlar. Örneğin, bir formun tekrarı bütünlük

lüğün yanında ritim ve dengeyi de meydana getirebilmektedir. Bu açıdan, özellikle tasarım sürecinde, prensiplerdeki bir arada varoluşu göz önünde bulundurmak gerekmektedir” ifadelerine yer vermiştir (Akt. Demirel, 2019).

2.1.5 Vurgulama

Vurgulama, tasarımda belirli bir ögenin öne çıkarılması ile izleyicinin dikkatini çekmek için kullanılan bir prensiptir. Kontrast, renk, boyut, doku, çizgi gibi tekniklerle sağlanmaktadır. Vurgulama ile tasarımın odak noktası belirlenmektedir. “Her şeyin vurgulandığı bir tasarım, hiçbir şeyin vurgulanmadığı bir tasarımdır” ifadesi, vurgulamanın doğru kullanılması gerektiğini açıklamaktadır. (Çınar, 2018).

3. Tipografi

Tipografi metinlerin düzenlenmesini, yazı tiplerinin seçimini, estetik ve iletişimsel etkilerini belirleyen unsurları içermektedir. Grafik tasarımın yapı taşlarından biri olarak değerlendirilmektedir (Selamet, 1995). Doğru tipografi seçimi, izleyicilerin reklamı daha kolay okumasına olanak sağlamakta ve markanın güvenilirliğini, imajını olumlu yönde dönüştürebilmektedir.

Avrupa’da Rönesans hareketi, toplumların gelişmesine önemli bir zemin hazırlamıştır. Grafik Tasarım ve baskı teknolojisinde çığır açan bir buluş keşfedilmiştir. Mainz’li Johann Gensfeish zum Gutenberg, 1450 yılında bir kitabın daha kolay ve işlevsel basılabilmesini sağlayan bir sistem geliştirmiştir. Bu tekniği geliştirirken, ilk kez Çin’de tahta kalıplara oyulan rölyef ve ‘Xylography’ adındaki teknikten esinlenmiştir. Bağımsız, tekrar kullanılabilen ve yer değiştiren metal parçalar tasarlamış, bu parçalar için %80 kurşun, %15 antimon ve %5 kalaydan oluşan bir alaşım üretmiştir. Aynı-

ca beziryağı ve lamba isini karıştırarak, çini mürekkebine kıyasla daha üstün özelliklere sahip bir mürekkep geliştirmiştir (Becer, 2005: 92-93).

Matbaanın ve grafik tasarımın keşfiyle yaratıcı tasarımlar, farklı alanlarda uygulamaya başlanmıştır. Tipografi, illüstrasyon ve fotoğraf gibi alanlar kullanılarak ürünler tasarlanmaya başlanmış, pazarlama, tanıtım ve reklam amaçlı ürünlerde kullanılan teknikler, izleyicileri ya da hedef alınan kitleyi büyük ölçüde etkilemiştir.

Tipografi, reklam afişlerinde marka mesajının iletilmesinde kritik rol üstlenmektedir. Başlık metinleri, ürün açıklamaları ve çağrılar gibi önemli bilgilerin vurgulanması tipografi aracılığıyla sağlanmaktadır. İzleyicilerin duygusal tepkilerini etkileme, marka kişiliğini yansıtmaya ya da ürünün nitelikleri hakkında ipuçları sunma işlevlerini yerine getirmektedir. Grafik tasarımda tipografi, bilginin ve mesajın anlaşılabilir bir form diliyle aktarılmasının yanı sıra, bir tarz, kişilik ve görsel bir dil sunarak farklı bir imge oluşturma iddiasını taşımaktadır. Kuşkusuz, mesajın içeriğiyle tipografinin uyumlu hale getirilmesi, grafik tasarımcıların sıklıkla çözüm bulmak zorunda kaldığı bir durum olarak öne çıkmaktadır. Sesle doğrudan ilişkiye sahip yazı, kâğıt üzerinde söylenen sözün izi olarak değerlendirilmektedir; bir tonu, duruşu ve tavrı bulunmaktadır. Değişik biçim ve tarza sahip alfabe tasarımları, ‘yazı karakteri’ olarak adlandırılmaktadır (Uçar, 2019).

Fontların istinasız tümü, notalar gibi farklı bir sese, tona ve ritme sahip olarak nitelendirilmektedir. Çağırıştırıcı ve anımsatıcı güçleri bulunmaktadır. Tasarımda dengeyi de sağlayan yazı karakterleri aracılığıyla resmi, samimi, sağlam, huzurlu anlamlar aktarıla-

bilmektedir. Tipografilerde biçim ile anlam doğrudan bağlantılıdır. Çünkü harfler ve kelimeler son derece çok güçlü formlar olarak görülmektedir (İğit, 2019: 78-89).

Tipografik karakterler, belirli türlere göre sınıflandırılmaktadır. Bu sınıflar: geleneksel yazılar, geçiş dönemi yazıları, modern yazı-

lar, kare serifli yazılar, serifsiz yazılar, gotik yazılar ve el yazıları olarak tanımlanmaktadır (Becer, 2005). Örnek olarak sırasıyla Garamond, Baskerville, Bodoni, Rockwell, Helvetica, Fraktur ve Palace Script karakterleri gösterilmektedir (Resim 1).



Resim 1. Garamond, Baskerville, Bodoni, Rockwell, Helvetica, Fraktur ve Palace Script Sınıflandırma Örnekleri (<https://tr.pinterest.com/>)

Sözcükler, bir mesajı aktarma sürecinde çeşitli şekillerde kullanılabilir; mesajın kolayca anlaşılmasına olanak sağlayabilmekte veya çok sayıda farklı anlam içerebilmektedir. Bazı sözcükler, doğası gereği diğerlerinden daha ilgi çekici olmaktadır. Örnek vermek gerekirse, 'ölüm' kelimesi 'ekmek' kelimesine kıyasla daha dikkat çekici bir nitelik taşımaktadır. Netlik ve okunabilirlik, yazınsal iletişimde önemli unsurlar olarak değerlendirilmektedir. Bir bireyin bir mesajı kolayca okuyabilmesi, tasarımın akışı, tamamlayıcı sözcüklerin uyumu ve yazı karakterlerinin okunabilirliği ile doğrudan ilişkilendirilmektedir (Ambrose ve Harris, 2019: 108-109).

4. Reklam ve afişlerde tipografi

Reklam, ürün veya hizmetin tanıtımı amacıyla oluşturulan basılı ya da dijital duyurular olarak tanımlanmaktadır. Bu duyurular, bilgilendirme, hatırlatma ya da ikna etme amacıyla gerçekleştirilmektedir. Markalar, bireyler ya da kamu kuruluşları, belirli hedef kitlelerine ulaşmak amacıyla reklam yayınlamaktadır. Yayın mecraları arasında televizyon, radyo, gazete, dergi, internet ve billboard gibi çeşitli alanlar yer almaktadır. Reklamcılık, ürüne veya hizmete simgesel bir anlam yükleyerek tüketiciyi satın alma davranışına yönlendirmeyi amaçlayan bir faaliyet olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, ikna sürecinde kullanılan

stratejiler bu çalışmanın temel konusunu oluşturmaktadır. Reklam, insanları belli bir yere yönlendirmeyi, dikkatlerini bir ürüne ya da hizmete çekmeyi ve bu ürünler veya hizmetler hakkında bilgi sunmayı hedeflemektedir (Kaya F. , 2018).

Prof. Dr. Hasip Pektaş (2014: 222-231), yayınladığı bir makalesinde reklamı, “Reklama kısaca medya aracılığıyla satış denilebilir. Tüm reklamlarda amaç, satış oranını arttırmaktır. Reklam, sürekli yeniliği ve arayışı gerektiren bir bilim ve sanat dalıdır” şeklinde tanımlamaktadır.

Günümüzden yüzyıllar önce kullanılmaya başlanan afişler, herhangi bir fikri, durumu, hizmeti, kişiyi veya ürünü kitlelere tanıtmak ve bilgilendirmek amacıyla kullanılan önemli iletişim araçları olarak kabul edilmektedir. Temel amacı ürün veya hizmeti tanıtmak olan reklam afişleri, günümüz ekonomik sisteminin önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu nedenle, afişlerin hazırlanması sürecinde tasarım unsurlarına özen gösterilmesi gerekmektedir. Afişlerde mesajın iletilmesi görevini genellikle sözcüklerden çok görseller üstlenmekte, görsellerin daha fazla çarpıcı ve dikkat çekici olması amacıyla sade bir anlatım benimsenmesi önerilmektedir (Demir B. Ç., 2020: 118-136). Reklam afişlerini etkili kılan veya başarısızlığa uğratan unsurlar ise tipografi seçimi, renk kullanımı, görsel hiyerarşi, okunabilirlik, yaratıcılık, denge ve estetik unsurlar olarak değerlendirilmektedir.

Estetiğin reklam tasarımındaki önemi, Jorge Frascara (2004: 74-76), tarafından şu şekilde sıralanmaktadır:

- İlk bakışta cazibe yaratma ya da reddedilme durumuna etki eder.
- İletişim sürecini destekler.

- Bir izleyicinin bir tasarıma ayırdığı algısal zamanı etkiler.
- Mesajın hafızada yer edinme düzeyini etkiler.
- Tasarımın kullanım ömrünü şekillendirir.
- Çevresel kaliteyi genel anlamda olumlu ya da olumsuz yönde etkiler.

Frascara, bu görüşlerini şu ifadelerle desteklemektedir: “Estetiğin önemini savunmam, iyi zevk kavramıyla sınırlı değildir. İletişimin ulaşmayı amaçladığı hedef kitleyi anlamak esastır. Halk, ürün ve mesaj arasında estetik boyutun büyük bir rol oynadığı bir uyum bulunmalıdır. Halkın bir kesiminin bir ürüne vereceği duygusal tepki, ürünün estetik özelliklerinden büyük ölçüde etkilenmektedir.”

5. Örnek incelemeler

2023 yılında Apple, “Privacy. That’s iPhone” sloganıyla bir reklam kampanyası gerçekleştirmiştir (Resim 2). Mahremiyet ve bireysel gizliliğin temel bir insan hakkı olduğunu vurgulayan bu afiş tasarımları, yalın anlatımla izleyiciye istenilen mesajı açık ve net bir şekilde iletmektedir. Tasarımda kullanılan tipografi, grafik tasarımın temel ilkeleri açısından incelendiğinde, beyaz alanın tasarımdaki sadeliği vurguladığı görülmektedir. İsveçli tasarımcı Jan Tschichold, beyaz alan kullanımını “Tasarımın Akciğerleri” olarak nitelendirmiştir (Ambrose & Harris, 2010). Apple, yıllardır marka kimliği ve kampanyalarında minimalizm ile beyaz alan kullanımını başarılı şekilde uygulamaktadır. Bu yaklaşım, markanın profesyonel, güçlü ve kullanıcı dostu imajını güçlendirmektedir.

Apple, 2014 yılı itibarıyla kendi tasarladığı yazı karakteri San Francisco’yu kullanmaya

başlamıştır. Bu yazı karakterinin tasarımında okunabilirlik öncelikli bir kriter olarak belirlenmiştir. Apple'ın (2024) kurumsal web sitesinde San Francisco yazı karakteri hakkında şu ifadeler yer almaktadır: "San Francisco, tutarlı, okunabilir ve samimi bir tipografik ses sağlayan Apple yazı karakteridir. Tüm Apple ürünlerinde, her punto boyutunda ve ekran çözünürlüğünde optimum okunabilirlik sunmaktadır. İtalik dahil, küçük büyük harfler, kesirler, alt ve üst rakamlar, indeksler, oklar ve daha fazlası gibi özellikler hassas dizgi için genişlik ve derinlik sağlamaktadır."

"Privacy, That's iPhone." (Gizlilik, bu iPhone) sloganı, izleyiciye mesajı dolaylı yoldan iletmek yerine doğrudan bir anlatımla vermeyi hedeflemektedir. Verilmek istenilen mesaj, ana metin sağ tarafa hizalanmasıyla vurgulanmıştır. Görsel tasarımda mesajın öne çıkması sağlanmış ve metin kısa tutularak yalınlık ön planda tutulmuştur. Tasarımın odak noktası, solda kullanılan görselden başlayarak sağdaki tipografik ifadeye yönelmektedir. Mesaj, büyük ve kalın yazı karakterleriyle yazılarak güçlü ve net bir biçimde vurgulanmıştır.

Denge ilkesi, kullanılan görsel ve yazı karakterlerinin boyutları ve yerleşimleri açısından başarılı bir şekilde uygulanmıştır. Oran ve görsel hiyerarşi ilkesi bağlamında değerlendirildiğinde, kullanılan tipografi-

nin boyut ve ölçek açılarından tasarımın genel dengesiyle uyum içinde olduğu gözlemlenmektedir. Görsel devamlılık ilkesi açısından da izleyicinin görsel unsurlar arasında yönlendirilmesi başarılı bir şekilde sağlanmıştır.

Bütünlük ilkesi, renk, tipografi ve görsel bileşenlerin uyum içinde kullanılmasıyla desteklenmiştir. Bu ilkelerin doğru uygulanması, tasarımın etkileyciliğini artırmıştır. Vurgulama ilkesine göre ise tasarımın odak noktası, gizliliği temsil eden bir durumu simgelemektedir. Özellikle iPhone'un bir kişinin yüzünü göstermeyecek şekilde konumlandırılması, mahremiyete dikkat çekmektedir. Sağ üst köşede yer alan Apple logosu, bu reklam kampanyasına özel olarak bir kilit unsuru ile zenginleştirilmiştir. Bu görselle, Apple'ın gizliliğe verdiği önemi ve kullanıcı bilgilerin güvende olduğunu vurgulamak hedeflenmiştir.

Kampanyanın dikkat çeken bir diğer unsuru, kullanılan modellerin din, dil, ırk ve yaş grupları açısından çeşitlilik göstermesidir. Bu durum, Apple'ın evrensel bir mesaj ilettiğini ve hedef kitlesinde herhangi bir ayırım gözetmeden herkese hitap etmeyi amaçladığını ortaya koymaktadır.



Resim 2. Apple 'Privacy. That's iPhone', Amerika 2023 (<https://www.dandad.org/awards/professional/2023/237760/privacy-thats-iphone/>)

Ricola, 1930 yılında İsviçre'de kurulan ve şeker üretiminde sağlıklı bitki özleri kullanılan bir şekerleme şirkettir (Ricola). Miami Ad School Europe tarafından Ekim 2014'te Ricola Şekerlemesi için hazırlanan reklam afişleri, metin yazarı Daniel Blomberg'in yazdığı mizah dolu metinlerle dikkat çekmektedir (Resim 3) (Spot, 2024).

Tasarımda kullanılan tipografik dil, reklamın ana fikrini oluşturmaktadır. Reklamalarda farklı metinler aracılığıyla aynı mizahi tonu yakalamak hedeflenmiştir. İlk afişte 'O (öksürük) sadece bir arkadaş' ifadesi yer alırken, ikinci afişte 'İyi (öksürük) görünüyor-

sun' ifadesine yer verilmiştir. Ana metin, dikkat çekici bir kurumsal renk üzerine ortalanarak tasarlanmıştır. Verilmek istenilen mesaj, metinde parantez içindeki ifadelerle vurgulanmıştır. Tasarımda tipografi kullanımı ön plana çıkarılmıştır. Markanın ürünü, sağ altta küçük boyutta konumlandırarak ana mesajın önüne geçmeyecek şekilde bir marka tanıtımı yapılması amaçlanmıştır. Yanında ise 'İyi haberlerin kulağa iyi haber gibi geldiğinden emin olun' sloganına yer verilmiştir. Sans serif ve kalın yazı karakteri, metnin net ve doğrudan okunmasını sağlamıştır. Sarı arka plan ve yeşil yazı tipi rengi, markanın kurumsal kimlik unsurlarıyla

uyum içinde kalmıştır. Ambalajda olduğu gibi sarı, yeşil ve beyaz renkleri kullanımı, sarı üzerine yeşil yazı tercih edilerek dikkat çekici bir görsel etki oluşturmayı amaçlamıştır.

Grafik tasarımın temel ilkeleri açısından değerlendirildiğinde, tasarımın dengeli, düzenli bir yapıya sahip olduğu; izleyicinin tasarımı kolaylıkla inceleyebilmesine olanak tanıdığı gözlemlenmektedir. Oran ve görsel hiyerarşi ilkesi bağlamında, kullanılan tipografinin boyut ve ölçek açısından markanın önüne geçtiği, ancak bu etkinin bilinçli olarak tasarlandığı anlaşılmaktadır. Görsel devamlılık ilkesi doğrultusunda, izleyicinin önce verilmek istenen mesaja, ardından ürüne ve markaya yönlendirilmesi hedeflenmiştir.

Bütünlük ilkesinde renk, tipografi, resim gibi bileşenler markanın kurumsal kimliğiyle uyum içinde kullanıldığı görülmektedir. Vurgulama ilkesine göre ise tasarımın odağı ana mesaj üzerine yoğunlaşmıştır. Büyük puntolar ve kalın harfler ile mesaj vurgulanmış; parantez içinde yer alan “öksürük” detayıyla mizahi bir tipografik yaklaşım benimsenmiştir. Bu yöntemle hem mesajın vurgulanması hem de küçük, mizahi ancak etkili bir ayrıntı ile metne farklı bir vurgu eklenmesi amaçlanmıştır.

Marka nöropazarlama açısından değerlendirildiğinde, mizahi bir şekilde eklenen “öksürük” ifadesiyle ürünün öksürüğe iyi geldiği algısı yaratmayı hedeflemiştir. Global markaların sloganlar aracılığıyla insan zihninde algı yaratabildiği bilinmektedir. Buna en iyi örnek “Just Do It” sloganı verilebilir. Bu ifadeyi gördüğümüzde ya da duyduğumuzda akla yalnızca Nike markasının gelmesi, nöropazarlamanın tüketici üzerindeki güçlü ve etkili etkisini göstermektedir.



Resim 3. Ricola, Make Sure Good News Sounds Like Good News, Miami 2015 (<https://www.adsoft-heworld.com/campaigns/friend>)

Türkiye İş Bankası, 1924 yılında kurulan köklü ve milli bir bankadır (Bankası). 2018 yılında İş bankası tarafından müşterilere yönelik olarak oluşturulan ‘Ek Hesap’ hizmeti için bir reklam kampanyası hazırlanmıştır (Resim 4). ‘İhtiyacınız olduğu an sizi rahat ettiren hesap’ ifadesiyle büyük harf, eğik ve sans serif yazı karakteri kullanılarak tasarlanmıştır. Tasarımı incelediğimizde, ‘Ek’ yazısının 3D olarak, kurumsal mavi renkte rahat ve yumuşak bir koltuk biçiminde stilize edildiği görülmektedir. ‘Hesap’ kelimesi ise ‘Ek’ koltuğunun perspektifine uygun bir şekilde yere yatırılarak konumlandırılmıştır. Bu yerleşim, tipografi ile bir bütünlük sağlamıştır. ‘Hesap’ yazısının koltuğun önüne yerleştirilmesi, tasarımın sunduğu rahatlık ve kolaylık mesajını belirgin bir şekilde vurgulamaktadır.

Tipografi, grafik tasarımın temel ilkeleri açısından değerlendirildiğinde, yaratıcı fikrin ön planda olduğu gözlemlenmektedir. Farklı karakterler ve boyutlarda kullanılan yazıların, tasarımın bütününe bakıldığında dengeli bir görünüm oluşturduğu söylenebilir. Dengenin doğru bir şekilde sağlanması, hedef kitleye mesajın etkili bir şekilde iletilmesini desteklemiştir. Oran ve görsel hiyerarşi ilkesi bağlamında, başlık büyük puntolarla dikkat çekici bir şekilde yazılmış ve üst kısma ortalanmıştır. Tasarımın en dikkat çekici unsuru olan 'ek hesap' bölümü, tasarımın diğer unsurlarından bağımsız ancak uyumlu bir şekilde ideal bir büyüklükte tasarlanmıştır. En alttaki bilgi ve başvuru kısmı ise küçük puntolarla yazılmış olmasına rağmen okunabilirliği yüksek tutulmuştur. Görsel devamlılık ilkesi doğrultusunda, izleyicinin tasarım unsurları arasında yönlendirmesi başarılı bir şekilde sağlanmıştır.

Bütünlük ilkesiyle renk, tipografi gibi bileşenlerin kullanımı İş bankasının kurumsal kimliğine uygun olarak kullanıldığı görülmektedir. Mavi renk kullanımı, güven ve profesyonellik algısını desteklemektedir. Bu rengin tasarımın genelinde doğru bir şekilde dağıtıldığı ve görsel bir uyum sağlandığı gözlemlenmektedir. Vurgulama ilkesine göre ise 3D tasarlanmış tipografik düzenlemede koltuğun rahatlığı ön plana çıkarılmış; ek hesabın sunduğu konfor ve kolaylık açık ve net bir şekilde iletilmiştir. Bu detay, incelikte verilmiş etkili bir mesaj olarak değerlendirilmektedir. Genel olarak değerlendirildiğinde, tasarım tipografik açıdan yaratıcı ve başarılı bir grafik tasarım örneği olarak öne çıkmaktadır.



Resim 4. İş Bankası, Ek Hesap, Türkiye 2018 (<https://www.behance.net/gallery/65712935/s-Bankas-Ek-Hesap>)

Grafik tasarım alanında başarılı ve özgün tasarımlar olduğu gibi, grafik tasarım ilkeleri dikkate alındığında başarısız olarak değerlendirilebilecek reklam afişleri de bulunmaktadır. Bu duruma örnek olarak, Shell ve Gillette markalarının ortak bir kampanya için hazırlanan reklam afiş tasarımı gösterilebilir (Resim 5). Shell, çok uluslu bir küresel enerji ve petrokimya şirketi iken Gillette, ABD merkezli bir tıraş bıçağı üreticisidir (Shell) (Gillette).

'Tribünleri Zıplatacak Kampanya' başlığı, büyük bir yazı tipiyle sol üst köşeye hizalanmıştır. Başlığın hemen altında 'Türk Milli Futbol Takımı Özel Serisi' ifadesi yer almaktadır. Afişin sağ tarafına dikey olarak ortalanmış şekilde, dikkat çekici renkte ve büyüklükte, ürünlerin fiyat bilgisi ve yapılan

indirim belirtilmiştir. Reklamda verilmek istenilen mesaj, tıraş köpüğü ve özel seri tıraş bıçağı alımında iki ürünün 35 TL yerine 19,90 TL'ye sunulmuş olduğudur. Kampanyanın hedef kitlesi futbolsever erkekler olarak belirlendiğinden, arka planda bir stadyum görseli üzerinde Gillette ürünleri yerleştirilmiştir. Afişin sağ alt köşesinde ise Shell logosu ve sloganı konumlandırılmıştır.

Grafik tasarımın temel ilkeleri açısından incelendiğinde, tasarımın bu ilkelerin gerekliliklerini tam anlamıyla karşılamadığı görülmektedir. Denge ilkesi bağlamında, tasarım öğelerinin uyumlu bir şekilde bir araya getirilmesi beklenirken, kullanılan öğelerin tamamının oldukça büyük ve dikkat dağıtıcı olduğu, izleyiciyi yoran bir tasarım ortaya koyduğu anlaşılmaktadır. Oran ve görsel hiyerarşi ilkesi açısından da afişte bir orantısızlık dikkat çekmektedir. Başlık büyük puntolarla yazılmış, indirim bilgileri aşırı büyük bir alan kaplamış ve ürünler ile sağ altta yer alan marka logosu görsel hiyerarşiyi oluşturmada yetersiz kalmıştır. Fiyat ve indirim bilgileri kırmızı daire içinde geniş alana yerleştirilmişken, beyaz zemin üzerindeki bilgiler daire içine sıkışmış bir görünüm sergilemektedir. Görsel devamlılık ilkesi açısından da tasarım izleyiciyi birçok öğeyle karşı karşıya bırakmakta ve bir karışıklık yaratmaktadır. Başlık, kırmızı daire, ürünler ve logolar arasında uyumlu bir görsel yönlendirme oluşturulamamıştır. Grafik öğelerin uyumsuz boyutları nedeniyle tasarımda doğal bir akış sağlanamamıştır.

Bütünlük ilkesi bağlamında, resim, tipografi, renk gibi bileşenlerin kullanımında renk açısından doğru tercihler yapıldığı görülmektedir. Kırmızı ve beyaz renkleri hem Gillette hem de Shell markalarının kurumsal renkleri arasında yer almaktadır. Tipografi açısından ise aynı yazı karakteri

ailesi kullanılmış olmakla birlikte, bu yazı karakterlerinin doğru bir şekilde uygulanmadığı anlaşılmaktadır. Tasarımdaki tüm 'i' harfleri küçük yazılmış, buna karşılık 'ü' ve 'ö' harfleri ise büyük harflerle yazılmıştır. Tipografik tasarımlarda sesli harflerin noktalama işaretleri bazen zorluk yaratabilse de bu durumun çözümü söz konusu şekilde olmamalıdır.

Vurgulama ilkesi açısından, kampanya afişi olması nedeniyle indirim fiyatı kırmızı ve beyaz yuvarlaklar içinde vurgulanmıştır. Ancak başlığın orantısız bir şekilde büyük yazılmış olması, asıl vurgulanması gereken metni ve ürünü gölgede bırakmıştır. Sonuç olarak, bu reklam afişi grafik tasarım ilkelemi doğrultusunda değerlendirildiğinde hem estetik hem de işlevsellik açısından eksiklikler barındırmaktadır.



Resim 5. Shell & Gillette, Tribünleri Zıplatacak Kampanya, İstanbul 2019 (<https://www.behance.net/gallery/87479043/Shell-Kampanya-Afisi-Tasarm>)

Burger King, 1954 yılında kurulmuş Amerikan hazır yemek şirkettir (King). Burger King için hazırlanan bu reklam afişi incelemesinde öncelikle tasarımın metin yoğunluğu açısından dolu olduğu tespit edilmektedir (Resim 6). Marka logosu sağ üst köşeye yerleştirilmiştir. Afiş sırasıyla yukarıdan aşağıya; ürünle ilgili başlıklar, ürünün içeriği, ürünün adı, destekleyici firma logosu, ürün görseli, firma iletişim bilgileri, firmanın paket servis yaptığı bölgeler ve en altta destekleyici firmanın farklı üç ürünü içermektedir. Görselin metin yoğunluğu, afişin 'There's No Such Thing As Two Much Cheese' (iki peynir fazla diye bir şey yoktur) şeklindeki ana mesajını gölgede bırakmaktadır. Bu durum, afişte verilmek istenen asıl mesajın, ekstra peynirli ve acılı yeni bir Whopper ürünü olduğunun net bir şekilde anlaşılmasını zorlaştırmaktadır.

Grafik tasarım ilkeleri açısından incelendiğinde, denge unsurunun yeterince sağlanmadığı gözlemlenmektedir. Afişte iletilmek istenen çok sayıda bilginin karmaşaya yol açtığı, izleyicinin odaklanmasını zorlaştırdığı belirlenmektedir. Oran ve görsel hiyerarşi ilkesi açısından değerlendirildiğinde, farklı boyutlarda ve yazı karakterlerinde metnin kullanımı orantısızlık yaratmaktadır. Başlık büyük ve dikkat çekici olsa da metinlerin fazlalığı ve yazı karakterlerindeki çeşitlilik, izleyicinin doğru bilgiyi bulmasını güçleştirmektedir. Görsel devamlılık ilkesi bağlamında, tasarımda doğal ve kesintisiz bir akış olması beklenirken, bu afişte yukarıda aşağıya kum saati formunda bir tasarım akışı görülmekte, ancak aşırı bilgi yoğunluğu nedeniyle bu akış kesintisiz bir yapıya ulaşmamaktadır.

Bütünlük ilkesi açısından bakıldığında, neredeyse her satırda farklı yazı karakterlerinin kullanıldığı tespit edilmektedir. Renk

kullanımı açısından ise Burger King'in kurumsal renk paletine ait olmasa da genel olarak uyumlu renkler tercih edilmiştir. Ancak genel anlamda bir tasarım uyumunun sağlanmadığı gözlemlenmektedir. Vurgulama ilkesi bağlamında, tasarımın odak noktası Whopper ürünü olmuştur. Burger görseli, izleyicinin dikkatini çekmeyi başarsa da afişteki diğer tasarım öğeleri fazlasıyla dikkat dağıtıcıdır. Bu durum, Whopper'a odaklanılması gereken mesajın yeterince etkili bir şekilde iletilmesine engel oluşturmaktadır.



Resim 6. Burger King, Whopper Reklam Afişi, Hindistan Dehli 2017 (<https://www.advertgallery.com/newspaper/burger-king-there-is-no-such-thing-as-two-much-cheese-cheese-and-chilli-burger-ad/>)

Turkcell, 1994 yılında Türkiye’de kurulmuş, yerleşik bir dijital operatör firmasıdır (Turkcell). İncelenen reklam afişi, Turkcell’in düzenlediği Elçiler Zirvesi için hazırlanmış bir afiş tasarımıdır (Resim 7). Afişe ilk bakıldığında, tasarımın kaotik bir yapıya sahip olduğu fark edilmektedir. Turkcell logosu ile ana başlık ‘Cellfest’ büyük puntolarla üst kısma ortalanarak yerleştirilmiştir. Altında, ortada ve sola hizalanmış şekilde ‘Hızlanmak İçin Bağlan’ ikinci başlığı ile KÇM Club logosu görülmektedir. Sağ tarafta, etkinlikle ilgili bir cümle detay içeren metin yer almaktadır. Sol tarafta ise motor üzerinde bir cell görseli kullanılarak hedef kitesinin genç ve motor sporlarına ilgi duyan bireyler olduğu belirtilmek istenmiştir. Afişin alt kısmında, etkinlik yeri ve saat bilgisi büyük puntolarla ortalanmış şekilde yazılmıştır. Sol alt köşede ise küçük boyutta 9. Turkcell Elçiler Zirvesi logosu konumlandırılmıştır.

Grafik tasarımın temel ilkelerinden olan denge, orantı ve görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, bütünlük ve vurgulama; bir tasarımı daha etkili kılmak ve reklam mesajının doğru şekilde algılanmasını sağlamak için temel kurallardır. Ancak bu tasarım incelendiğinde, maalesef söz konusu ilkelerin hiçbirinin etkili şekilde uygulanmadığı görülmektedir. Tasarımda kullanılan grafik öğeleri ve metinlerin düzensizliği, belirgin bir dengesizlik yaratmaktadır. Hareket unsuru kullanılmış olsa da bu unsurlar doğru bir şekilde uygulanmadığı için izleyicinin tasarımı rahatça incelemesine olanak tanımamaktadır. Denge ilkesi, karmaşaya yol açacak bir biçimde ihlal edilmiştir.

Orantı ve görsel hiyerarşi ilkesi açısından değerlendirildiğinde, boyut ve ölçek ilişkilerinin iç içe geçtiği ve tasarımda bir karmaşıklık oluşturduğu tespit edilmektedir. Maskot ve grafik öğelerin kullanımı, karma-

şık ve dikkat dağıtıcı bir etki yaratmaktadır. Dolayısıyla tasarım okunabilirlik ve algılanabilirlik açısından olumsuz bir izlenim bırakmıştır. Görsel devamlılık ilkesi bağlamında, bu tasarım izleyici için uygun bir akışa ve yapıya ulaşmamaktadır.

Bütünlük ilkesine göre renk, tipografi ve şekillerin uyum içinde olması beklenmektedir. Ancak afişte ‘cellfest’ başlığı için kullanılan yazı karakterinin oldukça hareketli bir forma sahip olması, başlığın okunabilirliğini düşürmektedir. Alt başlık ise başlıktan farklı bir yazı karakteriyle yazılmıştır. Detaylı metin kısmında kullanılan yazı tipi daha sade bir karakter olmasına rağmen, arka plandaki yoğun çizimler nedeniyle bu metnin de okunabilirliği azalmıştır. En alt kısmında yer alan etkinlik yeri ve saat bilgisi büyük puntolarla yazılmışken, hemen solunda yer alan logo oldukça küçük boyutlarda bırakılmıştır. Farklı yazı tiplerinin bir arada kullanılması, arka planda yoğun şekilde kullanılan karmaşık çizimler, kurumsal bir renk olsa da mavi tonunun aşırı derecede yoğun kullanımı, maskot ve görsellerin metni desteklemek yerine metnin önüne geçmesi tasarımda uyum ve bütünlüğün sağlanamamasına yol açmıştır.

Vurgulama ilkesi açısından değerlendirildiğinde, tasarımda bir ögenin öne çıkarılarak verilmek istenen mesaja odaklanması beklenmektedir. Ancak bu tasarımda, vurgulamanın neredeyse tüm öğelere eşit şekilde yapılmış olduğu gözlemlenmektedir. Grafik tasarımda özellikle bilgi metni içeren tasarımlarda, tipografinin doğru bir şekilde kullanılması oldukça önemlidir. Bu tür tasarımlarda amaç, mesajın net ve anlaşılır bir şekilde iletilmesini sağlamaktır. Ancak söz konusu tasarım bu amaca ulaşmada yeterince başarılı olamamıştır.



Resim 7. Turkcell, Cellfest Etkinlik Konsept Afişi, İstanbul 2017, (Espass İstanbul Reklam Ajansı | Profesyonel Tasarım Evi - Turkcell Cellfest Etkinlik Konsept Çalışmaları)

6. Sonuç

Tasarım ilkeleri temel alınarak üç başarılı ve üç başarısız reklam afiş tasarımı incelenmiştir. Bu inceleme, etkili bir reklam kampanyasının oluşturulabilmesi açısından tasarım ilkelerinin ne denli önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Reklam afişlerinin temel amacı, hedef kitleye iletilmek istenilen mesajı etkili bir şekilde aktarmaktır. Bu mesajın doğru iletimi, izleyicinin ilgisini çekmekle sınırlı kaymayıp nihai olarak satışa dönüştüğünde, reklam kampanyasının başarıya ulaştığı kabul edilmektedir.

İncelenen afiş tasarımlarında öncelikli olarak sadeliğin önem taşıdığı gözlemlenmiştir. Başarılı olarak değerlendirilen reklam afişlerinin tipografik dili yalın, net ve anlaşılır bir yapıya sahiptir. Tipografinin doğru bir

şekilde uygulanmış olması, bu tasarımları başarılı kılan temel unsurlardan biridir. Tipografinin doğruluğu ise tasarım ilkelerine uygunluk çerçevesinde değerlendirilmektedir. Mesajı izleyiciye iletmek için gereksiz uzunlukta metinler yerine, net ve temiz bir dil kullanmanın etkili bir yöntem olduğu bu incelemede açıkça ortaya çıkmıştır. Ayrıca, başarılı tasarımların en belirgin özelliğinin yaratıcı bir fikirden beslenmiş olması dikkat çekmektedir.

Başarısız reklam afişleri incelendiğinde ise bu tasarımların ortak özelliğinin kaotik bir yapıya sahip olduğu tespit edilmiştir. Bir tasarım da kullanılan metinlerin uzunluğu ya da kısalığı ne olursa olsun, tasarımda denge, oran ve görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, bütünlük ve vurgulama ilkeleri doğru bir şekilde uygulanmadığında sonuç kaçınılmaz olarak başarısızlıkla sonuçlanmaktadır. Bu ilkeler, tasarım sürecinde bir rehber görevi görerek izleyicinin gözünü yönlendiren, ilgisini odaklayan ve mesajı etkin bir şekilde aktaran bir yapı oluşturmayı mümkün kılmaktadır. Ancak bu ilkelere yeterli önem verilmediğinde, tasarımın hem görsel hem de işlevsel olarak amacına ulaşamadığı görülmektedir.

Tasarımı bir sanat ve iletişim aracı olarak değerli kılan en önemli unsurlar, temel tasarım ilkeleridir. Günümüz teknolojik imkanları sayesinde hemen herkes bir tasarım yapabilme olanağına sahip olsa da bu, yapılan her tasarımın etkili ve başarılı olacağı anlamına gelmemektedir. Örnekleri sıklıkla karşımıza çıkan bu durum, tasarım dünyasında kalite farkını açıkça ortaya koymaktadır. Başarılı tasarımla üretebilmek için, grafik tasarımcıların temel sanat eğitimi almış olması ve nitelikli örnekleri inceleyerek kendini geliştirmesi büyük önem taşımaktadır. Eğitim, yaratıcılık ve deneyim,

grafik tasarımcıların yetkinliklerini artıran ve onların daha etkili işler ortaya koymasını sağlayan temel unsurlardır.

Sonuç olarak, grafik tasarımcıların donanımlı bir eğitim sürecinden geçmiş olması, yalnızca bireysel başarılarına katkı sağlamakta kalmayıp, aynı zamanda günümüzde sıkça karşılaşılan tasarım kaynaklı görüntü kirliliğini azaltmada da önemli bir rol oynamaktadır. Temel tasarım ilkelerinin doğru bir şekilde uygulanması hem estetik hem de işlevsellik açısından güçlü bir tasarım ortaya çıkarmanın anahtarıdır.

Kaynakça

Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları.

Ambrose, G., & Harris, P. (2012). *Tipografinin Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayınları.

Ambrose, G., & Harris, P. (2019). *Grafik Tasarımda Tasarım Fikri*. İstanbul: Literatür Kitabevi.

Apple. (2024). *Fonts for Apple platforms*. Apple. Erişim Adresi: <https://developer.apple.com/fonts/> adresinden alındı

Bankası, T. İ. *Tarihimiz*. Türkiye İş Bankası. Erişim Adresi: <https://www.isbank.com.tr/bankamizi-taniyin/tarihimiz> adresinden alındı

Becer, E. (2005). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Çınar, A. B. (2018, Nisan 26). *Tasarım İlkeleri "Görsel Devamlılık" ve "Vurgu"*. Medya Çuvalı. Erişim Adresi: <https://www.medyacuvالي.com/yazilar/ay-sen-balci-cinar/tasarim-ilkeleri-gorsel-devamlilik-ve-vurgu> adresinden alındı

Demir, B. Ç. (2020). *Bir Görsel İletişim Türü Olarak Afiş Tasarımı: Post Modern Reklam Afişlerinin Biçimsel Açısından İncelenmesi*. D. D. Unvan, & D. Kalay içinde, İktisadi ve İdari Bilimlerde Güncel Araştırmalar Karadağ: İvpe Cetinje.

Demir, H. (2010). *Geçmişten Günümüze Grafik Tasarımın İşlevi ve Başlıca Gelişim Evreleri*. Sanat Dergisi, 60.

Demirel, M. R. (2019, Haziran 18). *Tasarımda Bütünlük Prensibinin Disiplinlerarası İncelenmesi*. Akdeniz Sanat Dergisi

Dikener, O. (2011). *İnternet Reklamcılığında Web Sitesi Tasarımının Önemi*. Erciyes İletişim Dergisi 'Akademia'

Duranlı, L. *Tasarım İlkeleri*. Scribd. Erişim Adresi: <https://www.scribd.com/presentation/459614776/DERS-003-GRAFIK-TASARIM-ILKELERI-pptx> adresinden alındı

Frascara, J. (2004). *Communication Design*. New York: Allworth Press .

Garland, T. H. (1987). *Fascinating Fibonacci: Mystery and Magic in Numbers*. Dale Seymour Publications.

Gillette. *About*. Gillette. Erişim Adresi: https://gillette.com/en-us/about/our-story?srsIid=AfmBOordUnkouWP-y9qXxVPj27qfDP2M2wPRMv_VmwAIMIY-RNOa6ddiZS adresinden alındı

Heller, S., & Anderson, G. (2023). *Tipografi Fikirler Kitabı*. S. Heller, & G. Anderson içinde, Bütünleşme: Sanat ve Harf Birliği. İstanbul: Ketebe Yayınları.

İğit, A. (2019, Nisan). *Tipografik Karakterler Aracılığıyla Kimliğin İfşası*. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/685259> adresinden alındı

- IENSTITU. (2020, Mart 07). *Temel Tasarım İlkeleri*. IENSTITU. Erişim Adresi: <https://www.ienstitu.com/blog/temel-tasarim-ilkeleri> adresinden alındı
- Kaya, E. E. (2021, 07 22). *Fibonacci Dizisinden Altın Orana*. bilimenc.tubitak.gov.tr. Erişim Adresi: <https://bilimenc.tubitak.gov.tr/makale/fibonacci-dizisinden-altin-orana> adresinden alındı
- Kaya, F. (2018, Temmuz 2). *Reklam ve Pazarlama Stratejileri: Bir Reklamda Olması Gerekenler*. Mecmua Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi,
- Kaya, M. E. (2024, Temmuz 22). *Afiş Tasarımında Tipografik Anlam Yaratma Yaklaşımları*. Inonu University Journal of Art and Design,
- King, B. *Our Burger Franchise Story*. Burger King. Erişim Adresi: <https://franchising.bk.com/about> adresinden alındı
- Lauer, D. A. (1990). *Design basics, Third Edition*. Florida: Charlyce Jones Owen.
- Pektaş, H. (2014, Kasım 27). *Reklâm Nedir? İşlevi ve Etkileri Nelerdir?* Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty, 2(1),
- Ricola. *Small but mighty*. Ricola. Erişim Adresi: <https://www.ricola.com/en/about/our-milestones/> adresinden alındı
- Sahakyan, S. (2023, Aralık 12). *Günlük Yaşamda ve UX Tasarımında Altın Oran*. medium.com. Erişim Adresi: <https://medium.com/@sedasahakyan/the-golden-ratio-in-everyday-life-and-ux-design-84ac328dd932#:~:text=Apple%20has%20subtly%20integrated%20principles,design%20philosophy%20and%20product%20aesthetics>. adresinden alındı
- Sanat, A. (2015, Mart 30). *Tasarım Nedir?* Arkhe Sanat: <https://www.arkhesanat.com/tasarim-nedir/> adresinden alındı
- Sansarcı, E. (2015, Mart-Nisan). *Mesaj Verme Sanatı*. Grafik Tasarım,
- Selamet, S. (1995, Mart). *Grafik Tasarım Ögesi Olarak Tipografi*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Shell. *Who we are*. Shell. Erişim Adresi: <https://www.shell.com/who-we-are.html> adresinden alındı
- Spot, A. (2024). *Media, Prints*. www.adsoftheworld.com. Erişim Adresi: <https://adsspot.me/media/prints/ricola-friend-2cc2a4143476> adresinden alındı
- Turkcell. *Genel Bakış*. Turkcell. www.turkcell.com.tr. Erişim Adresi: <https://www.turkcell.com.tr/tr/hakkimizda/genel-bakis> adresinden alındı
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkilap Kitabevi.
- Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Kitabevi.

Dokuma Kumaş Tasarımında Yenilikçi Bir Yaklaşım: Örne Benzeri Kumaşlar¹

Gizem Ulusoy Çakır², Gözde Kartal³, Ayçin Asma⁴

ÖZ

Giyinme ihtiyacı insanlık tarihinin başından beri önem arz etmiştir. Zaman ilerledikçe, öne çıkan keşifler giyinme, örtünme ihtiyacının önemini ortaya çıkartmıştır. Medeniyetler değiştikçe örme ve dokuma kumaşın ilerlemesi değişmiş ve insanların bu kumaşlardan beklentilerini de değiştirmiştir. Pandemi ile beraber insanlığın temel ihtiyaçlarında değişiklikler olmuş ve örtünme ihtiyacıyla beraber konfor ihtiyaçlarını da değiştirmiştir. Bununla beraber de modada değişiklikler ortaya çıkmıştır. Bu noktada da örme görünümlü dokuma kumaşlar, tekstil ürünlerinde hem görsel hem de esneklik açısından yeni bir tasarım yaklaşımı sunmuştur. Bu kumaşlar, dokuma tekniğinin dayanıklılık özellikleri ile örme kumaşların esnek olma ve yumuşak görünümünü birleştirerek yenilikçi bir alternatif oluşturmuştur. Bu durumda tasarımların bu anlamda yönlenebilmesine yol açmıştır. Tasarım sürecinde kullanılan özel dokuma teknikleri ile örme kumaşların karakteristik desenleri taklit edilip, dış giyim ve spor giyim gibi farklı kullanım alanlarında tercih edilen ürünlerin yaratım aşamasına girmesini sağlamıştır. Ayrıca dokuma üretim sürecinin sağlam yapısından ve örme kumaşların elaksiyetinden ödün vermemesi pandemi sürecinde oluşan arzın karşılanmasını sağlayıp daha uzun ömürlü ve dayanıklı giysilerin elde edilmesini sağlamıştır.

Bu çalışmada çeşitli örme görünümlü dokuma kumaş tasarım denemeleri yapılmış, bu kumaşların tasarım özellikleri, sunduğu yenilikler ve performansları araştırılmış ve tekstil dünyasındaki potansiyeli incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: örme kumaş, dokuma kumaş, kumaş tasarımı, örme görünümlü kumaş.

An Innovative Approach to Woven Fabric Design: Knitted-Like Fabrics

ABSTRACT

The need to dress has been one of humanity's primary needs since the beginning of history. Since then, important discoveries in human history have revealed the importance of the need for dressing and covering. As history progresses, the progress of knitted and woven fabrics has changed, and people's expectations from these fabrics have also changed. With the pandemic, there have been changes in humanity's need to cover up, and the need for comfort has also changed along with the need to cover up. Along with this, changes have also emerged in fashion. At this point, knitted woven fabrics have offered a new design approach in textile products in terms of both visual and flexibility. These fabrics have created an innovative alternative by combining the flexible and soft appearance of knitted fabrics with the durability features of the weaving technique. In this case, this has led to the orientation of designs in this sense. With the special weaving techniques used in the design process, the characteristic patterns of knitted fabrics were imitated and enabled the creation of products preferred in different areas of use

¹ Geliş Tarihi:28 Ekim 2024 Kabul Tarihi: 16.12.2024. Araştırma Makalesi

² Tekstil Yüksek Mühendisi, Akın Tekstil AŞ Tasarım Merkezi, gizem.ulusoy@akintekstil.com.tr,0000-0002-1672-5001.

³ Tekstil Mühendisi, Akın Tekstil AŞ Tasarım Merkezi, gozde.kartal@akintekstil.com.tr,0009-0007-7993-1068.

⁴ Ür-Ge Birim Yöneticisi, Akın Tekstil AŞ Tasarım Merkezi, aydin.asma@akintekstil.com.tr, 0000-0002-1601-9561.

such as outerwear and sportswear. In addition, the robust structure of the weaving production process and the fact that it does not jeopardize the elasticity of knitted fabrics have enabled the demand created during the pandemic period to be met and longer-lasting and durable clothes to be obtained. This study proposes to research the design features, innovations and performances of various knitted woven fabrics and to examine the potential of these fabrics in the fashion and textile world.

Key Words: knitting fabric, weaving fabric, fabric design, knitted look fabric.

Giriş

Tekstil endüstrisi, teknolojik yenilikler ve estetik gelişmelerle sürekli olarak kendini yenileyen bir sektördür. Hem estetik hem de fonksiyonellik açısından kumaş tasarımı ve üretimi giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Günümüzde çok fazla karşılaşmış olduğumuz tasarım kavramı; bir planın, bir nesnenin yaratılması, geliştirilmesi anlamı taşımaktadır (Akdemir,2017). Tekstil tasarımı ise giyimden teknik tekstillere kadar geniş bir kullanım alanı olan tekstil ürünlerinin fiziksel ve estetik tasarım çalışmalarını içermektedir. Gerek estetik olarak gerekse yapısal olarak istenen ürünlerin elde edilmesi için kumaş üretim sürecinin “kumaş tasarımı” aşamasından başlaması gerekmektedir (Keskin ve Büyükbayraktar, 2019).

Kumaş üretimi sektörü giyinme ihtiyacı olduğu sürece devam edecek olan bir sektördür. Tekstil sektöründe giyinmeye yönelik olarak iki ana kumaş üretim tekniği ön plana çıkmaktadır. Dokuma ve örme kumaşlar, bu anlamda tekstil üretiminde yaygın olarak kullanılan iki temel kumaş türü olmuştur.

Dokuma kumaşlar, ipliklerin çözgü ve atkı yönünde kesişmesiyle elde edilen sağlam ve dayanıklı yapılardır. Örme kumaşlar ise ilmekler aracılığıyla elde edilmektedir ve yüksek elastikiyet, konfor, yumuşaklık, rahat dokunma hissi vb. özellikler sunabilmektedir. Bu özelliklerinden dolayı örme

kumaşlar fazlaca tercih edilen bir ürün gruplarındandır (Mavruz ve Oğulata, 2009). Dokuma ve örme teknikleriyle elde edilen kumaşlar birbirlerinden farklı isteklere cevap vermektedir. Hem üretimde kullanılan makineler / makine parkurları farklıdır, hem de dokuma ve örme kumaşlardan beklenen fiziksel kumaş özellikleri birbirlerinden farklılık gösterir.

Konfor, insanlar için temel ve evrensel bir ihtiyaçtır. Giysiler ve tekstil ürünleri de günlük yaşamda en çok kullanılan ürünler olduğundan, bu ihtiyacın karşılanmasında önemli bir yere sahiptirler (Dündar, 2008). Bu nedenle konfor ihtiyacını ön planda tutulduğu yerlerde örme kumaşlar; esnek yapıları, dökümlülükleri, giyen kişinin hareketlerine kısıtlama getirmemesi gibi özellikleri nedeni ile tercih edilmektedirler.

Örme görünümlü dokuma kumaşların tasarımında, dokuma kumaşların dayanıklı yapısı ile örme kumaşların yumuşak ve esnek dokusunun bir araya getirilmesi amaçlanmıştır. Bu kumaşlar, özellikle spor giyim, dış giyim ve ev tekstili gibi alanlarda geniş kullanım olanakları sunmaktadır.

Dokuma ve örme kumaşlarla ilgili akademik literatür incelendiğinde; alanda yapılmış çok yüksek sayıda çalışma olduğu görülmektedir. Çalışmalar, genel olarak yüzey oluşumunda kullanılan elyaf ve ipliklerin değişkenliklerine göre karşılaştırmalar yapılması ve kumaşların fiziksel özellikleri-

nin incelenmesi şeklinde oluşturulmuştur. Örneğin; Dündar 2008 yılında yayınladığı çalışmasında, çeşitli selülozik liflerin örme kumaş üzerindeki konfor özelliklerini etkilemesini incelemiştir. Sarıoğlu ve arkadaşlarının 2011'de yazdığı makalesinde, kumaşlar kendi aralarında sınıflandırılmıştır. Bu çalışmada örme ve dokuma kumaşlar şu şekilde tanımlanmıştır;

Dokuma kumaşlar,

- Çözümlü ve atkı olmak üzere en az iki iplik sisteminden kumaş oluştururlar.
- İplikler genellikle dik açı ile kesişirler.
- İplikler genellikle çözgüde yüksek bükümlü, sert ve sağlamdır.
- Örme kumaşlara göre sert tutumlu ve stabil yapılardır.
- Örme kumaşlar,
- Örucü elemanlar vasıtasıyla ilmek şekli verilen ipliğin birbirlerine bağlanmasıyla oluşur.
- Teknik açıdan atkılı ve çözgümlü örme diye ayrılırlar.
- Elastikiyetleri her yöne dokumaya göre oldukça yüksektir.
- Genel olarak yumuşak tutumlu kumaşlardır.
- İstenilen özelliklere göre ek işlemler yapılmalıdır.
- Dokuma gibi teknik tekstillerde de kullanımı yaygındır

Yaşar ise 2016 yılında yayınladığı araştırmasında dokuma kumaşlarda kullanılan iplik özelliklerinin giysi form ve görünümüne etkilerini incelemiştir. Benzer biçimde 2022 yılında yapılan bir çalışmada da kumaş kompozisyonundaki kenevir lif oranının ve iplik numarasının dokuma kumaşların özellikleri üzerine etkisi incelenmiştir (Kertmen ve Yıldırım, 2022). 2021 yılında yapılan bir

başka çalışmada ise farklı kalınlıklardaki ipliklerin örgü raporunda yapılan dizilim farklılıklarından kaynaklı görsel etkiler incelenmiştir (Gezicioğlu, 2021). 2022 yılında yapılan bir çalışmada da recycle diyerek genel adı verilmiş olan geri dönüştürülmüş pamuk ipliklerinin kullanıldığı dokuma kumaşların kompozisyon farklılıklarının fiziksel özellikleri üzerine etkileri incelenmiştir (Budun Gülas vd., 2022). Tüm bunlarla birlikte dokuma ve örme kumaşların yapısal özelliklerinin incelendiği daha birçok çalışmadan bahsetmek mümkündür (Akkış, 2009; Sungur, 2020; Mezarciöz ve Oğulata, 2021; Soydan vd 2024)

Başka bir çalışmada ise deneysel ve araştırmacı kumaş tasarımı yaklaşımı ile farklı hammadde, farklı iplik ve malzemeler, yüzey desenlendirmesi, üretim teknikleri ve bitim işlemleri kullanılarak kumaş yüzeyinin bilinen klasik görüntüsünden çıkarılarak estetik yönü kuvvetli tasarım kumaşlar oluşturulmaya çalışılmıştır (Halaçeli Metlioğlu, 2015).

Tüm bunlarla birlikte; yapılan araştırmalarda, tasarımsal açıdan iki farklı kumaş oluşturma tekniğinin tek bir kumaş üzerinde bir arada yansıtıldığı bir çalışmanın literatürde yer almadığı görülmüştür.

Çalışmada örme kumaş görünümüne yakın görünümde ve örme kumaşın sağladığı konfor özelliklerine yakın özellikler taşıyan dokuma kumaş tasarımı çalışmaları yapılmıştır.

Örme Görünümlü Dokuma Kumaşların Tasarım ve Üretim Süreci

Çalışmaya başlamadan önce örme kumaş ve dokuma kumaşlar arasındaki farklılıklar irdelenmiştir. Bununla beraber örme yüzeylerin dokuma kumaşa nasıl uyarlanabileceği hakkında çeşitli tasarımlar yapıl-

miştir. Yapılan çalışmalarda farklı iplikler ve farklı konstrüksiyonlar denenmiştir. Konstrüksiyonlar şablon dokuma makinesinde dokunmuş ve istenilen örme görünümü dokuma kumaşlar elde edilmiştir. Elde edilen kumaş görüntüleri Şekil 1-2-3-4-5 de gösterilmiştir.

Tasarım sürecinde, öncelikle her bir kumaş için ayrı ayrı bilgisayar ortamında tasarım çalışmaları yapılmış ve kullanılan tasarım programı üzerinden oluşturulan kumaşın ilk görüntüsü elde edilmiştir. Ardından üretimde ihtiyaç duyulan iplikler tespit edilmiş ve satın alımları gerçekleştirilmiştir.

Hazırlanan tasarım çalışmaları birer prototip çalışması için şablon makinesinde işleme alınmıştır. Şablon makinesinde dokuması yapılan şablonun bilgisayar ortamında hazırlanmış olan görüntüye ve işletme numunesine uygunluğu test edilmiştir. Bunların sonucunda da numune tezgah grupları için işletmeye talep açılmıştır. Benzer süreçler numune tezgah dokuması için de geçerlidir.



Şekil 1. Akın Tekstil örme görünümü kumaş denemesi

Çalışma kapsamında hazırlanan ilk çalışma Şekil 1 'de görülmektedir. Çalışmada çözgü ipliği olarak Ne 16/1 keten iplik, atkı ipliği

olarak ise Ne 10/1 pamuk+likra iplik kullanılmış, tek kat olarak dokunmuş ve 280 g/m² ağırlığında bir kumaş elde edilmiştir.



Şekil 2. Akın Tekstil örme görünümü kumaş denemesi

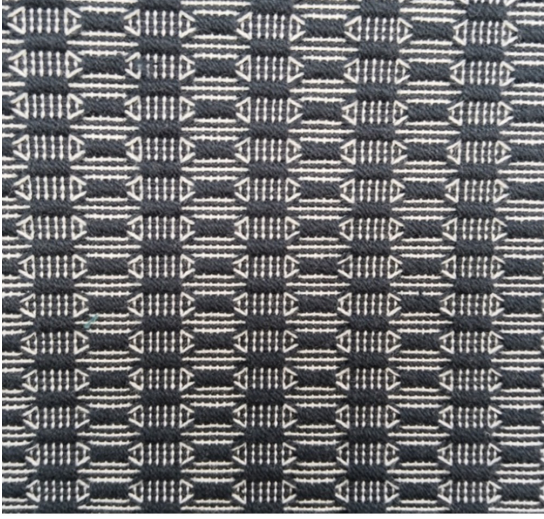
Çalışma kapsamında hazırlanan bir diğer prototip Şekil 2 'de görülmektedir. Bu örnekte çözgü ipliği olarak Ne 40/2 tencel iplik ve Ne 30/2 penye + likra iplik, atkı ipliği olarak ise Ne 40/2 tencel iplik ve Ne 30/2 penye + likra iplik kullanılmış, tek kat olarak dokunmuş ve 240 g/m² ağırlığında bir kumaş elde edilmiştir.



Şekil 3. Akın Tekstil örme görünümü kumaş denemesi

Şekil 3'te görülen çalışmada çözgü ipliği olarak Ne 40/1 penye kompakt iplik atkı ipliği olarak ise Ne 40/1 penye + likra ip-

lik kullanılmış, tek kat olarak dokunmuş ve 205 g/m² ağırlığında bir kumaş elde edilmiştir.



Şekil 4. Akın Tekstil örme görünümlü kumaş denemesi

Şekil 4'te görülen çalışmada ise çözgü ipliği olarak Ne 16/2 karde iplik ve Ne 30/2 penye kompakt iplik, atkı ipliği olarak ise Ne 16/2 karde iplik ve Ne 30/2 penye kompakt iplik kullanılmıştır. Örnek tek kat olarak dokunmuş ve 315 g/m² ağırlığında bir kumaş elde edilmiştir.



Şekil 5. Akın Tekstil örme görünümlü kumaş denemesi

Şekil 5'te verilen çalışmada ise çözgü ipliği olarak Ne 40/1 penye + likra iplik ve Ne 20/1 penye kompakt iplik, atkı ipliği olarak ise Ne 40/1 penye + likra iplik ve Ne 20/1 penye kompakt iplik kullanılmıştır. Örnek tek kat olarak dokunmuştur.

Yapılan kumaş örneklerine, ortalama müşteri bazında kabul kriterleri de yanında yazmak suretiyle; yıkama çekmesi (ISO 6330) +/-3%, yıkama haslığı (ISO 105 C06) min. 3 renk değişimi. min.4, kuru sürtme haslığı (ISO 105X12) min. 3-4, yaş sürtme haslığı (ISO 105X12) min.3, kopma mukavemeti (ISO 13934-1 / ISO 13934-2) 1 min. 25kg/2 min. 20kg, martindale pilling testi (ISO 12945-2) 2000 devirde min. 3, dikiş mukavemeti testleri(ISO 13936-1 / ISO 13936-2 / ISO 13935-2) max. 6mm/ min. 6mm 10kg/ min. 15 kg, ter haslığı testleri (ISO 105 E04) 3-4 renk değişimi. min.4, yırtılma mukavemeti testleri (ISO 13937-1 / ISO 13937-2) 1 min. 1000 gr/10 N uygulanmış ve kumaş açmaları da kontrol edilmiştir.

Elde edilen sonuçlar referans üretim değerleri için uygunluk göstermektedir. Elde edilen test sonuçları kumaşların istenilen değerlere sahip olduğunu göstermiştir. Çalışma kapsamında tasarlanan kumaşların tümü armürlü tezgahlarda da dokunmaya uygun olup, müşterilerin talebine uygun olarak gerekli boyahane işlemleri ile mamul hale getirilebileceklerdir.

Örme Görünümlü Dokuma Kumaşların Görsel Açından Değerlendirilmesi

Çalışma kapsamında tasarlanarak prototip üretimleri yapılan kumaşlar görsel olarak incelendiğinde; Şekil 1 de gösterilen çalışmanın petek örgü desenine sahip örme kumaşlara görsel olarak çok yaklaştığı, bununla birlikte boyamasında kullanılan yöntem sebebi ile denim havasına sahip bir görünümünün de olduğu görülmektedir.

Şekil 2’de verilen prototipte ise kullanılan iplikler ve kumaş konstrüksiyonu sayesinde örme kumaşların mikro hacimli ilmek yapısına benzer bir görünüm elde edilmiştir.

Şekil 3’te verilen kumaşta ise örme kumaşlarda sıklıkla kullanılan baklava desenine benzer görsellikte bir yüzey elde edilmiştir. Bununla birlikte kumaş tuşesi ve elastikiyeti de yine örme kumaşlara yakın değerlerdedir.

Şekil 4’te de yine örme yüzey görüntüsü elde edilmeye çalışılmış ancak görsel olarak dokuma kumaş görünümünün hâkim olduğu görülmüştür. Bununla birlikte kumaşın elastikiyet ve dökümlülük gibi özellikleri açısından örme kumaşlara yakın özelliklere sahiptir.

Şekil 5’te verilen örmek çalışmada ise örme kumaşlarda kullanılan atlama hareketi taklit edilmiştir. Bu örnek hem görsel açıdan hem de elastikiyet, dökümlülük gibi fiziksel özellikleri açısından örme kumaşlara oldukça yakın bir sonuç vermiştir.

Çalışma kapsamında üretilen kumaşlar estetik açıdan tatmin edici görünülerinin yanı sıra dayanıklı ve esnek bir yapıya da sahip olmuşlardır. Örme görünümlü dokuma kumaşlar esneklik, hafiflik ve dayanıklılık gibi özellikleri ile nihai kullanıcılara uzun ömürlü kullanım süresi, boyutsal dayanıklılık, yıkamalara karşı direnç gibi avantajlar sağlamakta ve bununla birlikte hareket kabiliyetinin arttırıldığı dokuma kumaş alternatifleri sunmaktadır.

Tüm bu özellikleri ile bu kumaşların; giyim ürünleri dışında ev tekstili alanında da, yumuşak dokuları ve dayanıklı yapıları ile döşemelik kumaşlar, perdeler ve dekoratif ürünler için alternatif olabileceği düşünülmektedir.

Sonuç

Tüketicilerin özellikle pandemi dönemi sonrası rahatlık ve konfor özellikleri nedeni ile örme kumaşlara gösterdiği ilgi dokuma kumaş üreticilerini de rahatlık ve konfor özellikleri iyileştirilmiş kumaşlar geliştirmeye yöneltmiştir. Çalışmada bu bakış açısı ile müşterilerin beklentilerini karşılayacak konfor özelliklerine sahip, görsel açıdan örme yüzeylere benzeyen kumaş tasarımları yapılmıştır. Örme görünümlü dokuma kumaşlar, tekstil sektöründe estetik ve iyileştirmeyi bir araya getiren önemli bir yenilik olarak dikkat çekmektedir. Bu kumaşlar, dokuma kumaşların dayanıklılığı ile örme kumaşların yumuşaklığını birleştirerek spor giyim, dış giyim ve ev tekstili gibi sektörlerde kullanılacak alternatif ürünler ortaya koymuştur. Üretilen kumaşlara uygulanan testler sonucu elde edilen değerler ticari olarak kullanılabilir olduklarını göstermiştir. Tüm bu yönleri ile yapılan çalışmaların hem yerel hem de uluslararası pazarda büyük bir potansiyele sahip olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca bu çalışma kapsamında yapılan tasarım çalışmaları ileride yapılacak koleksiyon çalışmaları için bir temel oluşturmuştur.

KAYNAKÇA

- Akdemir,N. (2017), Tasarım Kavramının Geniş Çerçevesi: Tasarım Odaklı Yaklaşımlar Üzerine Bir İnceleme, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 7(1), 85-92, Mart 2017.
- Akkış B. (2009) Farklı İplik Numaralarından Örölmüş Değişik Örgü Tiplerinin Kumaşın Fiziksel Özelliklerine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Adana.
- Budun Gülas, S., Asma, A., Özyazgan, V., Gülal, S. (2022). Sürdürülebilir Kumaş Tasarımında Kompozisyon ve Konstrüksiyon Farklılıklarının Kumaşın Fiziksel Özellikleri Üzerine Etkisi. Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi, 17(65), 37-55.
- Dündar,E.(2008)” Çeşitli Selülozik İpliklerden Üretilen Örme Kumaşların Performanslarının Karşılaştırılması”, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek lisans tezi,yıl:2008.
- Gezicioğlu, F. Y. (2021). İplik Dizilimleri ve Örgü Raporu ile Yaratılan Dokuma Yüzeylerindeki Görşellik Üzerine Deneysel bir Çalışma. Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat, 6(13), 40-57.
- Halaçeli Metlioğlu, H. (2015). Günümüz dokuma kumaş tasarımında deneysel yüzey araştırmaları. Sanat ve Tasarım Dergisi, 5 (2), 88-112.
- Kertmen, N., Yıldırım,N.(2022).Farklı Karışım Oranlarında Kenevir Lifi Kullanımının ve İplik Numarasının İplik ve Kumaş Özelliklerine Etkisi.DEÜ FMD 24(72), 763-772.
- Keskin S. T., Büyükbayraktar B., (2020): Armürlü Kumaşlar için Fiziksel Tasarım Çözömlenmeleri Sunan Bir Dokuma Kumaş Tasarım Programı, Tekstil ve Mühendis, 27: 117, 12-21.
- Mavruz, S. ve Oğulata, R.T.(2009)”Biyoparlatma Uygulanmış Örme Kumaşlara Tekrarlı (Çoklu) Yıkamaların Etkisinin İncelenmesi”, Tekstil ve Konfeksiyon,Yıl:2009,- Sayı:3,ss224-230.
- Mezarcıöz, S., Oğulata, R.T.(2021).İplik Üretim Sistemlerinin 1x1 Rib Kumaşların Boyutsal Parametrelerine Etkisi. DEUFMD, 23(67), 265-275.
- Özkan Taştan E. (2013), Aktif Spor Giyimde Kullanılan Bazı Örme Kumaş Yapılarının Isı Ve Nem Transferi Özelliklerinin İncelenmesi, Uludağ Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Yıl 2013.
- Sarioğlu H., Çağlayan M., Yıldız H.,(2011) Kumaş Bilgisi ve Tasarımdaki Önemi. Akdeniz Sanat, 4(7).
- Soydan, A. S., Var, C., Koç, D., Baltalioğlu, Ü., vd. (2024). Ring İplik Eğirme Makinasında Eğirme Üçgeninin İplik Özellikleri Ve Süprem Örme Kumaş Performans Özelliklerine Etkilerinin Araştırılması. Tekstil Ve Mühendis, 31(133), 14-21. <https://doi.org/10.7216/teksmuh.1459896>.
- Sungur E.G. (2020) Dokuma Kumaşların Yapısal Ve Mekanik Özellikleri İle Dökümlülüğü Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- TS EN ISO 6330 (2021)-Tekstil-Tekstil deneyleri için-Ev tipi çamaşır makinesi ile yıkama ve kurutma işlemleri.
- TS EN ISO 105-C06 (2010)-Tekstil-Renk haslığı deneyleri-Bölüm c06: Evsel yıkamaya ve ticari müesseselerde yıkamaya karşı renk haslığı.

TS EN ISO 105-X12 (2016)-Tekstil-Renk haslığı deneyleri-Bölüm X12: Sürtmeye karşı renk haslığı tayini.

TS EN ISO 13934-1 (2013) Tekstil-Kumaşların gerilme özellikleri-Bölüm 1: En büyük kuvvetin ve en büyük kuvvet altında boyca uzamanın şerit yöntemiyle tayini.

TS EN ISO 13934-2 (2014) Tekstil-Kumaşların gerilme özellikleri-Bölüm 02: Kavrama yöntemi kullanılarak azami kuvvetin tayini (ISO 13934-2:2014).

TS EN ISO 12945-2 (2021) Tekstil-Kumaşlarda yüzey boncuklanması, tüylenmesi ve matlaşması yatkınlığının tayini-Bölüm 2:Geliştirilmiş Martindale metodu.

TS EN ISO 13936-1 (2006) Tekstil-Dokunmuş tekstil mamullerindeki ipliklerin kaymaya karşı mukavemetinin tayini-Dikiş metodu-Bölüm 1.

TS EN ISO 13936-2 (2006) Tekstil-Dokunmuş tekstil mamullerindeki ipliklerin kaymaya karşı mukavemetinin tayini-Dikiş metodu-Bölüm 2.

TS EN ISO 13935-2 (2014) Tekstil-Kumaşların ve hazır tekstil eşyaların dikiş çekme özellikleri-Bölüm 2:Kavrama yöntemi kullanılarak dikiş kopması için azami kuvvetin tayini (ISO 13935-2: 2014).

TS EN ISO 105-E04 (2013) Tekstil-Renk haslığı deneyleri-Bölüm 04: Tere karşı renk haslığı.

TS EN ISO 13937-1 (2002) Tekstil-Kumaşların yırtılma özellikleri-Bölüm 1: Balistik sarkaç metodu ile yırtılma kuvvetinin tayini.

TS EN ISO 13937-2 (2002) Tekstil-Kumaşların yırtılma özellikleri-Bölüm 2:Pantolon biçimindeki deney numunelerinin yırtılma kuvvetinin tayini (tek yırtma metodu).

Yaşar N. (2016) Dokuma Kumaşlarda İplik Özelliklerinin Giysi Form ve Görünümlerine Etkileri, Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Kış 2016, Sayı 15: 173-184.

Aydın Sanat'a Katkıları

28. İstanbul Tiyatro Festivali Küratörü Mehmet Birkiye'yle Etkinlikler Üzerine Ufak Bir Söyleşi

Prof. Dr. M. Melih Korukçu¹

İstanbul Kültür Sanat Vakfı (İKSv) tarafından ilki 1989 yılında düzenlenen Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivalinin 28.si bu yıl 22 Ekim-19 Kasım tarihleri arasında gerçekleştirildi. Daha önce direktörlük sistemiyle oluşturulan festival 2022 yılından itibaren küratöryal yaklaşımla düzenlenmeye başlandı. Festivalin iki yıllığına seçilen ilk küratörü tiyatro yönetmeni Işıl Kasapoğlu'ydu. 28. ve 29. Tiyatro festivallerinin küratörü olarak belirlenen isim ise ülkemizin önemli tiyatro yönetmenlerinden Mehmet Birkiye oldu. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Drama ve Oyunculuk Bölümü başkanlığını da yürüten Mehmet Birkiye'yle küratörlüğünü üstlendiği festivalin ilk yılıyla ilgili konuştuk;



Resim 1. İKSv 28. İstanbul Tiyatro Festivali Afışı

¹ Prof. Dr. Münip Melih Korukçu, İAÜ, Güzel Sanatlar Fakültesi, Drama ve Oyunculuk Bölümü Öğretim Üyesi.

M. Melih Korukçu: Sizce, İstanbul Tiyatro Festivalinin bir süreliğine seçilen küratörlük sistemiyle düzenlenmesi fikrinin olumlu ve olumsuz yanları nelerdir?

Mehmet Birkiye: Küratörlük sistemine dair bu soruya cevap vermek için henüz daha erken. Bir süre daha geçmesi gerektiğini düşünüyorum. Ayrıca benim küratör olarak bu konuya olumlu veya olumsuz şekilde yaklaşmam pek doğru olmayabilir. Elbette her iş için artılar veya eksiler, bazı sorunlar olabilir fakat sanıyorum dışarıdan, tarafsız bir gözün bunu değerlendirmesi daha doğru olacaktır.

M. Melih Korukçu: İstanbul Tiyatro Festivali'nin bu yılki küratörü olarak, tiyatro sanatına ilişkin bakışınız festivale nasıl yansıdı?

Mehmet Birkiye: Bu sözü dikkatli kullanmak istiyorum: Benim tiyatro anlayışım da metin önemli bir yer tutuyor; metin ve oyuncular... Hangi üslupta olursa, nasıl bir tiyatro olursa olsun metnin ve oyuncuların önemli görüldüğü bir tiyatro anlayışım var. Bunu yansıtmaya çalıştım. Sonuç itibarıyla, elbette her küratörün yapacağı gibi dünyaya açılan bir pencere olarak belli bir nitelik gözeterek hangi oyunun uygun olacağına dair bir karar verdim.

M. Melih Korukçu: Bu yılki festival programını oluştururken hangi temalara veya sanatçılara ağırlık verdiniz?

Mehmet Birkiye: Aslında bu yıl festivalde bir temadan çok, dramatik karakterler üzerinden bir yaklaşım sergilemeye çalıştım. Trajik karakterler ile günlük hayattaki karakterler arasında bir fark var mı? Aslında günlük hayattaki karakterler de trajedinin bir parçası mı? Onlar da aynı durumları, şartları, acıları paylaşıyor mu? Tragedya tüm insanlığın temsilini gerçekleştiriyor

mu? Gibi benzeri sorular ışığında seçimleri yapmaya çalıştım.

M. Melih Korukçu: Festivalde yer alan uluslararası prodüksiyonlar ve Türkiye'den katılan yapımlar arasında bir denge kurmak için nasıl bir strateji izlediniz? Özellikle yerli yapımlar için nasıl bir seçim süreci izlendi?

Mehmet Birkiye: Bu dengeyi aslında elinizdeki bütçe imkânları kuruyor. Ben niceliğe dair şöyle bir denge kurmaya çalıştım: Dışarıdan bir oyun geliyorsa üç tane de yerli oyun olmalı. Diğer yandan temel arayışım, yerli oyunların bizim kendi gündelik hayatımızın, yaşadığımız coğrafyanın taşıdığı şartların, geleceğe dair ön gördüğümüz sorunların karakterler ve dramatik durumlar ile yansıtılması oldu. Yabancı oyunlarda ise onların yerel sorunlarından ziyade tüm insanlığın durumunu ifade edebilecek karakterlerin, dramatik durumların ele alındığı oyunlar seçmeye çalıştım.

M. Melih Korukçu: Festival programında yer alan yerli oyunların seçiminde nasıl bir süreç izlendi?

Mehmet Birkiye: Şöyle bir süreç izledik: Belli şartlar oluşturduk ve bu şartlara uyan tiyatrolara teklifler götürdük. Sağ olsun bütün arkadaşlar da bu tekliflere cevap verdi. Bazıları için uygunluk sağlanabildi, kimileri için imkânlarımız müsait olamadı; bunlar arasından seçimlerde bulunduk. Aslında bir başvuru sistemimiz yok fakat bazı arkadaşlar başvuruda bulundu. Biz de onları reddetmedik ve değerlendirmeye aldık. Seçim süreci böyle gelişti.

M. Melih Korukçu: Bu yıl festivale Shakespeare yorumları dikkat çekiyor, bunun üzerine neler söyleyebilirsiniz?

Mehmet Birkiye: İnsanlığın bir ortak noktası varsa herhalde bu ortak noktayı en iyi

değerlendiren, sahne üstüne getiren kişilerden biri Shakespeare. Shakespeare'in oyunlarının festivalde ağırlıklı olarak yer alması bu bağlamda düşünülebilir.

M. Melih Korukçu: Comédie-Française gibi köklü bir tiyatro topluluğunun İstanbul Tiyatro Festivali'ne ilk kez katılması festivalin uluslararası boyutuna nasıl katkı sağladı?

Mehmet Birkiye: Comédie-Française'in ilk defa Türkiye'ye gelmesi tabii ki Türk seyirci-

si ve tiyatrocuları adına önemli bir etkinlik. Festivale şöyle bir katkısı olacağını düşünüyorum: Öncelikle festivali daha dikkat çekici hale getirecektir ve diğer tiyatrolar da bu festivalde yer almak için daha istekli olacaktır. Buradan "isteksizlerdir" demek istediğim anlaşılmamalı fakat bu nihayetinde İstanbul Tiyatro Festivalinin dünya çapında bir festival olduğunun kanıtı olarak değerlendirilecektir.



Resim 2. Prof. Mehmet Birkiye ile Söyleşi

M. Melih Koruk u: Festivalde yer alan iki oyun sizin y netmenliĐinizin imzasını taŒımakta. Bu oyunlarla ilgili neler s ylemek istersiniz?

Mehmet Birkiye: Biliyorsunuz oyunlarım-
dan bir tanesi *İstanbul Mon Amour*.  nceki
d nemde k rat r olan IŒıl KasapoĐlu'nun
fikri. İKSV de onun mirasını s rd r yor
ve bu  ok hoŒ bir yaklaŒım. Bu sene olan
oyunları da ben sahneledim.    tane İ-
stanbul hik yesi var i erisinde ve seyirci bu
hik yeleri deĐiŒik mek nlarda, İstanbul'un
i inde de y r yerek bir tiyatrodan diĐer ti-
yatroya giderek İstanbul'a dair deĐiŒik hik -
yeleri izliyor. Bu sefer de aŒk-nefret iliŒkisi
 zerine kurulu    tane İstanbul hik yesi iz-
ledi seyirci. DiĐer oyunum da Kocaeli Œehir
Tiyatrosunda sahnelediĐim *SavaŒ ve BarıŒ*.
B y k bir epik anlatının sahneye uyarlan-
ması. İki b l mden oluŒacak ve 1. B l m 
Œimdi ger ekleŒtirdik. 2. B l m  de tiyatro-
nun uygunluĐuna g re  n m zdeki sene
veya daha sonra ger ekleŒecek. İki oyunun
festivalde yer alması bu baĐlamda ger ek-
leŒti aslında.

M. Melih Koruk u: Festivalde pr miyer
yapacak yerli yapımlar arasında  zellikle
dikkat  eken projeler neler? Se im yapma-

nızı istemek haksızlık olabilir ancak sizce bu
festivalin en dikkate deĐer oyunu hangisi,
neden?

Mehmet Birkiye: Haklısınız, aslında bir se-
 im yapmayı etik bulmuyorum ve b t n
oyunlar -kendi baĐlamları i erisinde- bi-
riciktir; oraya harcanan emek, zaman ve
gayretle bunu hak etmiŒlerdir. Benim bu
konuda bir deĐerlendirme yapmamın doĐ-
ru olmayacaĐı gibi onların birbirinden ayı-
racak bir d Œ nceye sahip deĐilim.

M. Melih Koruk u: Sonu  olarak ortaya  ı-
kan festival programı sizi ne derece tatmin
etti? Sonu tan memnun musunuz?

Mehmet Birkiye: Œ yle bir  l c  koydum
kendime:  ncelikle seyircinin festivale na-
sıl bir tepki g stereceĐini deĐerlendirmek
istedim. Festivale dahil ettiĐimiz oyunlara
seyircinin tepkisi festivalinin tatmin edici
olduĐu veya olmadıĐı y n nde bir bilgi ve-
recekti bana. Ve geri bildirimler doĐrultu-
sunda seyircinin festivalden tatmin olduĐu
g r lmektedir. Bu y zden festivalin benim
i in de tatmink r ge tiĐini s yleyebilirim.

M. Melih Koruk u: Zaman ayırıp d Œ nce-
lerinizi paylaŒtıĐınız i in teŒekk r ederiz.

Aydın Sanat Dergisi- Sayı 12 Yazım Kuralları

I. Ana Başlık

İçerikle uyumlu, onu en iyi ifade eden bir başlık olmalı ve koyu harflerle yazılmalıdır. Makalenin başlığı sözcüklerin ilk harfi büyük olacak biçimde yazılmalı ve en fazla 10-12 sözcük arasında olmalıdır.

II. Yazar ad(lar)ı ve adres(ler)i

Yazar(lar)ın ad(lar)ı ve soyad(lar)ı koyu, adresler ise dik harflerle yazılmalı; yazar(lar)ın varsa görev yaptığı kurum(lar), haberleşme ve e-posta adres(ler)i, orcid numara(lar)ı ilk sayfada dipnot ile belirtilmelidir.

III. Özet

Makalenin başında, konuyu kısa ve öz biçimde ifade eden ve en az 100, en fazla 150 sözcükten oluşan Türkçe ve İngilizce "özet" (abstract) bulunmalıdır. Özet içinde, yararlanılan kaynaklara, şekil ve çizelge numaralarına değinilmemeli; dipnot kullanılmamalıdır. Türkçe ve İngilizce özetlerin altında bir satır boşluk bırakılarak, en az 3, en çok 5 sözcükten oluşan anahtar sözcükler (keywords) verilmelidir. Yazılan İngilizce özetin (abstract) üzerinde makalenin İngilizce başlığı da verilmelidir.

IV. Ana Metin

A4 sayfa boyutunda (29.7×21 cm.), MS Word programı, Calibri yazı karakteri ile, 12 punto ve 1.5 satır aralığıyla yazılmalıdır. Sayfa kenarlarında üst 3 cm., alt 3 cm., sol 3 cm., sağ 3 cm. boşluk bırakılmalı ve sayfalar numaralandırılmalıdır. Yazılar özet, abstract, şekil ve tablo yazıları da dahil 6.000 (altıbin) sözcüğü geçmemelidir. Metin içinde vurgulanması gereken kısımlar, koyu değil eğik harflerle ya da tek tırnak içinde yazılmalıdır. Metinde tırnak işareti + eğik harfler gibi çifte vurgulamalara asla yer verilmemelidir.

V. Bölüm Başlıkları

Makalede, düzenli bir bilgi aktarımı sağlamak üzere ara ve alt başlıklar kullanılabilir. Makaledeki tüm ara (normal) ve alt başlıklar (dik) 12 punto ile sözcüklerin yalnız ilk harfleri büyük, koyu karakterde yazılmalı; alt başlıkların sonunda iki nokta üst üste konulmamalı ve bir satır sonra devam edilmelidir.

VI. Tablolar ve Şekiller

Tabloların numarası ve başlığı bulunmalı, siyah-beyaz baskıya uygun hazırlanmalıdır. Tablo ve şekiller ayrı ayrı sıra sayısı verilerek numaralandırılmalıdır. Tablo çiziminde dikey çizgiler kullanılmamalıdır. Yatay çizgiler ise yalnızca tablo içindeki alt başlıkları birbirinden ayırmak için kullanılmalıdır. Tablo numarası üste, tam sola dayalı olarak dik (normal); tablo adı ise, her sözcüğün ilk harfi büyük olmak üzere eğik (italik) yazılmalıdır. Tablolar metin içinde bulunması gereken yerlerde olmalıdır.

Örnek: Tablo 1: Farklı yaklaşımların karşılaştırmalı analizi

Şekil numaraları ve adları şeklin hemen altına ortalı şekilde yazılmalıdır. Şekil numarası eğik yazılmalı, nokta ile bitmeli, hemen ardından sadece ilk harf büyük olmak üzere şekil adı dik yazılmalıdır.

VII. Görseller

Yazı içerisinde resim, fotoğraf ya da özel çizimler varsa bu belgeler kısa kenarı 10 cm olacak şekilde 300 ppi'da (300 pixels per inch kalitesinde) taranmalı, JPEG formatında kaydedilmeli, ayrıca metin içinde kullanılan tüm görsel gereçler makaleye ek olarak JPEG formatıyla gönderilmelidir. İnternette indirilen görsellerin de 10 cm-300 ppi kurallarına uygun olması gerekmektedir. Görsellerin adlandırılmalarında, şekil ve çizelgelerdeki kurallara uyulmalıdır. Dergi yayın kurulu, teknik olarak problemlili ya da düşük kaliteli resim dosyalarını yeniden talep edebilir ya da makaleden tümüyle çıkartabilir. Kaynak olarak kullanılacak görüntülerin kalitesinden ve yayımlanıp yayımlanmamasından yazar(lar) sorumludur.

Resim ve fotoğraflar siyah beyaz baskıya uygun hazırlanmalıdır. Görsel numaraları ve adları görsellerin

hemen altına ortalı şekilde, eğik yazılmalıdır. Görsel tipi ve numarası eğik yazılmalı (Resim 1.; Şekil 1.), nokta ile bitmeli, hemen yanından sadece ilk harf büyük olmak üzere görsel adı dik (normal) yazı karakteri ile yazılmalıdır.

Örnek: Resim 10. Wassily Kandinsky, 'Kompozisyon' (Anna-Carola Krause, 2005: 91).

Şekil, çizelge ve resimlerin kullanıldığı sayfa sayısı 10'u geçmemeli, işgâl ettikleri alan yazının üçte birini aşmamalıdır. Teknik imkâna sahip yazarlar, şekil, çizelge ve resimleri aynen basılabilecek nitelikte olmak şartı ile metin içindeki yerlerine yerleştirebilirler. Bu imkâna sahip olmayanlar, bunlar için metin içinde aynı boyutta boşluk bırakarak içine şekil, çizelge veya resim numaralarını yazabilirler.

VIII. Dipnotlar

Dipnot kaynak göstermek için kullanılmamalı, dipnot kullanımına yalnızca açıklayıcı ek bilgileri için başvurulmalı ve otomatik numaralandırma yoluna gidilmelidir.

IX. Alıntı ve Göndermeler/Atıflar

Yazar doğrudan ya da dolaylı olarak yaptığı tüm alıntılara aşağıdaki örneklere göre göndermede bulunmalıdır. Burada belirtilmeyen durumlarda APA 6 formatı kullanılmalıdır. Doğrudan alıntılar tırnak içinde verilmeli ve eğik yazılmalıdır.

Göndermeler için asla dipnot kullanılmamalıdır. Tüm göndermeler parantez içinde ve aşağıdaki biçimde yazılmalıdır.

Tek yazarlı çalışmaya yönelik genel göndermelerde; (Carter, 2004).

Tek yazarlı çalışmanın alıntı yapılan belirli bir yerine göndermelerde; (Bendix, 1997: 17).

İki yazarlı çalışmalara göndermelerde; (Hacıbekiroğlu ve Sürmeli, 1994: 101).

İkiden fazla yazarlı yayınlarda, metin içinde sadece ilk yazarın soyadı ve 'vd.' yazılmalıdır; (Akalın vd., 1994: 11).

Kaynakça kısmında ise, birden fazla yazarlı yayınların diğer yazarları da belirtilmelidir.

Metin içinde, gönderme yapılan yazarın adı veriliyorsa, kaynağın sadece yayın tarihi yazılmalıdır: Gazimihal (1991: 6), bu konuda "....."nu belirtir.

Yayın tarihi olmayan yapıtlarda ve yazmalarda yalnızca yazarların adı; (Hobsbawm)

Yazarı belirtmeyen ansiklopedi vb. yapıtlarda ise kaynağın ismi, varsa cilt ve sayfa numarası yazılmalıdır; (Meydan Larousse 6, 1994: 18)

İkinci kaynaktan yapılan alıntılar da aşağıdaki gibi yazılmalı ve kaynaklarda belirtilmelidir: Lepecki'nin de ifade ettiği gibi "....." (Akt. Korkmaz 2004: 176).

X. Kaynakça

Metnin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak aşağıdaki örneklerde gösterildiği gibi yazılmalıdır. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması hâlinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (2004a, 2004b) şeklinde gösterilmelidir:

Kitaplar

Öztürkmen, A. (1994). Türkiye'de Folklor ve Milliyetçilik, İstanbul: İletişim Yayınları.

Carter, A. (2004). Dans Tarihini Yeniden Düşünmek, çev: Cansu Şipal, İstanbul: BGST Yayınları.

Makaleler

Sarısozen, M. (1970). Bağlama Metodu, Folklor/Halkbilim (1): 12-16.

Bakka, E. ve Felföldi, L. (2002). Whose Dances, Whose Authenticity? Dance Research (32): 3-18.

Kitap içi bölümler

Lepecki, A. (2004). Concept and Presence: The Contemporary European Dance Scene. Rethinking Dance History: A Reader, ed. Alexandra Carter, London: Routledge, s: 176-190.

Şahin, M. (2013). Klinik Psikolog Olmak. Klinik Psikoloji, ed. Linden, W. ve Hewitt, P. L. Ankara: Nobel, s: 1-16.

Tezler

Dehmen, B. (2005). Ulusal ve Küreselin Kesişme Noktasında Halk Danslarına Bir Yaklaşım: Dansın Sultanları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet kaynakları

İnternet elde edilen verilerin kaynakları mutlaka gösterilmeli ve Kaynakça'da erişim adresi ve erişim tarihi belirtilerek verilmelidir. Erişim adresi olarak kaynağın yer aldığı web sayfasının (ana sayfa) adresi değil, kaynağın görüntülediği adres verilmelidir.

<http://www.tdkterim.gov.tr/bts/> (12.10.2014).

Aksu, G. (2011). Özgür Bir Beden, Özgür Bir Sanat Dalı, Yazında ve Çeviride Beden, Akşit Göktürk'ü Anma Toplantısı (15-17 Mart 2006) İstanbul Üniversitesi. <http://mimesis-dergi.org/2011/04/ozgur-bir-alan-ozgur-bir-sanat-dali/>. (12.10.2011).

Görüşmeler

Ural, U. (2014). Artvin halk dansları çalıştırıcısı Uğur Ural ile ÜFTAD ofisinde yapılan görüşme, İstanbul: 19 Temmuz.

Aydın Art Journal Writing Rules

Main Title

It should be a title compatible with the content, expressing it best, and should be written in bold letters. The title of the article should be written with the first letter of the words capitalized and should be between 10-12 words at most.

II. Author name (s) and address (es)

Author (s) name (s) and surname (s) should be written in bold, addresses should be written in vertical letters; The institution (s), correspondence and e-mail address (s), orcid number (s) of the author (s), if any, should be indicated on the first page with a footnote.

III. Summary

At the beginning of the article, there should be an abstract in Turkish and English that expresses the subject in a short and concise form and consists of at least 100 and at most 150 words. In the abstract, the sources used, figure and table numbers should not be mentioned; footnotes should not be used. Turkish and English abstracts should be left with a line space and keywords consisting of at least 3 and at most 5 words should be given. The English title of the article should be given on the abstract in English.

IV. Main Text

It should be written in A4 page size (29.7 × 21 cm.), MS Word program, with Calibri font, 12 font size and 1.5 line spacing. Top 3 cm., Bottom 3 cm., Left 3 cm., Right 3 cm. spaces should be left and pages should be numbered. Manuscripts should not exceed 6,000 (six thousand) words, including abstract, figure and table writings. The parts that need to be emphasized in the text should be written in italics or in single quotes, not bold. Double emphasis such as quotation marks + italics should never be included in the text.

Chapter V Titles

In the article, subheadings and subheadings can be used to provide a regular information transfer. All intermediate (normal) and sub-headings (vertical) in the article should be written in 12 pt. At the end of sub-headings, colons should not be superimposed and should be continued one line later.

VI. Tables and Figures

Tables should have numbers and titles and should be prepared in accordance with black and white printing. Tables and figures should be numbered separately by giving the number of rows. Vertical lines should not be used in table drawing. Horizontal lines should only be used to separate subtitles in the table. Table number to the top, left justified perpendicular (normal); Table name should be written in italics, with the first letter of each word capitalized. Tables should be in the places where they should be in the text.

Example: Table 1: Comparative analysis of different approaches

Figure numbers and names should be written just below the figure centered. The figure number should be written in italics, it should end with a dot, and the figure name should be written vertically, with only the first letter capitalized.

VII. Images

If there are pictures, photographs or special drawings in the article, these documents should be scanned at 300 ppi (300 pixels per inch quality) with a short edge of 10 cm, saved in JPEG format, and all visual materials used in the text should be sent in JPEG format in addition to the article. Images downloaded from the Internet must also comply with the 10 cm-300 ppi rules. The rules in figures and tables should be followed in naming the images. The editorial board of the journal may re-request or remove technically problematic or low-quality image files from the article. The author (s) are responsible for the quality of the images to be used as a source and whether they are published or not.

Pictures and photographs should be prepared in accordance with black and white printing. Image numbers and names should be written in the center just below the images, in italics. The visual type and number should be written in italics (Figure 1; Figure 1.), ending with a dot, and the visual name should be written in normal (normal) font, with only the first letter capital next to it.

Example: Picture 10. Wassily Kandinsky, 'Composition' (Anna-Carola Krausse, 2005: 91).

The number of pages on which figures, tables and pictures are used should not exceed 10, and the area they occupy should not exceed one third of the text. Authors with technical possibilities can place figures, tables and pictures in their places in the text, provided that they are of a quality that can be printed exactly. Those who do not have this opportunity can leave a space of the same size in the text for them and write the numbers of figures, tables or pictures in it.

VIII. Footnotes

Footnotes should not be used for reference, the use of footnotes should only be used for additional explanatory information and automatic numbering should be used.

Books

Öztürkmen, A. (1994). *Folklore and Nationalism in Turkey*, Istanbul: Iletisim Publications.

Carter, A. (2004). *Rethinking the History of Dance*, trans: Cansu Şipal, Istanbul: BGST Publications.
Articles

Sarısozen, M. (1970). *Baglama Method*, *Folklore / Folklore* (1): 12-16.

Bakka, E., & Felföldi, L. (2002). *Whose Dances, Whose Authenticity?* *Dance Research* (32): 3-18.
Chapters in the book

Lepecki, A. (2004). *Concept and Presence: The Contemporary European Dance Scene*. *Rethinking*

Dance History: A Reader, ed. Alexandra Carter, London: Routledge, p: 176-190.

Şahin, M. (2013). Becoming a Clinical Psychologist. Clinical Psychology, ed. Linden, W. and Hewitt, P. L. Ankara: Nobel, p: 1-16.

Dehmen, B. (2005). An Approach to Folk Dances at the Crossroads of National and Global: Sultans of Dance, Unpublished Master's Thesis, Istanbul: Boğaziçi University, Institute of Social Sciences.

Internet resources

The sources of the data obtained from the Internet must be shown and the access address and access date must be specified in the References. The address where the resource is displayed should be given as the access address, not the address of the web page (home page) where the resource is located.

<http://www.tdkterim.gov.tr/bts/> (12.10.2014).

Aksu, G. (2011). A Free Body, A Free Art Branch, Body in Literature and Translation, Commemoration of Aksit Göktürk (15-17 March 2006) Istanbul University. <http://mimesis-journal.org/2011/04/ozgur-bir-alan-ozgur-bir-art-dali/>. (12.10.2011).

Interviews

Ural, U. (2014). Meeting with Uğur Ural, Artvin folk dance coach, at the ÜFTAD office, Istanbul: July 19.