

D SANAT

T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Sanat ve Tasarım Dergisi

Yayın Tarihi: 16 Mart 2025
1. Cilt, 9. Sayı
e-ISSN: 2757-8011



YERİNDEN GÖRÜLEN İZLENLER
GÜZEL SANATLAR
FAKÜLTESİ

T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Sanat ve Tasarım Dergisi*

e-ISSN: 2757-8011

Yönetim Yeri ve Adresi

D-Sanat, Sanat ve Tasarım Dergisi
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Evliya Çelebi Yerleşkesi, Tavşanlı Yolu 10. Km. 43100, Kütahya-Türkiye

Telefon

+90 (274) 443 2557

E-mail

dsanat@dpu.edu.tr

Web

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/dsanat>

Yayınlayan

T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Yayın Türü

Ücretsiz, Açık Erişim, Süreli Yayın

Yayın Periyodu

Yılda 2 Kez Yayınlanır
(Mart, Eylül)

İmtiyaz Sahibi

Prof. Dr. Süleyman KIZILTOPRAK
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Rektörü

Baş Editör

Prof. Dr. Levent MERCİN
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Editör

Doç. Dr. Hami Onur BİNGÖL
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

*D-Sanat dergisinde yayımlanan yazıların hukukî sorumluluğu yazarlarına aittir.
Makalelerdeki beyanlar dergiye mal edilemez ve bu durum yazar(lar) tarafından kabul edilmiştir.

Editör Kurulu / Editorial Board

Doç. Dr. Jennifer VALENCIA
Isabela State Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül ÇETİN
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ali Aycan GÜRBÜZ
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Resul AY
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Doç. Dr. Haldun ŞEKERCİ
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Prof. Dr. Michael WAYNE
Brunel University

Dr. Öğr. Üyesi Pinky CHADHA
Research Institute of Cultural Heritage and Tourism

Dr. Öğr. Üyesi Amy JOHNSTONE
University of Glasgow

Dr. Tom SIX
University of London

Prof. Dr. Tristan CARTER
McMaster University

Dr. Nancy MARTIN
San Francisco State University

Prof. Ioannis TOULIS
Ionian University

Mizanpaj Editörü

Öğr. Gör. Gökhan AKÇA
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Yazım ve Dil Editörü

Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Yabancı Dil Editörü (İngilizce)

Öğr. Gör. Mustafa Kemal ŞEN
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Görsel Tasarım

Doç. Dr. Hami Onur BİNGÖL
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Bilim ve Sanat Danışma Kurulu

(Unvana göre alfabetik)

- Prof. Dr. Adnan TEPECİK - Başkent Üniversitesi
Prof. Alev İDRİSOĞLU - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Ali Fuat BAYSAL - Necmettin Erbakan Üniversitesi
Prof. Dr. Ali TOMAK - Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Prof. Dr. Attila DÖL - Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi
Prof. Dr. Ayça ÇEKİÇ AKYOL - İnönü Üniversitesi
Prof. Dr. Aysun ALTUNÖZ - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Ayşe AYDIN - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Dr. Ayşe GÜLER - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Prof. Dr. Ayşe Nuriye İŞGÖREN - Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Belma OĞUL - İstanbul Teknik Üniversitesi
Prof. Buket Acartürk - Sakarya Üniversitesi
Prof. Dr. Burçin Cem ARABACIOĞLU - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Burhanettin Aykut ARIKAN - Türk-Alman Üniversitesi
Prof. Dr. Cafer ARSLAN - Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Cihan IŞIKHAN - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Çetin ERGAND - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Deniz DOKGÖZ - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Ela TAŞ - Sakarya Üniversitesi
Prof. Dr. Elif AĞATEKİN - Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
Prof. Esmâ İGÜS - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Evangelia ŞARLAK - Işık Üniversitesi
Prof. Dr. Fatih BAŞBUĞ - Akdeniz Üniversitesi
Prof. Dr. Feryal BEYKAL ORKUN - Pamukkale Üniversitesi
Prof. Dr. Filiz ADIGÜZEL - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Funda KURAK AÇICI - Karadeniz Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Gonca ERİM - Uludağ Üniversitesi
Prof. Dr. Gül GÜNEY - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Gülten Aslıhan ÜNLÜ - Özyeğin Üniversitesi
Prof. Dr. Halime YÜCEL BOURSE - Galatasaray Üniversitesi
Prof. Dr. Mehmet EFE - Gazi Üniversitesi
Prof. Dr. Mehtap PAZARLIOĞLU - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN - Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Merih BENDER - Ege Üniversitesi
Prof. Dr. Mustafa Cevat ATALAY - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Müjgan YILDIRIM - Maltepe Üniversitesi
Prof. Dr. Mümtaz Hakan SAKAR - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Nazlı Eda NOYAN CELAYİR - Bahçeşehir Üniversitesi
Prof. Nesrin ÖNLÜ - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Nilay ERTÜRK - Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Nureddin GÜLAÇTI - Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU - İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Özge CORDAN - İstanbul Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Seda AYVAZOĞLU - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Sedef ACAR - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Sema ERKAN - Ege Üniversitesi
Prof. Dr. Serap BUYURGAN - Başkent Üniversitesi

Bilim ve Sanat Danışma Kurulu

(Unvana göre alfabetik, devam sayfası)

- Prof. Dr. Serdar PEHLİVAN - Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Sevgi AVCI - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Sevim ARSLAN - Marmara Üniversitesi
Prof. Dr. Simber Rana ATAY - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Simge ÖZER PINARBAŞI - İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Şirin ŞENGEL - Osmangazi Üniversitesi
Prof. Tuna UYSAL - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Uğur ATAN - Selçuk Üniversitesi
Prof. Dr. Üzlifat ÖZGÜMÜŞ - İstanbul Üniversitesi
Prof. Yusuf KEŞ - Süleyman Demirel Üniversitesi
Prof. Dr. Yüksel ŞAHİN - Eskişehir Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Zeynep TARIM - İstanbul Üniversitesi
Prof. Dr. Ziya Kenan BİLİCİ - Ankara Üniversitesi (DTCF)
Doç. Dr. Alım Selin MUTDOĞAN - Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Asude Nil NİHAN TURNAGÖL - Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşe Bahar BÜYÜKGÖNENÇ - Maltepe Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşen ÖZKAN - Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Burçin ÜNAL - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Dr. Ceren KARADENİZ - Ankara Üniversitesi
Doç. Dr. Corry Michael SHORES - Orta Doğu Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Çiğdem KILIÇ - Haliç Üniversitesi
Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP - Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Duygu ÇELİK - Munzur Üniversitesi
Doç. Dr. Elif ÜNLÜ - Boğaziçi Üniversitesi
Doç. Dr. Geoff BOVE - İstanbul Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Gökçe SÖNMEMİŞ - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Gülder EMRE - İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Güner SAĞIR - İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. Işıl KOCABAŞ - İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. İlkay Canan OKKALI - Trabzon Üniversitesi
Doç. Dr. Kerem EKSEN - İstanbul Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Luca ORLANDI - Özyeğin Üniversitesi
Doç. Dr. Muharrem ÇEKEN - Ankara Üniversitesi (DTCF)
Doç. Dr. Muhsine Eda ARMAĞAN - Süleyman Demirel Üniversitesi
Doç. Dr. Nur CEMELELİOĞLU - Yıldız Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Oğuz ARICI - İstanbul Üniversitesi
Doç. Özcan ÖZKARAKOÇ - Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Özge EJDER JOHNSON - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Özlem BELKIS - Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Remzi SAN - Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Seta KÜRKÇÜOĞLU - Okan Üniversitesi
Doç. Dr. Şirin Begüm GÖKMEN - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Tuba YOKUŞ - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Dr. Tuğba AYAS ÖNOL - Sakarya Üniversitesi
Doç. Dr. Tuğçe Mine AKTULAY ÇAKIR - Beykent Üniversitesi
Doç. Dr. Tuğçem KAR - İstanbul Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Asena Kumsal ŞEN BAYRAM - Maltepe Üniversitesi

Bilim ve Sanat Danışma Kurulu

(Unvana göre alfabetik, devam sayfası)

- Dr. Öğr. Üy. Aslı MENEVŞE - Bilkent Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Ayşe Gülçin URAL - Fenerbahçe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Dilara ÇELİK - Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Dilek GÜRİSOY - İstanbul Bilgi Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Emel BAŞARIK AYTEKİN - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Esra AKSOY - Adnan Menderes Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Gamze ERGİN - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Gizem ÖNCELEN - Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. İlayda SOYUPAK - Marmara Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Neriman SOYKUNT - Yakın Doğu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Özge GÜNCAN - Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Özlem AYVAZ TUNÇ - Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Özlem KURT ÇAVUŞ - Eskişehir Teknik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Soufi SAYLAM - Başkent Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Şule SAYAN - Harran Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Ünal ARAÇ - Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üy. Yüksel PİRĞON - Süleyman Demirel Üniversitesi

9. sayıda görev alan hakemler

(Unvana göre alfabetik)

Prof. Dr. Abdullah AYAYDIN – Trabzon Üniversitesi
Prof. Dr. Alpaslan Hamdi KUZUCUOĞLU – İstanbul Medeniyet Üniversitesi
Prof. Dr. Attila DÖL – Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi
Prof. Dr. Ayşe GÜLER – Kırıkkale Üniversitesi
Prof. Dr. Şeyda ERASLAN TAŞPINAR – Atatürk Üniversitesi
Prof. Dr. Uğur ATAN – Selçuk Üniversitesi
Prof. Fethi KABA – Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Aydın ZOR – Akdeniz Üniversitesi
Doç. Dr. Bihter DAŞ – Fırat Üniversitesi
Doç. Dr. Ceren GÜNERÖZ – Ankara Üniversitesi
Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP – Anadolu Üniversitesi
Doç. Dr. Emel TÜZEL İŞERİ – Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi
Doç. Dr. Gülder EMRE – İstanbul Üniversitesi
Doç. Dr. İlkey Canan OKKALI – Trabzon Üniversitesi
Doç. Dr. Kerim LAÇINBAY – Gazi Üniversitesi
Doç. Dr. Müyesser Nilüfer KİRAZ – Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. Nur CEMELELİOĞLU – Yıldız Teknik Üniversitesi
Doç. Dr. Subhan EKŞİOĞLU – Sakarya Üniversitesi
Doç. Engin ÜMER – Ordu Üniversitesi
Doç. Özlem GÖK – Erciyes Üniversitesi
Doç. Özlem KUM – Gaziosmanpaşa Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Almıla YILDIRIM – Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül ÇETİN – Kütahya Dumlupınar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Banu Burçin ÖZTUNÇ – Beykoz Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Celal ÖZÇEVİK – Manisa Celal Bayar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem ÖZDEMİR – Giresun Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Emin BAKAN – Anadolu Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Gökhan TEMİZEL –Trakya Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hülya GÜCÜKO – Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kerem GÜMAN – Çankırı Karatekin Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Kusay TATLI – İstanbul Gedik Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Levent ÇORUH – Erciyes Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet IŞIK – KTO Karatay Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mert YAVAŞÇA – Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mustafa KONUK – Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Mutlu Köpüklü – Hitit Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Münire YILDIZ – Süleyman Demirel Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Oğuz Bozdemir – Çankırı Karatekin Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ömer Faruk ÇİFTÇİ – Kütahya Sağlık Bilimleri Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Pınar BOZTEPE MUTLU – Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Semra KILIÇ KARATAY – Aksaray Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Seza SOYLUÇİÇEK VURGUN – Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şükrü AZİZİ – Bitlis Eren Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tuba BİLİRDÖNMEZ – Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Yunus KAYA – Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Zehra ATABEY – İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Ali Aycan GÜRBÜZ

Üç Boyutlu Animasyonların Yapım Aşamasında Üç Boyutlu Yazıcı Kullanımı.....1-12

Gülnehal KÖKEN, Caner ÖZDEMİR, Neslihan BİRKAN, Levent MERCİN

Müzelerde Dijital Dönüşümün İncelemesi13-39

Abdullah MERT, Ali Aycan GÜRBÜZ, Mustafa KÖSE, Kağan GÖKTEPE

Görsel-İşitsel Ağırlıklı Derslerde Atölyelerin Sahip Olduğu Fiziksel Özelliklerin Öğrenme Üzerindeki Etkileri40-55

Esra ÖZDAL, Mehmet Akif ÖZDAL

Sanat Eleştirisi Bütüncül Yaklaşım İzleğine Göre Jean-François Millet'in 'Başak Toplayan Kadınlar' Eserinin Eleştirel Çözümlemesi94-109

Hami Onur BİNGÖL

Animasyonun 12 Temel Prensipleri ve Dokuz Yaşlı Adam129-147

Hatice ŞİMŞEK

Çağdaş Türk Resim Sanatında Saip Muallâ Tuna'nın Rolü148-165

Nurcan YILDIZ, Demet HANCI, Muhammed ARSLAN, Aysun ERZİNCAN

Anadolu'da Kapı Kavramının Divriği Ulu Camii Taç Kapıları Örneği Üzerinden İncelenerek Tasarım Ögesi Olarak Endüstriyel Sofra Seramiklerinde Kullanımı166-184

Nebican TAŞKAN

Sürdürülebilir Grafik Tasarımda Çevre Dostu Ambalaj Yaklaşımları185-209

Can SEVİMLİ

Elden Ring Oyun Tasarımında Nihilist Söylem.....210-236

Cenan ÖZTÜRKLER

Resim ve Sinema İlişkisi Bağlamında Andrey Tarkovski Filmlerinde Kapı İmgesi ..237-249

Mehmet Akif ÖZDAL

Resim İçeriği Sınıflandırmasında Yapay Zekanın Rolü56-71

Betül KÜÇÜK, Emre YAMAN

Yazma Eserlerde Mürekkep Korozyonunun Etkileri ve Görüntüleme Teknikleriyle Okunabilirliğin Sağlanması72-93

Müberra ÇELİK

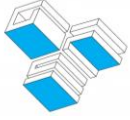
Kastamonu Türk Halk İşlemelerinin İncelenerek Aynı Motif Özelliklerindeki İşlemelerle Karşılaştırılması110-128

2025 Mart sayımızdan herkese merhaba. 5. yılını doldurmaya doğru ilerleyen D-Sanat, Sanat ve Tasarım Dergimizin bu sayısında 13 adet araştırma ile karşınızdayız. Büyümeye devam eden dergimizin araştırma alanları genişledikçe ve ilgili disiplinlerden farklı araştırmalar geldikçe bizler de işimize daha büyük bir şevk ile sarılıyoruz. Bu bağlamda Sayın Betül Küçük ve Sayın Emre Yaman'ın araştırması, editörlüğümüz için ilgi çekici oldu. Sanatın yerel kültürden beslenmeden evrensel olamayacağı gerçeği çerçevesinde, bu iki genç yazarın Kültür ve Turizm Bakanlığı'na ait, Süleymaniye Yazma Eser Kütüphanesi'ndeki eşsiz yazma eserler üzerine yaptığı değerli araştırma, geçmiş kültürümüze ait eserlerin korunması ve konservasyonu ile ilgili ne denli değerli bir çaba içinde olduklarının da göstergesi olarak karşımızda duruyor. Öte yandan Sayın Hatice Şimşek'in Çağdaş Türk Sanatı tarihinde ender ressamlardan olan Saip Mualla Tuna üzerine yaptığı araştırması da bizleri heyecanlandırdı. Araştırma konusunun pek de karşılaşılmamış bir sanatçı üzerine yapılması, araştırmayı değerlendiren hakemlerimizin de takdirle karşıladığı ve bizlere özel olarak olumlu geri dönüş sağladıkları bir süreçle sonlandı. Bu sayımızda, değerli bilgi birikimleri ve görüşleri ile dergimize katkılarını esirgemeyen 46 hakemimiz, ülkemizin dört bir yanındaki üniversitelerden D-Sanat'a katkı sundu. Her birinin değerinin çok iyi bilincindeyiz. Dergimizin uluslararası yolculuğunda gelen bir takım tavsiyeler üzerine kolları sıvadık ve yabancı ülkelerdeki meslektaşlarımıza D-Sanat'ı anlattık. Netice itibari ile Filipinler'den Doç. Dr. Jennifer Valencia, İngiltere'den Prof. Dr. Michael Wayne, Dr. Öğr. Üyesi Amy Johnstone ve Dr. Tom Six, İran'dan Dr. Öğr. Üyesi Pinky Chadha, Kanada'dan Prof. Dr. Tristan Carter, Amerika Birleşik Devletleri'nden Dr. Nancy Martin ve Yunanistan'dan Prof. Ioannis Toulis editöryal kurulumuzda görev almayı kabul ederek D-Sanat'ın uluslararası yolculuğuna resmi bir biçimde girmesine vesile oldular. Son olarak da D-Sanat'ın ISI Indexing'e yaptığı başvurunun kabul edildiğini ve dergimizin artık ISI kapsamına giren ilgili indekslerde tarandığını da duyurmak isteriz. Yolumuz uzun ve yapmamız gereken çalışma çok. Bu süreçte yanımızda olan tüm meslektaşlarımıza sonsuz teşekkürler. Bir sonraki sayımızda görüşmek ümidi ile esen kalın.

Mart 2025
Prof. Dr. Levent MERCİN

“Sanatkar, toplumda uzun m¼cadele ve gayretlerden sonra alında ışığı ilk hissedenden insandır.”

Mustafa Kemal ATAT¼RK



ÜÇ BOYUTLU ANİMASYONLARIN YAPIM AŞAMASINDA ÜÇ BOYUTLU YAZICI KULLANIMI*

THE USAGE OF THREE-DIMENSIONAL PRINTERS IN THE PRODUCTION PROCESS OF THREE-DIMENSIONAL ANIMATIONS

Ali Aycan GÜRBÜZ**

Öz

Günümüzde hayatımızın hemen her alanı ile dijital animasyon kullanımını ilişkilendirebilmek mümkündür. Alanlara göre oluşturulacak animasyonların hazırlık aşamasında belirlenen teknik yöntemler, yapılacak animasyonların kalitesine etki edebilmektedir. Bilgisayar yardımı ile üç boyutlu ortamda hazırlanan animasyonların fiziksel gerçekliği, dijital ortamdaki hali ile farklılıklar gösterebilmektedir. Dijital ortamda hazırlanan karmaşık objeler üç boyutlu yazıcılar yardımı ile fiziksel objelere çevrilerek üretilebilmektedir. Dijital ortamda modellenen gerçekçi ve hareket eden objelerin üç boyutlu yazıcılar yardımı ile üretilmesi fiziksel gerçekçiliğinin de test edilmesine olanak sağlamaktadır.

Yapılan çalışmada, üç boyutlu animasyon üretiminde üç boyutlu yazıcı kullanımının avantajları, üretim sürecindeki aşamaları ve bu aşamaların nasıl şekillendirilmesi gerektiği konularına değinilmiştir. Çalışma kapsamında oluşturulan üç boyutlu değirmen modeli ve animasyonu dijital ortamda sorunsuz çalışırken, üç boyutlu yazıcı yardımı ile üretilen versiyonu işlevini yerine getirememiştir. Fiziksel ortamda karşılaşılan sorunların çözümlenip dijital ortamda düzeltilmesi ile üç boyutlu yazıcıdan tekrar çıktı alınmış ve modelin sorunsuz hareket ettiği gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Üç Boyutlu Animasyon, Üç Boyutlu Yazıcı

Abstract

It is possible to associate digital animation with almost every aspect of our lives today. The technical methods determined during the preparation stage of animations, according to their fields, can affect the quality of the animations to be created. Animations prepared in a three-dimensional environment with the assistance of computers may exhibit differences in physical realism compared to their digital counterparts. Complex objects prepared in the digital environment can be converted into physical objects using three-dimensional printers. The production of realistic and moving objects modelled in the digital environment with the assistance of three-dimensional printers allows for testing their physical realism.

The study discussed the advantages of using three-dimensional printers in three-dimensional animation production, the stages of the production process, and how these stages should be shaped. While the three-dimensional windmill model and animation created within the scope of the study worked seamlessly in the digital environment, the version produced with the assistance of a three-dimensional printer could not perform its function. After resolving the problems encountered in the physical environment and correcting them in the digital environment, a printout was obtained from the three-dimensional printer again, and it was observed that the model moved smoothly.

Keywords: Animation, Three-Dimensional Animation, Three-Dimensional Printer



Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15030999

Geliş Tarihi / Received
13.09.2024

Kabul Tarihi / Accepted
03.11.2024

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author
e-mail: aliaycan.gurbuz@dpu.edu.tr

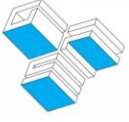
Cite this article: Gürbüz, A.A., (2025). Üç Boyutlu Animasyonların Yapım Aşamasında Üç Boyutlu Yazıcı Kullanımı, D-Sanat, Cilt: 1, Sayı: 9, 1-12.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

* Bu çalışma yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Dr. Öğr. Üyesi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Çizgi Film Animasyon Bölümü, aliaycan.gurbuz@dpu.edu.tr, Orcid:0000-0001-6727-7846



Giriş

Animasyon ya da sözlük anlamı ile canlandırma, en az iki farklı resmin bir devinim oluşturacak biçimde hızlıca art arda gösterilmesi ile oluşan görüntüler bütünüdür (Özön, 1981). Animasyonun başlangıcı tarih öncesi çağlara kadar uzanmakta ve Paleolitik Çağ'da mağara duvarlarına çizilen resimlerin ilk animasyon örnekleri olduğu düşünülmektedir (Azema ve Rivere, 2012). Günümüzde animasyon geleneksel animasyon, stop motion animasyon ve üç boyutlu animasyon olmak üzere üç temel üretim tekniği altında toplanmaktadır. Gelişen teknolojilerin sunduğu kolaylıklar sayesinde 1990'lı yılların başından itibaren animasyon üretim tekniklerinde dijitalleşmeye yönelim artmış ve üç boyutlu animasyon üretim tekniği günümüzde en çok tercih edilen teknikler arasına girmiştir.

Animasyon üretiminin büyük oranda dijital ortamda gerçekleştirildiği üç boyutlu animasyon üretim tekniği ile hemen her alana yönelik animasyon üretimi gerçekleştirilebilmek mümkündür. Genel olarak animasyon üretimi sırasında alana ve tekniğe bakılmaksızın yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası aşamaları sırası ile kullanılmaktadır. Taslak çizim, senaryo ve dijital model oluşturma gibi aşamalar yapım öncesi; hareketlendirme süreci, yapım; kurgu, ses ve efekt kullanımları gibi son düzeltmeler ise yapım sonrası aşamada yer alır. Sinema filmi üretiminde de takip edilen bu aşamalar sırasında farklı araç, gereç ve cihazlar kullanılabilir. Bu bağlamda, üç boyutlu animasyon üretim tekniğinin yapım öncesi aşamalarından birisi olan modelleme aşamasında üretilen dijital modeller, günümüz üç boyutlu yazıcı teknolojileri yardımı ile fiziksel objelere de çevrilip kullanılabilir.

1. Üç Boyutlu Yazıcılar

Üç boyutlu yazıcılar, dijital ortamda tasarlanıp oluşturulmuş veya fiziksel ortamda taranıp üç boyutlu modele dönüştürülmüş objeleri harici bir kalıp benzeri materyale ihtiyaç duymadan farklı yöntemler ile fiziksel objelere dönüştürebilen elektronik cihazlardır (Hausman ve Horne, 2014). Üç boyutlu yazıcılar teknik anlamda katmanları üst üste yığılma prensibi ile çalışmaktadırlar. Katmanları oluşturma biçimi ise oldukça farklılaşabilmektedir. Seçici lazer sinterleme (SLS) ve ergitmeli yığılma teknolojileri (FDM) bu alanda bilinen ve en çok tercih edilen iki yöntemdir denilebilir (Pirjan ve Petrosanu, 2013).

1.1. Seçici Lazer Sinterleme

Seçici Lazer Sinterleme (SLS-Selective Laser Sintering) üretim yönteminde, kullanılan toz malzeme üstüne hızlı bir biçimde lazer ışınları yansıtılır ve bu şekilde üst üste katmanlar oluşturulur. Bu teknik ile üretimi yapılan parçalar, toz madde içine gömülü olarak son haline ulaşır. Bunun avantajı ise üretilen parçalar için destek malzeme kullanımına gerek kalmamasıdır. Ancak oluşturulacak her bir katman için pürüzsüz yüzey oluşturulması gerektiğinden üretim süreci yavaş bir yöntemdir (Lipson ve Kurman, 2013). SLS üretim yöntemi oldukça karmaşık modelleri bile sorunsuz üretebilmesi sayesinde bu alanda tercih edilen metotların başında gelmektedir. SLS üretim yönteminde kullanılan lazer sistemleri, plastik filamentler ve çeşitli metal tozları başta olmak üzere lazer gücüne göre farklı birçok çeşit malzeme ile üretim yapılabilir.

1.2. Ergimiş Biriktirme Modelleme

Ergimiş Biriktirme Modelleme (FDM-Fused Deposition Modeling) yöntemi ile çalışan üç boyutlu yazıcılar başlıca *akrilonitril bütadien stiren (ABS)* ve *polilaktik asit (PLA)* gibi termoplastik polimer malzemeler kullanılmaktadırlar. Filament şeklindeki malzemeler yüksek sıcaklıkta eritilip üst üste

katmanlar halinde dizilip son ürüne ulaşılmasını sağlar. FDM yöntemi kullanılarak oluşturulmak istenilen parçalar bir tabla üzerinde dikey bir şekilde üretilir. Üretilecek ürünün yüksekliği arttıkça üst üste yığılan katmanların yerçekimi kuvvetine dayanıklılığı azalmaktadır. Ayrıca üretim sırasında yığılma belirli bir açıyı geçtiğinde destek oluşturulmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu sebeple, bu yöntem ile üretilecek modeller için belli bir yükseklik ve açının üzerindeki gerekli yerlere taşıyıcı destek malzemeleri eklenmektedir. Üretim yapıldıktan sonra destek malzeme parçaları temizlenip son ürüne ulaşılmaktadır (Canessa, vd., 2013).

Üç boyutlu yazıcı teknolojileri üretim aşamasında, talaşlı imalat gibi diğer yapım tekniklerine kıyasla daha az fire oranıyla daha fazla hammadde tasarrufu sağlamaktadır. Özellikle seri üretimi gerçekleştirilecek bir ürünün prototip aşamasında üç boyutlu yazıcı teknolojisi kullanımı işletmelere süre ve maliyet açısından büyük avantajlar sağlayabilmektedir. Üç boyutlu dijital modeli hazırlanan bir ürünün seri üretim aşamasından önce kullanılabilirliği test edilebilir ve varsa sorunları hızlıca tespit edilip gerekli değişiklikler dijital model üzerinde yapılabilir. Prototip model üzerinde gerçekleştirilecek tasarımsal ya da işlevsel değişiklikler sayesinde, seri üretimi yapılacak ürün ile ilgili sorunlar minimuma indirilebilmektedir.

2. Üç Boyutlu Yazıcılar ve Animasyon Sektörü

Dijital ortamda oluşturulan ürünlerin fiziksel gerçekliğe ulaşmasında kolaylık sağlayan üç boyutlu yazıcı teknolojileri, günümüzde animasyon sektöründe de sıkça tercih edilmektedir. Üç boyutlu yazıcı teknolojisi kullanımından önce, animasyona yönelik karakterler fiziksel ortamda üretilmek istenildiğinde heykeltıraşlar tarafından kil ve benzeri özel çamur çeşitleri kullanılmaktaydı (Thompson, 2009). Üç boyutlu animasyonların yapım öncesi ve yapım aşamasında kullanılan üç boyutlu yazıcı teknolojileri sayesinde, sanal ortamda modelleri hazırlanan karakterlerin hamur ve kil çamura göre çok daha pratik ve hızlı bir şekilde üretimi gerçekleştirilebilmektedir. Dijital ortamda modellenen karakterler ve objeler, üç boyutlu yazıcılar ile üretilip fiziksel ortamda detaylı bir biçimde incelenerek yapılacak işe uygunluğu değerlendirilebilir. Stop motion animasyon tekniğinde de tercih edilen üç boyutlu yazıcılar, üretim aşamasında birçok kolaylık sağlamaktadır. Genellikle stop motion animasyon tekniğinde kâğıt, plastik, metal gibi çeşitli fiziksel materyallerin kullanımı ile üretilen obje ve karakter modelleri günümüzde daha çok üç boyutlu yazıcı teknolojileri yardımı ile üretilmektedir. Stop motion animasyon tekniğinde kullanılan karakterlerin yüz ifadelerini oluşturmak için üç boyutlu yazıcı teknolojileri sıkça kullanılmaktadır. Dijital ortamda modellenen karakter yüz ifadeleri üç boyutlu yazıcılardan üretilip gerçekçi yüz mimikleri içeren karakter animasyonları oluşturulabilmektedir.



Görsel 1. Laika Animasyon Stüdyosu, *Paranorman*

Oregon Amerika’da kurulan Laika animasyon stüdyosunun 2012 yılında gösterime giren ParaNorman isimli stop motion animasyon filmi, animasyon alanında üç boyutlu yazıcı kullanımının başarılı örneklerindedir. Filmdeki karakterlerin yüzleri dijital ortamda modellendikten sonra üç boyutlu yazıcılar yardımı ile üretilip Görsel 1’de görüldüğü üzere yüz animasyonları oluşturulmuştur. Doksan dakikalık animasyon filmi için binlerce yüz hareketi üretilip kullanılmıştır (Alger, 2012).

Üç boyutlu yazıcıların animasyon alanında kullanımı ile ilgili bir diğer örnek ise 2014 yılı yapımı Bears on Stairs isimli deneysel kısa animasyondur. İngiltere’de yer alan DBLG isimli reklam ve animasyon firmasına ait bu yapım için dijital ortamda stilize bir ayı karakteri modellenmiş ve Görsel 2’de görüldüğü üzere basamakları tırmanmış izlenimi veren elli farklı hareket oluşturulmuştur. Üç boyutlu yazıcıdan çıktıkları alınan elli hareketin her biri tek tek fotoğraflanıp üç boyutlu animasyon haline getirilmiştir (DBLG, 2024).



Görsel 2. DBLG, *Bears on Stairs*

Lee ve Ho-Kim (2013), yapmış oldukları bir çalışmada üç boyutlu animasyonların karakter geliştirme aşamasında, üç boyutlu yazıcı kullanımının avantajlarını araştırmışlardır. Üç boyutlu modeli oluşturulan sekiz farklı karakterin, animasyon aşamasından önce fiziksel gerçekliğini test etmek amacı ile üç boyutlu yazıcı ile üretimi gerçekleştirilmiştir. Sanal ortamdaki fiziksel gerçekliğe geçişte büyük katkı sağlayan üç boyutlu yazıcılar sayesinde sekiz karakterin birbirine olan oran orantısı ve şekilsel özellikleri her açıdan daha rahat incelenip değerlendirilebilmiştir. Yapılan bu değerlendirme ile üç boyutlu animasyonların hazırlık aşamasında üç boyutlu yazıcı kullanımının avantajlarının olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anizaim vd. (2018), yaşları 10-15 arasında değişen bir grup öğrenci ile yaptıkları çalışmada üç boyutlu ortamda oluşturulan modellerin, üç boyutlu yazıcılar ile üretiminin öğrenci eğitimi üzerindeki etkilerini incelemişlerdir. İnteraktif atölye şeklinde yürütülen çalışmada öğrenciler, dijital ortamda modelledikleri karakterleri ve objeleri üç boyutlu yazıcı ile üretilen fiziksel ortamda inceleyebilme fırsatı bulmuşlardır. Yapılan atölye çalışmasının öğrencilerin problem çözme yeteneğinin geliştirilmesi, fikirlerinin sunumu ve eğitim sisteminde üç boyutlu görsel sunum teknolojisi kullanımı açısından faydalı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Animasyon eğitiminde çok yönlü teknoloji ile öğrenme sürecinin incelendiği bir diğer çalışmada ise üç boyutlu yazıcı teknolojilerinin animasyon müfredatında yer almasının avantajları üzerinde durulmuştur (Yang, 2023). Projelerde üç boyutlu yazıcı teknolojilerinin kullanılmasının öğrencilerde grup çalışması bilinci oluşturduğuna ve ayrıca üç boyutlu düşünme yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olduğu gözlemlenmiştir.

3. Materyal ve Metot

Çalışmanın materyal ve metot kısmında dijital ortamda hazırlanan üç boyutlu değirmen modelinin tasarım aşamasından üretim sürecine kadar üç boyutlu yazıcı yardımı ile nasıl oluşturulduğu açıklanmaktadır.

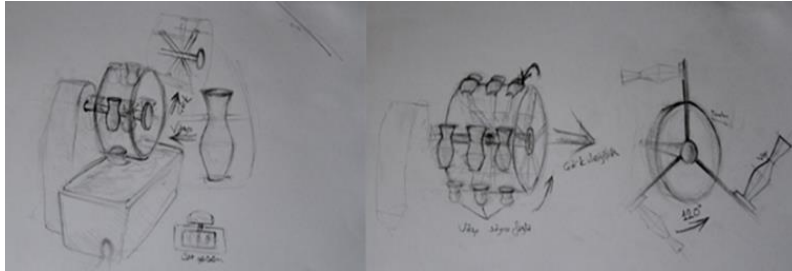
3.1. Tasarım Süreci

Üç boyutlu yazıcı teknolojisi ile üretimi gerçekleştirilen üç boyutlu değirmen modelinde görsel tasarımın ön planda olması hedeflenmiştir. Çalışma kapsamında Kütahya Dumlupınar Üniversitesi İleri Teknolojiler Tasarım, Araştırma – Geliştirme ve Uygulama Merkezi'nin (İLTEM) dijital yaşama bakış açısını vurgulamak ve Kütahya ilinin en belirgin çevresel öğelerinden Görsel 3'te görülen kent meydanında bulunan Çinili Vazo'yu kullanmak tasarımın başlangıç unsurlarından olmuştur.



Görsel 3. Çinili Vazo, Kütahya

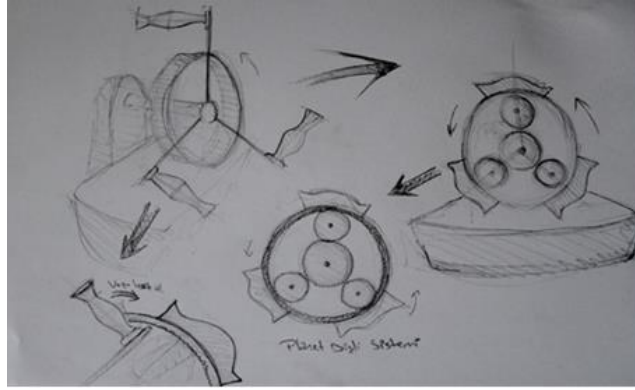
İLTEM ve Çinili Vazo temel alınarak üretilen üç boyutlu değirmen modeli uygulamasının başlangıç aşamasında Çinili Vazo'yu teknoloji ile bütünleştirilecek eskiz çizimler üretilmeye çalışılmış ve Görsel 4'te görülen animasyon modeli karakalem eskiz çizimleri ortaya çıkmıştır. Bu eskizler aynı zamanda üç boyutlu değirmen modelinin çıkış noktası olmuştur.



Görsel 4. Animasyon modeli karakalem eskiz çizimleri

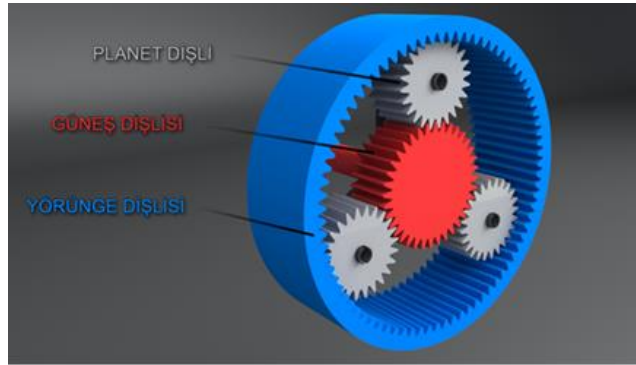
Oluşturulan ilk eskiz çizimlerden sonra görsel estetik, oran-orantı ve teknoloji gibi kavramlar tekrar değerlendirilmiş ve bu kavramlar üzerinden tasarımı iyileştirmeye yönelik değişikliklere gidilmiştir.

Hedeflenen amaç doğrultusundaki görselliğe son eskizlerin çizildiği Görsel.5'te görülen değirmen çarkına bağlı planet dişli sistemi ile ulaşılmıştır.



Görsel 5. Değirmen çarkına bağlı planet dişli sistemine ait son eskiz çizimler

Görsel 6'da görülen planet dişli sistemi, yapısı itibari ile bütünü dişli çarklardan oluşan bir ya da daha fazla dişlinin, başka bir dişli etrafında çember hareketi oluşturmasıdır. Planet dişli, güneş dişlisi ve yörünge dişlisinden oluşan bu sistemde dişlilerin sabitlenmesi ya da hareketlendirilmesi ile farklı devir hızları elde edilebilmektedir (Gu ve Velez, 2012).

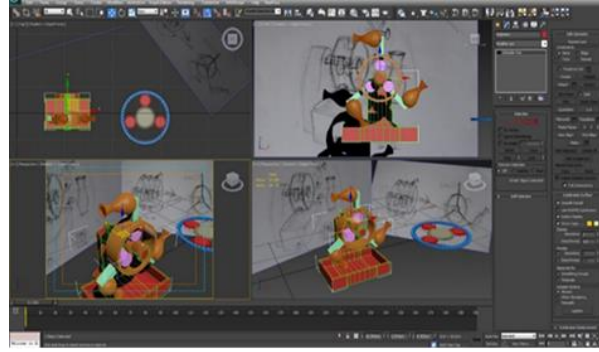


Görsel 6. Planet Dişli Sistemi Dijital Modeli

Otomotiv alanında otomatik vitesli araçlarda karşılaştığımız planet dişli sistemini üç boyutlu değirmen modelinin animasyon aşamasında kullanmak görsel açıdan etkili olmuştur.

3.2. Üç Boyutlu Modelleme ve Animasyon

Tasarım aşaması eskiz çizimler ile tamamlanan çalışmanın modelleme aşaması için iki boyutlu eskiz çizimler referans alınıp, üç boyutlu modeli Görsel 7'de belirtilen Autodesk firmasının 3ds max isimli modelleme ve animasyon yazılımı ile oluşturulmuştur.



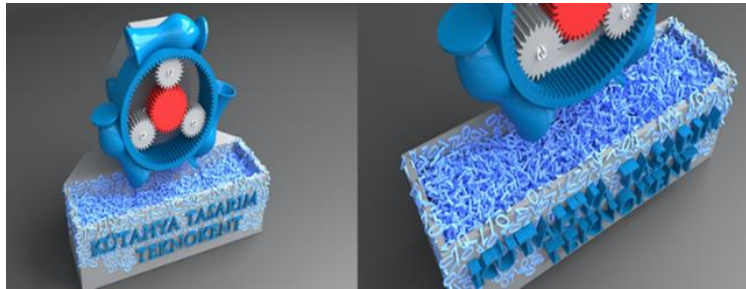
Görsel 7. 3ds Max Arayüzü

Üç boyutlu modelleme aşaması tamamlanan değirmen modelinin dijital ortamda her açıdan değerlendirilmesi ile tasarımında bazı değişiklikler yapılmıştır. Dişli sistemini tasarımda daha belirgin hale getirmek ve Çinili Vazo tasarımı ile daha fazla ilişkilendirebilmek için Görsel 8'deki görselde vazoları tutan kollar tasarımdan çıkarılmış ve vazolar değirmen çarkına bağlanmıştır.



Görsel 8. Vazoların Tasarım Süreci

Üç boyutlu değirmen modelinin kaidesine bağlı alt kısmında bulunan boşluk alana dijital teknolojiyi betimleyen bir ve sıfır rakamları Görsel 9'da görüldüğü üzere eklenmiştir.



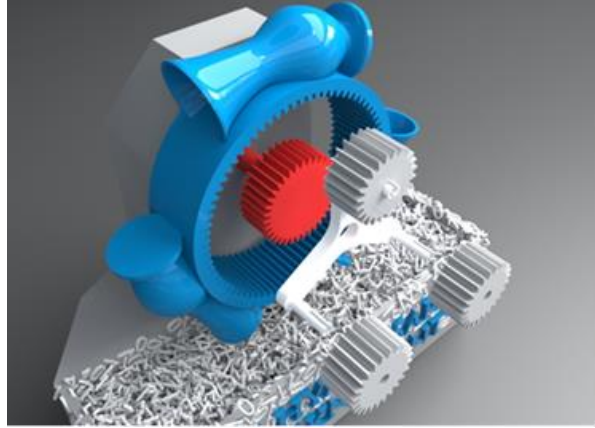
Görsel 9. Tasarıma Yapılan Eklemeler

3.3. Hızlı Prototipleme ile Fiziksel Üretim Süreci

Dijital ortamda üç boyutlu değirmen modeli üzerinde yapılan tasarımsal değişikliklerden sonra modelin hareketlendirmeye uygunluğunu fiziksel ortamda gözlemleyebilmek amacı ile üç boyutlu yazıcı teknolojisi kullanılmıştır. Dijital modelin üretim aşamasında, EOS firmasına ait Formiga P110

model üç boyutlu yazıcı sistemi kullanılmıştır. SLS yöntemi ile çalışan bu sistem sayesinde üç boyutlu değirmen modelinin parçaları destek eklenmesine gerek kalmadan üretilmiştir.

Dijital değirmen modelinin üç boyutlu yazıcı ile üretilmesi için, Görsel 10'da görülen hareketli dişli parçaları, alt kaide ve diğer öğeler ayrı parçalar halinde ".obj" formatında kaydedilmiştir. Modeli oluşturan parçaların tek tek kaydedilmesi modelin tek seferde üretilmesine olanak sağlamıştır. Üç boyutlu değirmen modelini oluşturan parçalar ayrı ayrı kaydedildikten sonra üç boyutlu yazıcıya aktarılmak üzere *Netfabb* isimli yazılıma aktarılmıştır. *Netfabb* yazılımı ile model parçalarına ölçeklendirme yapıp ".stl" formatına çevrilmiştir.



Görsel 10. Üç Boyutlu Değirmen Modeli Parçaları

Bu işlemlerin ardından üç boyutlu yazıcıya aktarılan model parçaları yaklaşık 6 saatlik süre sonunda fiziksel forma dönüştürülmüştür. Parçaların soğuması için de yaklaşık 4 saatlik bir süre beklenmiştir. Üretim ve soğuma işleminin ardından fırça yardımı ile fazla toz parçalarından arındırılan model parçaları Görsel 11'de görüldüğü üzere birleştirmeye hazır hale getirilmiştir.



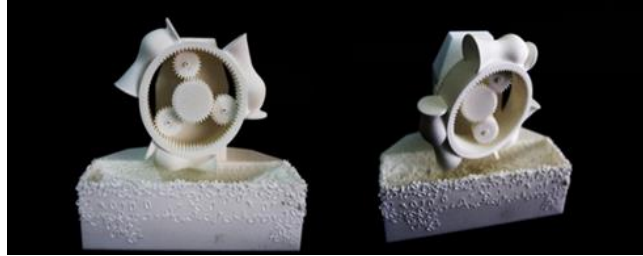
Görsel 11. Modelin Çıktı Alınmış Hali

Eos marka yazıcıdan çıktısı alınan üç boyutlu dijital model parçaları fiziksel ortamda birleştirilip hareketli aksamların animasyona uyumluluğu ve planet dişli sisteminin fiziksel ortamda çalışıp

çalışmadığı denenmiştir. Bu işlemlerin ardından planet dişli sistemi çalışmasında herhangi bir hata olmadığı görülmüştür.

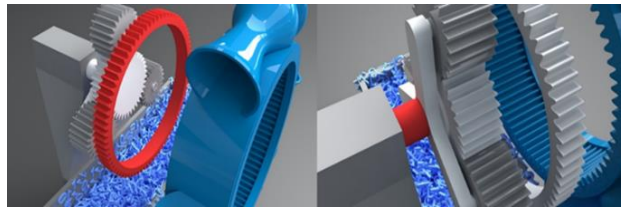
4. Deneysel Bulgular

Planet dişli sistemi başta olmak üzere çalışması ile ilgili bir sorunu olmayan üç boyutlu değirmen modelinin birkaç tur dönmesinin ardından vazoların bağlı bulunduğu dişli sisteminin Görsel 12’de görüldüğü üzere sorunlu olduğu saptanmıştır. Üç, dört tur döndükten sonra dişli kısmında sallantı olduğu anlaşılan fiziksel model dönmeye devam ettikçe vazoların bulunduğu çarkın modelden ayrılmaya başladığı gözlenmiştir.



Görsel 12. Dönüşü Sorunlu Fiziksel Model

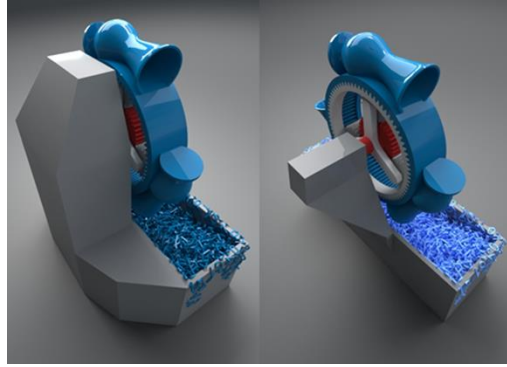
Dijital modelin hareketlendirmesinde bir problem ile karşılaşılmasın, fiziksel çıktısı alınan modelin hareketlendirme aşamasında sorun olduğu anlaşılmıştır. Fiziksel modeldeki sorunu tespit edebilmek amacı ile dişli sistemi sökülüştür. Yapılan görsel incelemenin ardından vazoların bulunduğu büyük dişli çarkın ön kısmına dijital ortamda sabit bir kapak eklenmiştir. Bu sayede küçük dişlilerin dönme esnasında yerinde sabit durması sağlanmaya çalışılmıştır. Arka kısma da eklenen bu kapak, ön kısımda kullanılan aksine Görsel 13’te görüldüğü üzere istenildiğinde çıkarılabilen modüler bir kapak olarak tasarlanmıştır.



Görsel 13. Dijital Model Revizyonu

Yapılan dijital değişiklikler sonrasında planet dişli sistemi modele sabitlenmiş ve hareketlendirme sürecinde dişli çarklar ile kaide arasındaki mesafeyi sabit tutabilmek için güneş dişlisine takılabilen bir ara parça modellenmiştir.

Dijital modelin fiziksel olarak üretilmesinin ardından dikkat çeken bir diğer unsur ise alt kaidenin arka kısmının estetik açıdan kaba durması olmuştur. Eskiz ve dijital modelleme aşamasında üzerinde fazla durulmayan alt kaide tasarımının, fiziksel olarak üretildikten sonra dişli sistemi ve vazoları arka plana attığı düşünülmüştür. Bu sebeple, dişlilerin bağlı bulunduğu kaidenin arka kısmında tasarım değişikliğine gidilmiştir. Kaide tasarımı üzerinde Görsel 14’te görülen tasarımsal değişiklikler yapılmış ve bu sayede daha az toz ham madde kullanımı sağlanıp üretim maliyeti düşürülmüştür. Toplam üretim süresi de yaklaşık 10 saatten 7 saate indirilmiştir. Ayrıca görsel olarak daha estetik bir görünüme sahip olduğu düşünülen bir üç boyutlu değirmen modeli oluşturulmuştur.



Görsel 14. Kaide Tasarımı

Üç boyutlu değirmen modeli üzerinde yapılan değişiklikler sonrasında üç boyutlu yazıcıdan tekrar üretim yapılmıştır. Son çıkan ürün Görsel 15'te görüldüğü biçimde birleştirilmiş ve planet dişli sistemine bağlı vazolar döndürüldüğünde herhangi bir sapma, düşme, çıkma gibi olumsuzlukla karşılaşılmamıştır.



Görsel 15. Fiziksel Model Revizyonu

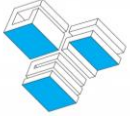
Dijital ortamda üretilip sanal ortamda hareketlendirmesinde problem olmayan üç boyutlu değirmen modeli, yapılan son değişiklikler sayesinde fiziksel ortamda da sorunsuz hareketlendirilebilmiştir.

5. Sonuç ve Öneriler

Hızla gelişen günümüz animasyon teknolojisi sayesinde geleneksel animasyon üretim teknikleri, yerini üç boyutlu üretim tekniklerine bırakmaktadır. Üç boyutlu dijital model hazırlayıp animasyona uygun hale getirmek oldukça zahmetli ve uzun zaman alan işlemler bütünü olduğu için, hareketlendirme aşamasında yapılan hataları düzeltmek zaman kaybına yol açabilmektedir. Bu sebeple animasyonların yapım aşamasında, üretilmesi düşünülen hareketli aksamların prototiplerinin hazırlanması, animasyonların fiziksel gerçekliğinin de test edilip gerçekçi animasyonlar üretilmesine olanak sağlamaktadır.

Üç boyutlu yazıcıların günümüzde kullanım alanları hızla yaygınlaşmakta ve gün geçtikçe düşen maliyetleri neticesinde ev kullanıcıları için de ideal bir hale gelmektedir. Diğer imalat yöntemlerine göre avantajlı bir konumda olan üç boyutlu yazıcı teknolojileri, hareketli parçaları dahi sorunsuz üretebilmekte ve bu sayede animasyon alanında da kullanımı her geçen gün artmaktadır.

Çalışma kapsamında üretilen üç boyutlu değirmen modelinin sanal ortamda sorunsuz bir şekilde çalıştığı görülse de üç boyutlu yazıcı teknolojisi yardımı ile üretildikten sonra fiziksel ortamda dişli



çarkların sorunlu olduğu kolay bir şekilde anlaşmıştır. Yapılan değişikliklerden sonra fiziksel ortamda da çalışan üç boyutlu değirmen modeli ile dijital ortam ve fiziksel ortam farkları gözlemlenmiştir. Çalışmadan çıkan sonuçlara göre dijital ortamda modellenen parçaların, üç boyutlu yazıcılar ile üretime uygun olup olmadığının, üretim aşamasından önce dikkatlice belirlenmesi gerektiği anlaşılmıştır. Ayrıca benzer çalışmalar gerçekleştirilmeden önce üç boyutlu yazıcı üretim yöntemlerinin ve bu yöntemler ile çalışan “.stl” “.obj” gibi veri içeren dosya formatlarının öğrenilmesi gerektiği düşünülmektedir.

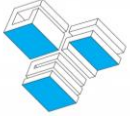
Üç boyutlu animasyonlarda üç boyutlu yazıcı kullanımı üzerine yapılan çalışmalardan da anlaşılacağı üzere üç boyutlu yazıcı teknolojilerinin hem animasyon üretimi aşamasında hem de animasyon eğitimi müfredatında yer almasının faydalı olduğu anlaşılmaktadır. Bu sonuçlar mevcut çalışmanın sonuçları ile de uyum içerisindedir.

Teşekkür

Bu çalışma sırasında Kütahya Dumlupınar Üniversitesi İleri Teknolojiler Tasarım, Araştırma – Geliştirme ve Uygulama Merkezi (İLTEM) imkanlarını kullanmama olanak sağlayan yetkililere teşekkürlerimi sunarım.

Kaynaklar

- Alger, J. (2012). *The Art and Making of Paranorman*. California: Chronicle Books.
- Anizaim, N. A., Roslan, M. N. N. ve Ahmad, H. H. H. A. (2018). 3d Animation Workshop: the Implementation of 3d Printing in Education, *i-IDEA*, 1(1), 38-40.
- Azema, M. ve Rivere, F. (2012). Animation in Palaeolithic Art: A Pre-Echo of Cinema, *Antiquity Publications*, 86(332), 316–324.
- Canessa, E., Carlo, F. ve Marco, Z. (2013). *Low-Cost 3d Printing for Science, Education & Sustainable Development*. Trieste: ICTP.
- Gu, X. ve Velez, P. (2012). A Dynamic Model to Study the Influence of Planet Position Errors in Planetary Gears, *Journal of Sound and Vibration*, 331(20), 4554-4574.
- Hausman, K. K. ve Horne, R. (2014). *3d Printing for Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Lee, J. ve Ho Kim, K. (2013). 3d Animation Character Development Pipeline Using 3d Printing, *The Journal of the Korea Contents Association*, 13(8), 52-59.
- Lipson, H. ve Kurman, M. (2013). *Fabricated: The New World of 3D Printing*. Indianapolis: John Wiley & Sons Inc.
- Özön, N. (1981). *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Pirjan, A. ve Petrosanu, D. M. (2013). The Impact of 3d Printing Technology on the Society and Economy, *Journal of Information Systems and Operations Management*, 7(2), 362-365.
- Thompson, F. (2009). *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Film- The Art- The Vision*. Glendale: Disney Editions.
- Yang, H. (2023). The Role of Digital Technology in the Animation Curriculum, *International Journal of Education and Humanities*, 8(2),61-67.



İnternet Kaynakları

“Bear on Stairs”, <https://dblg.co.uk/projects/bears-on-stairs/>, Erişim tarihi: 13.07.2024

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Laika Animasyon Stüdyosu, Paranorman

<https://www.laika.com/our-films/paranorman>, Erişim tarihi: 17.03.2024

Görsel 2. DBLG, Bears on Stairs

<https://dblg.co.uk/projects/bears-on-stairs/>, Erişim tarihi: 13.07.2024

Görsel 3. Çinili Vazo, Kütahya

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 4. Animasyon Modeli Karakalem Eskiz Çizimleri

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 5. Değirmen Çarkına Bağlı Planet Dişli Sistemine Ait Son Eskiz Çizimler

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 6. Planet Dişli Sistemi Dijital Modeli

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 7. 3ds Max Arayüzü

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 8. Vazoların Tasarım Süreci

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 9. Tasarıma Yapılan Eklemeler

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 10. Üç Boyutlu Değirmen Modeli Parçaları

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 11. Modelin Çıktı Alınmış Hali

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 12. Dönüşü Sorunlu Fiziksel Model

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 13. Dijital Model Revizyonu

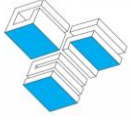
Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 14. Kaide Tasarımı

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 15. Fiziksel Model Revizyonu

Araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.



MÜZELERDE DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN İNCELEMESİ

EXAMINING DIGITAL TRANSFORMATION IN MUSEUMS

Gülnihal KÖKEN*, Caner ÖZDEMİR**, Neslihan BİRKAN***, Levent MERCİN****

Öz

Bu makale, müzelerdeki dijital dönüşüm süreçlerini ve bu süreçlerin müze deneyimine olan etkilerini incelemektedir. Singapur'daki Singapur Ulusal Müzesi, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Cleveland Sanat Müzesi, Türkiye'deki İstanbul Modern Sanat Müzesi, Efes Deneyim Müzesi ve Masumiyet Müzesi'nin dijitalleşme stratejileri, ziyaretçi deneyimlerine olan etkileri ve TripAdvisor yorumları analiz edilmiştir. Araştırmanın bulguları, dijital teknolojilerin müzelerde interaktif ve katılımcı deneyimler sunma potansiyelini artırdığını ve kültürel mirasın daha geniş kitlelere aktarılmasına katkıda bulunduğunu göstermektedir. Özellikle sanal, artırılmış ve karma gerçeklik teknolojilerinin kullanımı, ziyaretçilere daha zengin ve öğretici deneyimler sunmaktadır. Bu çalışmada, müzelerin dijital dönüşüm stratejilerinin daha iyi anlaşılması ve bu süreçlerin eğitim, kültürel mirasın korunması ve halka sunulmasındaki etkilerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi ile gerçekleştirilen bu araştırma, müzelerin dijitalleşme süreçlerine dair mevcut çalışmalar ve teorik çerçeveleri de incelemektedir.

Anahtar Kelimeler: Müze, Teknoloji, Dijitalleşme, Kültür, Eğitim

Abstract

This article examines the digital transformation processes in museums and their impact on the museum experience. The digitalization strategies of the National Museum of Singapore in Singapore, the Cleveland Museum of Art in the United States, the Istanbul Museum of Modern Art, the Ephesus Experience Museum and the Museum of Innocence in Turkey, their impact on visitor experiences and TripAdvisor reviews are analyzed. The findings of the research show that digital technologies increase the potential of providing interactive and participatory experiences in museums and contribute to the transfer of cultural heritage to wider audiences. In particular, the use of virtual, augmented and mixed reality technologies offers visitors richer and more educational experiences. This study aims to better understand the digital transformation strategies of museums and evaluate the effects of these processes on education, preservation of cultural heritage and presentation to the public. This research, conducted through document analysis, one of the qualitative research methods, also examines existing studies and theoretical frameworks on the digitalization processes of museums.

Keywords: Museum, Technology, Digitalization, Culture, Education



Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031029

Geliş Tarihi / Received
06.10.2024

Kabul Tarihi / Accepted
07.12.2024

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author
gulnihalkoken96@gmail.com

Cite this article: Köken, G., Özdemir, C., Birkan, N., Mercin, L., (2025). Müzelerde Dijital Dönüşümün İncelenmesi, D-Sanat, Cilt: 1, Sayı: 9, 13-39.



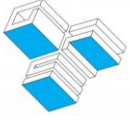
Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

*Yüksek Lisans Öğrencisi, KDPÜ-LEE, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, gulnihalkoken96@gmail.com, Orcid: 0009-0000-9236-153X

**Yüksek Lisans Öğrencisi, KDPÜ-LEE, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, canerzdem@gmail.com, Orcid: 0009-0001-5361-3658

***Yüksek Lisans Öğrencisi, KDPÜ-LEE, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, neslihan.birkan@ogr.dpu.edu.tr, Orcid: 0009-0001-1680-8747

****Prof. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi., levent.mercin@dpu.edu.tr, Orcid: 0000-0001-5721-6054



Giriş

Müze kavramı, ilk tanımlandığı günden bugüne çok değişmiş ve kapsamı genişlemiş bir yapıya ulaşmıştır. 1946 yılında Milletlerarası Müzeler Konseyi (ICOM-International Council of Museums), müze kavramını, “sanatsal, teknik, bilimsel, tarihi veya arkeolojik materyal bulunduran, içerisine hayvanat ve botanik bahçelerinin dâhil olduğu, kütüphanelerin ise içerisinde sergi salonu bulunan kütüphaneler istisna olmak üzere dışında kaldığı halka açık tüm koleksiyonları içinde barındıran” yapı olarak tanımlamıştır (Karadeniz, 2019). ICOM, 24 Ağustos 2022’de Prag’da düzenlenen 26. ICOM Genel Konferansı’nda ise müze kavramını, “somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, muhafaza eden, yorumlayan ve sergileyen, toplumun hizmetinde olan, kâr amacı gütmeyen, kalıcı bir kurum” olarak ifade etmiştir (kulturlimited.com).

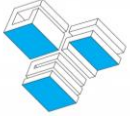
Zaman içerisinde müzelerin üstlendiği roller, kurumların onlara yüklediği anlamlar, müzelerin rekabetçi ortamlarda kendilerini kabul ettirmek için verdikleri mücadele ve tanıtım için kullandıkları yenilikçi yöntemler, bireylerin eğitim alma isteği vb. birçok gerekçe, müzelerin tanımını da, işlevsellik bağlamındaki kapsamını da genişletmiştir. Mercin vd. (2023) göre, müzeler koleksiyonlarındaki çeşitlilik ve içlerinde barındırdıkları eşsiz eserleri ile Dünya’nın en ilginç, en özgün, en dikkat çekici, ziyaret edildiklerinde bireyleri kendisine hayran bırakan ve birçok açıdan önemsenmesi gereken mekânlardan biri olmuştur.

Ayrıca kültürel mirasın birer taşıyıcısı olan müzeler, ülke tanıtımına katkı sağlayan hem yurt içinden hem de yurt dışından birçok ziyaretçinin gittiği yer olabildiği gibi bir eğitim ortamı olarak da kabul edilirler. Bu yüzden birçok eğitim kurumu, sivil toplum kuruluşu, öğretmen ve öğretim elemanı tarafından önemsenirler.

Müzeler, kültürel ve sanatsal öğeleri korumanın yanı sıra, eğitim işlevini de üstlenerek toplumsal gelişimi desteklemekte; günümüzde ise dijital araçlarla bu işlevi genişleterek, etkileşimli sergilerle ziyaretçiler üzerinde fiziksel, ruhsal ve duygusal etkiler yaratmaktadır (Kaya, 2024, s.4). Müzeler, yalnızca kültürel mirasın korunması, araştırılması ve sunulması gibi temel işlevleri üstlenmekle kalmayıp, aynı zamanda topluma eğitim ve bilgi sağlama konusunda da önemli bir görev üstlenmektedir. Bu kurumlar, toplumun sosyal ve kültürel dokusuna katkıda bulunurken çeşitliliği destekleyen ve sürdürülebilirliği teşvik eden bir yapıya sahip olduğu da görülmektedir. Toplumsal gelişime katkı sunan müzeler, kültürel ve sanatsal unsurların korunmasının ötesinde, dijital teknolojiler aracılığıyla etkileşimli deneyimler sunarak ziyaretçilerin bilgi edinme süreçlerini zenginleştirmekte ve onları çok boyutlu bir keşfe davet etmektedir.

Gelişen teknolojiler, müzelerin geleneksel işlevlerinin ötesine geçerek ziyaretçilerle kurdukları etkileşimi yeniden tanımlamaktadır. Dijitalleşmenin sunduğu yenilikçi imkânlar sayesinde, müzeler fiziksel mekânların ötesinde, sanal ve etkileşimli birer deneyim alanına dönüşmektedir. “Dijital dönüşüm, toplumsal yapıların tüm alanlarında dijital teknolojilerin entegrasyonu ile süreçlerin, modellerin ve insan kaynakları uygulamalarının bu yeniliklerle uyumlu hale getirilmesi olarak tanımlanmaktadır” (Betchoo, 2016, s.1-2).

Bu değişim, müzelerin ziyaretçilere katılımcı ve etkileşimli deneyimler sunma amacını güçlendirmekte ve kültürel mirası daha geniş kitlelere aktarma potansiyelini artırmaktadır. Dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte müzelerde ziyaretçi deneyimini dönüştüren uygulamalar çeşitlenmektedir. “Müze sektöründe artırılmış gerçeklik teknolojisinin benimsenmesi, sergileri 2D ve



3D görseller ile animasyonlar aracılığıyla dönüştürerek ziyaretçilere yeni bir sanal varlık düzeyi sunması bakımından büyük faydalar vaat etmektedir" (Khalil vd., 2023, s. 2).

Bugün, çağdaş sanatları da kapsayacak şekilde genişleyen müze ve onun eğitim bölümleri, halka ulaşabilecek yayınlarıyla, sınıf içinde ve dışında öğrencilerle doğrudan etkileşim sağlayan yenilikçi materyalleriyle, on-line programlarıyla ve sanat eğitimi uygulamalarını teşvik eden yenilikçi özellikleriyle, konferans ve sempozyumlarıyla, aktiviteleri ve sergilerine davet etme ve katılımlarıyla oldukça farklılaşmıştır (Mercin, 2006, s. 27). Özellikle teknolojinin akıl almaz hızı ve gelişimi, birçok alanı etkilediği gibi müzeleri belki diğerlerinden daha fazla etkilediği söylenebilir. Sanal, arttırılmış ve karma gerçeklik teknolojilerinin yanı sıra, hologram, etkileşimli tasarım, NFC, görsel işitsel vb. uygulamaların yaygın olarak kullanıldığı müzeler, şimdilerde bireylerin eğlenmesi ve daha fazla duyu organlarını harekete geçirici teknolojilere yönelmişlerdir.

Bunlardan biri de deneyimsel müze uygulamalarıdır. Günümüzde müzeler, dijital dönüşüm sürecinden geçmektedir. Bu süreci etkili bir şekilde yönetebilen müzeler, tüketici algılarını ve duygularını izleme ve analiz etme potansiyeline sahip olacaktır (Parsehyan, 2021, s. 3540). Bu araştırma, müzelerdeki dijital dönüşümün getirdiği son yeniliklerin neler olduğunun ortaya konulması, Dünya'daki farklı teknolojileri kullanan müzeler ile Türkiye'deki farklı teknolojileri kullanan müzelerin incelenmesinin gerekli olduğu anlayışından hareket ile gerçekleştirilmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

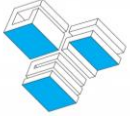
Bu araştırmanın amacı, geleneksel müzelerde dijital dönüşüm süreçlerini ve bu süreçlerin neler olduğunun ortaya konulması, Dünya'daki teknoloji odaklı müzeler ile Türkiye'deki teknoloji odaklı müze örneklerinin incelenmesini yapmaktır. Bu bağlamda, Singapur'daki Singapur Ulusal Müzesi, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Cleveland Sanat Müzesi, Türkiye'deki İstanbul Modern Sanat Müzesi, Efes Deneyim Müzesi ve Masumiyet Müzesi'nin dijital dönüşüm süreçleri ve bu dönüşümlerin müze deneyimine olan etkileri ele alınmıştır. Ayrıca müzeler hakkında TripAdvisor'a yorum yapan ziyaretçilerin görüşleri de bu boyutunda incelenen veriler arasında yer almıştır.

Singapur Ulusal Müzesi ile İstanbul'daki Masumiyet Müzesi örnekleri üzerinden, müzelerin dijitalleşme sürecinde nasıl bir yol izledikleri incelenmiştir. Ayrıca bu genel amaca bağlı olarak müzelerin dijital teknolojilere entegrasyonlarının, eğitim, bilgilendirme ve kültürel mirası koruma işlevlerine olan katkılarının değerlendirilmesi hedeflenmiştir.

1.3. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma, genel tarama modellerinden ilgili alan yazın (literatür) taraması ve nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi yaklaşımından yararlanılarak gerçekleştirilmiştir.

Araştırmacının belirlediği araştırma konusuna yönelik daha önce ortaya çıkmış bilgilerin kavramsal bir çerçevede yorumlanarak, akademik düzeyde bilimsel bir yayın havuzu oluşturması sürecine alan yazın (literatür) taraması denilmektedir. Bu yüzden bu araştırmanın ilk yöntemi olan alan yazın (literatür) taraması bağlamında, konu alanı ile ilgili ulusal ve uluslararası araştırma verileri, müzelerin resmi web sitelerindeki yazılı metinleri, müze ve müzecilik ile ilgili yayınlanmış raporlar, haber ve blog siteleri ile akademik yayınlar incelenmiştir. Bu kapsamda müzelerin son yıllardaki değişimi ve yeni teknolojileri kullanmaları bağlamında, Singapur'daki Singapur Ulusal Müzesi, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Cleveland Sanat Müzesi, Türkiye'deki İstanbul Modern Sanat Müzesi, Efes Deneyim



Müzesi ve Masumiyet Müzesi'nin dijital dönüşüm süreçleri ve bu dönüşümlerin müze deneyimine olan etkileri ele alınmıştır.

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi yaklaşımından da yararlanılmıştır. Bu araştırmada kullanılan içerik analizi yaklaşımı, daha önce üretilmiş ve kayıt edilmiş web sitesi, video, ses kaydı, yasal düzenlemeler ve hatta resim, tablo gibi tüm kayıtlı envanterden yola çıkarak metinden çıkarsama yapmayı amaçlar. Ayrıca yazılı veya görsel kaynaklarla verilen mesajların sistematik bir şekilde analiz edilmesi ve tanımlanmasına bağlı olarak burada kimin, kime ne ölçüde, ne kadar, neler söylediği ele alınır. Bu kapsamda araştırmada incelenen müzeler hakkında, Dünya'da bilinen önemli seyahat acenteleri arasında yer alan TripAdvisor'a yorum yapan ziyaretçilerin, müzeler ile görüşlerinden çıkarımlar yapılmış, müzelerin web siteleri incelenmiş, özgün yanları ortaya konulmuş ve yorumlanmıştır. Elde edilen veriler, içerik analizi yaklaşımı ile analiz edilerek müzelerin dijital dönüşüm stratejileri ve bu stratejilerin ziyaretçi deneyimine etkileri değerlendirilmiştir.

1.4. Araştırmanın Önemi

Günümüzde müzeler, sadece sergileme alanları olmanın ötesine geçerek, ziyaretçilere interaktif ve katılımcı deneyimler sunan kültürel merkezler haline gelmiştir. Dijital dönüşüm, müzelerin bu yeni rolünü güçlendirmekte ve daha geniş kitlelere ulaşma potansiyelini artırmaktadır. Bu araştırma, müzelerin dijitalleşme stratejilerinin daha iyi anlaşılması ve bu süreçlerin eğitim, kültürel mirasın korunması ve halka sunulmasındaki etkilerini değerlendirmesi açısından önemlidir.

2. Bulgular ve Yorum

Müzeler, koleksiyonlarında eşsiz eserleri ve objeleri barındırıyor olmaları yanında, günümüzde birer eğitim ve eğlenme mekânı olarak kabul edilmektedirler. Müzelerde ziyaretçilerin bilgi edinebilmesi, yönlendirilebilmeleri ve sergileme tekniklerinin desteklemesi amacıyla bilgilendirme tasarımları (Mercin ve Diksoy, 2023) başta olmak üzere birçok teknolojik olanaklardan yararlanıldığı bilinmektedir.

Araştırmanın bu boyutunda Singapur'daki Singapur Ulusal Müzesi, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Cleveland Sanat Müzesi, Türkiye'deki İstanbul Modern Sanat Müzesi, Efes Deneyim Müzesi ve Masumiyet Müzesi'nin dijital dönüşüm süreçleri ve bu dönüşümlerin müze deneyimine olan etkilerine yer verilmiştir. İncelenen müzelerden elde edilen veriler ışığında bu beş müzenin mevcut durumu ve dijitalleşme süreçleri ele alınmıştır. Ayrıca müzeler hakkında TripAdvisor'a yorum yapan ziyaretçilerin görüşleri de bu boyutunda incelenen veriler arasında yer almıştır.

2.1. Singapur Ulusal Müzesi (National Museum of Singapore)

Singapur Ulusal Müzesi, ülkenin en eski müzesi olup geçmişi 1887 yılına kadar uzanmaktadır. Müze, ilerici bir yaklaşımla modern teknolojiyi kullanarak ülkenin tarihini ve kültürel gelişimini ziyaretçilere aktarmaktadır (nhb.gov.sg). Müze, dışarıdan bakıldığında tarihi bir yapı olarak (Görsel 1) görülmektedir. İç kısmında ise çeşitli perspektiflerle zenginleştirilmiş tarihi ve kültür galerileriyle donatılmıştır. Bu galeriler, geleneksel müze deneyimini yeniden tanımlamak amacıyla tasarlanmıştır. Singapur Ulusal Müzesi yıl boyunca çeşitli etkinliklere de ev sahipliği yapmaktadır. Özellikle, Singapur Gece Festivali gibi etkinlikler, müzenin kültüre olan katkılarını vurgulamaktadır. Bu, müzenin sürekli olarak güncellenen ve gelişen bir ziyaret deneyimi sunma vizyonunu yansıtmaktadır.



Görsel 1. *The museum, circa 1900, Raffles Museum in Singapore*

Singapur Ulusal Müzesi, 1849 yılında Singapur Kurum Komitesi tarafından kurulmuş olup, Raffles Kütüphanesi ve Müzesi olarak bilinen bir kütüphanenin bir parçası olarak başlamıştır. Müze, bir dizi yer değişikliğinden sonra 1887'de Stamford Yolu'ndaki kalıcı yerine taşınmıştır. 1965 yılında Singapur Ulusal Müzesi adını almıştır ve 2006 yılında yeniden açılmıştır. Restorasyon sonucunda, yeni cam kaplı kubbeli bir bina eklenmiş ve müzenin galeri alanı genişletilmiştir. Yeni bina, Singapur'un 14. yüzyıldan günümüze kadar olan tarihini hikâye anlatma yaklaşımıyla sunan 2.800 m²'lik bir kalıcı galeri alanına ev sahipliği yapmaktadır. Ayrıca, binada perakende satış yerleri, bir kafe ve bir restoran ile engelli erişimine uygun asansörler ve yürüyen merdivenler de bulunmaktadır (singapore-academy.org).

Singapur Gece Festivali ise tarih ve kültürün 700 yıllık evrimini vurgulayan bir tema etrafında gerçekleşen önemli bir etkinliktir. Bu etkinlik, Bras Basah Bugis (BBB) bölgesinde düzenlenmektedir ve zengin içeriğiyle katılımcılara unutulmaz bir deneyim sunmaktadır.

Festivalde, parlak projeksiyonlar, canlı performanslar ve diğer çeşitli deneyimler bulunmaktadır. Festivalin öne çıkanları arasında Time is a Black Circle adlı gösteri ve bina yüzeyine tarihi mirasın yansıtıldığı projeksiyon haritalamaları (Görsel 2) yer almaktadır. Ayrıca, festivalde rehberli turlar, film gösterimleri ve çocuk dostu etkinlikler gibi programlar da mevcuttur. Müze keşiflerinde çocuklar için özel etkinlikler ve etnik gruplar hakkında bilgi edinme şansı da sunulmaktadır (Sufyan, 2023).



Görsel 2. *700 Years by Muhammad Izdi, Zizi Majid and Jérémie Bellot, National Museum of Singapore*

Müzenin kuruluş amacı, Singapur'un tarihini, kültürünü ve mirasını korumak, sergilemek ve ziyaretçilere sunmaktır. Aynı zamanda, farklı perspektiflerden tarihi ve kültürel içerikleri sunarak geleneksel müze deneyimini yeniden tanımlamayı ve ziyaretçilere daha etkileşimli bir ortam sunmayı hedeflemektedir. Müze, Singapur'un geçmişini anlamak ve gelecek nesillere aktarmak için kapsamlı bir arşive ev sahipliği yapmaktadır.



Görsel 3. *Crown Colony (1819 – 1941)*, Singapore History Gallery

Singapur Tarih Galerisi'nin (Görsel 3) güncellenmiş anlatısı, adanın yıllar içindeki değişimini, Kraliyet Kolonisi döneminden başlayarak Syonan-To dönemine ve son olarak Singapura olarak adlandırılan döneme kadar detaylı bir şekilde ortaya koymaktadır.

1867'de Britanya'nın Singapur'u Kraliyet kolonisi ilan etmesiyle birlikte şehir, Britanya'nın gelişimiyle paralel olarak modernleşti. 1919'da, dünyanın en büyük ikinci kuru havuzuna sahip olmasıyla dikkat çeken Singapur, elektrik, motorlu taşıtlar ve uluslararası telekomünikasyon gibi çağdaş olanaklara kavuştu. Bu dönemde, Singapur'un Güneydoğu Asya'da bir ticaret merkezi haline gelmesine önemli katkıda bulunan tarihi figürler, göçmenlerin geleneklerini ve yaşam tarzlarını daha derinlemesine anlamak için onların sıklıkla ziyaret ettikleri sığınaklar bu müzede görülebilir (nhb.gov.sg).

Singapur Ulusal Müzesi'nde, önemli eserlerle donatılmış galerilerde, ziyaretçilere çeşitli tarih ve kültür sunumları gerçekleştirilmektedir. Yıl boyunca düzenlenen çeşitli etkinlikler, festivaller ve sergiler aracılığıyla müze, sürekli olarak güncellenen ve yenilenen içeriklerle ziyaretçilere farklı deneyimler sunmaktadır. İnovatif mimari tasarımı ve eğitim programlarıyla, ziyaretçilere tarihi ve kültürel bağlamda derinlemesine bir anlayış sağlamayı hedeflemektedir. Ayrıca, engelli erişimine uygun tesisler ve etkinlikler sunma çabalarıyla da dikkat çekmektedir. Müze, kapsayıcılık ilkesi doğrultusunda, ek ihtiyaçları olan çocuklar veya öğrenciler için de ziyaret deneyimlerini artırmak amacıyla bir dizi program ve kaynak geliştirmektedir.



Görsel 4. *School Programmes (Special Needs Education)*, National Museum of Singapore

2.1.1. Singapur Ulusal Müzesi'nde Story of the Forest

Ünlü Japon dijital sanat kolektifi TeamLab tarafından tasarlanan Story of the Forest, müzenin dijital sanat alanındaki önemli bir adımı temsil ederek, geleneksel müze deneyimini çağdaş sanat ve teknolojiyle birleştirmek suretiyle ziyaretçilere benzersiz bir sergi deneyimi sunmaktadır. "Singapur Ulusal Müzesi'nin Cam Rotunda'sında sergilenen Story of the Forest, (Görsel 5.) bölgeye özgü çiçekler, bitkiler ve hayvanların dijital bir sanat eseri haline getirilmiş haliyle büyüleyici bir deneyim sunmaktadır. 15 metre yüksekliğindeki kubbeli tavanı ve 170 metrelik geçidiyle dikkat çeken büyük ölçekli kurulum, Singapur'un çiçeklerinin zamanla değişen evrimini izleyicilere aktarmaktadır" (teamlab.art).



Görsel 5. *Story of the Forest*, 2016, Interactive Digital installation, teamLab

Bu interaktif deneyim, ziyaretçilere sanat ile doğanın etkileşimini keşfetme fırsatı sunarak, müzenin etkileyici dijital enstalasyonlarının yanı sıra doğal dünyanın güzelliklerini ve çeşitliliğini de içselleştirmelerine olanak tanımaktadır.

Bu eser, Singapur'un sömürge dönemine ve modernliğine sanal ve görsel bir bakış sunar. Cam Rotunda'da sergilenen Story of the Forest, müzenin önemini vurgulayan çarpıcı bir hatırlatıcıdır. Fort Canning'in doğal bitki örtüsüyle çevrili olan Cam Rotunda, müzenin 19. yüzyıldan kalma neo-Palladian Rotunda'sına modern bir cevap niteliğindedir. Orijinal Rotunda'nın ikinci katında ise müzenin en değerli koleksiyonu olan William Farquhar Doğa Tarihi Çizimleri Koleksiyonu'na adanmış Goh Seng Choo Galerisi bulunmaktadır. Story of the Forest, bu koleksiyondan ilham alarak,

19. yüzyılda Malay Yarımadası'nın canlı doğa yaşamıyla etkileşimde bulunmanızı sağlayan etkileyici sanat ve teknoloji birleşimini sunar (nhb.gov.sg).



Görsel 6. *Story of the Forest*, 2016, Interactive Digital installation

Derin dairesel bir yapıda yer alan ziyaretçiler, en üst kattan giriş yaparak, tam tavan projeksiyonun olduğu karanlık bir odaya adım atmaktadırlar. Ardından, 144 metrelik sarmal bir yolda ilerleyerek duvarlardaki lazer projeksiyonlu (Görsel 6) canlı hayvanları izleme imkânına sahiptirler. Singapur Ulusal Müzesi Müdürü Angelita Teo'ya göre, Japon dijital sanat kolektifi TeamLab, Güneydoğu Asya ekolojisinden ilham alarak peyzaj tasarımlarını gerçekleştirmiştir (Ho, 2016). Bu tasarım, doğa ve dijital dünya arasında derin bir etkileşim ve sentez yaratmayı amaçlayarak, ziyaretçilerde çevre duyarlılığı ve sanatın gücüne dair yeni düşünceler uyandırmaktadır.



Görsel 7. *Story of the Forest*, augmented reality app

Ayrıca “Ormanın Hikâyesi” adını taşıyan (Görsel 7) artırılmış gerçeklik uygulaması, ormanın etkileşimini artırmayı amaçlamıştır. Bu uygulama, ziyaretçileri dijital duvar resminde gösterilen yaratıkları tespit etmeye ve yakalamaya teşvik ederek, Pokémon Go'nun popülerliğinden yararlanmaktadır. Ziyaretçiler daha sonra alt kata yönlendirilir ve burada interaktif bir ormanın bulunduğu bir odaya girerler. Yerdeki sensörler, insanların yaklaşmasını algılar ve kalabalık arttıkça yaprak yağmurunun yoğunluğu artar. TeamLab'ın kurucusu Toshiyuki Inoko, bu konseptin doğayı topluluk kavramıyla birleştirdiğini ifade etmiş ve tüm kurulumun ekibin en zorlu çalışmalarından biri olduğunu vurgulamıştır (Ho, 2016).

TeamLab'ın temel yaklaşımı, projeyi Singapur Ulusal Müzesi'nin çevresel bağlamından esinlenerek tasarlamak ve Fort Canning'in yoğun yeşilliklerle çevrili Glass Rotunda alanını dikkate alarak yerel bitki örtüsünü projeye dâhil etmektir. Bu işbirliği aynı zamanda, Japon kolektifi ile William Farquhar Doğa Tarihi Çizimleri Koleksiyonunu paylaşmayı hedeflemektedir.

Farquhar'ın 1803'ten 1818'e kadar Britanya Sakini ve Melaka Komutanı olarak görev yaptığı süre boyunca sipariş ettiği 477 illüstrasyon, müzenin en kıymetli koleksiyonlarından birini oluşturmaktadır ve bölgenin flora ve faunasını detaylı bir şekilde belgelemektedir. Çinli sanatçılar, Batı resimlerinin perspektifini ve natüralizmini yansıtırken, geleneksel Çin fırça boyama tekniklerini kullanarak bu çizimleri oluşturmuşlardır (Ismail, 2017). Bu işbirliği, farklı sanat anlayışlarının etkileyici bir birleşimi olarak nitelendirilebilir.

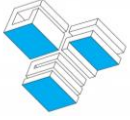


Görsel 8. Sambar deer from the William Farquhar Collection of Natural History Drawings



Görsel 9. The three-dimensional render of the sambar deer for Story of the Forest by teamLab

TeamLab, projenin gerçekleştirilmesi için öncelikle Japonya'da bir maket oluşturmuş ve ardından yapı ve teknik ekipmanın Singapur'a getirilmesinden önce montaj çalışmalarına başlamıştır. Kurulumun karmaşıklığına rağmen, ekip, yapıyı ve teknik ekipmanı sorunsuz bir şekilde teslim etmek için yoğun bir çalışma yürütmüştür (Ismail, 2017). Bu kurulum süreci, günümüz müzecilik anlayışının dijital teknolojiyle etkileşimine dair önemli bir örnek sunmaktadır. TeamLab'ın önceden Japonya'da bir maket oluşturarak ve montaj sürecine yoğun bir şekilde hazırlanarak gerçekleştirdiği bu proje, müzelerin geleneksel sınırlarını aşarak dijital sanat ve teknolojiyle etkileşime girmesinin ne kadar



önemli olduğunu göstermektedir. Ayrıca, projenin başarılı bir şekilde tamamlanması, teknolojinin detaylı bir şekilde entegre edilerek müze deneyimini zenginleştirebileceğini göstermektedir. Bu tür projeler, müzelerin sadece bilgi sunan mekânlar olmaktan ziyade, ziyaretçilerle etkileşimli sanat ve teknoloji deneyimleri paylaşan merkezler haline dönüşme yolunda attığı önemli adımları temsil etmektedir.

TeamLab'ın projenin gerçekleştirilmesi için gösterdiği özen ve teknoloji entegrasyonu, National Museum of Singapore'da sergilenen dijital sanat eserlerinin ziyaretçiler üzerindeki etkisini artırmıştır. TripAdvisor platformunda National Museum of Singapore ve Story of the Forest galerisi hakkında ziyaretçi yorumları incelenmiştir. Ziyaretçiler müzeye ilişkin memnuniyetlerini ve tavsiyelerini şöyle dile getirmişlerdir. (tripadvisor.com)

...“Öncelikli olarak Singapur'a ilk defa ziyaret eden biri olarak tarihin ilgi duyduğum için gittim. Bu çok büyüleyiciydi. Beklemediğim şey ise diğer iki sergiydi: 'Ormanın Hikâyesi' ve 'Çok Yaşlı Ağaç'. İlki, Malay Yarımadası'nın flora ve faunasını kapsayan sürükleyici bir deneyimdi. Son derece güzeldi. İkincisi ise, belirli bir ağacın neden bir anlam ifade ettiğini sıradan insanların anlattığı hikâyeler ve fotoğraflardan oluşan bir sergiydi. Gerçekten duygusal olarak güçlüydü” (feetfirst., 2023).

...“Sabah yağmurluydu ve otelimize yakın olan müzeyi gezmeye karar verdik. Harika bir deneyim yaşadık. Singapur'un tarihi hakkında çok şey öğrendik. Görülecek ve öğrenilecek çok şey vardı. Eğer çocuklarınız varsa Ormanın Hikâyesi'ni görmeye değer, çok zekice yapılmış bir animasyon. İkinci Dünya Savaşı bölümü de oldukça ilginç. Tekrar ziyaret ederim” (raylynup, 2019).

...“Harika bir müze deneyimi. Singapur Ulusal Müzesi, 1887 yılına kadar uzanan köklü geçmişiyle, görkemli ve zarif neoklasik bir binada yer almaktadır. Sergiler olağanüstü ve çok iyi düzenlenmiş. Tarihi seven herkese hitap ediyor ve kesinlikle ziyaretçilere bu eşsiz ada ülkesi hakkında detaylı bir genel bakış sunuyor. İlginç ve bilgilendirici diorama görselleri ve gençlere ve ailelere uygun interaktif sergiler bulunmaktadır. İkinci katta moda, yiyecek, ada topluluğundaki ilerlemeler, fotoğrafçılık gibi özel temalara odaklanan farklı galeriler yer alıyor. Her alanı keşfetmek zaman alıyor. En etkileyici sergi ise büyüleyici bir dijital deneyim sunan Ormanın Hikayesi'ydi. Renkli, canlı ve hayal gücünü zorlayan bu dijital sergi, zihninizde hoş ve unutulmaz imgeler bırakıyor. Müze ücretsiz değil ve giriş ücreti sembolik bir miktardan fazla, ancak Singapur'daki gerçekten birinci sınıf bir müze” (Della G., 2019).

...“Ziyaretim, Singapur'un bağımsız bir devlet olarak 54. yılını kutladığı Ulusal Günü'ne denk geldi ve giriş ücretsizdi. Birçok aile bu fırsattan yararlandı ve müze bu özel gün için çeşitli etkinlikler ve tek seferlik sergiler düzenlemişti. İki sergi ilgimi en çok çekti. Singapur'un Tarihi, son derece bilgilendirici ve duygusal bir kapsama sahipti. Ormanın Hikâyesi, 19. yüzyıldan bu yana Malay yarımadasının vahşi yaşamını ve çevresini görsel ve işitsel olarak dijital bir temsille sunuyordu. Bu sergi, rotundanın ikinci katında yer almakta olup, binanın dairesel alanını avantajlı bir şekilde kullanmaktadır. Ziyaret için şiddetle tavsiye edilir” (Ralp S., 2019).

Tripadvisor'da yapılan yorumlar, National Museum of Singapore'un tarih ve kültür meraklıları için büyüleyici bir deneyim sunduğunu, özellikle Story of the Forest sergisinin ziyaretçiler üzerinde güçlü bir etki bıraktığını göstermektedir. Aynı zamanda, müzenin eğitici ve duygusal açıdan zengin bir ziyaret sunma konusundaki başarısını ortaya koymaktadır.

2.2. Cleveland Sanat Müzesi (Cleveland Museum of Art)

Cleveland Sanat Müzesi Amerika Birleşik Devletleri'nin Ohio eyaletine bağlı Cleveland şehrinde bulunan bir sanat müzesidir. Müze 1913 yılında kuruluma başlanarak 1916 yılında ziyaretçilerine kapılarını açmıştır. Müzenin kurulumunda bütçe, Cleveland'lı sanayiciler tarafından yapılan bağışlar ile sağlanmıştır. Müze binası, Beyaz Georgian mermerleri kullanılarak 1,25 milyon dolarlık bir maliyet ile Hubbell & Benes isimli firma tarafından neoklasik bir yapıda inşa edilmiştir. Cleveland Sanat Müzesi'nin envanterinde 66 binden fazla eser bulunması ile bu eser koleksiyonu 6000 yıllık bir zaman genişliğini kapsamaktadır.

Bu sanat koleksiyonunda Dali, Matisse, Renoir, Gauguin, Monet, Van Gogh, Picasso, Turner ve Goya eserleri bulunan sanatçılardan sadece birkaç tanesidir. Müze, herkesin erişimine ücretsiz olarak olanak sunan Açık Erişim Programı ile ödül sahibi olmuştur (Cleveland, 2024).

Müzenin kuruluş amacı mümkün olan en büyük izleyici kitlesinin dünyanın muhteşem sanatını anlamasına ve onlarla etkileşime geçmesine olanak tanıma misyonunu tamamlamaktır. Web sitesinin ilk satırlarında yer alan bir başka ifade de ise; "Sonsuza kadar tüm insanlığın yararına kuruldu." cümlesine yer verilmektedir. Müze içerisinde sergiler, özel etkinlikler, turlar, dersler, workshoplar, restoran ve kafe hizmetleri gibi birçok faaliyet gerçekleştirilmektedir (Cleveland, 2024).

2.2.1. Cleveland Sanat Müzesi'nde Teknoloji Kullanımı

Cleveland Sanat Müzesi dijital teknoloji kullanımlarını ArtLens Gallery isminde bir proje altında toplayarak geleneksel müze anlayışını teknoloji ile birleştirmiştir. Bu projenin altında bulunan uygulamalar şunlardır;

ArtLens AI: Kullanıcılar çektikleri fotoğrafları bu yapay zekâya yükleyerek Cleveland koleksiyonundaki benzer eserler ile eşleştirme yapabilmektedirler.



Görsel 10. ArtLens AI, Emilie Preyer (German, 1849–1930), *Still Life with Fruit*



Görsel 11. ArtLens AI, Tiffany Studios (America, New York, 1902–1932), *Pond Lily Table Lamp*

ArtLens App: Müzenin Android ve IOS için tasarlanan sanal uygulamasıdır. Uygulamanın içerisinde sanal rehber, müze haritası, ARTLens AI, Eser arama, Turlar ve eserlerin sanal ortama aktarılmış versiyonları gibi birçok özelliği barındırmaktadır.



Görsel 12. ArtLens App

ArtLens Studio: Artlens studio programında ziyaretçiler eserleri kendileri yaratabilir, yarattığı eserler ile etkileşime girebilir, koleksiyondaki eserler ile ilgili hafıza oyunları eşleştirme oyunları gibi dijital oyunlar oynayabilirler. Bu program eğlence ile eğitimi birleştirerek benzersiz bir deneyim sunmaktadır.



Görsel 13. ArtLens Studio

ArtLens Exhibition: ArtLens Exhibition bir deneysel sanat galerisidir. Bu galeride üç boyutlu dijital ortamdaki eserleri dokunmatik ekran ya da herhangi bir donanım olmadan ortama yerleştirilen

mimik algılayıcı projektörler ve sensörlerin yardımı ile deneyimlemenizi sağlayan bir sistem kullanılmaktadır.

ArtLens Wall: ArtLens Wall, koleksiyondaki kalıcı olarak sergilenen 4500'den fazla eserin gösterildiği 12 metrelik bir dokunmatik ekrandır. Bu ekranda çoklu dokunma teknolojisi ile birden fazla ziyaretçi aynı anda eserleri inceleyip, hakkında bilgi alabilmektedir.



Görsel 14. ArtLens Wall

TripAdvisor platformunda Cleveland Museum of Art hakkında ziyaretçi yorumları incelenmiştir. Ziyaretçiler müzeye ilişkin memnuniyetlerini ve tavsiyelerini şöyle dile getirmişlerdir. (tripadvisor.com)

...“Cleveland Sanat Müzesi, ABD'deki en iyi müzelerden biridir ve yalnızca TripAdvisor'da onu öven 3500'den fazla yorum bulunmaktadır. Başka bir tavsiyeye ihtiyacı yoktur. Bu inceleme, yalnızca atriyumun hemen dışındaki ArtLens Duvarı'na daha fazla dikkat çekmeyi amaçlamaktadır. ArtLens Duvarı, sanat eserlerini çoklu dokunmatik ekranlarda sergileyen milyonlarca piksel değerindeki karolarla her yaştan insan için bir oyun alanıdır.

Beğendiğiniz bir görsele dokunduğunuzda, görsel büyür, eserin hangi galeride yer aldığını söyler ve eser hakkında bilgi verir. Daha fazla dokunuş, size aynı sanatçının, aynı döneme ait veya aynı türdeki görselleri gösterme tekliflerini daha derinlemesine incelemenize olanak tanır. Akıllı telefonlar için bağlantılı bir uygulama, görüntüleri ve bilgileri indirmenize ve kendi müze turunuzu ayarlamanıza olanak tanır. Bu, öğretici, keyif veren ve bir ideale ulaşan bir yeniliktir” (msm5286, 2024).

...“Girdiğiniz andan itibaren, tüm ziyaretin gidişatını belirleyen, hayranlık uyandıran bir atriyumla karşılaşacaksınız. Antik çağdan çağdaş sanata kadar sanatın çeşitliliği şaşırtıcıdır ve herkes için bir şeyler vardır. Monet ve Van Gogh'un da aralarında bulunduğu Empresyonist tabloların koleksiyonu beni hayretler içinde bıraktı. Bu müzeyi farklı kılan sadece sergilenen sanat eserleri değil, aynı zamanda sunulma şeklidir; küratörlükler ve detaylara verilen önem birinci sınıftır. Bu sadece bir müze değil; sanat, tarih ve insan yaratıcılığı dünyasına bir dalıştır. Cleveland Sanat Müzesi, insanın ifadesinin güzelliğinden ilham almak ve etkilenmek isteyen herkesin mutlaka ziyaret etmesi gereken bir yerdir” (themichaelscottTC, 2023).

...“Cleveland Sanat Müzesi'nin, herhangi bir sanat eseri üzerinde kendinize gerçekten iyi bir 'tur' sunmak için kullanabileceğiniz ArtLens adında harika bir uygulaması var. Mevcut yazılı bilgiyi artırmak için kullanmak çok eğlenceliydi. Cleveland'da yaşayan arkadaşlar bizi bir öğleden sonra müzeye götürdüler ve keşke daha uzun süre geçireydik diye düşündük. Keşke şehrimizin ziyaretçilerine böyle bir 'armağan'ı olsa!” (Elizabeth M., 2019).

TripAdvisor'da yapılan yorumlar, Cleveland Museum of Art'ın ziyaretçilere büyüleyici ve zengin bir deneyim sunduğunu, özellikle ArtLens uygulamasının ziyaretçiler üzerinde güçlü bir etki bıraktığını göstermektedir. Aynı zamanda, müzenin sanat eserlerini etkileyici ve eğitici bir şekilde sunma konusundaki başarısını ortaya koymaktadır.

2.3. İstanbul Modern Sanat Müzesi (Istanbul Museum of Modern Art)

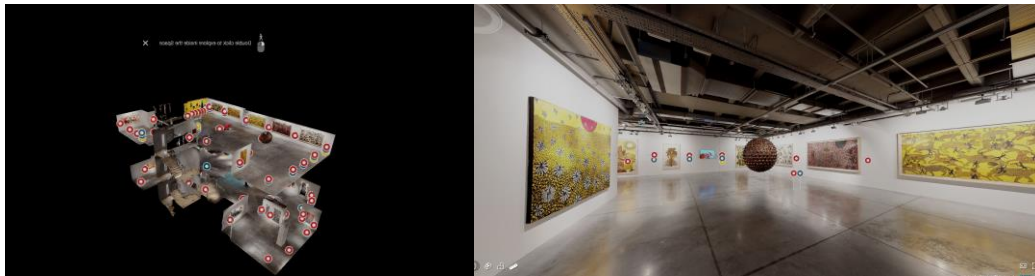
2.3.1. AR ile Müze Eğitimi



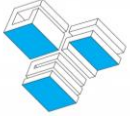
Görsel 15. İstanbul Modern Sanatlar Müzesinin AR Uygulaması

İstanbul Modern Sanat Müzesi ziyaretçileri, tablet ve telefonlara indirilebilen bir uygulama sayesinde Arttırılmış Gerçeklik (AR) teknolojisi kullanarak müze içerisindeki sanat eserleriyle etkileşime geçebilmektedir. Bu uygulama, ziyaretçilerin sanat eserleriyle daha derin bir bağ kurmalarını ve müze deneyimlerini zenginleştirmelerini sağlamaktadır. AR teknolojisi, sanat eserlerine yeni boyutlar ekleyerek ziyaretçilere hem eğitici hem de eğlenceli bir deneyim sunmaktadır.

2.3.2. Sanal Müze Turu



Görsel 16-17. İstanbul Modern Sanatlar Müzesinin Sanal Tur Teknolojisi



İstanbul Modern Sanat Müzesi, ziyaretçilerine sürekli ve süreli sergileri dijital üç boyutlu ortama aktararak sanal tur imkânı sağlamaktadır. Bu teknoloji sayesinde ziyaretçiler, sergi sırasında müzenin içerisinde gezebilmekte, bilgi kartlarından eserle ilgili bilgiler alabilmekte ve videolar izleyebilmektedir. Sanal turlar, özellikle fiziksel olarak müzeye erişimi olmayan bireyler için mükemmel bir çözüm sunmaktadır. Bu sayede müze, geniş bir kitleye ulaşarak sanatı daha erişilebilir kılmakta ve kültürel mirasın korunmasına katkıda bulunmaktadır.

TripAdvisor platformunda İstanbul Modern Sanat Müzesi hakkında ziyaretçi yorumları incelenmiştir. Ziyaretçiler müzeye ilişkin memnuniyetlerini ve tavsiyelerini şöyle dile getirmişlerdir. (tripadvisor.com)

...“Türkiye’nin İlk Modern Ve Çağdaş Sanat Müzesi İstanbul Modern, Ülkemizin Sanatsal Birikiminin Küresel Ölçekte Paylaşılmasına Ve Geleceğe Aktarılmasına Araçlık Eder. Farklı Coğrafyalardan Üretimleri İstanbul’da Bir Araya Getirir. Boğaz Kenarına İnşa Edilen 4 No’lu Antrepo Binasında 2004 Yılında Kapılarını Açan İstanbul Modern’in Eski Yapıyla Aynı Konumda İnşa Edilmiştir. Sergi Ve Programlara Ev Sahipliği Yapan Müze Binası; Sergi Salonları, Çok Amaçlı Mekânlar, Ofisler, Eğitim Ve Farklı Kültürel Etkinlikler İle Diğer Faaliyetler İçin Alanlar Barındırmaktadır” (tanerisik436, 2023).

...“İstanbul sanatsal yönden de oldukça zengindir. Görsel olarak dünyanın her köşesinden gelen insanların hayran kaldığı, harika bir şehirdir. İstanbul Modern de bu güzel şehrin Sanat hayatına çok büyük katkı sağlıyor. Bienale katılmış ve sergiyi gezmiş biri olarak, bu tür etkinliklerle sanat merkezi olmayı hak eden bir şehirde yaşadığımızın farkında olabilesek keşke. İstanbul’a yolu düşen herkesin görmeden dönmemesini tavsiye ederim” (svltkn, 2017).

TripAdvisor’da yapılan yorumlar, İstanbul Modern Sanat Müzesi’nin ziyaretçilere büyüleyici ve zengin bir deneyim sunduğunu, müzenin Türkiye’nin sanatsal birikimini küresel ölçekte paylaşma ve geleceğe aktarma konusundaki başarısını ortaya koymaktadır. Ayrıca, müzenin sanatsal etkinliklere ve sergilere ev sahipliği yaparak İstanbul’un sanat hayatına yaptığı büyük katkılar, ziyaretçiler tarafından takdir edilmektedir.

2.4. Efes Deneyim Müzesi (Ephesus Experience Museum)

DEM Müzecilik, dünya genelinde önem kazanan deneyimsel ve interaktif müzecilik anlayışının önde gelen temsilcilerinden biridir ve müze yönetimi ile görsel sanat tasarımı alanında faaliyet göstermektedir. 32 yılı aşkın tecrübesiyle ulusal ve uluslararası alanda birçok başarılı projeye imza atmıştır.

2023 yılında Ayasofya Tarih ve Deneyim Müzesi ile Efes Deneyim Müzesi gibi Türkiye'nin ilk teknoloji odaklı tarihsel deneyim müzelerini açarak, interaktif müze konseptini ileriye taşımıştır. Bu projeler, küresel trendlere öncülük ederken, uluslararası alanda Türkiye'nin tanıtımına da katkı sağlamaktadır. Müzeler, ziyaretçilere antik dönemin günlük yaşamını, ticaretini, sanatını ve kültürünü interaktif ve yenilikçi bir şekilde deneyimleme fırsatı sunmaktadır (demuseums.com).



Görsel 18. Efes Antik Kenti, Efes Deneyim Müzesi

2.4.1. Efes Deneyim Müzesi'nin Özellikleri

İnsanlık tarihinin en iyi korunmuş arkeolojik alanlarından biri olan Efes Antik Kenti, Unesco Dünya Mirası listesinde yer almaktadır. Efes'in hikâyesi, antik Akdeniz medeniyetinin gündelik yaşamı, ticareti, dini ritüelleri, kültürü ve sanatı hakkında derinlemesine bilgiler sunmaktadır. Bu hikâye, Efes Antik Tiyatrosu'nun tam karşısında yer alan ve 16 farklı dilde sunum yapan Efes Deneyim Müzesi'nde ziyaretçilere aktarılmaktadır. Efes Deneyim Müzesi, ziyaretçilerine antik Efes'teki günlük yaşamı neredeyse gerçeğe yakın bir şekilde yaşama imkânı veren "immersive" teknolojilerle donatılmıştır. Bu yenilikçi teknolojiler, izleyicileri kapsamlı ve etkileyici bir görsel ve işitsel deneyimle içine çekmektedir.



Görsel 19. DEM Müzesi Sergi Eseri

Antik Efes ve üç bölümde anlatılan öyküsünün ziyaretçiler üzerinde derin bir etki bıraktığı söylenebilir. Üç boyutlu ses tasarımı ve zengin müzikal kompozisyonlar, tüm odalara yayılmakta ve antik dönemlerin atmosferini yeniden canlandırmaktadır. Eski melodiler eşliğinde, geçmiş dönemlere ait sesler adeta yeniden hayat bulmakta ve bu durum, ziyaretçilerin çevresinde yaşayan bir atmosfer oluşturmaktadır. 360 derecelik geniş formatlı projeksiyonlar, gerçekçi mekânsal görüntüler sunarak deneyimi daha etkileyici hale getirmektedir.

Bu projeksiyonlar, en son ses teknolojisi ile birleştiğinde, ziyaretçilere daha zengin bir deneyim sunmaktadır. Koku ve sis gibi farklı duyuşsal unsurlar, deneyimi benzersiz kılmakta; odalar boyunca ilerleyen bir hikâye anlatıcısı ziyaretçilere rehberlik etmektedir. Ayrıca, çeşitli dillerde sesli rehber seçenekleri de mevcuttur.

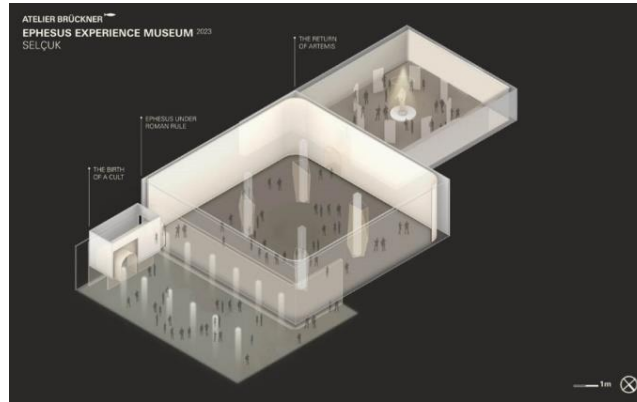
İlk odada (yaklaşık 5 dakika 30 saniye süren), ziyaretçilere Delfi Kahini'nin kehanetleri sunulmaktadır. Bu kehanetler, sekiz bin yıl öncesine uzanan bir öyküyü anlatmaktadır; Atinalı Prens Androclos'un Anadolu'da yeni bir şehir keşfetmesi ve şehrin tanrıçası Artemis'in bu süreçteki rolü üzerinde durulmaktadır. Bu bölümde, ziyaretçiler üç önemli tapınağı keşfetmektedir: Birinci Tapınak, Mermer Tapınak ve Antik Dünyanın Yedi Harikasından biri olan Artemis Tapınağı (Cansız, 2024).



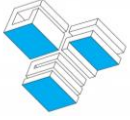
Görsel 20. DEM Müzesi Sergi Eseri

Şehrin kalıntılarının ortaya çıkmasının ardından ziyaretçiler, yaklaşık 7 dakika 30 saniye süren ikinci odaya yönlendirilirler. Bu alan, onları şehrin zirve noktalarına tarihi bir yolculuğa çıkarır. Deniz seviyesinden yükseklerden hareketli Arkadya Yolu'na doğru bir iniş yapılır. Sokaklarda Kleopatra ve Mark Anthony ile karşılaşılır. Taraçalı evlerin ihtişamı karşısında etkilenirler ve Roma dönemindeki antik tiyatrodaki yapılan büyük yarışmaların yankılarını hissederler. Şehrin hüznü alacakaranlığında, başkent sessizlik dönemine geçmeden önce, St. Paul'un dua ettiği ve görkemli St. Paul Bazilikası'nın inşa edildiği bu bölgede yeni bir inanç sistemi gelişmektedir (Cansız, 2024).

Üçüncü ve son bölüm (yaklaşık 2 dakika 30 saniye süren) tamamen şehrin tanrıçasına ithaf edilmiştir. Bu mekân, etkileyici ses ve ışık efektleriyle donatılmıştır ve Artemis'in gerçek boyutlu heykeli ile ziyaretçileri çevreleyen büyük bir ekran içermektedir. Ziyaretçiler, orijinaline sadık kalınarak oluşturulmuş Artemis heykelinin önünde durduklarında, Artemis'in yaşamın koruyucusu olarak, ağaçların ruhunda ölümsüzleşmiş bir figür olarak ve dağlar ile şehrin yüzyıllar boyunca atan kalbinin sembolü olarak her zaman var olduğunu hissederler (Cansız, 2024).



Görsel 21. DEM Müzesi İç Tasarımı



2.4.2. Efes Deneyim Müzesi'nde Kullanılan Teknolojiler

Immersive Ses Sistemleri: Immersive Ses Sistemleri, ziyaretçileri bir ses deneyimine tamamen dâhil eden ve onları etkileyici bir şekilde çevreleyen bir ses teknolojisidir. Bu sistemler, birden fazla hoparlör ve ses kaynağı kullanarak sesi odanın her köşesine ve katmanına yayarak 360 derece ses deneyimi sağlar. Bu sayede kullanıcılar, sanki sesler doğrudan etraflarında oluşuyormuş gibi hissederler. Immersive ses sistemleri, görsel ve işitsel unsurları birleştirerek, ziyaretçilere etkileyici ve etkileşimli deneyimler sunar. Bu teknoloji, müze, eğlence parkı, tiyatro ve benzeri mekânlarda kullanılarak ziyaretçilerin içine çekici ve sürükleyici bir atmosfer yaratmaya yardımcı olur (dolby.com).

Yapay Zekâ Destekli Güvenlik ve CRM Sistemleri: CRM (Müşteri İlişkileri Yönetimi) sistemi, bir işletmenin müşterileriyle etkileşimlerini, ilişkilerini ve iletişimlerini yönetmek için kullanılan bir yazılım veya teknoloji platformudur. Bu sistem, müşteri bilgilerini toplamak, depolamak, işlemek ve analiz etmek için tasarlanmıştır (Srinivasan, 2020). “Temel özellikleri arasında müşteri bilgilerinin yönetimi, etkileşim kaydı, satış yönetimi, pazarlama otomasyonu, müşteri destek yönetimi ve raporlama/analiz yer alır. CRM sistemi, işletmelerin müşteri odaklılık stratejilerini uygulamalarına, müşteri memnuniyetini artırmalarına ve satış/pazarlama performansını iyileştirmelerine yardımcı olur” (Smith, 2021).

AR Destekli İçerik Üretimi: Artırılmış gerçeklik (AR) destekli içerik üretimi, AR teknolojisini kullanarak interaktif ve zengin deneyimler sunan içeriklerin oluşturulması sürecidir (Azuma, 1997). Bu içerikler, fiziksel dünyayı dijital öğelerle zenginleştirerek kullanıcılara daha etkileyici deneyimler sunmaktadır (Craig, 2013). AR destekli içerik üretimi genellikle mobil cihazlar veya AR gözlükleri gibi AR uyumlu cihazlarda gerçekleştirilmektedir (Kipper & Rampolla, 2012). Bu süreç, öncelikle AR deneyimi için gereken dijital içeriklerin oluşturulmasını kapsamaktadır.

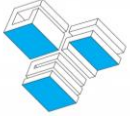
Bu içerikler, 3D modeller, görüntüler, videolar, metinler veya animasyonlar şeklinde olabilir (Bimber & Raskar, 2005). Ardından, AR içeriğinin nasıl entegre edileceği ve kullanıcıyla nasıl etkileşimde bulunacağı planlanmaktadır. Bu aşamada, içeriğin gerçek dünyadaki belirli konulara veya nesnelere nasıl yerleştirileceği, kullanıcının bu içeriği nasıl keşfedeceği ve etkileşime gireceği gibi konular dikkate alınmaktadır (Milgram & Kishino, 1994). Son olarak, AR içeriğinin uygulanması ve dağıtımı için uygun teknolojik platformlar ve AR geliştirme araçları kullanılır.

Bu genellikle özel AR uygulamalarının veya mevcut platformlarda içeriğin entegrasyonunu içermektedir (Smith & Brown, 2020). AR destekli içerik üretimi, eğlence, eğitim, pazarlama, perakende, sağlık ve daha birçok alanda çeşitli kullanım alanlarına sahiptir ve etkileyici ve etkileşimli deneyimler sunarak kullanıcıların ilgisini çekmeyi amaçlamaktadır (Wilson, 2020).

2.4.3. Efes Deneyim Müzesi'ni Benzerlerinden Farklı Kılan Özellikler

Teknolojik İmkânlar: Efes Deneyim Müzesi, geleneksel müze anlayışını modern teknolojiyle birleştirerek ziyaretçilere interaktif ve etkileşimli bir deneyim sunar. Bu, ziyaretçilerin antik Efes'in günlük yaşamını, kültürünü ve tarihini daha derinlemesine deneyimlemelerini sağlar.

Immersive Deneyim: Müze, ziyaretçileri antik Efes'e tamamen dalmış bir deneyime götürmek için immersive teknolojiler kullanır. 360 derecelik projeksiyonlar, ses efektleri, koku ve sis gibi unsurlarla ziyaretçilere etkileyici bir atmosfer sunar.



Hikâye Anlatımı: Müze, ziyaretçilere antik Efes'in tarihini ve kültürünü anlatan dokunaklı bir hikâye sunar. Her odada farklı bir bölümün anlatıldığı bu hikâye, ziyaretçilerin tarihi ve mitolojik bağamları keşfetmelerine olanak tanır.

Gerçekçi Heykeller ve Projeksiyonlar: Müzede, antik Efes'in mimarisini ve yaşamını yansıtan gerçek boyutlu heykeller ve büyük formatlı projeksiyonlar bulunur. Bu unsurlar, ziyaretçilere antik dönemin atmosferini yaşattığını söyleyebiliriz.

Eğitici ve Eğlendirici: Efes Deneyim Müzesi, hem eğitici hem de eğlendirici bir deneyim sunduğunu söyleyebiliriz. Ziyaretçiler, geçmişe bir yolculuk yaparken aynı zamanda öğrenir ve eğlenirler.

TripAdvisor platformunda Efes Deneyim Müzesi hakkında ziyaretçilerin yorumları incelenmiştir. Ziyaretçiler müzeye ilişkin memnuniyetlerini ve tavsiyelerini şöyle dile getirmişlerdir. (tripadvisor.com)

...“Harika bir deneyimdi. Efes Antik kentini gezmeden girmeyi tercih ettik. Görseller, animasyonlar, kulaklıkla ses anlatımı ve hikâyenin akışı çok güzeldi. Zaman makinesi gibiydi çok etkilendim” (Elif İ., 2023).

...“Harika bir deneyimdi. Efesin tarihini, yaşantısını ve Tanrıça Artemisi sanal gerçeklikle anlatıyor, yaşıyor. Girişte dil tercihinine göre kulaklıklar veriliyor(temiz). Selçuk Yöntem’in etkileyici sesiyle Efesesiniz. Görüntülere kaptırıp dengemi kaybettiğim de oldu :) Görevliler çok nazik. Öğretmenlere ücretsiz. Mutlaka denenmeli” (safıye a., 2023).

...“Yıllardır her İzmir’e geldiğimde mutlaka Efes’e giderdim. Ancak bu kez bu müze ziyareti bende mükemmel bir deneyim oluşturdu. Bu muazzam müze için ilgililere çok teşekkür ediyorum. Önemli not: Müze çalışanlarının ziyaretçilere olan nezaket dolu yaklaşımları da takdire şayandı” (İsmail D., 2023).

TripAdvisor'da yapılan yorumlar, Efes Deneyim Müzesi'nin ziyaretçilere etkileyici ve yenilikçi bir deneyim sunduğunu, özellikle sanal gerçeklik ve sesli anlatım gibi teknolojik özelliklerin ziyaretçiler üzerinde güçlü bir etki bıraktığını göstermektedir. Aynı zamanda, müzenin tarih ve kültürü eğlenceli ve öğretici bir şekilde sunma konusundaki başarısını ortaya koymaktadır.

2.5. İstanbul Masumiyet Müzesi (The Museum of Innocence)

Masumiyet Müzesi, Orhan Pamuk'un 2008 yılında yayımladığı bir roman ve 2012'de kurduğu bir müzedir. Pamuk, 1990'ların başlarından itibaren bu iki projeyi bir bütün olarak tasarlamış ve geliştirmiştir. Roman, 1974 ile 2000'lerin başı arasındaki dönemde, zengin ve orta halli iki ailenin perspektifinden geçmişe dönüşlerle ve hatıralarla birlikte 1950-2000 yılları arasındaki İstanbul yaşamını kapsamlı bir şekilde yansıtmaktadır (masumiyetmuzesi.org).

Bu zamana kadar sadece yazar yönüyle tanıdığımız Orhan Pamuk'un küratörlüğünü yaptığı müze, aynı zamanda İstanbul'un ilk şehir müzesi olma özelliğini de taşıyor. Çukurcuma'da yer alan 1897 yapımı 3 katlı tarihi binanın ve müzede sergilenecek eşyaların her şeyiyle bire bir ilgilendiğini söyleyen Pamuk, ziyaretçilerini 1950-2000 yılları arasındaki İstanbul hayatının pek çok unutulmuş ayrıntısıyla yeniden buluşturuyor (Kavak, 2012).

Masumiyet Müzesi, Orhan Pamuk'un edebi eserlerindeki derinlik ve İstanbul'un tarihî dokusuna olan ilgisinin somut bir örneği olarak öne çıkmaktadır. Pamuk'un bu mekânı, hem bir roman hem de bir müze olarak kurgulanmış olup, İstanbul'un geçmişine dair kapsamlı bir hafızayı ziyaretçilere

sunmaktadır. Bu özellikleriyle, şehrin kültürel mirasını temsil eden önemli bir mekân olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 22. Masumiyet Müzesi

Nişantaşlı zengin aileden Kemal, kendi sınıfından Sibel ile nişanlanmak üzereyken bir yandan da bir dükkânda tezgâhtarlık yapan uzak akrabası Füsün'a kaptırır gönlünü. Eski eşyalar ve hatıralarla dolu tozlu odalarda buluşurlar. Füsün bir başkasıyla evlenince Kemal onu bugün müzeye çevrilmiş olan bu binada sekiz yıl ziyaret eder. Her gelişinde Füsün'u hatırlatan bir eşyayı alıp saklamaktadır. Bu eşyalar Masumiyet Müzesi'nin koleksiyonunu oluşturur (artsandculture.google).

Masumiyet Müzesi, ziyaretçilerine Sennheiser'in sağladığı ve Guideport ekipmanlarıyla desteklenen Türkçe ve İngilizce sesli rehberlik hizmeti sunmaktadır. Türkçe rehber, Orhan Pamuk tarafından seslendirilmiş olup, İngilizce rehber ise müzisyen Richard Hamer ve British Council Bölgesel Sanat Direktörü Gregory Nash'in katkılarıyla hazırlanmıştır (masumiyetmuzesi.org). Müze, romandaki her bölümdeki olayları, kavramları ve duyguları ziyaretçilere canlandırmak için çeşitli eşyalar, fotoğraflar, sesler, resimler, videolar ve sanatsal objelerle bir araya getirerek ayrı bir kompozisyon sunmaktadır.

Sesli rehberde ilgili kutunun numarası tuşlanarak Orhan Pamuk'un ve romanın kahramanı Kemal'in sesinden kutunun hikâyesi dinlenebilmektedir. Orhan Pamuk ile Kemal'in sesinin karıştırılmaması için saat tıkırtısı sesi kullanılmış ve saat tıkırtısından sonra anlatan değişmektedir. Sesli rehberde sık sık romandan alıntılara ya da kutularda sergilenen eşyalara dair açıklamalara yer verilmiş olması müzenin bilgilendirme işlevini sağlaması açısından da önemlidir (Çevik, 2018:318).

Sesli rehberlerde sık sık romandan alıntılar ve sergilenen eşyalar hakkında açıklamalar yapılması, ziyaretçilerin müzede gezinirken konuları daha kapsamlı bir şekilde kavramalarına yardımcı olmaktadır. Bu teknolojik özellikler, Masumiyet Müzesi'nin ziyaretçilere interaktif ve bilgilendirici bir müze deneyimi sunma amacını güçlendirmektedir.



Görsel 23. Masumiyet Müzesi, Sesli Rehber

Bu müzede sadece eşyalar olmayıp 70'li yıllara ait ve romanda sözü edilen hikâyelere dair çeşitli video görüntüleri ve ses enstalasyonları da bulunmaktadır. Mekân, zihinsel ve görsel algıya hitap ettiği kadar işitsel olarak da ziyaretçisini içine çekmektedir. Vapur düdüğü, martı çığlıkları, Türk sanat müziği, 1970'lerdeki filmlerden kısa sahneler müzenin çeşitli noktalarına yerleştirilmiştir (Karaduman, 2012, akt: Karakullukcu ve Şahin, 2018:274).

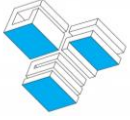
Masumiyet Müzesi, teknolojinin yaratıcı ve etkili kullanımını ziyaretçilerine benzersiz bir deneyim sunmak için başarıyla entegre etmektedir. Eşyalarla birlikte 70'li yıllara ait video görüntüleri ve ses enstalasyonları, ziyaretçilerin romanı daha kapsamlı bir şekilde anlamasını sağlamaktadır. Işıklar, elektronik fotoğraflar ve videolar gibi görsel ve işitsel unsurlar, hikâyenin ayrıntılarını canlandırarak ziyaretçilerin zihinsel ve duygusal algılarına hitap etmektedir. Bu unsurlar, müzenin romanın atmosferini yaşatmadaki başarısını ve teknolojinin sanatla buluşmasının gücünü ortaya koymaktadır.



Görsel 24. Müzeden Vitrinler ve Görüntüler

Seslerin yanı sıra ışıklar da birçok kutuda hikâyenin parçası olarak kullanılmıştır. Bazı kutularda kompozisyonun bir parçası olarak elektronik fotoğraflar ya da videolar da bulunmaktadır. Örneğin 72 numaralı kutuda bulunan Grace Kelly'nin Hırsızın Yakalamak filmindeki araba kullanma sahnesinin görüntülerinin yer aldığı video, bu görüntülerin romanın kurgusunda önemli bir yere sahip olduğunu bilen benim gibi edebiyat turistlerinin müzede yaşadıkları deneyimleri olumlu yönde etkileyen bir ayrıntıdır (Çevik, 2018:319-320).

Müzecilik alanında yenilikçi yaklaşımlar, kültürel ve sanatsal mirasın daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır. Masumiyet Müzesi, bu tür yaklaşımların başarılı bir örneği olarak öne çıkmaktadır.



“Masumiyet Müzesi, kitabın yanı sıra, uluslararası güncel sanat çevrelerinde de müzeciliğe kattığı yenilikçi ve yaratıcı bakış açısı ve sergileme yöntemi ile de kabul görmüş bir yer. Müze; MOMA direktörü Glenn Lowry, TATE Modern Sergiler Direktörü Achim Borchardt-Hume gibi isimler tarafından da yenilikçi yaklaşımı sebebi ile ziyaret edilmiştir” (Karcı, 2015). Bu durum, Masumiyet Müzesi’nin yalnızca edebi bir eserin görsel ve fiziksel bir yansıması olmanın ötesine geçtiğini ve uluslararası sanat dünyasında da dikkate değer bir yer edindiğini göstermektedir. Orhan Pamuk’un müze kavramına getirdiği bu yenilikçi yaklaşım, hem edebiyat hem de sanat çevrelerinde takdirle karşılanmış ve müzenin geniş bir kitleye ulaşmasına olanak tanımıştır. Masumiyet Müzesi, teknoloji ve sanatın mükemmel bir şekilde harmanlanmasıyla, ziyaretçilerine eşsiz ve çok boyutlu bir deneyim sunmaktadır. Bu tür bir yaklaşım, müzelerin gelecekte nasıl dönüşüm geçirebileceğine dair ilham verici bir örnek teşkil etmektedir.

TripAdvisor platformunda Masumiyet Müzesi hakkında ziyaretçilerin yorumları incelenmiştir. Ziyaretçiler müzeye ilişkin memnuniyetlerini ve tavsiyelerini şöyle dile getirmişlerdir. (tripadvisor.com)

...“Masumiyet Müzesi beni kitabından daha çok etkiledi. Bir insanın nasıl ve ne kadar sevebileceğini, O’na dair hangi detayların saklanabileceğini görüp büyülenmişim. Ki ben de sevdiğime özel pek çok şey biriktirim. Kitabı bitirmeden gitmenizi tavsiye ederim” (senaynan, 2018).

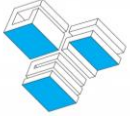
...“Masumiyet Müzesi, Orhan Pamuk’un aynı adlı eserinden yola çıkarak oluşturduğu müzedir. İstanbul’da 19. yüzyıldan kalma bir ev müzeye dönüştürülmüş. Kitabı okuyanlar kadar okumayanlar da etkilenip, müzeden çıkınca hemen kitabı okumak isteyecek. 2014’te Avrupa’da yılın müzesi ödülünü almış” (Burcu A., 2019).

...“Orhan Pamuk’un Aynı Adlı Eserinden Yola Çıkılarak Oluşturduğu Müzedir. İstanbul’da 19. Yüzyıldan Kalma Bir Ev Yazar Tarafından Müzeye Dönüştürüldü. Müze, Bir Romanın Kurmaca Evreninden Yola Çıkılarak Oluşturulan İlk Müzedir. 17 Mayıs 2014’te Avrupa Yılın Müzesi Ödülü’nü Aldı. Romanın Kahramanı Kemal Basmacı’nın Aşkı Füsun’un Evine Yaptığı Ziyaretler ve O Ev Ziyaretinde Topladığı Eşyalardan Oluşan Masumiyet Müzesi, Romanda Füsun İle Ailesinin Yaşadığı Ev Olarak Yer Alıyor. Müzede, Kitabın Seksen Üç Bölümüne Düşecek Şekilde Seksen Üç Ahşap Vitrin Düzenlenmiş Durumda” (tanerisik436, 2020).

3. Sonuç ve Değerlendirme

Bu araştırmada, Singapur’daki Singapur Ulusal Müzesi, Amerika Birleşik Devletleri’ndeki Cleveland Sanat Müzesi, Türkiye’deki İstanbul Modern Sanat Müzesi, Efes Deneyim Müzesi ve Masumiyet Müzesi’nin dijital dönüşüm süreçleri ile bu dönüşümlerin müze deneyimine etkileri incelenmiştir. Her beş müzede de dijital teknolojinin yaratıcı ve etkili bir şekilde kullanıldığı, geleneksel müzecilik anlayışına yenilikçi katkılar sağladıkları anlaşılmıştır. Ancak, bu beş müze, dijital dönüşüm süreçlerinde farklı yaklaşımlar benimsemişlerdir.

National Museum of Singapore, dijital teknolojiyi kullanarak zenginleştirilmiş ve etkileşimli sergiler sunmakta, ziyaretçilerin tarih ve kültürle daha derin ve anlamlı bir şekilde bağ kurmalarını sağlamaktadır. Özellikle, Story of the Forest gibi dijital sergiler, ziyaretçilerin görsel ve işitsel duyularına hitap ederek, müze deneyimini daha canlı ve ilgi çekici hale getirmektedir. Ziyaretçi yorumları, bu sergilerin hem çocuklar hem de yetişkinler için eğitici ve eğlenceli olduğunu göstermektedir. Bu yaklaşım, müzenin geniş bir kitleye ulaşmasını ve tarihsel bilgiyi modern teknoloji ile harmanlayarak etkili bir şekilde aktarmasını sağlamaktadır.



Masumiyet Müzesi ise, Orhan Pamuk'un aynı adlı romanını fiziksel bir alanda hayata geçirerek, edebi ve sanatsal bir deneyim sunmaktadır. Müze, teknolojiyi kullanarak romanın dünyasını ziyaretçilere daha somut ve interaktif bir şekilde sunmaktadır. Sesli rehberler, video enstalasyonları ve ses efektleri, ziyaretçilerin romanın atmosferine tam anlamıyla girmelerini sağlamakta ve onlara daha derin bir duygusal bağ kurma imkânı sunmaktadır. Bu yaklaşım, müzenin ziyaretçilere sadece bilgi sunan bir mekân olmanın ötesine geçerek, duygusal ve edebi bir deneyim yaşatmasını sağlamaktadır. Ayrıca, müzenin uluslararası sanat çevrelerinde kabul görmesi ve yenilikçi müzecilik anlayışı ile tanınması, Pamuk'un sanatsal vizyonunun ve teknolojinin müzecilikteki potansiyelinin başarılı bir örneğidir.

Sonuç olarak, Singapur Ulusal Müzesi, Cleveland Sanat Müzesi, İstanbul Modern Sanat Müzesi, Efes Deneyim Müzesi ve Masumiyet Müzesi'nin dijital dönüşüm süreçlerinde farklı yaklaşımlar benimsemiş olsalar da, her müzenin müze de teknolojiyi etkin bir şekilde kullanarak ziyaretçilerine zengin, etkileşimli ve eğitici deneyimler sundukları görülmektedir.

National Museum of Singapore, tarih ve kültürü modern teknoloji ile birleştirerek geniş kitlelere hitap ederken, Cleveland Müzesinin teknoloji sayesinde mümkün olan en büyük izleyici kitlesinin dünyadaki sanat dallarını anlamasına ve onlarla etkileşime geçmesine olanak tanınması ve sonsuza kadar tüm insanlığın yararına kurulması amaçlanmıştır. İstanbul Modern Sanat Müzesi ise ziyaretçilerine sürekli ve süreli sergileri dijital üç boyutlu ortama aktararak sanal tur imkânı sağlaması, bu teknoloji sayesinde ziyaretçilerin, sergi sırasında müzenin içerisinde gezebilir, bilgi kartlarından eser ile ilgili bilgiler alabilir ve videolar izleyebilir olmasını hedeflemiştir.

Türkiye'nin ilk teknoloji odaklı tarihsel deneyim müzelerinden biri olan Efes Deneyim Müzesi, interaktif müze konseptini ileriye taşımaya başarmıştır. Bu müze küresel ölçekte trendlere öncülük ederken, uluslararası alanda Türkiye'nin tanıtımına da katkı sağlamaktadır. Müze, ziyaretçilere antik dönemin günlük yaşamını, ticaretini, sanatını ve kültürünü interaktif ve yenilikçi bir şekilde deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Masumiyet Müzesi ise edebi ve sanatsal bir deneyim sunarak daha niş bir izleyici kitlesine odaklanmaktadır.

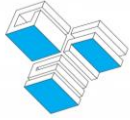
Bu örnekler, dijital dönüşümün müzelerde nasıl farklı şekillerde uygulanabileceğini ve ziyaretçi deneyimini nasıl zenginleştirebileceğini göstermektedir. Bu bağlamda, dijital teknolojinin müzecilikteki rolü ve potansiyeli, gelecekte daha da önem kazanacak ve farklı müzecilik yaklaşımlarının gelişmesine katkıda bulunacaktır. Burada önerilecek konu, müzelerde teknolojinin kullanımının yanında bu teknolojileri üretebilir çaba içerisinde olmak gerektiğidir.

Kaynaklar

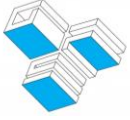
Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6, 355-385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>.

Betchoo, N.K. (2016). Digital transformation and its impact on human resource management: a case analysis of two unrelated businesses in the mauritian public service. 2016 IEEE International Conference on Emerging Technologies and Innovative Business Practices for the Transformation of Societies, 3-6 August Mauritius, Balaclava.

Blumberg, O., & Raskar, R. (2005). Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds (1st ed.). A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b10624>.

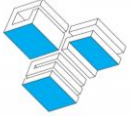


- Craig, A. B. (2013). Understanding augmented reality: Concepts and applications. Morgan Kaufmann.
- Çevik, S. (2018). Kurgusal Mekânlarda Edebiyat Turizmi Deneyimi: “Masumiyet Müzesi” Örneği. *Art-E Sanat Dergisi*, 11(22), 302-337. <https://doi.org/10.21602/sduarte.466075>.
- Ekiz Kaya, M. (2024). Education In Museums In Terms of Visual Culture: Learning And Technology Integration. *Baçini Sanat Dergisi*, 2(4), 1-29.
- Karakullukcu, B., ve Şahin, E. (2018). Gelenekselden Dijitale Pazarlama 4.0 Bağlamında Transmedya Hikâyeleştirme: Masumiyet Müzesi Örneği. 23. *Pazarlama Kongresi* (s. 259-283). Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi.
- Khalil, S., Kallmuenzer, A., & Kraus, S. (2023). Visiting Museums Via Augmented Reality: An Experience Fast-Tracking The Digital Transformation of The Tourism Industry. *European Journal of Innovation Management*.
- Kipper, G., & Rampolla, J. (2012). *Augmented Reality: Principles and Practice*. Addison-Wesley.
- Mercin, L. (2006). Resim Dersini Müze Kaynaklı Oluşturmacı Öğrenme Yaklaşımı Etkinliklerine göre Uygulamanın Erişiyeye, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi (Diyarbakır İli Örneği). [Yayımlanmamış Doktora Tezi] Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Mercin, L. ve İ. Diksoy (2023). Kent Müzelerinde Minimalist Bilgilendirme Tasarımı Uygulamaları. *Sanat/Tasarım Alanında Akademik Çalışmalar / Grafik Tasarım* (Bölüm 1). Ed: Sibel Kılıç. Artikel Yayıncılık. E-ISBN: 978-625-6627-07-9 Basım Sayısı: 1. Basım, Aralık 2023. <https://artikelakademi.com/kitaplar/Sanat-Tasarim-Alaninda-Akademik-Calismalar-Grafik-Tasarim-139>. S.9-31.
- Mercin, L.; Ö. Z. Kubat; E. E. Kılıçkaya; F. Ç. Özcan (2023). Kültürel Mirasın Tanıtımında Dijital Dönüşümün Etkileri ve Üniversite Müzeleri. *ERKİN (Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Uluslararası Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi)*. 1,(1), 1 – 15.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, E77-D(12), 1321-1329.
- Parsehyan, B. G. (2020). . Digital Transformation in Museum Management: The Usage of Information and Communication Technologies. *Turkish Studies - Social Sciences*, 15(8), 3539-3550.
- Smith, A., & Brown, T. (2020). Ar Applications in Vocational Training. *Journal of Applied Technologies*, 27(1), 101-115.
- Smith, L. (2021). Advancements in AI-driven security systems. *Cybersecurity Review*, 27(3), 44-58.
- Srinivasan, P. (2020). AI and its Role in Modern Security Solutions. *International Journal of Security Studies*, 38(4), 203-219.
- Wilson, P. (2020). Enhancing Customer Experience Through AR Marketing. *Marketing Innovations*, 29(3), 201-215.



İnternet Kaynakları

- Karadeniz, C. (2019). Müze, Müze Nedir? Tanım ve Kavramlar, Ankara Üniversitesi, https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/124154/mod_resource/content/1/2.hafta.pdf, Erişim tarihi: 10.04.2024.
- Kültür.limited, (2022). ICOM'dan yeni müze tanımı, <https://kulturlimited.com/icomdan-yeni-muze-tanimi/>, Erişim tarihi: 12.04.2024.
- National Museum of Singapore, About Us, <https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/about-us/about-us>, Erişim tarihi: 04.04.2024.
- Singapore Academy of Corporate Management, National Museum of Singapore, <https://singapore-academy.org/index.php/en/education/library-media-center/singapore-museums/item/231-national-museum-of-singapore>, Erişim tarihi: 04.04.2024.
- Sufyan, (2023). Singapore Night Festival 2023, <https://thehoneycombers.com/singapore/singapore-night-festival>, Erişim tarihi: 09.04.2024.
- TeamLab, Story of the Forest, <https://www.teamlab.art/w/story-of-the-forest/nms/>, Erişim tarihi: 07.04.2024.
- Ho, (2016). Singapore museum adds an interactive virtual forest, <https://mashable.com/article/virtual-forest-singapore-national-museum-teamlab>, Erişim tarihi: 07.04.2024.
- Ismail, (2017). The Story of the Forest, <https://www.roots.gov.sg/stories-landing/stories/the-story-of-the-forest/story>, Erişim tarihi: 08.04.2024.
- Tripadvisor, National Museum of Singapore, Reviews, https://www.tripadvisor.com.sg/Attraction_Review-g294265-d324550-Reviews-or10-National_Museum_of_Singapore-Singapore.html, Erişim tarihi: 14.05.2024.
- Cleveland, (2024). The Cleveland Museum of Art, <https://www.clevelandart.org>, Erişim tarihi: 21.03.2024.
- Tripadvisor, Cleveland Museum of Art, Reviews, https://www.tripadvisor.com.tr/Attraction_Review-g50207-d137616-Reviews-or10-Cleveland_Museum_of_Art-Cleveland_Ohio.html, Erişim tarihi: 23.07.2024.
- Tripadvisor, İstanbul Modern Müzesi, Yorumlar, https://www.tripadvisor.com.tr/Attraction_Review-g293974-d555738-Reviews-or10-Istanbul_Modern_Istanbul_Museum_of_Modern_Art-Istanbul.html, Erişim tarihi: 23.07.2024.
- DEM Müzecilik, Biz Kimiz, <https://www.demmuseums.com/tr/biz-kimiz/>, Erişim tarihi: 12.04.2024.
- Cansız, (2024). Efes Deneyim Müzesi, <https://www.arkitera.com/proje/efes-deneyim-muzesi/>, Erişim tarihi: 12.04.2024.
- Dolby Laboratories. (2020). Dolby Atmos: Sesin geleceği, <https://www.dolby.com/technologies/dolby-atmos/>, Erişim tarihi: 12.04.2024.



Tripadvisor, Efes Deneyim Müzesi, Yorumlar, https://www.tripadvisor.com.tr/ShowUserReviews-g298006-d25361037-r923786413-Ephesus_Experience_Museum_Efes_Deneyim_Muzesi-Izmir_Izmir_Province_Turkish_Aege.html, Erişim tarihi: 24.07.2024.

Masumiyet Müzesi, <https://www.masumiyetmuzesi.org/m%C3%BCze>, Erişim tarihi: 20.05.2024,
Kavak, (2012). Masumiyet Müzesi nihayet açılıyor, <https://www.sabitfikir.com/haber/masumiyet-muzesi-nihayet-aciliyor>, Erişim tarihi: 20.05.2024.

Google Arts & Culture, Masumiyet Müzesi,
<https://artsandculture.google.com/story/fQXB5WJstlG5LQ?hl=tr>, Erişim tarihi: 22.05.2024.

Karcı, (2015). Masumiyet Müzesi: Gerçek ve Hayalin İç İç Geçtiği Yer,
<https://www.themaggar.com/gercek-ve-hayalin-ic-ice-gectigi-yer-masumiyet-muzesi/>, Erişim tarihi: 25.05.2024.

Tripadvisor, Masumiyet Müzesi, Yorumlar, https://www.tripadvisor.com.tr/Attraction_Review-g293974-d3202914-Reviews-or10-Museum_of_Innocence-Istanbul.html, 26.05.2024.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Raffles Museum in Singapore, 1900,
https://en.wikipedia.org/wiki/National_Museum_of_Singapore#/media/File:KITLV_-_105738_-_Raffles_Museum_in_Singapore_-_circa_1900.tif, Erişim tarihi: 12.04.2024.

Görsel 2. Singapore Night Festival, 2023, <https://www.nightfestival.gov.sg/gallery>, Erişim tarihi: 12.04.2024.

Görsel 3. Crown Clony, <https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/whats-on/exhibition/singapore-history-gallery>, Erişim tarihi: 13.04.2024.

Görsel 4. School Programmes, <https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/whats-on/programme/school-programmes---special-needs-education>, Erişim tarihi: 13.04.2024.

Görsel 5. Story of the Forest, 2016, teamLab, <https://www.teamlab.art/w/story-of-the-forest/nms/>, Erişim tarihi: 13.04.2024.

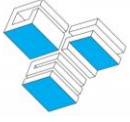
Görsel 6. Story of the Forest, 2016, teamLab, <https://www.teamlab.art/w/story-of-the-forest/nms/>, Erişim tarihi: 13.04.2024.

Görsel 7. Story of the Forest, augmented reality app, <https://mashable.com/article/virtual-forest-singapore-national-museum-teamlab>, Erişim tarihi: 14.04.2024.

Görsel 8. Ismail, (2017). Sambar deer from the William Farquhar Collection of Natural History Drawings, <https://www.roots.gov.sg/stories-landing/stories/the-story-of-the-forest/story>, Erişim tarihi: 14.04.2024.

Görsel 9. Ismail, (2017). The three-dimensional render of the sambar deer for Story of the Forest by teamLab, <https://www.roots.gov.sg/stories-landing/stories/the-story-of-the-forest/story>, Erişim tarihi: 14.04.2024.

Görsel 10-11-12-13-14. Cleveland Sanat Müzesi'nde Teknoloji Kullanımı,
<https://www.clevelandart.org>, Erişim tarihi: 22.03.2024.



Görsel 15. İstanbul Modern Sanatlar Müzesinin AR Uygulaması, <https://www.istanbulmodern.org/>, Erişim Tarihi: 01.06.2024.

Görsel 16-17. İstanbul Modern Sanatlar Müzesinin Sanal Tur Teknolojisi, <https://www.istanbulmodern.org/>, Erişim tarihi: 01.06.2024.

Görsel 18. Tatar, (2023). Efes Deneyim Müzesi, <https://www.24saatgazetesi.com/efes-deneyim-muzesi-ziyaretcilerine-altin-cag-yasatiyor>, Erişim tarihi: 12.04.2024.

Görsel 19. (2023). DEM Müzesi Sergi Eseri, <https://www.arkeolojikhaber.com/haber-efes-dijital-deneyim-muzesi-torenle-acildi-38070/>, Erişim tarihi: 12.04.2024.

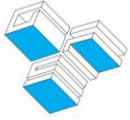
Görsel 20. (2023). DEM Müzesi Sergi Eseri, <https://xxi.com.tr/i/efes-deneyim-muzesinde-antik-caglara-yolculuk>, Erişim tarihi: 12.04.2024.

Görsel 21. (2023). DEM Müzesi İç Tasarımı, <https://xxi.com.tr/i/efes-deneyim-muzesinde-antik-caglara-yolculuk>, Erişim tarihi: 12.04.2024.

Görsel 22. Masumiyet Müzesi <https://www.masumiyetmuzesi.org/m%C3%BCze>, Erişim tarihi: 22.05.2024.

Görsel 23. Masumiyet Müzesi, Sesli Rehber, <https://www.masumiyetmuzesi.org/sesli-rehber>, Erişim tarihi: 22.05.2024.

Görsel 24. Müzeden Vitrinler ve Görüntüler, <https://artsandculture.google.com/story/fQXB5WJstlG5LQ?hl=tr>, Erişim tarihi: 25.05.2024.



GÖRSEL-İŞİTSEL AĞIRLIKLIL DERSLERDE ATÖLYELERİN SAHİP OLDUĞU FİZİKSEL ÖZELLİKLERİN ÖĞRENME ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ *

EFFECTS OF PHYSICAL CHARACTERISTICS OF WORKSHOPS ON LEARNING IN AUDIO-VISUAL COURSES

Abdullah MERT**, Ali Aycan GÜRBÜZ***, Mustafa KÖSE**** Kağan GÖKTEPE*****

Öz

Öğrenme, davranış biçimlerini değiştirme sürecini içerir. Sürecin sağlıklı ve ideal yürümesi için gerekli koşulların sağlanmış olması gerekir. Bu koşullardan biri de öğrencinin bulunduğu öğrenme ortamlarıdır. Öğrenen bireylerin bulunduğu fiziksel koşullar öğrenme üzerinde doğrudan etkilidir. Çalışma, görsel-ışitsel ağırlıklı derslerde atölyelerin sahip olduğu fiziksel özelliklerin öğrenme üzerindeki etkilerini araştırmaktadır. Araştırma “Görsel işitsel derslerde sınıf ya da atölyenin fiziksel özellikleri öğrenme üzerinde etkili midir?” sorusundan yola çıkmaktadır. Araştırmada hem nicel hem nitel veri toplama yöntemlerinden yararlanılmıştır ve yarı deneysel desen yöntemlerinden öntest - sontest kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Araştırmada 2023-2024 Güz Eğitim Öğretim yılı içerisinde Animasyon Üretim Teknikleri (1. sınıf) ve Kısa Film ve Belgesel (4. sınıf) derslerine katılan öğrencilere başarı testi, tutum ölçeği ve görüşme formu uygulanmıştır. Veriler SPSS programında analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda kontrol ve deney grubu öğrencilerinde hem öğrenme hem de görüşler açısından kısmen anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Görsel-İşitsel, Öğrenme, Eğitim/Öğretim Teknolojileri/Atölye

Abstract

Learning involves the process of changing behavior patterns. In order for the process to proceed healthily and ideally, the necessary conditions must be provided. One of these conditions is the learning environments where the student is located. The physical conditions in which learners are located have a direct effect on learning. The study investigates the effects of the physical characteristics of workshops on learning in audiovisual intensive courses. The research is based on the question “Are the physical features of the classroom or workshop effective on learning in audiovisual courses?” Both quantitative and qualitative data collection methods were used in the research, and a pretest-posttest control group design was used among the experimental design methods. In the research, an achievement test, attitude scale, and interview form were applied to students who attended Animation Production Techniques (1st grade) and Short Film and Documentary (4th grade) courses in the 2023-2024 Fall Semester Academic Year. The data were analyzed in the SPSS program. As a result of the research, partially significant differences were found between the control and experimental group students in terms of both learning and opinions.

Keywords: Audiovisual, Learning, Education/Teaching Technologies/ Workplace



Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031043

Geliş Tarihi / Received
25.10.2024

Kabul Tarihi / Accepted
07.12.2024

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author
e-mail: abduallah.mert@dpu.edu.tr

Cite this article: Mert, A., Gürbüz, A.A., Köse, M., Göktepe, K., (2025). Görsel-İşitsel Ağırlıklı Derslerde Atölyelerin Sahip Olduğu Fiziksel Özelliklerin Öğrenme Üzerindeki Etkileri, D-Sanat, Cilt: 1, Sayı: 9, 40-55.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

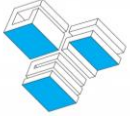
* Bu araştırma Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü tarafından 2023-19 no.lu proje kapsamında desteklenmiştir.

**Dr. Öğr. Üyesi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, abduallah.mert@dpu.edu.tr, abduallah_mert@yahoo.com, 0000-0002-6306-412X

***Dr. Öğretim Üyesi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, aliaycan.gurbuz@dpu.edu.tr, 0000-0001-6727-7846

****Arş.Gör. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Fakültesi Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü, mustafa.kose@dpu.edu.tr, 0009-0009-7650-5244

*****Arş. Gör., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, kagan.goktepe@dpu.edu.tr, 0009-0003-1125-4356

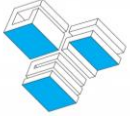


Giriş

Eğitim, bireyin bilgi edinme sürecindeki en önemli faktörlerden biridir. Tyler (1949:4), “Basic Principle of Curriculum and Instruction” adlı eserinde eğitimi “bireylerin davranış biçimlerini değiştirme süreci” olarak tanımlar. Bu sürecin sonunda insanlara yeni davranışlar kazandırmak amaçlanır. Davranışların nasıl değişeceği öğrenme ve öğretme sürecine bağlıdır (Fidan, 2012:3). Bu süreçte teknolojik gelişim, televizyon, video, bilgisayar gibi kavramların eğitimdeki rolü giderek önem kazanmıştır. Görsel işitsel araçlar bilginin dolaşımını, tekrarını, anlaşılabilirliğini ve kitlesel iletişimi kolaylaştırmıştır. Çizgi film ve animasyon da eğitim iletişim sistemi içinde birçok alanda kullanılmaktadır (Kaba, 1992: 41-44). Bunun yanı sıra animasyon, otomatik üretim sürecine dönüşerek temel ve türsel anlamda değişikliklere uğramıştır. Hem görsel dil, hem de kullanım alanları genişleyerek bir meslek haline gelmiştir (Kaba, 2002:5-6). Canlandırma sineması olarak da bilinen animasyon birçok alanda kullanılmaktadır. Uygulamalar, reklamlar, web siteleri, filmler, klipler animasyonun kullanıldığı birkaç alandan sadece birkaçıdır. Animasyon ve görsel işitsel ürünler televizyon programları, video oyunları, tanıtım filmleri, eğitim destek görselleri, tıp ve sosyal medya platformları gibi birçok mecrada oldukça talep gören bir disiplindir. Bu kadar geniş yelpazede servis sağlayabilen animasyonun eğitimi de düzenli olarak yeni taleplere açık olabilmelidir (Akören, 2018:124-126).

Milli Eğitim Bakanlığı eğitim alanında projelere yönelerek, kısa adı STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik, Matematik) olarak bilinen ve bireyin teknolojik yeterliliklerini karşılayan, girişimcilik ve ürün geliştirme becerilerini destekleyen disiplinler arası eğitim yöntemini model olarak kullanmak amacıyla birçok adım atmıştır. Zamanla form ve estetiğin de bu süreçte önemli olduğu anlaşılmış ve Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik alanlarına Sanat da katılmıştır. Mercin (2018)’in, STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Maths) üzerine yaptığı araştırmaya göre; dijital oyun ve sinema gibi sektörlerde sanat eğitiminin bireyin hayal etmesinde, üretmesinde, gelişmesinde önemli bir etkisi olduğunu göstermiştir. Yine de görsel işitsel alanda öğrenim gören öğrencilere sunulan teknolojik destekler, workshoplar, film gösterimleri tek başına yeterli değildir. Tüm bu imkânların öğrenci ile buluşması için sağlıklı bir öğrenme ortamına da ihtiyaç vardır.

Eğitim-öğretim faaliyetleri genellikle sınıflarda sürdürülmektedir. Sınıflardaki öğretmen-öğrenci davranışları, ders tutumları, ders içeriklerinin yanında fiziksel çevre şartları eğitim faaliyetlerinin kalitesini etkilemektedir. Fiziksel çevre kapsamına mekânın özellikleri, ışık, ses, ısı gibi birçok önemli faktör girmektedir (Aydoğan, 2012:29). Yapılan bir araştırmada (Griffin: 1990) ilkokul sınıflarındaki pencereler azaltılmış ve ortam ışığı kontrol altına alınarak öğrenci davranışlarının kontrol edebileceği ortaya çıkmıştır. Penceresiz sınıflar ile dışarıdaki olaylardan izole olma durumu da öğrenme sürecini olumlu yönde etkilemiştir. Yine başka bir araştırmada (Haghighi ve ark: 2012) okuldaki zayıf akustik ortamların sınıf içindeki etkileşim ve iletişimi problemleri bir duruma getirdiği, eğitim-öğretim faaliyetlerini sekteye uğrattığı tespit edilmiştir. Sınıfların büyüklüğü, eşyaların yerleştirilme şekli ve nitelikleri, laboratuvar ve kütüphane gibi çeşitli atölyelerin bina içindeki yerleri gibi fiziksel çevre şartları eğitim-öğretim ortamını önemli ölçüde etkilemektedir (Aydoğan, 2012:40). Sınıf fiziksel ortamının ortaokul öğrencilerinin akademik başarı puanlarına etkisi (Suleman ve Hussain, 2014:71) adlı araştırmada araştırmacılar sınıf ortamının elverişli olmasının ortaokul öğrencilerinin akademik başarı puanları üzerinde anlamlı pozitif bir etkiye sahip olduğu sonucuna varmışlardır. Araştırmalar eğitim-öğretim yapılan ortamların sıradan özelliklere sahip odalardan oluşmadığını göstermektedir. Sınıf ya da atölyedeki fiziki özellikler, ses, ışık, ısı gibi faktörler, öğrencilerin akademik başarısında



etkilidir. Dolayısıyla iyi bir atölyenin mümkün olduğunca dış etmenlerden arındırılması ve fiziksel şartları iyileştirilmesi gerekir.

1. Araştırmanın Konusu ve Amacı

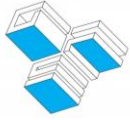
Araştırma “Fiziksel koşulları iyileştirilmiş atölyelerin eğitim-öğretim faaliyetleri üzerinde pozitif bir katkısı vardır” önermesini merkeze almaktadır. Araştırma “Görsel-işitsel derslerde sınıf ya da atölyenin fiziksel özellikleri öğrenme üzerinde etkili midir?” sorusundan yola çıkmaktadır. Araştırmanın amacı Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde bulunan atölyelerin fiziksel koşullarının görsel-işitsel derslere katılan öğrencilerin öğrenme üzerindeki etkisini ve öğrencilerin konu hakkındaki görüşlerini belirlemektir. Bu amaç kapsamında aşağıdaki durumların araştırılması öngörülmüştür: 1. Farklı fiziksel özelliklere sahip atölyelerde derse katılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencileri arasında öğrenme açısından anlamlı bir farklılık var mıdır? 2. Farklı fiziksel özelliklere sahip atölyelerde derse katılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencileri arasında görüşler açısından anlamlı bir farklılık var mıdır?

2. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma 2023-2024 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde Kütahya ili Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Araştırmada hem nicel hem nitel veri toplama yöntemlerinden yararlanılmıştır. Yarı deneysel desen yöntemlerinden öntest - sontest kontrol gruplu desen kullanılmıştır. “Öntest – sontest kontrol gruplu modelde, yansız atama ile oluşturulmuş iki grup bulunur. Bunlardan biri deney, öteki kontrol grubu olarak kullanılır. Her iki grupta da deney öncesi ve sonrası ölçümler yapılır. Modelde öntestlerin bulunması, grupların deney öncesi benzerlik derecelerinin bilinmesine ve sontest sonuçlarının buna göre düzeltilmesine yardım eder” (Karasar, 2010:97). Çalışma deney grubu 1. sınıflar için 48 (n=48), çalışma kontrol 1. sınıflar grubu için de 29 (n=29) öğrenci olarak belirlenmiştir. Çalışma deney grubu 4. sınıflar için 28 (n=28), çalışma kontrol 4. sınıflar grubu için de 31 (n=31) öğrenci olarak belirlenmiştir.

Farklı fiziksel özelliklere sahip iki ayrı atölye, ders anlatımı ve işlenişi için belirlenmiştir. Bu atölyelerden biri Çizgi Film ve Animasyon Bölümü atölyelerinden A113 (Ek 1), diğeri ise bu araştırma kapsamında fiziksel özellikleri değiştirilmiş (Görsel-işitsel) atölye A112 (Ek 2)’dir. Fiziksel özelliklerden kasıt, koltukları değiştirilmiş, ses izolasyonu yapılmış ve pencerelerin üzerine yalıtım malzemesi uygulanarak tamamen kapatılmış bir atölyedir. Ayrıca ders materyallerinin ve ortamlarının teknolojik özellikleri barındırmasına dikkat edilmiştir. Örneğin tahta ya da düşük çözünürlüklü projeksiyon yerine, multimedya özelliklere sahip smart bir televizyon ya da çözünürlüğü yüksek projeksiyon cihazı kullanılmıştır. “Kısa Film ve Belgesel” ve “Animasyon Üretim Teknikleri” dersleri, araştırmacılar tarafından hem kontrol hem de deney grubuna bu atölyelerde verilmiştir. Deney grubu fiziki özellikleri değiştirilmiş atölyede dersleri işlerken, kontrol grubu fiziki özellikleri değiştirilmemiş (EK-1) atölyede derslerini işlemiştir.

Veriler; ön-son başarı testi ve tutum ölçeği ile elde edilmiştir. Kullanılan başarı testi ve tutum ölçeği Mercin (2006)’in doktora tezinde uyguladığı testlerdir ve proje araştırmacısı grafik-animasyon, sinema ve eğitim bilimleri alanında dört doktor öğretim üyesi tarafından dersler ile uyumlu hale getirilmiştir. Mercin (2006) tarafından geliştirilen başarı testi 44 maddeden oluşmaktadır. Kuder-Richardson (KR 21/20) formülü uygulanarak bulunan güvenilirlik katsayısı 0,87’dir. Tutum ölçeği ise 22 olumlu 22 olumsuz olmak üzere toplam 44 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alfa



güvenirlilik katsayısı ise 0.96 olarak bulunmuştur. Ön başarı testi ve tutum ölçeği; deney öncesinde her iki gruba da uygulanmıştır. Başarı testinin hazırlanma aşamasında “Kısa Film ve Belgesel” ve “Animasyon Üretim Teknikleri” dersleri ile ilgili ders içerikleri ve kaynaklar incelenmiştir. Bu bilgiler ışığında konuların kullanılan testlere uyumlanması sağlanmıştır. Deney süreci sonunda yine her iki gruba son test uygulanmıştır. Ayrıca araştırmanın başında ve sonunda öğrencilere tutum ölçeği uygulanarak söz konusu derslere karşı öğrencilerin tutumları ölçülmüştür.

Araştırmada elde edilen nicel verilerin analizinde, parametrik test varsayımlarının karşılanmaması nedeniyle, non-parametrik ilişkisiz ölçümler için Mann Whitney-U ve Wilcoxon işaretli sıralar testleri kullanılmıştır. Mann Whitney-U testi, iki ilişkisiz örneklemden alınan puanların istatistiksel olarak anlamlı şekilde farklılık gösterip göstermediğini test eder (Büyüköztürk, 2017;165). Wilcoxon işaretli sıralar testi ise, ilişkili ölçümlere ait puanların arasındaki farkın istatistiksel anlamlılığını test etmek için kullanılır (Büyüköztürk, 2017;174).

Çalışmada nitel bulgulara ulaşmak için yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Formda; “..... dersinde yapılan etkinliklerin, film üretim sürecinin değerini fark etmenizdeki etkili olduğunu düşünüyor musunuz, anlatır mısınız?”, “Derse yönelik duygu ve düşüncelerinizin oluşmasında sizi en çok etkileyen unsurun ne olduğunu düşünüyorsunuz, anlatır mısınız?”, “..... dersinde uygulanan etkinliklerin bundan sonraki Kısa Film ve Belgesel derslerinde de uygulanmasını ister misiniz, niçin?” gibi sorulara yer verilmiştir. Nitel bulguların analizinde ise içerik analizi (content analysis) yönteminden yararlanılmıştır. İçerik analizi, mesaj değeri taşıyan her türlü verinin bir amaç doğrultusunda taranması, kategorilere (temalara) ayrılması, özetlenmesi ve bulguların araştırma amacı doğrultusunda analiz edilmesi ve yorumlanması işlemlerini içeren bilimsel bir araştırma yöntemidir (Şahin, 2008;53).

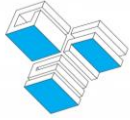
3. Bulgular ve Yorum

1. sınıf ve 4. sınıf öğrencilere yapılan Başarı ve Tutum test sonuçları aşağıdaki gibidir:

Başarı Ön Testi	N	S.T.	S.O	U	z	p
Kontrol Grubu	23	881	38,30			
Deney Grubu	41	1199	29,24	338	-1,875	,061
Toplam	64					

Tablo 1: Gruplara göre Başarı Ön test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek için Yapılan Mann Whitney-U Testi Sonuçları (1. Sınıflar)

Uygulanan başarı ön testi sırasında (1. Sınıflar) sınıfta bulunmayan ve eksik cevap veren öğrencilerin başarı testleri puanları uygulamaya dâhil edilmemiştir. Kontrol grubundan 23 ve deney grubundan 41 öğrencinin başarı ön test sonuçları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 1. sınıflarda kontrol ve deney grupları arasında başarı ön test puanlarına göre anlamlı bir fark bulunamamıştır



($p>.05$). Ön test sonuçlarına göre, anlamlı bir farkın bulunmaması denenen derslik ortamından önce kontrol ve deney gruplarının birbirine başarı olarak denk olduğu söylenebilir. Bu denklik deney sonuçlarının anlamlı olabilmesi için gerekli görülmektedir.

Tutum Ön Test	N	S.T.	S.O	U	z	p
Kontrol Grubu	26	935,50	35,98			
Deney Grubu	42	1410,50	33,58	507,50	-0,486	,627
Toplam	68					

Tablo 2: Gruplara göre Tutum Ön test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek için Yapılan Mann Whitney-U Testi Sonuçları (1. Sınıflar)

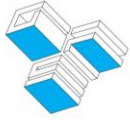
Uygulanan tutum ön testi sırasında (1. Sınıflar) sınıfta bulunmayan ve eksik cevap veren öğrencilerin başarı testleri puanları uygulamaya dâhil edilmemiştir. Kontrol grubundan 26 ve deney grubundan 42 öğrencinin tutum ön test sonuçları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 1. sınıflarda, kontrol ve deney grupları arasında tutum ön test puanlarına göre anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p>.05$).

Ön test sonuçlarına göre, anlamlı bir farkın bulunmaması denenen derslik ortamından önce kontrol ve deney gruplarının birbirine tutum olarak denk olduğu söylenebilir. Bu denklik deney sonuçlarının anlamlı olabilmesi için gerekli görülmektedir.

Başarı Son Test	N	S.T.	S.O	U	z	p
Kontrol Grubu	17	513,50	30,21			
Deney Grubu	35	864,50	24,70	234,50	-1,234	,217
Toplam	52					

Tablo 3: Gruplara göre Başarı Son test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek için Yapılan Mann Whitney-U Testi Sonuçları (1. Sınıflar)

Uygulanan başarı son test sırasında (1. Sınıflar) sınıfta bulunmayan ve eksik cevap veren öğrencilerin başarı testleri puanları uygulamaya dâhil edilmemiştir. Kontrol grubundan 17 ve deney grubundan 35 öğrencinin başarı son test sonuçları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 1. sınıflarda, kontrol ve deney grupları arasında başarı son test puanlarına göre anlamlı bir fark



bulunmamıştır ($p>.05$). İstatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmaması, 1. Sınıf düzeyinde denenen derslik ortamının başarıya etkisi olmadığı şeklinde yorumlanabilir.

Tutum Son Test	N	S.T.	S.O	U	z	p
Kontrol Grubu	26	732	28,15			
Deney Grubu	37	1284	34,70	381	-1,396	,162
Toplam	63					

Tablo 4: Gruplara göre Tutum Son Test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek için Yapılan Mann Whitney-U Testi Sonuçları (1. Sınıflar)

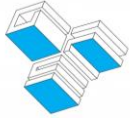
Uygulanan tutum son test sırasında (1. Sınıflar) sınıfta bulunmayan ve eksik cevap veren öğrencilerin başarı testleri puanları uygulamaya dâhil edilmemiştir. Kontrol grubundan 26 ve deney grubundan 37 öğrencinin tutum son test sonuçları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 1. sınıflarda kontrol ve deney grupları arasında tutum son test puanlarına göre anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p>.05$).

Son test sonuçlarına göre, anlamlı bir farkın bulunmaması kontrol ve deney gruplarının uygulanan yöntemlerden sonra da birbirine denk olduğuna işaret edebilir. Öğrencilerin tutumlarının hem kontrol hem deney grubu için oldukça yüksek olduğundan, arada anlamlı bir fark olmadığı da söylenebilir.

Başarı	Sıralar	N	S.O	S.T.	z	p
	Negatif Sıralar	3	5,83	17,50		
Başarı Son Test-Başarı Ön Test	Pozitif Sıralar	28	17,09	478,50	-4,524	,000
	Eşit	2				
	Toplam	33				

Tablo 5: Deney Grubu Öntest Son Test Başarı Puanlarına Arasındaki Farkın Anlamlılığına ilişkin Wilcoxon Testi (1. Sınıflar)

Toplam 33 deney çalışma grubu (1. Sınıflar) öğrencisinin başarı ön test ve son test puanları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 1. sınıf düzeyinde deney grubunda gerçekleştirilen başarı ön test ve son test puanlarının anlamlı bir şekilde farklı olduğu görülmektedir ($p<.05$). Söz konusu fark, son test puanları lehinedir. Bu da denenen derslik ortamında öğrenim gören öğrencilerin başarılarının geliştiğini göstermektedir.



Tutum	Sıralar	N	S.O	S.T.	z	p
Tutum Son Test- Tutum Ön Test	Negatif Sıralar	13	18,58	241,50		
	Pozitif Sıralar	24	19,23	461,50		
	Eşit	0			-1,660	,097
	Toplam	37				

Tablo 6: Deney Grubu Öntest Son Test Başarı Puanlarına Arasındaki Farkın Anlamlılığın ilişkin Wilcoxon Testi (1. Sınıflar)

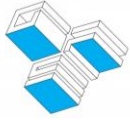
Toplam 37 deney çalışma grubu öğrencisinin tutum ön test ve son test puanları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 1. sınıflarda deney grubunda gerçekleştirilen tutum ön test ve son test puanlarının istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmemektedir ($p>.05$). Bu farkın anlamlı olmamasının nedeni öğrencilerin yüksek tutum puanları olabilir.

Başarı Ön Testi	N	S.T.	S.O	U	z	p
Kontrol Grubu	24	508,50	21,19			
Deney Grubu	23	619,50	26,93	208,50	-1,445	,148
Toplam	47					

Tablo 7: Gruplara göre Başarı Ön test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek için Yapılan Mann Whitney-U Testi Sonuçları (4. Sınıflar)

Uygulanan başarı ön testi sırasında (4. Sınıflar) sınıfta bulunmayan ve eksik cevap veren öğrencilerin başarı testleri puanları uygulamaya dâhil edilmemiştir. Kontrol grubundan 24 ve deney grubundan 23 öğrencinin başarı ön test sonuçları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 4. sınıflarda kontrol ve deney grupları arasında başarı ön test puanlarına göre anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p>.05$).

Ön test sonuçlarına göre, anlamlı bir farkın bulunmaması denenen derslik ortamından önce kontrol ve deney gruplarının birbirine başarı olarak denk olduğu söylenebilir. Bu denklik deney sonuçlarının anlamlı olabilmesi için gerekli görülmektedir.



Tutum Ön Test	N	S.T.	S.O	U	z	p
Kontrol Grubu	21	450	21,43			
Deney Grubu	21	453	21,57	219	-0,038	,970
Toplam	42					

Tablo 8: Gruplara göre Tutum Ön test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek için Yapılan Mann Whitney-U Testi Sonuçları (4. Sınıflar)

Uygulanan tutum ön testi sırasında (4. Sınıflar) sınıfta bulunmayan ve eksik cevap veren öğrencilerin başarı testleri puanları uygulamaya dâhil edilmemiştir. Kontrol grubundan 21 ve deney grubundan 21 öğrencinin tutum öntest sonuçları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 4. sınıflarda, kontrol ve deney grupları arasında tutum ön test puanlarına göre anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p>.05$).

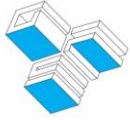
Ön test sonuçlarına göre, anlamlı bir farkın bulunmaması denenen derslik ortamından önce kontrol ve deney gruplarının birbirine tutum olarak denk olduğu söylenebilir. Bu denklik deney sonuçlarının anlamlı olabilmesi için gerekli görülmektedir.

Başarı Son Test	N	S.T.	S.O	U	z	p
Kontrol Grubu	22	330,50	15,02			
Deney Grubu	16	410,50	25,66	77,50	-2,93	,003
Toplam	38					

Tablo 9: Gruplara göre Başarı Son test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek için Yapılan Mann Whitney-U Testi Sonuçları (4. Sınıflar)

Uygulanan başarı son test sırasında (4. Sınıflar) sınıfta bulunmayan ve eksik cevap veren öğrencilerin başarı testleri puanları uygulamaya dâhil edilmemiştir. Kontrol grubundan 22 ve deney grubundan 16 öğrencinin başarı son test sonuçları uygulamaya dâhil edilmiştir.

Tablo incelendiğinde, 4. Sınıflarda kontrol ve deney grupları arasında başarı son test puanlarına göre deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<.05$). Söz konusu denenen derslik ortamının 4. Sınıf düzeyinde öğrencilerin başarılarına olumlu etkisi olduğu söylenebilir.



Tutum Son Test	N	S.T.	S.O	U	z	p
Kontrol Grubu	19	330	17,37			
Deney Grubu	15	265	17,67	140	-,087	,931
Toplam	34					

Tablo 10: Tablo 10: Gruplara göre Tutum Son Test Puanları Arasındaki Farkın Anlamlılığını Test Etmek için Yapılan Mann Whitney-U Testi Sonuçları (4. Sınıflar)

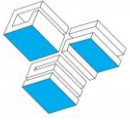
Uygulanan tutum son test sırasında (4. Sınıflar) sınıfta bulunmayan ve eksik cevap veren öğrencilerin başarı testleri puanları uygulamaya dâhil edilmemiştir. Kontrol grubundan 19 ve deney grubundan 15 öğrencinin tutum son test sonuçları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 4. sınıflarda kontrol ve deney grupları arasında tutum son test puanlarına göre anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p>.05$).

Son test sonuçlarına göre, anlamlı bir farkın bulunmaması kontrol ve deney gruplarının uygulanan yöntemlerden sonra da birbirine denk olduğuna işaret edebilir. Öğrencilerin tutumlarının hem kontrol hem deney grubu için oldukça yüksek olduğundan, arada anlamlı bir fark olmadığı da söylenebilir.

Başarı	Sıralar	N	S.O	S.T.	z	p
	Negatif Sıralar	2	4	8		
Başarı Son Test-Başarı Ön Test	Pozitif Sıralar	11	7,55	83	-2,629	,009
	Eşit	1				
	Toplam	14				

Tablo 11: Deney Grubu Öntest Son Test Başarı Puanlarına Arasındaki Farkın Anlamlılığın İlişkin Wilcoxon Testi (4. Sınıflar)

Toplam 14 deney çalışma grubu (4. Sınıflar) öğrencisinin başarı ön test ve son test puanları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 4. sınıf düzeyinde deney grubunda gerçekleştirilen başarı ön test ve son test puanlarının anlamlı bir şekilde farklı olduğu görülmektedir ($p<.05$). Söz konusu fark, son test puanları lehinedir. Bu da denenen derslik ortamında öğrenim gören öğrencilerin başarılarının geliştiğini göstermektedir.



Tutum	Sıralar	N	S.O	S.T.	z	p
	Negatif Sıralar	5	4,80	24		
Tutum Son Test-Tutum Ön Test	Pozitif Sıralar	5	6,20	31		
	Eşit	0			-,357	,721
	Toplam	14				

Tablo 12: Deney Grubu Öntest Son Test Başarı Puanlarına Arasındaki Farkın Anlamlılığına İlişkin Wilcoxon Testi (4. Sınıflar)

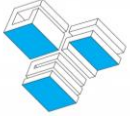
Toplam 14 deney çalışma grubu (4. Sınıflar) öğrencisinin tutum ön test ve son test puanları uygulamaya dâhil edilmiştir. Tablo incelendiğinde, 4. sınıflarda deney grubunda gerçekleştirilen tutum ön test ve son test puanlarının istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmemektedir ($p>.05$). Bu farkın anlamlı olmamasının nedeni öğrencilerin yüksek tutum puanları olabilir.

Çalışma kapsamında 1. sınıf (Animasyon Üretim Teknikleri) ve 4. sınıf (Kısa Film ve Belgesel) öğrencilerden görüşme formu doldurmaları istenmiştir. 8 sorudan oluşan görüşme formunda öğrencilerin dersle ilgili görüşlerine başvurulmuştur. 4. Sınıf öğrencileri soruları uzun ve detaylı cevaplarırken 1. sınıf öğrencileri kısa cevaplar vermişlerdir.

Animasyon Üretim Teknikleri Deney Grubu'ndan 17 öğrenciye göre ders animasyonun yapım süreci ile ilgili detaylı bilgi vermektedir ve animasyon üretim süreci görünenden daha zor ve zaman gerektiren bir süreçtir. Örneğin, öğrencilere yöneltilen "Animasyon Üretim Teknikleri dersi içeriklerinin, animasyon film üretim sürecinin değerini fark etmenizdeki etkili olduğunu düşünüyor musunuz, anlatır mısınız?" sorusuna "Evet, düşünüyorum faydalı", "Animasyonların yapımını görmek ve anlamak hoş oluyor.", "Animasyon tekniklerini ve süreçlerini öğrenmek dersin değerini fark etmeme yardımcı oldu.", "Üretim sürecinin bu kadar zor ve detaylı olduğunu görmek saygı duymama da sebep oldu." gibi cevaplar verilmiştir.

Animasyon Üretim Teknikleri Deney Grubu'ndan 13 öğrenciye göre derslerin görsel ağırlıklı olması anlama ve öğrenme sürecini olumlu anlamda etkilemektedir. Örneğin, öğrencilere yöneltilen "Animasyon Üretim Teknikleri dersinde yapılan sunumların başarınızda etkili olduğunu düşünüyor musunuz, niçin?" sorusuna "Görseller anlamama yardım ediyor.", "Görsel sunum daha akılda kalıcı oluyor.", "Görsel etkileşimli anlatım anlamamızı kolaylaştırıyor.", "Teknikleri incelerken örnek çizgi filmler izlemek beni gerçekten mutlu ediyor.", "Öğretmenimiz anlamadığımız/bilmediğimiz kısımları videolarla örneklendirmesi, görseller sunması ve kitaptan bilgiler paylaşması bilgi ve becerilerimizi artırmaktadır.", "Derslerde daha fazla animasyon film izlenmelidir." gibi cevaplar verilmiştir.

Animasyon Üretim Teknikleri Deney Grubu'ndan 6 öğrenciye göre görseller ve videolar anlamayı kolaylaştırmaktadır. Örneğin öğrencilere yöneltilen "Animasyon Üretim Teknikleri dersinde elde ettiğiniz bilgi ve becerileri kazanmanızda etkili olduğunu düşündüğünüz etkinlikleri anlatır mısınız?" sorusuna "Filmleri konuşmak, teknikleri incelemek, arka planlarını ve yapılaşlarını izlemek etkilidir.", "Konuyla ilgili videolar izlendiği zaman gayet eğlenceli geçiyor.", "Dersin görseller üzerinden örneklerle anlatılması çok hoşuma gidiyor." gibi cevaplar verilmiştir.



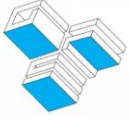
Animasyon Üretim Teknikleri Deney Grubu'ndan 10 öğrenciye göre ders işlenen mekân önemlidir. Derslerin mavi salonda (Görsel-İşitsel Atölye) işlenmesi (rahat koltuklar ve konfor olarak) öğrenmeyi pozitif yönde etkilemiştir. Örneğin öğrencilere yöneltilen "Animasyon Üretim Teknikleri dersi ile diğer dersleriniz arasında bir kıyaslama yaptığınızda ilginizi çeken özellikler nelerdir, anlatır mısınız?" sorusuna "Dersin işlendiği salon ve işleniş şekli derse yönelik duygu ve düşüncelerimi olumlu yönde etkiledi.", "Sinema tarzı izlemeli tartışmalı bir ortam var. Bu sebepten daha çok ilgimi çekiyor.", "Ders ortamı ve hocanın anlatış tarzı çok eğlenceli...", "Hocamızın güzel anlatımı ve sınıf ortamının sinema salonuna benzemesi...", "Sınıfımız sinema salonu gibi olduğu için pozitif bir etki yaratıyor.", "Etkileşimli ve teknolojik imkânlarla ders yapmak kendimi geliştirmeme olanak sağlıyor.", "Farklı animasyon türlerini sinema salonu gibi bir ortamda izliyor almak ve diğer öğrenci arkadaşlarımızla yorumlamak, öğretmenimizin genç ruhu ve öğrencilerle sohbet etmesi çok hoşuma gidiyor." gibi cevaplar verilmiştir. Bu cevapların yanı sıra deney grubundan 3 öğrenci de atölyenin (Görsel-İşitsel Atölye) karanlık, kapalı ve basık olmasının bazen uyku getirdiğini ve dersi anlamayı zorlaştırdığını söylemiştir.

Animasyon Üretim Teknikleri Deney Grubu'ndan 8 öğrenciye göre öğretim elemanının dersi işleyişi ve sunumu iyidir. Örneğin, öğrencilere yöneltilen "Derse yönelik duygu ve düşüncelerinizin oluşmasında sizi en çok etkileyen unsurun ne olduğunu düşünüyorsunuz, anlatır mısınız?" sorusuna "Hocamız çok güzel ders işliyor.", "Hocamızın anlatımı çok sakin ve anlaşılır olduğu için tüm derslerimiz güzel geçti.", "Yapılan sunum ve anlatımlar oldukça etkiliydi." gibi cevaplar verilmiştir.

Animasyon Üretim Teknikleri Kontrol Grubu'ndan 18 öğrenciye göre ders animasyonun yapım süreci ile ilgili detaylı bilgi vermektedir. Animasyon üretim süreci görünenden daha zor ve zaman gerektiren bir süreçtir. Örneğin, öğrencilere yöneltilen "Animasyon Üretim Teknikleri dersi içeriklerinin, animasyon film üretim sürecinin değerini fark etmenizden etkili olduğunu düşünüyor musunuz, anlatır mısınız?" sorusuna "Animasyonun nasıl ortaya çıktığı ve ilk yapılan çizim tekniklerini öğrenmek hoşuma gitti.", "Pamuk Prenses'in yapım sürecine baktıktan sonra filmini izlemek ve inceleme gözüyle bakmayı öğrenmek hoşuma gitmişti.", "Animasyonların üretim sürecindeki zorlukları ne kadar değerli olduklarını öğretti.", "Animasyonun tarihinin ne kadar eskilere dayandığını görmek şaşırtıcıydı.", "Modern animasyona kadar geline süreçte animasyonun nasıl geliştiği ve nelerden etkilendiğine de tanık olmuş oldum." gibi cevaplar verilmiştir.

Animasyon Üretim Teknikleri Kontrol Grubu'ndan 14 öğrenciye göre derslerin teorik yerine görsel ağırlıklı ve video odaklı olması öğrenme sürecini olumlu anlamda etkilemektedir. Örneğin öğrencilere yöneltilen "Animasyon Üretim Teknikleri dersinde elde ettiğiniz bilgi ve becerileri kazanmanızda etkili olduğunu düşündüğünüz etkinlikleri anlatır mısınız?" sorusuna "Youtube'dan izlediğimiz animasyonlarda nasıl teknikler yapılmış onları izledik. Pamuk prensesi izlediğimiz an güzeldi benim için.", "Örnek yapılmış işleri incelemek...", "Her şeyi yazılı görmek yerine görsellerle ve video ile desteklenmesi lazım...", "Sunumlardaki görsel videolarla dersi daha iyi anlıyorum." gibi cevaplar verilmiştir.

Animasyon Üretim Teknikleri Kontrol Grubu'ndan 6 öğrenciye göre öğretim elemanının dersi işleyişi ve sunumu iyidir. Örneğin, öğrencilere yöneltilen "Derse yönelik duygu ve düşüncelerinizin oluşmasında sizi en çok etkileyen unsurun ne olduğunu düşünüyorsunuz, anlatır mısınız?" sorusuna "Hocamızın dersi anlatış biçimi en çok etkileyen unsur.", "Animasyonu seviyorum ve hocamız bize karşı sıcak..." gibi cevaplar verilmiştir.



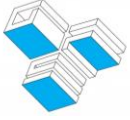
Kısa Film ve Belgesel Deney Grubu'ndan 13 öğrenciye göre ders film üretim sürecinin arka planını ortaya çıkarması bakımından önemlidir. Örneğin, öğrencilere yöneltilen "Kısa Film ve Belgesel dersinde yapılan etkinliklerin, film üretim sürecinin değerini fark etmenizdeki etkili olduğunu düşünüyor musunuz, anlatır mısınız?" sorusuna "Yalnızca tüketici, izleyici olarak değil bir üretici adayı olarak sahip olmamız gereken teknik bilgiyi bize veren bir ders. Yaptığımız etkinlikler ise teoride öğrendiğimiz bilgiyi pratiğe dökmemizi sağlıyor.", "Etkinlik ve ders içeriklerinin bana kazandırdığı şeylerden sonra filmlerin arka planını daha fazla keşfetmeme ve saygı duymama olanak tanıdı.", "Bu ders film üretim sürecinin görüldüğünden daha zahmetli ve önemsenmesi gereken bir süreç olduğunu anlamama yardımcı oldu.", "Ders kapsamında teknik ve sanatsal açıdan bilgiler öğrendiğimiz için nasıl zorlu bir süreç olduğunu daha iyi anlıyoruz. Bu sayede daha iyi altı dolu ve verimli değerlendirebiliyoruz." gibi cevaplar verilmiştir.

Kısa Film ve Belgesel Deney Grubu'ndan 3 öğrenciye göre dersin hem teorik hem uygulama olması gelişim açısından faydalıdır. Örneğin, öğrencilere yöneltilen "Kısa Film ve Belgesel dersinde elde ettiğiniz bilgi ve becerileri kazanmanızda etkili olduğunu düşündüğünüz etkinlikleri anlatır mısınız?" sorusuna "Bu yıl bitirme tezi yerine geçecek kısa animasyon filmimizin yapımı ile bu dersimizin birbiri ile örtüştüğü oldukça fazla yer var. Yaşadığımız zamana kadar geçmişten gelen çekim teknikleri ve güncel teknikleri öğrenerek sinematografi bilgimizin artması sağlanıyor. Biz de bunu kısa filmlerimizde kullanabiliyoruz.", "Film yapmak senaryo yazmak, bir şeyler üretmek başlı başına çok iyi bir kazanç. Bir film izlediğimizde kamera arkasını anlamak, hangi aşamalardan geçtiğini bilmek... Bunların hepsinde bu dersin ciddi bir payı var." gibi cevaplar verilmiştir.

Kısa Film ve Belgesel Deney Grubu'ndan 16 öğrenciye göre "Derste film izleyip üzerine konuşup yorum yapmak, teorinin yanında uygulama yapmak, dersin sıkıcı olmasını engellemekte ve başarıyı arttırmaktadır. Örneğin öğrencilere yöneltilen "Kısa Film ve Belgesel dersinden çok hoşlandığınızı düşündüğünüz anlar oldu mu, anlatır mısınız?" sorusuna "Filmleri incelemek, durdurup üzerinde konuşmak edindiğimiz bilgileri pekiştirme adına çok faydalı oldu.", "Farklı filmler görmek ve onları sınıfla birlikte yorumlamak hoşuma gidiyor.", "Derste herkesin fikri alınıyor ve yorumluyoruz. Bu sebeple nasıl yorum yapacağımız ve nasıl değerlendirme yapacağımız hakkında fikir sahibi olmaya başladığımız için başarıya etkisi olduğunu düşünüyorum.", "Özellikle kamera ve sanatsal alana yönelik kullanımlar ele alındığında gördüklerimiz izlediklerimize de yansıdığı için film dizi belgesel izlerken yorumlamalarımız da buna bağlı olarak gelişti diyebilirim.", "Sade teorik bir şekilde hiçbir ders ilerlememeli. Elde ettiğimiz bilgileri uygulamalı bir şekilde ortaya koymalıyız. Bunlar dersi daha eğlenceli ve yararlı yapar." gibi cevaplar verilmiştir.

Kısa Film ve Belgesel Deney Grubu'ndan 4 öğrenciye göre dersin yapıldığı ortam konforludur. Ayrıca bu dersin 4. sınıf yerine daha erken dönemde verilmesini söyleyen öğrenciler de olmuştur. Örneğin öğrencilere yöneltilen "Kısa Film ve Belgesel dersi ile diğer dersleriniz arasında bir kıyaslama yaptığınızda ilginizi çeken özellikler nelerdir, anlatır mısınız?" sorusuna "Dersin işlendiği atölyede koltuklar rahat...", "Büyük işler yapıyoruz ve kısıtlı zamanda oluyor. Kısa filmleri nasıl ve hangi yöntemlerle yapmamız gerektiğini bu derste öğrendiğimizi düşünüyorum. Fakat bu dersin 1. ya da 2. sınıfta verilmesi daha etkili olurdu." gibi cevaplar verilmiştir.

Kısa Film ve Belgesel Deney Grubu'ndan 6 öğrenciye göre öğretim elemanının dersi işleyişi ve sunumu iyi (n=4) fakat dersin teorik bölümleri sıkıcıdır (n=2). Örneğin öğrencilere yöneltilen "Derse yönelik duygu ve düşüncelerinizin oluşmasında sizi en çok etkileyen unsurun ne olduğunu düşünüyorsunuz, anlatır mısınız?" sorusuna "Derste yapılan sunumların etkili olduğunu



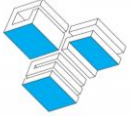
düşünüyorum. Çünkü araştırırken öğreniyorum. Bilgi birikimime katkısı olduğu için faydalı buluyorum.”, “Daha çok görsel anlatımlarla desteklenmesini ve görsel olarak anlatılmasını tercih ederim. Teorik olunca sıkıcı geliyor ve çok keyif aldığımı söyleyemem.”, “Sohbet havasında konuşarak dersi işlememiz çok hoşuma gitti.”, “Dersten çıktıktan sonra her seferinde kendimi farklı bir zihinle baş başa buluyorum. Bir süre bu etkiyle yürüyüş yapıyorum ve kendi üretmek istediğim fikirleri öğrendiklerimle buluşturma imkânı buluyorum.”, “Birçok şey öğreniyoruz. İyi bir anlatımda buna eklendiği zaman daha verimli oluyor. Soru-cevap şeklinde ilerlendiğinde daha iyi öğreniyoruz ve daha akılda kalıcı oluyor.” gibi cevaplar verilmiştir.

Kısa Film ve Belgesel Kontrol Grubu’ndan 11 öğrenciye göre ders film üretim sürecine ilgiyi arttırmıştır ve bu sürecin detaylarına hâkim olmaya olanak tanımaktadır. Hatta ders, film izleme alışkanlığını değiştirmiştir. Dersteki bilgiler filmleri daha dikkatli izlemeye teşvik etmektedir. Örneğin öğrencilere yöneltilen “Kısa Film ve Belgesel dersinde yapılan etkinliklerin, film üretim sürecinin değerini fark etmenizdeki etkili olduğunu düşünüyor musunuz, anlatır mısınız?” sorusuna “Film üretim sürecinin zor olduğunu biliyordum fakat bu kadar farkında değilmişim. Sürecin her aşamasında farklı bir ekibin yoğun bir şekilde çalışması ve tüm bu ekibin de organize senkronize bir şekilde çalışması gerektiğini daha iyi anladığımı düşünüyorum.”, “Bu dersimiz bize sinematografi ve liveaction çekimi öğrenmemizi sağlıyor. Böylelikle burada kazandığımız yetilerimizi animasyona da aktarabiliyoruz.”, “Bir şey izlerken daha dikkatli izlemeye başladım.” gibi cevaplar verilmiştir.

Kısa Film ve Belgesel Kontrol Grubu’ndan 11 öğrenciye göre derste film izleyip üzerine konuşup yorum yapmak dersin sıkıcı olmasını engellemekte ve başarıyı arttırmaktadır. Örneğin, öğrencilere yöneltilen “Kısa Film ve Belgesel dersinde elde ettiğiniz bilgi ve becerileri kazanmanızda etkili olduğunu düşündüğünüz etkinlikleri anlatır mısınız?” sorusuna “Teorik kısımdan ziyade direkt filmi izlememiz ve onun üzerine yorum yaparak birebir iletişimle öğrenmemiz hoşuma giden bir durum. Hocamızla beraber bir filmi incelemek yorumlamak çok değerli.”, “Filmleri izleyip yorumladığımızda yapılan şeylerin kullanılan tekniklerin vb. neden kullanıldığını anlayıp bunları kendi işlerimizde uygulama imkânı buluyoruz.”, “Biraz daha tartışmak, anlatmak veya dinlemek keyifli geliyor. Filmler üzerine tartışırken sanki bir kartopu atılıyor derste herkes çığ olsun diyor.” gibi cevaplar verilmiştir.

Kısa Film ve Belgesel Kontrol Grubu’ndan 8 öğrenciye göre derste teorinin yanında uygulama (film çekmek) da yapılmalıdır. Örneğin, öğrencilere yöneltilen “Kısa Film ve Belgesel dersinde yapılan sunumların başarınızda etkili olduğunu düşünüyor musunuz, niçin?” sorusuna “Sunumları izlerken fikir ediniyorum ama uygulamaya geçince süreci anlamanın daha etkili olacağını düşünüyorum.”, “Ders kapsamında birebir çekim yapılarak dersin işleyişini devam ettirmek daha etkili sonuçlar almamızı sağlayabilir.” gibi cevaplar verilmiştir.

Kısa Film ve Belgesel Kontrol Grubu’ndan 6 öğrenciye göre öğretim elemanının dersi işleyişi ve sunumu iyi (n=4) fakat dersin teorik bölümleri sıkıcıdır (n=2). Örneğin, öğrencilere yöneltilen “Derse yönelik duygu ve düşüncelerinizin oluşmasında sizi en çok etkileyen unsurun ne olduğunu düşünüyorsunuz, anlatır mısınız?” sorusuna “Dersin hocasının açık iletişim kurması, düşündürücü soruları ve her öğrencinin fikrine önem verip dikkatle dinlemesi çok değerli. Durum böyle olunca da ders zorunluluktan çıkıp keyifli bir sohbe dönüşüyor. Hem rahatça konuşuyoruz, hem öğreniyoruz. Etkili de oluyor.”, “Genel olarak ders kapsamında bir şeyler öğrenmek hoşuma gidiyor ama sadece bilgi olduğunda onları untabiliyorum, sözel olduğunda...”, “Bu derste daha interaktif ve deneysel şekilde stüdyo veya dış mekânda işleyişi deneyerek öğrenmenin daha sağlıklı ve kalıcı olacağını



düşünüyorum. Sınıf ortamında teorik ders pratikte çok bir gelişim göstermemize yardımcı olmuyor.” gibi cevaplar verilmiştir.

4. Sonuç ve Öneriler

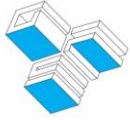
Eğitim her insanın doğumundan ölümüne kadar var olan bir süreçtir. Birey, doğumundan okul çağına kadar ailesinden, okul çağından gençliğinin sonuna kadar da devlet veya özel kurumların yönetimindeki okullardan, kurslardan ve üniversitelerden öğrenmeye devam eder. Öğrenme sürecinde öne çıkan olgularından biri de eğitimin gerçekleştiği ortamlardır. Bu araştırma da güzel sanatlar ve iletişim fakültelerinde yer alan görsel işitsel ağırlıklı derslerin işlendiği ortamların, sınıf ya da atölyelerin hangi fiziksel şartları taşıması gerektiği ya da gerektirmediği ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Ayrıca öğrencilerin konu hakkındaki görüşlerine de başvurularak sonuca katkıda bulunulmaya çalışılmıştır.

Araştırma sonunda elde edilen bulgulara göre 1. sınıflarda kontrol ve deney grupları arasında başarı ve tutum ön test ve son test puanlarına göre anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bu sonuçlara göre grupların başarı ve tutum bakımından birbirine denk olduğu söylenebilir. Ancak Tablo 5’e göre 1. sınıfların deney grubunda gerçekleştirilen başarı ön test ve son test puanlarının anlamlı bir şekilde farklı olduğu görülmektedir. Fark, son test puanları lehinedir. Bu sonuca göre fiziksel özellikleri değiştirilmiş (Görsel-İşitsel Atölye - Ek 2) derslik ortamında öğrenim gören öğrencilerin başarıları gelişmiştir.

4. sınıf öğrencileri incelendiğinde yine kontrol ve deney grupları arasında başarı ve tutum ön test ve son test puanlarına göre anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bu sonuçlara göre her iki grubun da başarı ve tutum bakımından birbirine denk olduğu söylenebilir. Ancak Tablo 9’a göre 4. sınıflarda kontrol ve deney grupları arasında başarı son test puanlarına göre deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Yine Tablo 11’e göre 4. sınıf düzeyinde deney grubunda gerçekleştirilen başarı ön test ve son test puanlarının anlamlı bir şekilde farklı olduğu görülmektedir. Söz konusu denenen derslik ortamının (Görsel-İşitsel Atölye - Ek 2) 4. sınıf düzeyinde öğrencilerin başarılarına olumlu etkisi olduğu söylenebilir.

Araştırma kapsamında hem kontrol hem de deney grubundaki öğrencilere dersle ilgili sorular yöneltilmiştir. Tüm öğrenciler ağırlıklı olarak derslerin içeriklerinden ve öğretim elemanının dersi işleyiş tarzından bahsetmiştir. Ders içeriklerinde görsel-İşitsel öğelere daha fazla yer vermek, ders ile ilgili örnekleri daha fazla izlemek ve üzerine konuşmak, daha çok uygulama yapmak gibi isteklerde bulunmuşlardır. Her iki sınıfın kontrol grubunda bulunan öğrencilerin verdiği cevaplar incelendiğinde ders işlenen ortam ile ilgili bulgulara rastlanmamıştır. Ancak deney grubu öğrencileri dersin işlendiği ortam ile ilgili görüş bildirmişlerdir. Öğrenciler, dersin yapıldığı Görsel-İşitsel Atölye’nin koltuklarının rahat ve konforlu olduğunu, derslerin bu atölyede işlenmesi öğrenmeyi pozitif yönde etkilediğini dile getirmişlerdir. Bazı öğrenciler ise atölyenin karanlık, kapalı ve basık olmasının bir sonucu olarak bazen uykularının geldiğini söylemişlerdir. Görsel İşitsel Atölye ile Griffin (1990)’in yaptığı araştırmadaki gibi ortam ışığı kontrol altına alınarak dışarı ile bağlantı minimum seviyeye indirilmiştir. Pencerelere ve tüm duvarlara ses yalıtım malzemesi uygulanarak hem dışarıdan ışığın girmesi önlenmiş hem de Haghghi ve arkadaşlarının (2012) tespit ettiği zayıf akustik ortam engellenmiştir.

Sonuç olarak yapılan araştırma ile farklı fiziksel özelliklere sahip atölyelerde derse katılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencileri arasında öğrenme ve görüşler açısından kısmen



anlamli farklılıklar bulunmaktadır. Görsel-işitsel ağırlıklı derslerde sınıf ya da atölyenin fiziksel özellikleri öğrenme üzerinde kısmen etkilidir denebilir. Bu bağlamda atölyelerin fiziksel koşulları çalışmadaki gibi değiştirilerek eğitim öğretim ortamları daha etkili hale getirilebilir.

Kaynaklar

Akören, A. N. 2018. "Çizgi Film ve Animasyon Eğitiminde Son Eğilimler", *Etkileşim Dergisi*, 1(2), 124-141.

Aydoğan, İ. 2012. "Okul Binalarının Özellikleri ve Öğrenciler Üzerine Etkileri", *Milli Eğitim Dergisi*, Sayı:193, Kış, 29-43.

Büyüköztürk, Ş. 2017. *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*, Pegem Akademi Yayınları, Ankara.

Fidan, N. 2012. *Okulda Öğrenme ve Öğretme*, Pegem Akademi Yayınları, Ankara.

Griffin, T. 1990. "The Physical Environment of The Collaage Classroom and its Affects on Students", *Campus Ecologist*, Vol 8, No 1.

Haghighi, M., Chiao, L. ve Jusan, M. 2012. "Effect of Acoustic on Students' Performance in Secondary Classroom Environment: A Review", *International Journal of Modern Engineering Research*, 2(4), 2557-2560.

Kaba, F. 1992. Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.

Kaba, F. 2002. "Türkiye'de Çizgi Film Gelişimi Ve Eğitimi", earsiv.anadolu.edu.tr.

Karagöz, Y. (2021). *SPSS-AMOS-META Uygulamalı Nitel-Nicel-Karma Bilimsel Araştırma Yöntemleri ve Yayın Etiği*. Nobel Akademik Yayıncılık. Ankara.

Karasar, N. 2010. *Bilimsel Araştırma Yöntemi (22.Basım)*. Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.

Mercin, L. 2006. Resim Dersini Müze Kaynaklı Oluşturmacı Öğrenme Yaklaşımı Etkinliklerine Göre Uygulamanın Erişiyeye, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi. [Yayımlanmamış Doktora Tezi].Gazi Üniversitesi, Ankara.

Mercin, L. 2018. "Steam Eğitiminde Sanatın Yeri", *Inonu University Journal of Art and Design*, E-ISSN: 1309-9884.

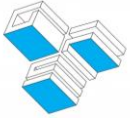
Sönmez, V. ve Alacapınar, F. 2016. *Örneklendirilmiş Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Genişletilmiş 4. Baskı. Anı Yayıncılık, Ankara.

Stuart, R., & Thomas, J.C. (1991). The implications of education in cyberspace. *Multimedia Review* 2, 17-27.

Suleman, Q. ve Hussain, I. 2014. "Effects of Classroom Physical Environment on the Academic Achievement Scores of Secondary School Students in Kohat Division", *International Journal of Learning & Development*, 4(1), 71-82.

Şahin, B. Ç. (2008). Pazarlama İletişim Medyası Olarak Web Ortamında İçerik Analizi Yapmanın Güçlükleri ve Olası Çözüm Önerileri. *Yönetim Dergisi*, 19 (61).

Şimşek, A. (2022). Uzaktan Eğitimin Öğrenci Motivasyonu Açısından İncelenmesi. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8(1), 51-76.



Tyler, R. W. 1949. "Basic Principle of Curriculum and Instruction", *University of Chicago Press*, 1-7.

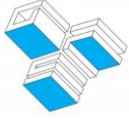
Ekler



Ek 1: Fiziksel Özellikleri Değiştirilmemiş Atölye (A113)



Ek 2: Fiziksel Özellikleri Değiştirilmiş (Görsel-İşitsel) Atölye (A112)



RESİM İÇERİĞİ SINIFLANDIRMASINDA YAPAY ZEKANIN ROLÜ

THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN PICTURE CONTENT CLASSIFICATION

Mehmet Akif ÖZDAL *

Öz

Yapay zeka, resim içerikli sınıflandırma alanında önemli bir rol oynamakta ve bu alanda çeşitli uygulamalar sunmaktadır. Özellikle derin öğrenme ve görüntü işleme algoritmaları, büyük veri setlerinden yararlanarak resimlerin analizini ve sınıflandırmasını insan benzeri bir performansla gerçekleştirebilmektedir.

Yapay zekanın bu alandaki katkıları, nesnelerin tanımlanması ve sınıflandırılması gibi temel işlemleri kapsamaktadır. Derin öğrenme algoritmaları, çok katmanlı sinir ağları aracılığıyla resimlerdeki özellikleri otomatik olarak öğrenmekte ve bu özellikleri nesnelerin tanınması ve sınıflandırılması için kullanmaktadır. Bu yaklaşım, geleneksel görüntü işleme yöntemlerine kıyasla daha yüksek doğruluk ve performans sağlamaktadır.

Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden literatür taraması ve mantıksal akıl yürütme yöntemleri benimsenmiştir. Literatür taraması, yapay zekanın tarihsel gelişimini ve bu süreçte özelliklerinin nasıl evrildiğini anlamaya yönelik bir çerçeve sunmayı. Mantıksal akıl yürütme ise bu bilgilerin, yapay zekanın resim içerikli sınıflandırma alanındaki etkilerini analiz etmek için kullanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zeka, Resim İçerikli Sınıflandırma, Derin Öğrenme, Görüntü İşleme, Nesne Tanıma

Abstract

Artificial intelligence plays an important role in the field of image content classification and offers various applications in this field. In particular, deep learning and image processing algorithms can analyze and classify images with human-like performance by utilizing large data sets.

The contributions of artificial intelligence in this field include basic operations such as object identification and classification. Deep learning algorithms automatically learn the features in images through multi-layered neural networks and use these features for object recognition and classification. This approach provides higher accuracy and performance compared to traditional image processing methods.

In the study, literature review and logical reasoning methods were adopted from qualitative research methods. Literature review provided a framework for understanding the historical development of artificial intelligence and how its features evolved in this process. Logical reasoning was used to analyze the effects of this information on artificial intelligence in the field of image content classification.

Keywords: Artificial Intelligence, Image Content Classification, Deep Learning, Image Processing, Object Recognition



ALTI AYDA BİR YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGİ

Derleme Makale
Review Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031062

Geliş Tarihi / Received
20.12.2024

Kabul Tarihi / Accepted
21.01.2025

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

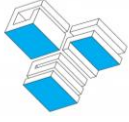
Sorumlu Yazar/Corresponding author
e-mail: mehmetakfozdl@gmail.com

Cite this article: Özdal, M. A. (2025).
Resim İçeriği Sınıflandırmasında Yapay
Zekanın Rolü, D-Sanat, Cilt: 1, Sayı: 9,
56-71.



Content of this journal is licensed under
a Creative Commons Attribution-
Noncommercial 4.0 International
License.

* YL Öğrencisi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, mehmetakfozdl@gmail.com, Orcid: 0000-0003-3148-8988



Giriş

Yapay zeka (YZ) teknolojileri, günümüzde resim içerikli sınıflandırma alanında temel bir rol oynamakta ve geniş bir uygulama yelpazesi sunmaktadır. Resim içerikli sınıflandırma, görüntülerde yer alan nesnelerin, özniteliklerin ya da diğer görsel öğelerin tanınması ve bu tanımlar doğrultusunda sınıflandırılması sürecini ifade eder. Derin öğrenme algoritmalarının gelişimi ve büyük veri kümelerinin kullanımı, YZ'nin bu alanda insan benzeri bir performans sergilemesine olanak tanımaktadır.

Resim içerikli sınıflandırmada YZ'nin başarısının temelinde, derin öğrenme algoritmalarının karmaşık desenleri algılama ve öğrenme yeteneği bulunmaktadır. Bu algoritmalar, görüntülerdeki nesnelere tanıma, sınıflandırma ve özniteliklerini belirleme gibi işlevlerde yüksek doğruluk oranları sunmaktadır. Dolayısıyla, YZ tabanlı bu çözümler, hem akademik çalışmalarda hem de pratik uygulamalarda etkileyici sonuçlar elde edilmesini sağlamaktadır.

YZ'nin resim içerikli sınıflandırma uygulamaları tıp, güvenlik, otomotiv, eğitim ve sanat gibi pek çok sektörde yaygınlaşmıştır. Özellikle tıp alanında, YZ teknolojileri tıbbi görüntü analizinde çığır açıcı bir potansiyel sunmaktadır (Bal, 2022: 43). Örneğin, kanser taraması, radyolojik teşhis ve patolojik analizlerde YZ tabanlı sınıflandırma sistemleri, erken teşhis ve tedavi süreçlerinde kritik bir rol oynamaktadır (Ateş, Bostancı & Güzel, 2021: 62). Güvenlik sektöründe ise bu teknolojiler, nesne ve yüz tanıma, tehlike tespiti gibi uygulamalarla hırsızlık önleme, sınır güvenliği ve izinsiz girişlerin engellenmesi gibi alanlarda yaygın bir şekilde kullanılmaktadır (Soyhan, Gürel & Tekin, 2021: 471).

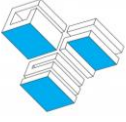
Otomotiv endüstrisinde YZ, sürücüsüz araçların geliştirilmesine önemli katkılar sağlamaktadır. Trafik işaretlerinin tanınması, çevre algısı ve sürüş güvenliği sistemlerinin güçlendirilmesi gibi görevlerde kullanılan YZ tabanlı görüntü işleme algoritmaları, trafik kazalarının ve insan hatalarının azaltılmasında kritik bir rol üstlenmektedir (Keskin & Ünal, 2020: 26). Eğitim alanında ise YZ, sınav kağıtlarının otomatik değerlendirilmesi, ödev analizi ve öğrencilerin öğrenme düzeylerinin belirlenmesi gibi işlevlerle eğitim süreçlerini daha verimli hale getirmektedir (Karabulut & Yıldırım, 2020: 28).

Sanat alanında da YZ'nin etkisi giderek artmaktadır. Sanat eserlerinin dönem, tarz veya yaratıcı unsurlarına göre sınıflandırılması, sanat tarihçileri ve koleksiyonerler için değerli bir araç haline gelmiştir (Aylak & Oral, 2021: 77). YZ algoritmaları, belirli bir sanatçının stilini analiz edebilir, sanat eserleri arasındaki benzerlik ve farklılıkları saptayabilir ve sanat tarihindeki etkileşimlerin daha derinlemesine anlaşılmasını sağlayabilir.

Yöntem

Araştırmanın amacı, yapay zekâ teknolojilerinin resim içerikli sınıflandırma alanındaki rolünü ve bu alandaki katkılarını incelemektir. Çalışma, derin öğrenme algoritmalarının, özellikle konvolüsyonel sinir ağları (CNN) gibi modern tekniklerin, farklı sektörlerdeki uygulamalarını ele alarak, yapay zekâ tabanlı sınıflandırma teknolojilerinin doğruluk, hız ve etkinlik açısından sağladığı faydaları detaylandırmayı hedeflemektedir. Ayrıca, bu süreçte karşılaşılan zorluklar ve bu teknolojinin gelecekteki potansiyel uygulama alanları da araştırmanın odak noktaları arasında yer almak olup

Nitel araştırma yöntemlerinden literatür taraması ve mantıksal akıl yürütme teknikleri kullanılmıştır. Literatür taraması, yapay zekâ ve resim içerikli sınıflandırma üzerine yapılan önceki çalışmaların



kapsamlı bir analizi ile sınırlıdır. Bu analizde, derin öğrenme algoritmalarının performansını etkileyen faktörler, uygulama alanları ve bu süreçlerde karşılaşılan zorluklar ele alınmıştır.

Mantıksal akıl yürütme yöntemi, yapay zekâ algoritmalarının resim içerikli sınıflandırmadaki etkilerini değerlendirmek ve bu etkilerin farklı sektörlerdeki yansımalarını yorumlamak için kullanılmıştır. Çalışmada, elde edilen bulguların bir araya getirilmesiyle yapay zekâ teknolojilerinin gelecekteki olası gelişim alanları ve bunların topluma olan etkileri ortaya konmuştur.

Yapay Zeka

Yapay Zeka , bilgisayar sistemlerinin insan benzeri bilişsel yetenekler sergilemesini amaçlayan disiplinler arası bir çalışma alanıdır. Temel hedefi, bilgisayar sistemlerinin öğrenme, problem çözme, karar verme, doğal dili anlama, görsel algılama ve ses işleme gibi insan zekâsına özgü görevleri yerine getirebilmesidir (Pirim, 2006: 83). YZ, bilgisayar bilimleri, matematik, istatistik, bilişsel bilimler ve psikoloji gibi birçok alanı bir araya getiren çok yönlü bir araştırma ve uygulama sahasıdır.

YZ, özellikle makine öğrenimi ve derin öğrenme (DL) gibi alt disiplinlerle yakın ilişki içerisinde. Makine öğrenimi, bilgisayar sistemlerinin veriye dayalı deneyimlerden öğrenme yeteneğini ifade eder (Atalay & Çelik, 2017: 158). Bu süreçte algoritmalar, büyük veri setleri üzerinde eğitilerek veri içerisindeki desenleri ve ilişkileri otomatik olarak keşfeder. Derin öğrenme, makine öğreniminin bir alt dalı olarak, çok katmanlı yapay sinir ağlarıyla çalışır ve özellikle karmaşık veri yapılarında yüksek performans sergiler. Görüntü işleme, ses tanıma ve doğal dil işleme gibi alanlarda derin öğrenme yöntemleri etkili sonuçlar sunmaktadır (Demir & Karabörk, 2017: 27).

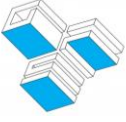
YZ'nin bir diğer önemli bileşeni olan uzman sistemler, belirli bir alandaki bilgi ve deneyimi modelleyerek karar destek mekanizmaları sunar. Bu sistemler, uzmanların karmaşık sorunlara yönelik bilgi ve becerilerini dijital bir yapıya dönüştürerek, belirli bağlamlarda problem çözme ve karar alma süreçlerini optimize eder (Ateş, Bostancı & Güzel, 2021: 65).

YZ'nin gelişiminde semantik anlama, yani dilin bağlam içinde doğru şekilde yorumlanması, karşılaşılan önemli bir problemdir. Bu doğrultuda, doğal dil işleme teknolojileri, bilgisayarların insan dilini anlaması ve üretmesi için geliştirilen yöntemlerden oluşur (Soyhan, Gürel & Tekin, 2021: 472). Günümüzde, sohbet robotları ve dijital asistanlar gibi uygulamalar, DNI'nin gelişmiş örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadır ve insan-bilgisayar etkileşiminde yeni bir boyut sunmaktadır (Kaya & Ata, 2019: 69).

Yapay zeka teknolojilerinin sosyal ve etik boyutları da giderek artan bir önem kazanmaktadır. Özellikle otomasyonun yaygınlaşması, işgücü piyasasında köklü değişimlere yol açmakta ve sosyal eşitsizlikler, veri güvenliği, gizlilik ihlalleri gibi konuları gündeme getirmektedir (Ünsal, 2024: 358). Bu bağlamda, yapay zeka kullanımında etik kuralların oluşturulması ve uygulanması büyük bir gereklilik olarak öne çıkmaktadır (Çiçek & Diri, 2020: 27). Veri gizliliği, ayrımcılık önleme ve güvenliğin sağlanması, YZ'nin toplumsal etkilerinin yönetilmesinde kritik konular arasında yer almaktadır (Güler, 2019: 15).

Yapay Zeka ve Resim İçerikli Sınıflandırma

Yapay Zeka ve resim içerikli sınıflandırma, bilgisayar sistemlerinin görüntülerin içeriğini anlaması ve sınıflandırması üzerine yoğunlaşan bir çalışma alanıdır. Temel amaç, görüntülerdeki nesnelere, sahneleri veya öznitelikleri tanımlayarak sınıflandırma yeteneğine sahip sistemler geliştirmektir (Aylak & Oral, 2021: 75). Bu alanda YZ'nin kullanımı, insan benzeri görsel algılama süreçlerini simüle



etmeyi ve görüntü analizinde yüksek doğruluk oranları elde etmeyi mümkün kılar (Güneş & Uçar, 2016: 89).

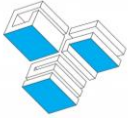
Resim içerikli sınıflandırma, YZ'nin bir alt dalı olan makine öğrenimiyle yakından ilişkilidir (Atalay & Çelik, 2017: 160). Makine öğrenimi, bilgisayar sistemlerinin büyük veri setlerinden örüntüleri ve ilişkileri otomatik olarak öğrenmesini sağlayan bir yöntemdir. Bu süreçte modeller, etiketlenmiş veri setleri üzerinde eğitilerek görüntülerdeki özellikleri ve sınıfları öğrenir. Eğitilen modeller, bu bilgiyi kullanarak yeni ve bilinmeyen görüntüleri doğru bir şekilde sınıflandırabilir. Özellikle derin öğrenme yöntemleri, resim içerikli sınıflandırmada büyük başarılar sağlamış ve uygulama alanlarını genişletmiştir.

Yapay Zekanın Gelişim Süreci

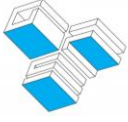
Yapay Zeka , insan zekâsını taklit eden bilgisayar sistemlerini geliştirmeyi amaçlayan ve bilgisayar bilimlerinden psikolojiye kadar farklı disiplinlerin bir araya geldiği bir çalışma alanıdır (Pirim, 2006: 85). YZ'nin gelişim süreci, teknolojik ve teorik yeniliklerle şekillenmiş, farklı dönemlerde çeşitli yaklaşımlar ön plana çıkmıştır. 1956 yılında düzenlenen Dartmouth Konferansı, YZ'nin bir disiplin olarak ortaya çıkışını simgeleyen önemli bir dönüm noktasıdır. Bu dönemde gerçekleştirilen ilk çalışmalar, sembolik hesaplama, mantıksal akıl yürütme ve doğal dil işleme gibi konulara odaklanmıştır (Ulusoy, 2023: 5). 1960'lar ve 1970'ler boyunca sembolik yapay zeka ve uzman sistemler ön plana çıkmıştır (Çiçek & Diri, 2020: 29). Sembolik yapay zeka, bilgi tabanı ve çıkarım kurallarına dayalı sistemlerin geliştirilmesini sağlamış, bu sistemler özellikle tıp, mühendislik ve iş dünyasında karmaşık problemlerin çözümü için kullanılmıştır (Ateş, Bostancı & Güzel, 2021: 63).

1980'li yıllarda, biyolojik sinir sistemlerinden ilham alınarak geliştirilen yapay sinir ağları YZ alanına yeni bir boyut kazandırmıştır. Geri yayılım algoritmasının ortaya çıkışı, yapay sinir ağlarının daha etkili bir şekilde eğitilmesini mümkün kılmıştır (Doğan & Çelik, 2018: 30). Bu dönemde, örüntü tanıma, ses işleme ve görüntü analizinde önemli ilerlemeler sağlanmıştır (Kaya & Ata, 2019: 72). 2000'li yıllar ise istatistiksel yöntemlerin ve büyük veri setleriyle çalışan makine öğrenimi algoritmalarının ön plana çıktığı bir dönem olmuştur (Keskin & Ünal, 2020: 27). Makine öğrenimi, bilgisayar sistemlerinin veri setleri üzerinde öğrenme süreçlerini optimize ederek tahmine dayalı modeller geliştirmesine olanak tanımıştır (Aylak & Oral, 2021: 77). Destek vektör makineleri ve karar ağaçları gibi yöntemler, bu dönemde yaygın şekilde kullanılmıştır (Bal, 2022: 43).

2010'lu yıllardan itibaren, derin öğrenme teknolojileri YZ'de devrim niteliğinde bir dönüşüm yaratmıştır. Çok katmanlı sinir ağları, özellikle evrimsel sinir ağları (CNN) ve tekrarlayan sinir ağları (RNN), görüntü tanıma, nesne tespiti, doğal dil işleme ve makine çevirisi gibi alanlarda çığır açan başarılar elde etmiştir (Bayram & Gözükara, 2020: 18). Derin öğrenme, büyük veri setleri üzerinde eğitim alarak karmaşık görevlerde üstün performans gösteren modellerin geliştirilmesini sağlamıştır. YZ'nin bu dönemdeki hızlı ilerleyişinin önemli bir nedeni de gelişmiş donanım ve veri kaynaklarının sağladığı olanaklardır (Dilber & Çetin, 2021: 1700). Grafik işlem birimleri (GPU) gibi paralel hesaplama yeteneklerine sahip donanımlar ve büyük veri setlerine erişim, modellerin daha hızlı ve etkili bir şekilde eğitilmesini sağlamıştır (Güler, 2019: 16). İnternetin yaygınlaşması ve dijitalleşme ile birlikte, zengin ve çeşitlendirilmiş veri kaynakları YZ'nin başarısını artıran önemli unsurlar haline gelmiştir (Ünsal, 2024: 355). Bu teknolojik ve teorik gelişmeler, YZ'nin günümüzde çeşitli endüstrilerdeki uygulama alanlarını genişletmiş ve insan hayatını dönüştüren yenilikler sunmasını mümkün kılmıştır.



Dönem	Temel Gelişmeler	Öne Çıkan Uygulamalar	Katkı Sağlayan Faktörler
1956 – Dartmouth Konferansı	Yapay Zekânın bir disiplin olarak ortaya çıkışı; sembolik hesaplama, mantıksal akıl yürütme ve doğal dil işleme gibi temel araştırma alanlarının belirlenmesi (Pirim, 2006: 85).	Sembolik hesaplama ve mantıksal akıl yürütme yöntemleri.	Dartmouth Konferansı ve disiplinler arası akademik iş birlikleri.
1960'lar-1970'ler – Sembolik YZ ve Uzman Sistemler	Bilgi tabanlı sistemlerin geliştirilmesi ve karmaşık problemlerin çözümünde uzman sistemlerin kullanımı (Ulusoy, 2023: 5).	Tıbbi teşhis sistemleri, mühendislik alanında otomasyon ve iş dünyasında karar destek sistemleri (Çiçek & Diri, 2020: 29).	Uzman sistemlerin tasarımı ve bilgi tabanlarına odaklanması (Ateş, Bostancı & Güzel, 2021: 63).
1980'ler – Yapay Sinir Ağları	Biyolojik sinir ağlarından ilham alınarak yapay sinir ağlarının geliştirilmesi; geri yayılım algoritmasının tanıtılması.	Örüntü tanıma, konuşma işleme ve görüntü analizi uygulamaları (Kaya & Ata, 2019: 72).	Biyolojik sinir sistemlerinin modellenmesi ve algoritmik gelişmeler (Doğan & Çelik, 2018: 30).
2000'ler – Makine Öğrenimi ve Büyük Veri	İstatistiksel yöntemlerin gelişimi ve büyük veri setleriyle çalışan makine öğrenimi algoritmalarının ön plana çıkması (Keskin & Ünal, 2020: 27).	Tahmine dayalı modelleme, büyük ölçekli veri analitiği ve otomatik öğrenme süreçleri (Aylak & Oral, 2021: 77).	Büyük veri setlerine erişim imkânlarının artışı ve istatistiksel tekniklerin gelişimi (Bal, 2022: 43).
2010'lar – Derin Öğrenme	Çok katmanlı sinir ağları (özellikle CNN ve RNN) kullanılarak derin öğrenme teknolojilerinde devrim niteliğinde ilerlemeler.	Görüntü tanıma, nesne tespiti, doğal dil işleme ve makine çevirisi gibi ileri düzey uygulamalar (Bayram & Gözükara, 2020: 18).	Paralel işlemci teknolojilerindeki gelişmeler (GPU), büyük veri kaynaklarına erişim (Dilber & Çetin, 2021: 1700).
2010'lardan Günümüze	Yapay Zekânın günlük yaşama entegrasyonu; büyük dil modelleri (ör. GPT), otonom sistemler ve ileri seviye derin öğrenme	Yapay zeka destekli içerik üretimi, otonom araç teknolojileri, sağlık ve eğitimde inovasyon odaklı	Yüksek performanslı donanımlar (ör. TPU), internet tabanlı uygulamalar ve çeşitlendirilmiş veri



Dönem	Temel Gelişmeler	Öne Çıkan Uygulamalar	Katkı Sağlayan Faktörler
	teknolojileri (Ünsal, 2024: 355).	çözümler (Güler, 2019: 16).	kaynakları (Ünsal, 2024: 355).

Tablo 1.Yapay Zeka Gelişim Süreci

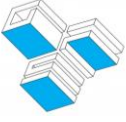
Tablo 1, yapay zekanın 1956 yılından günümüze kadar olan tarihsel gelişimini, bu süreçteki önemli dönüm noktalarını kronolojik bir çerçevede sunmaktadır. Her bir dönemin öne çıkan araştırma alanları, uygulama sahaları ve gelişime katkı sağlayan faktörleri özetlemektedir.

Yapay Zeka ve Resim Sınıflandırmasının Gelişimi

Yapay Zeka ve resim sınıflandırma, bilgisayar sistemlerinin görsel içerikleri algılama, anlamlandırma ve kategorize etme yeteneklerini geliştirmeyi amaçlayan bir çalışma alanıdır. Bu alandaki ilerlemeler, YZ'nin gelişim süreciyle doğrudan ilişkilidir ve veri analitiği, algoritmik yenilikler, derin öğrenme yöntemlerinin keşfi ve donanım teknolojilerindeki gelişmelerle şekillenmiştir. Sınıflandırmanın temel amacı, görsellerde yer alan nesnelerin, sahnelerin veya diğer görsel özelliklerin doğru bir şekilde tanımlanması ve sınıflandırılmasıdır (Ulusoy, 2023: 45). Bu süreç, zaman içerisinde sembolik yaklaşımlardan istatistiksel yöntemlere ve son olarak derin öğrenme tabanlı modellere evrilmiştir. Resmin dışında, fotoğrafta da aynı durum söz konusudur. Fotoğrafların özelliklerinden "*İnsan figürünün popüleritesi ve belirli bir fantastik amaç doğrultusunda çekilmiş olması*" (Bingöl, 2017: 7). İnsan figürünün popüleritesinde, bireylerin kendi türlerine karşı doğal bir ilgi ve duygusal bağ geliştirmesinden kaynaklanmaktadır. Aynı zamanda, tarih boyunca sanat ve görsel medyada insan figürü, izleyiciyi etkilemek ve güçlü bir anlatım sunmak için merkezi bir unsur olmuştur. Fantastik amaç ise, fotoğrafçılığın hayal gücüne dayalı bir hikâye anlatma aracı olarak kullanılmasını ifade eder; bu durum, hem atmosfer yaratmak hem de izleyiciyi düşündürmek veya şaşırtmak amacıyla yapılır.

YZ'nin ilk dönemlerinde, resim sınıflandırma için sembolik yaklaşımlar benimsenmiştir. Bu yöntemlerde, görsel içerikler sembolik işlem ve mantıksal çıkarımlarla temsil edilmeye çalışılmıştır. Örneğin, görsellerdeki nesnelere, önceden tanımlanmış sembolik desenler aracılığıyla tanımlanmaktaydı. Ancak, bu yöntemler karmaşık görsel yapıların temsilinde yetersiz kalmış ve sınırlı başarı sağlamıştır. 1990'lı yıllarda istatistiksel yöntemlerin devreye girmesiyle birlikte, resim sınıflandırma alanında daha etkili çözümler üretilmiştir. Bu dönemde, görsellerin özellikleri, piksel yoğunluğu, kenar tespiti ve dokusal özellikler gibi istatistiksel parametreler kullanılarak çıkarılmış ve destek vektör makineleri (SVM) veya karar ağaçları gibi algoritmalarla sınıflandırma gerçekleştirilmiştir (Doğan & Çelik, 2018: 103).

2010'lu yıllardan itibaren, derin öğrenme yöntemlerinin yükselişi, YZ ve resim sınıflandırma alanında çığır açan bir dönüşüm sağlamıştır (Kaya & Ata, 2019: 151). Derin öğrenme, çok katmanlı yapay sinir ağları kullanarak, görsel içeriklerdeki karmaşık özellikleri otomatik olarak öğrenme yeteneği sunmuştur. Özellikle evrimsel sinir ağları (CNN), görsellerde kenar, doku ve daha yüksek seviyeli özellikleri algılayabilme becerisiyle, resim sınıflandırma performansını önemli ölçüde artırmıştır. CNN yapıları, nesne tespiti, yüz tanıma, sahne analizi ve diğer görsel görevlerde yüksek doğruluk oranları elde edilmesini sağlamıştır (Bayram & Gözükar, 2020: 174). Bu başarılar, büyük ve etiketlenmiş veri setlerinin kullanılabilir hale gelmesiyle doğrudan ilişkilidir. Örneğin, ImageNet gibi



geniş kapsamlı veri setleri, milyonlarca görsel ve yüzlerce sınıf içererek derin öğrenme modellerinin eğitimine güçlü bir temel sunmuştur.

Donanım teknolojilerindeki gelişmeler de resim sınıflandırmanın ilerlemesinde kritik bir rol oynamıştır. Grafik işlem birimleri (GPU) gibi yüksek işlem kapasitesine sahip donanımlar, derin öğrenme modellerinin daha hızlı ve verimli bir şekilde eğitilmesini sağlamıştır. GPU'ların paralel işlem yapabilme kabiliyeti, derin sinir ağlarının eğitim sürecinde hesaplama yükünü büyük ölçüde azaltmış, bu da modellerin daha karmaşık ve büyük veri setlerinde uygulanmasını mümkün kılmıştır (Dilber & Çetin, 2021: 65). Buna ek olarak, transfer öğrenme ve önceden eğitilmiş modeller, resim sınıflandırma süreçlerinde önemli bir kolaylık sağlamıştır (Keskin & Ünal, 2020: 25). Transfer öğrenme, önceden eğitilmiş bir modelin başka bir görevde yeniden kullanılması anlamına gelir ve bu yaklaşım, daha küçük veri setleriyle çalışılırken bile yüksek performans elde edilmesini sağlamaktadır (Aylak & Oral, 2021: 99).

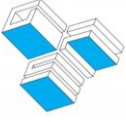
Son yıllarda, resim sınıflandırma modelleri daha karmaşık ve etkili hale getirilmiştir. ResNet, Inception ve VGGNet gibi mimariler, görsel içeriklerin daha derinlemesine analiz edilmesini ve yüksek doğruluk oranlarına ulaşılmasını mümkün kılmıştır. Ayrıca, yapay zeka ve resim sınıflandırmanın gelişimi, artırılmış gerçeklik (AR) ve nesne algılama gibi alanlarda da büyük etkiler yaratmıştır. AR teknolojileri, gerçek dünya görüntüleriyle sanal nesnelere entegre ederken, nesne algılama yöntemleri resimlerdeki nesnelere tespit edilmesi ve sınıflandırılmasını sağlamaktadır. Özellikle çoklu nesne tespiti ve segmentasyon gibi teknikler, bu alandaki uygulamaların etkinliğini artırmıştır.

Yapay zeka ve resim sınıflandırma alanındaki bu gelişmeler, yalnızca akademik araştırmalar için değil, aynı zamanda sağlık, güvenlik, otomotiv ve medya gibi sektörlerdeki pratik uygulamalarda da dönüşüm yaratmıştır. Büyük veri setleri, gelişmiş algoritmalar ve donanım yenilikleri, bu alanın daha da ilerlemesini sağlamak ve gelecekte daha karmaşık görsel görevlerin çözümüne olanak tanımaktadır. Bu süreç, yapay zeka teknolojilerinin kapsamını genişletmekte ve resim sınıflandırma gibi alanları, insan yaşamının çeşitli yönlerinde vazgeçilmez hale getirmektedir (Ulusoy, 2023: 62).

Görüntü İşleme Tekniklerinde Yapay Zeka Kullanımı

Görüntü işleme, dijital görüntülerin analiz edilmesi, işlenmesi ve anlamlandırılmasıyla ilgilenen bir bilgi işlem disiplini olup, yapay zeka teknikleriyle desteklendiğinde daha karmaşık görsel görevlerin başarıyla yerine getirilmesini sağlamaktadır. YZ'nin görüntü işleme alanındaki kullanımı, özellikle derin öğrenme algoritmalarının sağladığı avantajlarla, bu disipline yeni bir boyut kazandırmıştır. Geleneksel yöntemlerle sınırlı olan birçok görsel görev, YZ destekli modellerin sağladığı otomatik öğrenme yeteneği sayesinde daha doğru ve hızlı bir şekilde gerçekleştirilebilmektedir. Bu bağlamda, nesne tespiti, yüz tanıma, sınıflandırma ve segmentasyon gibi görüntü işleme görevleri, YZ'nin sunduğu ileri tekniklerle daha geniş bir uygulama yelpazesine ulaşmıştır (Kaya & Ata, 2019: 65).

YZ'nin görüntü işleme tekniklerinde kullanımını mümkün kılan en önemli yöntemlerden biri derin öğrenme tabanlı evrimsel sinir ağlarıdır (Convolutional Neural Networks – CNN). CNN'ler, görüntülerdeki öznitelikleri katmanlar halinde öğrenerek, görsel verinin daha üst düzey anlamlarla ifade edilmesini sağlar. Bu modeller, görsellerdeki kenar, doku, desen ve yüksek seviyeli özellikleri algılayarak, sınıflandırma veya nesne tespiti gibi görevlerde üstün performans göstermektedir. CNN'lerin başarısı, genellikle büyük ve çeşitli veri setlerinin kullanılabilirliği ile ilişkilidir. Örneğin, ImageNet gibi geniş çaplı veri setleri, milyonlarca etiketlenmiş görselden oluşarak derin öğrenme



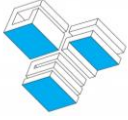
modellerinin eğitiminde güçlü bir temel sunmuştur. Bu veri setleri, modellerin genelleme kapasitesini artırarak daha karmaşık görevlerde bile yüksek doğruluk sağlamasına olanak tanımaktadır.

Nesne tespiti, YZ'nin görüntü işleme alanındaki en dikkat çekici uygulamalarından biridir. Bu süreçte, bir görüntüde yer alan nesnelerin konumları belirlenir ve sınırlayıcı kutular aracılığıyla tanımlanır. Bölgesel öneri ağları (Region Proposal Networks – RPN) ve diğer derin öğrenme tabanlı yaklaşımlar, aynı anda birden fazla nesneyi tespit etme ve sınıflandırma görevini üstlenerek, güvenlik sistemleri, otonom araçlar ve video analitiği gibi alanlarda yaygın bir şekilde kullanılmaktadır (Kaya & Ata, 2019: 67). Benzer şekilde, YZ destekli segmentasyon teknikleri, bir görüntüdeki piksellerin sınıflandırılarak nesne sınırlarının ayrıntılı bir şekilde belirlenmesini sağlar ve bu yöntemler özellikle tıbbi görüntü analizi gibi hassas uygulamalarda kullanılmaktadır (Dilber & Çetin, 2021: 1701).

Resim tanıma teknolojilerinde YZ'nin rolü, yalnızca doğru sınıflandırma ve tespitle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda hız ve ölçeklenebilirlik sağlamasıdır. Derin öğrenme tabanlı algoritmalar, büyük ölçekli veri kümeleri üzerinde çalışarak kısa süre içinde büyük miktarda görsel veriyi analiz edebilme kapasitesine sahiptir (Bayram & Gözükara, 2020: 118). Bu özellik, güvenlik kameralarının anlık analizinden sosyal medya platformlarında görsel içeriklerin düzenlenmesine kadar pek çok alanda kritik bir avantaj sunmaktadır (Keskin & Ünal, 2020: 25). Ek olarak, transfer öğrenme ve önceden eğitilmiş modellerin kullanımı, daha küçük veri setleriyle çalışırken bile yüksek performans elde edilmesini mümkün kılmaktadır. Önceden geniş veri setlerinde eğitilmiş modeller, farklı bir görev için ince ayar yapılarak yeniden kullanılabilir, bu da daha az veriyle daha etkili sonuçlar alınmasını sağlar.

Görüntü işleme ve YZ arasındaki bu entegrasyon, yalnızca akademik çalışmalarda değil, aynı zamanda endüstriyel uygulamalarda da geniş bir kullanım alanı bulmuştur. Özellikle artırılmış gerçeklik (AR) ve nesne algılama gibi teknolojiler, bu iki alanın kesişim noktasında şekillenmektedir (Bayram & Gözükara, 2020: 121). Artırılmış gerçeklik, gerçek dünya görüntüleri ile sanal nesnelere birleştirilerek eğitim, eğlence ve sağlık sektörlerinde yenilikçi çözümler sunarken, nesne algılama teknikleri, görsellerdeki nesnelerin yalnızca tanımlanmasını değil, aynı zamanda ilişkilerinin anlaşılmasını da sağlamaktadır (Kaya & Ata, 2019: 69). Bu tür teknolojiler, otonom araçlar, robotik ve akıllı şehir uygulamaları gibi alanlarda çığır açıcı gelişmelere öncülük etmektedir (Dilber & Çetin, 2021: 1702).

Bu kapsamda, YZ'nin görüntü işleme alanındaki kullanımı, derin öğrenme modellerinin sağladığı öznelik öğrenme yeteneği, büyük veri setlerinin kullanılabilirliği ve donanım teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte, bu disiplinin kapsamını genişletmiştir. Özellikle resim tanıma, nesne tespiti ve segmentasyon gibi görevlerde sağlanan yüksek doğruluk ve hız, YZ destekli görüntü işleme tekniklerini teknoloji ve toplumun çeşitli alanlarında vazgeçilmez hale getirmiştir. Gelecekte, daha gelişmiş modeller ve büyük veri kaynaklarıyla birlikte, YZ'nin görüntü işleme alanındaki etkisinin daha da artacağı ve daha karmaşık görsel görevlerin çözümüne olanak tanıyacağı öngörülmektedir.



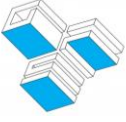
Dönem	Temel Gelişmeler	Öne Çıkan Uygulamalar	Katkı Sağlayan Faktörler
YZ'nin İlk Dönemleri (1956-1980)	Sembolik yapay zeka yaklaşımlarıyla görsel içeriklerin sembolik işlem ve mantıksal çıkarımlarla temsil edilmeye çalışılması. Karmaşık görsel yapıların modellenmesinde yetersiz kalmıştır.	Sembolik desen tanımlama.	Mantıksal akıl yürütme teknikleri, sembolik işlem sistemleri.
1990'lar - İstatistiksel Yöntemler	Piksel yoğunluğu, kenar tespiti ve dokusal özellikler gibi istatistiksel parametrelerle görsellerin öznitelik çıkarımı yapılmış, SVM ve karar ağaçları gibi algoritmalar kullanılmıştır.	Görsel özniteliklerin analiziyle nesne sınıflandırma.	İstatistiksel veri analitiği, algoritmik yenilikler.
2010'lar - Derin Öğrenme	Derin öğrenme yöntemleriyle görsellerdeki karmaşık özniteliklerin otomatik öğrenimi sağlanmıştır. Erişimli sinir ağları (CNN) görsel özellikleri etkili şekilde algılamış ve sınıflandırma başarısını artırmıştır.	Nesne tespiti, yüz tanıma, sahne analizi (Kaya & Ata, 2019: 65).	Büyük veri setleri (ImageNet) ve CNN mimarisi donanım gelişmeleri.
Günümüz ve İleri Teknolojiler	Transfer öğrenme ve ResNet, VGGNet gibi ileri mimarilerle doğruluk oranları artırılmış, GPU/TPU donanımlarıyla derin öğrenme süreçleri hızlanmıştır (Keskin & Ünal, 2020: 27). Artırılmış gerçeklik (AR) ve nesne algılama gibi alanlarda uygulama yapılmıştır (Dilber & Çetin, 2021: 1703).	Otonom sistemler, AR, sosyal medya görsel düzenlemesi, akıllı şehir uygulamaları (Bayram & Gözükara, 2020: 118).	Transfer öğrenme, GPU/TPU gibi donanım teknolojileri büyük veri kaynakları.

Tablo 2. Yapay Zeka ve Resim Sınıflandırmasının Gelişimi

(Tablo 2). Yapay zekanın resim sınıflandırma alanındaki tarihsel gelişimini özetlemektedir. Dönemler, temel teknolojik yenilikler, bu yeniliklerin öne çıkan uygulamaları ve gelişime katkıda bulunan faktörler ile birlikte ele alınmıştır.

Yapay Zeka ve Resim Sınıflandırmanın Gelecek Perspektifleri

Yapay zeka ve resim sınıflandırma teknolojileri, gelişen algoritmalar, artan veri çeşitliliği ve donanım kapasiteleriyle hızla evrilmektedir (Goodfellow et al., 2020: 45). Ancak, bu ilerleme yeni fırsatlar sunduğu kadar çeşitli zorlukları da beraberinde getirmektedir. Gelecek perspektifleri bağlamında, YZ tabanlı resim sınıflandırma alanında daha yüksek doğruluk, bağlamsal anlama ve genelleme yetenekleri hedeflenirken; veri kalitesi, etik kaygılar ve sınırlı veriyle başa çıkma gibi meseleler çözüm bekleyen sorunlar arasında yer almaktadır.



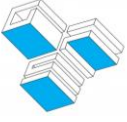
Resim sınıflandırma sistemlerinin başarısı, genellikle kullanılan veri setlerinin çeşitliliği ve kalitesine bağlıdır. Ancak, yeterli etiketlenmiş ve kaliteli veri sağlamak zaman alıcı, maliyetli ve kültürel çeşitlilik açısından eksik olabilir. Bu durum, otomatik veri etiketleme, veri artırma ve aktif öğrenme gibi yöntemlerin daha yaygın olarak benimsenmesi gerektiğini göstermektedir. Aynı zamanda, resim sınıflandırma veri setlerinde coğrafi, kültürel ve sosyal çeşitliliği temsil eden örneklerin yer alması, sistemlerin daha tarafsız ve genellenebilir hale gelmesi için kritik öneme sahiptir. Sınıf dengesizliği de önemli bir sorundur; az temsil edilen sınıflar, algoritmalar tarafından yeterince öğrenilemeyebilir. Bu nedenle, örnek dengeleme ve az temsil edilen sınıfların öğrenilmesini teşvik eden stratejiler geliştirilmelidir.

Gelecekteki sistemler, yalnızca görsellerdeki lokal öznelikleri analiz etmekle kalmayıp, bağlamı anlamaya ve görsel verilerdeki ilişkileri çözümlenmeye odaklanacaktır. Bu doğrultuda, bir resmin içeriğini nesnelere işlevleri, birbirleriyle olan ilişkileri ve daha geniş bir bağlamda anlamlandırarak modellerin geliştirilmesi önem taşımaktadır. Örneğin, bir resimdeki nesnelere yalnızca kimliklerinin değil, aynı zamanda ne yaptıklarının veya neden bir arada bulduklarının algılanması, YZ'nin görsel anlama kapasitesini genişletecektir.

Bu alandaki en önemli tartışma konularından biri de veri gizliliği ve etik meselelere odaklanmaktadır. YZ tabanlı resim sınıflandırma sistemleri, genellikle büyük miktarda kişisel veya hassas bilgiyi içeren veri setlerine dayanır (Crawford, 2021: 134). Bu durum, kişisel gizlilik ihlalleri, veri güvenliği ve ayrımcılık gibi sorunları beraberinde getirebilir. Örneğin, yüz tanıma teknolojileri güvenlik sistemlerinde yaygın olarak kullanılmasına rağmen, bu sistemlerin bireysel mahremiyeti tehdit etme potansiyeli yüksektir (Garvie et al., 2016: 42). Dolayısıyla, etik standartların oluşturulması ve yapay zeka uygulamalarının etik bir çerçevede geliştirilmesi hayati öneme sahiptir (Jobin et al., 2019: 390). Veri işleme süreçlerinde mahremiyet koruma mekanizmaları geliştirilmesi ve bireylerin rızasının alınması, bu sorunların çözümüne yönelik atılacak önemli adımlardır.

Gelecekte, hedef tabanlı öğrenme ve çoklu görev öğrenme yaklaşımlarının resim sınıflandırma sistemlerinde yaygınlaşması beklenmektedir (Caruana, 1997: 63). Bu yaklaşımlar, modellerin yalnızca bir resimdeki nesnelere sınıflandırmakla kalmayıp, aynı zamanda bu nesnelere işlevlerini, ilişkilerini ve hikayesini anlamasını sağlayacaktır. Örneğin, bir resim sınıflandırma sistemi, bir mutfak sahnesindeki nesnelere kimliklerini tanımanın yanı sıra, bu nesnelere kullanım amaçlarını ve bağlamdaki rollerini de öğrenebilir. Çoklu görev öğrenme, bir modelin aynı anda birden fazla görevi yerine getirmesini sağlayarak, sistemlerin daha geniş bir perspektifte bilgi işlemelerine olanak tanıyacaktır.

Bir diğer önemli zorluk, karanlık veri ve out-of-distribution (dağılım dışı) problemleridir. Eğitim veri setlerinde yer almayan veya eksik temsil edilen veri türleri, modellerin gerçek dünya uygulamalarında genelleme yeteneklerini kısıtlayabilir. Bu bağlamda, gelecekte YZ modellerinin bilinmeyen veri türleriyle başa çıkma becerisinin artırılması, daha güvenilir ve dayanıklı sistemlerin geliştirilmesi için kritik olacaktır (Schmidhuber, 2015: 113). Transfer öğrenme ve önceden eğitilmiş modeller gibi teknikler, bu tür sorunların çözümünde etkili araçlar sunmaktadır (Pan & Yang, 2009: 1346). Özellikle büyük veri setleri üzerinde eğitilmiş modellerin, daha küçük ve spesifik veri kümelerinde yeniden uyarlanarak kullanılması, sınırlı veriyle yüksek performans elde etmeyi mümkün kılmaktadır.



Son olarak, yapay zeka tarafından oluşturulan resimler, etik ve gizlilik sorunlarını daha da derinleştirmektedir. Jeneratif yapay zeka modelleri, gerçeğe yakın sahte resimler üreterek sanat ve yaratıcılık alanlarında potansiyel sunarken, aynı zamanda sahtecilik ve manipülasyon gibi olumsuz sonuçlara da neden olabilir. Bu resimlerin telif hakları, mülkiyet sorumlulukları ve toplumsal etkileri konusunda düzenlemelere ihtiyaç duyulmaktadır. Ayrıca, bu tür sistemlerin veri setlerinde kullanılan kişisel bilgilerin güvenliğini sağlaması ve etik standartlara uygun şekilde tasarlanması gerekmektedir (Crawford, 2021: 138).



Görsel 1. TeamLab, *Crystal Universe*, 2015, Dijital sanat enstalasyonu, artırılmış gerçeklik ve veri görselleştirme, TeamLab koleksiyonu, Mori Building Digital Art Museum, Tokyo, Japonya.
<https://www.sanatatak.com/teamlabden-3000-metrekarelik-enstalasyon/>

TeamLab gibi sanat kolektiflerinin gerçekleştirdiği çalışmalar, yapay zekanın sanatsal uygulamalarda kullanımına dair örnekler sunmaktadır. Bu çalışmalar arasından, *Crystal Universe* (Görsel.1). adlı enstalasyon, artırılmış gerçeklik ve veri görselleştirme teknolojileriyle, fiziksel ve dijital dünyanın sınırlarını bulanıklaştırarak izleyicilere katılımcı bir sanat deneyimi sunmaktadır. Bu eser, izleyicinin eserin bir parçası haline geldiği, dinamik bir sanat ortamı oluşturarak, sanatın algılanışını ve etkileşim boyutunu yeniden tanımlamaktadır.



Görsel 2. Mario Klingemann, *Memories of Passersby I*, 2018, Yapay zeka tabanlı dijital sanat, sinir ağları ile dinamik portre üretimi, Özel koleksiyon, Londra, Birleşik Krallık.

<https://www.pacegallery.com/journal/trevor-paglens-imagenet-roulette-featured-new-york-times/>

Mario Klingemann tarafından oluşturulan eser, (Görsel.2). Yapay zeka tabanlı görüntü işleme tekniklerinin sanatsal bir uygulamasını temsil etmektedir. Yapay zeka algoritmalarının eğitiminde kullanılan geniş çaplı veri setleri ve öznelik öğrenme yetenekleri sayesinde, sinir ağları aracılığıyla sürekli olarak yeni portrelerin oluşturulduğu dinamik bir sanatsal deneyim sunmaktadır. Klingemann'ın bu çalışması, derin öğrenme modellerinin sınıflandırma ve yeniden oluşturma kapasitelerinin sanatta nasıl yenilikçi bir biçimde kullanılabileceğini göstermektedir. Görsellerin sürekli yeniden üretilmesi, görsel verinin anlamlandırılması ve estetik bir yapıya dönüştürülmesi sürecinin önemli bir örneğidir. Bu bağlamda, eser, yapay zekanın yaratıcı disiplinlerde kullanımının etkileyici bir temsili olarak değerlendirilebilir.



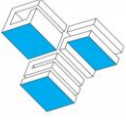
Görsel 3. Google, *DeepDream Project*, 2015, Yapay zeka tabanlı görüntü işleme, evrişimli sinir ağları kullanılarak görsel verinin işlenmesi, Google Research koleksiyonu.

<https://tr.wikipedia.org/wiki/DeepDream>

Google, *DeepDream Project*, (Görsel.3). Yapay zekanın görüntü işleme ve derin öğrenme algoritmalarının estetik üretim süreçlerinde nasıl kullanılabileceğini ortaya koyan bir çalışmadır. DeepDream algoritması, evrişimli sinir ağlarının farklı katmanlarında öğrenilen özelliklerin görselleştirilmesine olanak tanıyan bir yapay zeka yaklaşımıdır. Görsel, sinir ağlarının düşük seviyeli öznitelikleri (örneğin kenarlar ve dokular) ile yüksek seviyeli öznitelikleri (örneğin karmaşık nesne ve figürler) birleştirerek öğrenme sürecini ve bu öznitelikleri bir bütün olarak nasıl temsil ettiğini görselleştiren bu çalışma, yapay zeka ile insan algısı arasındaki ilişkiye ışık tutmaktadır.

Bu kapsamda yapay zeka ve resim sınıflandırma teknolojileri, gelişen algoritmalar, artan veri çeşitliliği ve donanım kapasiteleriyle hızla evrilerek birçok yenilikçi fırsat sunmaktadır. Bununla birlikte, veri kalitesi, etik kaygılar ve sınırlı veriyle başa çıkma gibi önemli zorluklar bu alanın gelişim sürecini şekillendirmektedir.

Bu süreçte, yapay zeka tabanlı algoritmalar, yalnızca görsellerdeki yerel özniteliklerin analizini gerçekleştirmekle kalmayıp, aynı zamanda görsel verilerin bağlamlarını ve aralarındaki ilişkileri anlamlandırma kapasitesini de geliştirmektedir. Gelecekte, çoklu görev öğrenme ve transfer



öğrenme gibi yöntemlerin daha yaygın bir şekilde benimsenmesiyle, sınırlı veri kullanımıyla yüksek performans elde edilmesi mümkün olacak; bu durum, sistemlerin güvenilirliğini ve dayanıklılığını önemli ölçüde artıracığı öngörülmektedir.

Sonuç

Yapay zeka , resim içerikli sınıflandırma alanında önemli bir etki yaratmış ve bu alanın potansiyelini genişleten bir teknoloji olarak öne çıkmıştır. Özellikle derin öğrenme tekniklerinin geliştirilmesiyle, resim sınıflandırma süreçleri hem doğruluk hem de hız açısından önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu teknolojiler, çeşitli uygulama alanlarında etkili sonuçlar sunarak insan hayatını kolaylaştırma ve süreçleri optimize etme potansiyeline sahiptir.

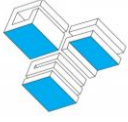
Tıbbi görüntü analizi, YZ'nin resim sınıflandırmada sağladığı başarıların en somut örneklerinden biridir. MRI, CT taramaları ve mamografi gibi tıbbi görüntüleme tekniklerinde yapay zeka algoritmaları, kanser taraması veya diğer hastalıkların teşhisi için yüksek doğruluk oranları sunmakta ve tedavi süreçlerini hızlandırmaktadır. İnsan uzmanlarla karşılaştırıldığında, bu algoritmaların hem daha hızlı hem de daha az hata ile çalışması, sağlık hizmetlerinde verimliliği artıran önemli bir avantaj sağlamaktadır. Aynı zamanda, YZ'nin bu alandaki uygulamaları, tıbbi kaynakların daha etkin kullanılmasına ve erken teşhis oranlarının artmasına katkıda bulunmaktadır.

Otomatik gözetim de YZ'nin resim içerikli sınıflandırmadaki başarılarını sergileyen önemli bir uygulama alanıdır. Güvenlik kameraları ve video izleme sistemlerinde kullanılan YZ algoritmaları, nesne tanıma, hareket takibi ve tehlikeli durumların tespiti gibi görevlerde etkili sonuçlar sağlamaktadır. Trafik ihlalleri, hırsızlık veya saldırı gibi durumlar, YZ destekli sistemlerle gerçek zamanlı olarak tespit edilebilmekte ve bu sayede önleyici güvenlik tedbirleri alınabilmektedir. Bu, özellikle kalabalık şehirlerde güvenlik altyapısının modernizasyonunda YZ'nin ne kadar önemli bir rol oynadığını göstermektedir.

Tarım ve çevre analizi, YZ'nin geniş çaplı ve sürdürülebilir çözümler sunduğu bir diğer önemli alandır. Yapay zeka algoritmaları, bitki hastalıklarının erken teşhisi, zararlıların tespiti ve bitki büyümesinin izlenmesi gibi işlemleri otomatik hale getirerek, tarımsal üretimde verimliliği artırmaktadır. Bunun yanı sıra, orman yangınlarının tespiti veya çevresel değişimlerin izlenmesi gibi kritik görevlerde de YZ algoritmaları etkili çözümler sunmaktadır. Bu tür uygulamalar, doğal kaynakların sürdürülebilir yönetimini desteklerken, çevresel tehlikelerle mücadelede de önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır.

Derin öğrenme teknikleri, resim içerikli sınıflandırmada kullanılan en güçlü araçlardan biridir. Bu teknikler, büyük veri setlerinden öğrenme yaparak, daha geniş bir örüntü yelpazesini tanımlayabilmekte ve daha kesin sonuçlar üretebilmektedir. Transfer öğrenme ve özyineleme gibi yöntemler, bu sistemlerin farklı görevlerde verimli bir şekilde çalışmasını sağlamaktadır. Ancak, bu sistemlerin başarısı, kullanılan veri setlerinin çeşitliliği, kalitesi ve temsiliyetine bağlıdır. Yanlılık ve yetersiz veri gibi sorunlar, YZ modellerinin doğruluğunu ve genellenebilirliğini olumsuz etkileyebilmektedir. Bu nedenle, veri güvenliği, gizlilik ve etik konulara büyük önem verilmesi gerekmektedir. Özellikle tıbbi görüntü analizi gibi hassas alanlarda, etik standartların sıkı bir şekilde uygulanması ve kişisel verilerin korunması hayati önem taşımaktadır.

Bunun yanı sıra, yapay zeka teknolojilerinin açıklanabilirliği, şeffaflığı ve güvenilirliği üzerine yapılan araştırmalar, bu sistemlerin daha geniş çapta benimsenmesine katkıda bulunacaktır. YZ'nin sınırlamaları arasında yer alan açıklanabilirlik eksikliği, algoritmaların karar verme süreçlerini



anlamayı zorlaştırmakta ve bu durum, özellikle kritik uygulamalarda bir güvenlik riski yaratabilmektedir. Gelecekte, daha açıklanabilir yapay zeka modellerinin geliştirilmesi, bu tür endişelerin giderilmesine yardımcı olacaktır.

Sonuç olarak, yapay zeka, resim içerikli sınıflandırma alanında devrim niteliğinde yenilikler sunmaya devam etmektedir. Tıbbi görüntü analizi, otomatik gözetim ve tarım-çevre analizi gibi alanlarda elde edilen başarılar, bu teknolojinin etkisini açıkça göstermektedir. Ancak, bu potansiyelin tam anlamıyla gerçekleştirilmesi için veri etiği, gizlilik ve algoritmik tarafsızlık gibi konulara daha fazla önem verilmelidir. Yapay zeka alanındaki araştırma ve geliştirme faaliyetlerinin devam etmesiyle birlikte, daha sofistike ve genelleyici modellerin geliştirilmesi, bu teknolojinin daha geniş uygulama alanlarına yayılmasını mümkün kılacaktır. Bu durum, yalnızca teknolojik yeniliklerin değil, aynı zamanda toplumsal refahın artırılmasına yönelik önemli bir dönüşümün de habercisidir. Otonom sürüş teknolojisinin öncüsü olan Tesla, yapay zekanın ulaşım sektöründeki potansiyelini somut bir şekilde ortaya koymaktadır. Otonom araçlar, trafik kazalarını azaltma, enerji verimliliğini artırma ve ulaşım güvenliğini sağlama gibi önemli faydalar sağlayabilir. Bu tür teknolojik gelişmeler, ulaşım sistemlerini yeniden şekillendirerek, toplumsal düzeyde daha sürdürülebilir ve verimli bir mobilite modelinin inşa edilmesine olanak tanıyacaktır.

Kaynakça

Ateş, E. C., Bostancı, E., & Güzel, M. S. (2021). Yapay Zekâ ve Makine Öğrenmesi Temelinde Meme Kanseri Teşhisi. *Türkiye Klinikleri Forensic Medicine-Special Topics*, 7(3), 61-68.

Atalay, M., & Çelik, E. (2017). Büyük Veri Analizinde Yapay Zekâ ve Makine Öğrenmesi Uygulamaları- Artificial Intelligence and Machine Learning Applications in Big Data Analysis. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(22), 155-172.

Aylak, B. L., & Oral, O. (2021). Yapay Zeka ve Makine Öğrenmesi Tekniklerinin Lojistik Sektöründe Kullanımı. *El-Cezeri*, 8(1), 74-93.

Bal, T. (2022). Antimikrobiyal Direnç Tehdidinde Yapay Zekâ ve Makine Öğrenmesi. *Türkiye Klinikleri Infectious Diseases-Special Topics*, 15(3), 41-45.

Bayram, H., & Gözükar, Y. (2020). Yapay Zekâ ve Görüntü Tanıma Teknikleri. *Bilgisayar Mühendisliği ve Bilgi Sistemleri Dergisi*, 12(3), 15-23.

Bingöl, O. (2017). Alternatif Tasarımlar Bağlamında Fotoğraf. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 1-16.

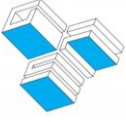
Caruana, R. (1997). Multitask Learning. *Machine learning*, 28, 41-75.

Crawford, K. (2021). *The Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.

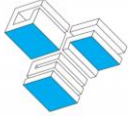
Çiçek, Y., & Diri, B. (2020). Yapay Zekâ Tabanlı Görüntü İşleme Teknikleri ve Uygulamaları. *Bilgisayar Mühendisliği ve Bilgi Sistemleri Dergisi*, 10(4), 25-33.

Demir, E., & Karabörk, H. (2017). Yapay Zekâ ve Görüntü İşleme Teknikleri. *Elektronik ve Bilgisayar Mühendisliği Dergisi*, 6(3), 25-32.

Dilber, İ., & Çetin, A. (2021). Adli Bilişim İncelenme Süreçlerinde Yapay Zeka Kullanımı: VGG16 ile Görüntü Sınıflandırma. *Düzce Üniversitesi Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 9(5), 1695-1706.



- Doğan, Ö., & Çelik, H. (2018). Derin Öğrenme Tabanlı Görüntü Sınıflandırma Teknikleri. *Elektrik-Elektronik Mühendisliği Dergisi*, 14(3), 27-34.
- Garvie, C. (2016). *The perpetual Line-Up: Unregulated Police Face Recognition in America*. Georgetown Law, Center on Privacy & Technology.
- Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., ... & Bengio, Y. (2020). Generative adversarial networks. *Communications of the ACM*, 63(11), 139-144.
- Güler, A. (2019). *Tarih Dersinde Teknoloji Kullanımına Örnek: Etkileşimli Ünite Tasarımı* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Güneş, S., & Uçar, E. (2016). Derin Öğrenme ile Görüntü Sınıflandırma ve Nesne Tanıma. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 9(2), 87-97.
- Jobin, A., Ienca, M., & Vayena, E. (2019). The Global Landscape of AI Ethics Guidelines. *Nature machine intelligence*, 1(9), 389-399.
- Karabulut, M., & Yıldırım, T. (2020). Derin Öğrenme ve Görüntü İşleme Teknikleri. *Elektrik Mühendisliği Dergisi*, 18(4), 23-30.
- Kaya, H., & Ata, F. (2019). Derin Öğrenme ve Görüntü Tanıma Teknikleri. *Elektrik-Elektronik-Bilgisayar Mühendisliği Dergisi*, 19(2), 67-74.
- Keskin, C., & Ünal, G. (2020). Görüntü Sınıflandırma ve Yapay Zekâ Teknikleri. *Elektronik Mühendisliği Dergisi*, 4(1), 23-29.
- Pan, S. J., & Yang, Q. (2009). A Survey on Transfer Learning. *IEEE Transactions on knowledge and data engineering*, 22(10), 1345-1359.
- Pirim, A. G. H. (2006). Yapay Zeka. *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi*, 1(1), 81-93.
- Schmidhuber, J. (2015). Deep Learning in Neural Networks: An Overview. *Neural networks*, 61, 85-117.
- Soyhan, İ., Gürel, S., & Tekin, S. A. (2021). Yapay Zeka Tabanlı Görüntü İşleme Tekniklerinin İnsansız Hava Araçları Üzerinde Uygulamaları. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (24), 469-473.
- Ulusoy, İ. (2023). Yapay Zeka ve Makine Öğrenmesi Sigorta Sektörünü Yeniden Şekillendiriyor. *Türkiye Sigorta Birliği*: https://www.tsb.org.tr/media/attachments/ipek-ulusoy_yapay-zeka-ve-makine-ogrenmesi.pdf adresinden alındı.
- Ünsal, H. (2024). Yapay Zekâ: Kuram Tabanlı Bir Analiz. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 10(3), 351-374.



ALTI AYDA BİR YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGİ

Derleme Makale
Review Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031093

Geliş Tarihi / Received
26.12.2024

Kabul Tarihi / Accepted
18.02.2025

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author
e-mail: betulenginkucuk@gmail.com

Cite this article: Küçük, B. ve Yaman, E.
(2025). Yazma Eserlerde Mürekkep
Korozyonunun Etkileri ve
Görüntüleme Teknikleriyle
Okunabilirliğin Sağlanması, D-Sanat,
Cilt: 1, Sayı: 9, 72-93.



Content of this journal is licensed under
a Creative Commons Attribution-
Noncommercial 4.0 International
License.

YAZMA ESERLERDE MÜREKKEP KOROZYONUNUN ETKİLERİ VE GÖRÜNTÜLEME TEKNİKLERİYLE OKUNABİLİRLİĞİN SAĞLANMASI

EFFECTS OF INK CORROSION ON MANUSCRIPTS AND ENSURING READABILITY THROUGH IMAGING TECHNIQUES

Betül KÜÇÜK*, Emre YAMAN**

Öz

Orta Çağ'dan 20. yüzyıla kadar Avrupa'da ve İslam coğrafyasında yazı mürekkebi olarak sıklıkla kullanılmış olan demir içerikli mürekkepler, içeriklerinde bulunan asidik bileşikler ve demir iyonları nedeniyle zamanla bozunmaya uğramaktadır. Ayrıca çevresel koşullar, biyolojik etkenler ve insan faktörü gibi etkenler de mürekkep korozyonunun etkilerini güçlendirmektedir. Bu çalışma demir içerikli mürekkeple yazılmış yazma eserlerde meydana gelen bozunma süreçleri ile iç ve dış etkenlerin bozunmaya etkisini inceleyerek, eserlerin bozunma derecelendirmesinin yapılmasının ve geleceğe aktarımının önemi üzerinde durmaktadır. Çalışma kapsamında metin alanı mürekkep korozyonu nedeniyle okunamaz hale gelmiş yazma eserlerde, okunabilirliği sağlamak amacıyla kullanılacak dijital görüntüleme yöntemleri, literatürde var olan uygulamalar üzerinden irdelenmektedir. Bu yöntemler geleneksel görüntüleme teknikleri, güncel görüntüleme teknikleri ve ileri görüntüleme teknikleri olarak sınıflandırılmış olup bu tekniklerin avantajları ve zorlukları kıyaslanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mürekkep Korozyonu, Bozunma, Yazma Eser, Okunabilirlik, Dijital Görüntüleme

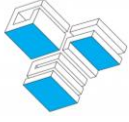
Abstract

Iron-based inks, which were frequently used as writing inks in Europe and the Islamic world from the Middle Ages to the 20th century, degrade over time due to the acidic compounds and iron ions they contain. This degradation process leads to serious negative effects, such as fading of the ink color, loss of mechanical strength, and material deterioration. Environmental conditions, biological factors, and human influence also exacerbate the effects of ink corrosion. This study examines the degradation processes in manuscripts written with iron-based inks, focusing on the impact of internal and external factors on degradation, and emphasizes the importance of assessing the degree of deterioration and preserving these works for the future. The study also reviews digital imaging methods used to restore readability in manuscripts where the text areas have become illegible due to ink corrosion, based on existing applications in the literature. These methods are classified as traditional imaging techniques, current imaging techniques and advanced imaging techniques, and the advantages and difficulties of these techniques are compared.

Keywords: Ink Corrosion, Degredation, Manuscript, Readability, Digital Imaging

* Konservatör, Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı, betulenginkucuk@gmail.com, Orcid: 0000-0003-4299-523X

** Konservatör, Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı, emre.yaman2406@gmail.com, Orcid: 0009-0001-2174-2308



Giriş

İlk yazım mürekkebi olan is (karbon) mürekkebinin kalıcı olmaması yeni bir mürekkep arayışına neden olmuş ve zamanla karbon mürekkebine tanen eklenerek demir içerikli mürekkep üretilmiştir (Bulcka ve Wagner, 2004:757; Sharma vd., 2014:2098). Demir içerikli mürekkepler, malzemelerinin ulaşılabilir olması, üretiminin kolay olması, yazıldığı yüzeyden kolay çıkarılamaması ve yazma kolaylığı sağlaması gibi sebeplerle Orta Çağ'dan 20. yüzyıla kadar özellikle Avrupa'da ve İslam coğrafyasında sıklıkla kullanılmıştır (Kocabay, 2012:34; Budnar vd. 2006:407). Mürekkeplere yönelik çeşitli hazırlanma reçeteleri bulunsa da ana bileşenleri meşe mazından elde edilen tanen içeren gallik asit, renklendirici madde olarak kullanılan sülfatlar (demir II sülfat ($FeSO_4$)), su veya sirke gibi çözücüler ve Arap zıncı gibi bağlayıcılardır (Tanrıverdi, 2022:14; Corregidor vd., 2019:2691). Mürekkebin kalitesi, içerisine eklenen malzemenin kalitesine ve oranlarına göre değişiklik göstermektedir. Örneğin mürekkebin çökmesini yavaşlatmak için asit, yavaş kurumasını sağlamak için gliserin gibi katkı maddeleri eklenerek mürekkebin özellikleri değiştirilmiştir (Torgan Güzel vd., 2023:3; Rabin, 2021:72).

Yazma eserlerde görülen mürekkep korozyonun başlıca nedeni mürekkebin yapımında kullanılan metal bileşikler ve asidik çözeltilerdir. Malzemelerin içerik tespitinde, çeşitli görsel incelemeler ve analitik yöntemler kullanılmakta ve bu çalışmalar ışığında mürekkep hakkında kapsamlı sonuçlara ulaşılabilmektedir. Örneğin Yakın Kızılötesi Işını (NIR) incelemeleri, karbon ve demir mürekkeplerinin opaklık farklarından yararlanarak karşılaştırma yapmayı sağlamaktadır. NIR altında, demir mürekkepler yarı opak hale gelirken, karbon mürekkebinde değişim gözlemlenmemektedir (Rabin, 2021:74-75). Ayrıca Infrared (IR) ve Ultraviyole (UV) ışık kullanılarak mürekkep çeşitleri ve bozunma dereceleri değerlendirilebilmektedir (Duh vd., 2017). Analitik yöntemlerden X-Işını Floresans Spektroskopisi (XRF) analiziyle, mürekkeplerin inorganik bileşenleri, Fourier Dönüşümlü Kızılötesi Spektroskopisi (FTIR) ve Raman Spektroskopisiyle, bağlayıcılar ve demir etkileşimleri, Taramalı Elektron Mikroskopu-Enerji Dağıtıcı X-Işını spektrometresi (SEM EDX), Enerji Dağılımlı X-Işını Floresans Spektroskopisi (ED-XRF), Parçacık veya Proton Kaynaklı X-Işını Emisyonu (PIXE) ve X-Işını Absorpsiyonu Yakın Kenar Yapısı (XANES) analizleriyle de demir varlığı, oranları ve dağılımı araştırılabilmektedir (Zamorano, 2018; Tibúrcio vd., 2020; Budnar vd., 2005; Arcon vd., 2007:199). Demir iyonlarının kimyasal bağlanma durumu ise Mössbauer Spektroskopisiyle belirlenmektedir (Espina vd., 2022:27938; Torgan Güzel vd., 2023:1; Lurf vd., 2021).

Mürekkep korozyonunun yavaşlatılması üzerine yapılan çalışmalar, 1898 yılında St. Gallen'deki ilk "Uluslararası Antik El Yazmaları Koruma Konferansı" ile başlamıştır ve 2019'da Krems'te düzenlenen "Mürekkep Aşınması Konferansı (IIC)" ile devam etmiştir. "InkCor" gibi projelerle, demir mürekkebi içeren belgelerde kağıdın kararlılığı, gramajı, mürekkep çizgilerinin genişliği ve kağıdın pH'ının korozyona olan etkileri incelenmiştir. Mürekkep korozyonunun tedavisinde yaygın olarak kabul görmüş olan konservasyon yöntemleri, kalsiyum fitat ve kalsiyum bikarbonat uygulamaları olmasına rağmen bu alanda birçok araştırmacı literatüre yenilikler katmıştır (Duh vd., 2017: 96; Melo vd., 2022:4). Örneğin magnezyum fitat kullanımı (Kolar vd., 2007), magnezyum hidroksit nanopartiküllerinin kağıt stabilizasyonundaki etkileri (Poggi vd., 2010), kağıdın pH'ını stabilize etmek için fitat tedavisinin nanoselüloz ile birleşimi (Völkel vd., 2020), jelatin uygulaması (Gimat vd., 2021), Guar zıncı bazlı bir nanokompozit (Afsharpour ve Gilani, 2022) ve nanoboyutlu magnezyum hidroksit ve antioksidan maddelerin (potasyum bromür, tetrabutilamoniyum bromür veya propil gallat) kullanımı (Jarmulkiene vd., 2023) mürekkep korozyonunun yıkıcı etkilerini yavaşlatmak için önerilmiş tedavi yöntemleridir. Kimya uzmanları ve konservatörler bu bozunmaya sahip eserlerin tedavi yöntemleri üzerine çalışmalarını devam ettirse de günümüzde korozyonun yıkıcı etkilerini durduran bir strateji belirlenmemiştir.

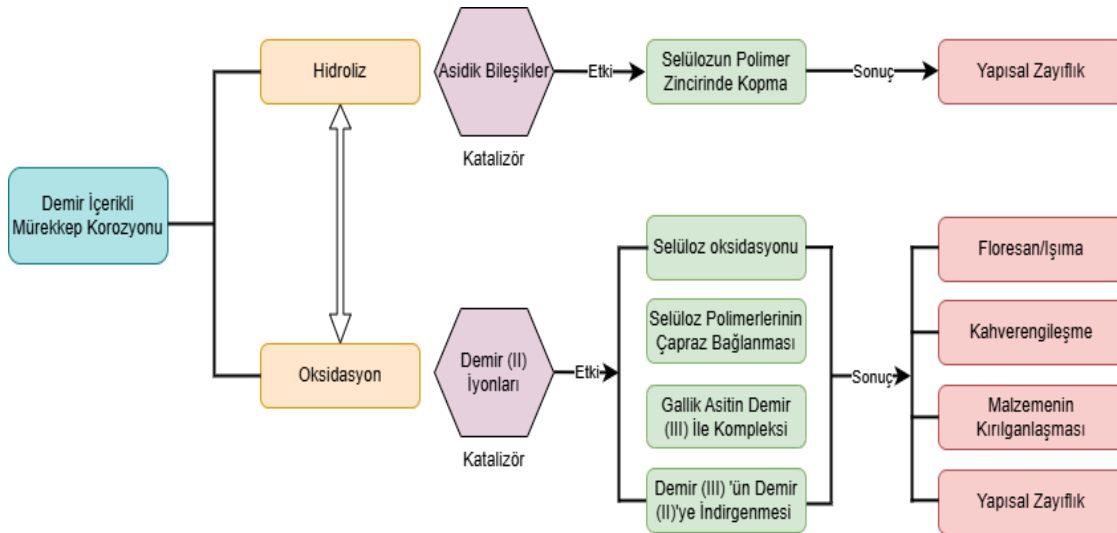
Bu çalışma, mürekkep korozyonunun yazma eserlerdeki yıkıcı ve durdurulamaz etkilerine karşı eserin okunabilirliğinin sağlanmasına yönelik literatürde olan görüntüleme yöntemlerinin, amaç, kapsam, sınırlılıklar, avantaj ve dezavantajlarını karşılaştırmaktadır. Çalışma kapsamında mürekkep korozyonunun derecelendirilmesinin önemi ve bu bozunmayla mücadele eden yazma eserlerde uygulanabilecek görüntüleme yöntemleriyle bozulmuş yazı alanlarının

okunabilirliklerinin sağlanmasının gerekliliği vurgulanmaktadır. Çalışma, bu tekniklerin uygulamalarını detaylı bir şekilde ele alarak, yazılı tarihimizin ve kültürümüzün önemli bir parçasını oluşturan yazma eserlerin güvenle gelecek nesillere aktarılması için dijital koruma önerilerini sunmaktadır.

Mürekkep Korozyonunun Bozunma Süreçleri

Çalışma kapsamında mürekkep korozyonunun süreçleri "bozunma" kavramıyla açıklanacaktır. "Bozunma" ve "Bozulma" terimleri birbirine yakın anlamlar taşımakla birlikte, bağlamlarına göre farklı kavramsal nüanslar içermektedir. "Bozunma," bir malzemenin veya yapının kimyasal, fiziksel ya da biyolojik süreçler neticesinde temel bileşenlerine ayrılması ya da geri dönüştürülemez bir şekilde değişime uğraması anlamına gelmektedir. Öte yandan, "bozulma" daha genel bir terim olup herhangi bir nesnenin veya durumun eski ya da düzgün halini kaybetmesi anlamında kullanılmaktadır. Bu makalede "bozunma" kelimesi özellikle tercih edilmiştir, ele alınan süreçler, yapıların veya malzemelerin kimyasal ve fiziksel bütünlüklerinin dönüşümünü kapsamaktadır.

Kağıdın doğal yaşlanma süreci, özellikle demir içerikli mürekkeplerin etkisiyle hızlanmaktadır. Demir içerikli mürekkep, kağıttaki selüloz temelli yapılar üzerinde çeşitli hasarlara yol açmakta ve bu süreç iki ana bozunma mekanizmasıyla gerçekleşmektedir. İlk olarak, mürekkep içeriğindeki asidik bileşikler, selülozun hidrolizini katalizleyerek polimer zincirlerinde kopmalara neden olmaktadır (Çakar, 2019:13; Karademir ve İmamoğlu, 2001:99). Bu süreç, kağıdın pH değeri kontrol edilmediği sürece hızlanarak devam etmekte ve eserde mekanik dayanım kaybına sebep olmaktadır (Şekil 1).



Şekil 1: Mürekkep Korozyonunun Bozunma Süreçleri: Hidroliz ve Oksidasyonun Etkileri ile Sonuçları (Betül Küçük & Emre Yaman)

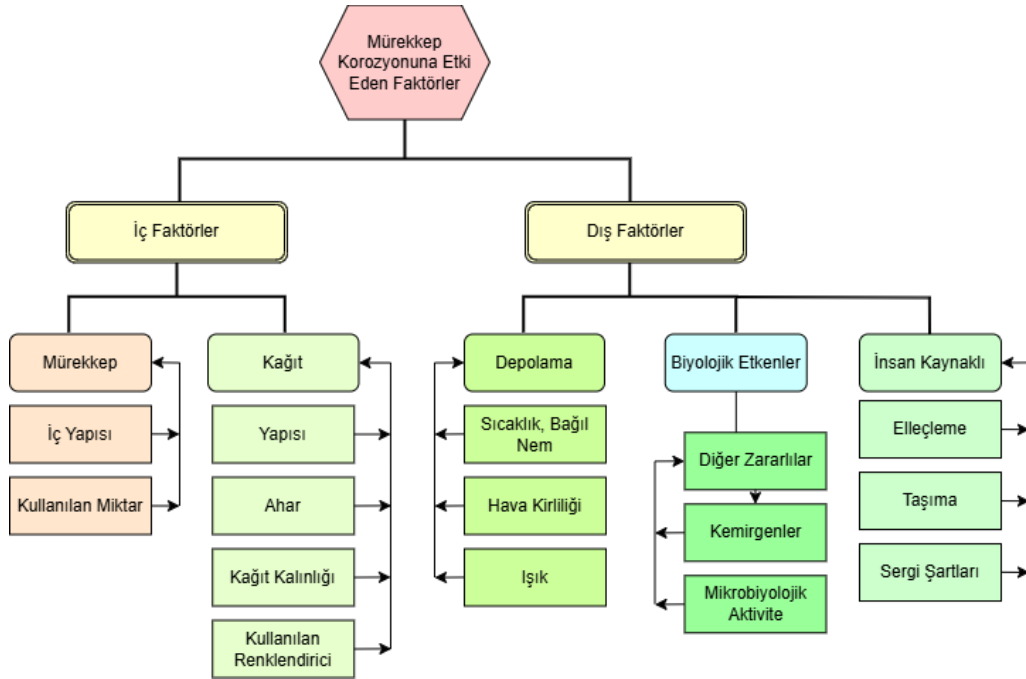
Diğer mekanizma ise, demir (II) iyonlarının katalizlediği oksidasyondur (Arcon vd., 2007:199). Demir iyonlarının varlığı, selülozun oksidasyonunu başlatmakta ve bu da selüloz polimerlerinin çapraz bağlanmasına yol açmaktadır. Ayrıca, mürekkep içinde bulunan gallik asidin, demir (III) ile kompleks oluşturmasının yanı sıra, demir (III)'ün demir (II)'ye indirgenmesini sağlayarak korozyon oluşumunda etkin bir rol oynamaktadır (Rouchon-Quillet vd., 2004:389). Oksidasyon sonucunda eserin mürekkep alanlarında ışım/floresans etki, kahverengileşme, kırılganlık ve mekanik dayanım kaybı meydana gelmektedir (Şekil 1). Tüm bu bozunmalar eserde zamanın ve bulunduğu ortam koşullarının etkisiyle artan ve kademeli olarak ilerleyen bir süreçtir.

Mürekkep Korozyonuna Etki Eden Faktörler

Mürekkep korozyonunun hasar derecesini etkileyen faktörler iç ve dış etkenler olarak sınıflandırılmaktadır. Demir içerikli mürekkeple yazılmış eserlerde dış ve iç etkenlerin birleşimi korozyon hızını belirgin şekilde artırmaktadır (Koç, 2019:89).

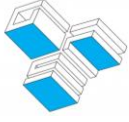
İç etkenler mürekkep ve kağıt olarak ikiye ayrılabilir (Şekil 2). Mürekkebin içeriğinde kullanılan malzemelerin oranlarındaki farklılıklar bozunmayı hızlandırıcı rol oynamaktadır. Örneğin yanlış formüle edilmiş mürekkepler, yazı renginin hızla solmasına ve zamanla mürekkebin okunabilirliğini kaybetmesine neden olabilmektedir (IFLA, 2019:2). Mürekkebin yüzeyde kapladığı alan, yazı alanının genişliği, metin aralıklarının geniş ya da sık olması ve yazmak için kullanılan kalemde sayfa yüzeyine aktarılan mürekkebin yoğunluğunu ifade etmektedir. Mürekkebin kullanım miktarı ya da kağıt üzerindeki yoğunluğu/kalınlığı korozyonun derecesinde en önemli etkenlerden biridir (Albro vd., 2008:134).

Kağıt yüzeyinin pürüzsüz olmasını sağlamak için yapılan aharda kullanılan malzemeler, kağıdın kalınlığı ve renklendirici olarak kullanılan malzemeler yine korozyonun hızına etki etmektedir. Örneğin yüksek kağıt gramajı bozunmaya neden olan bileşiklerin kağıt içinde yayılımını yavaşlatmakta ve mürekkep korozyonunun yol açtığı hasarı sınırlamaktadır (Kolar vd., 2006:169). Renkli kağıtların üretiminde kağıt hamuruna katılan ya da kağıdın yüzeyine sürülen renklendirici maddelerin içerikleri de mürekkep korozyonunun hızını artırmaktadır. Nguyen ve arkadaşlarına göre özellikle İslam el yazmalarında estetik nedenlerle renklendirilen kağıtların içeriğinde demir açısından zengin bileşikler (tanen gibi organik bileşiklerle birleştirilmiş demir tuzları) içeren boyaların kullanımı demir içerikli mürekkeplerde korozyon hızını artırmaktadır (Nguyen vd., 2008:156).



Şekil 2: Mürekkep korozyonuna etki eden iç ve dış faktörler (Betül Küçük & Emre Yaman)

Dış etkenler ise depolama, biyolojik etkenler ve insan kaynaklı etkenler olmak üzere üçe ayrılmaktadır (Şekil 2). Depolama ve sergileme koşullarında dalgalanan sıcaklık ya da döngüsel nem değişiklikleri, asit hidroliz reaksiyonlarını teşvik ederek kağıdın pH seviyesini düşürmekte ve kağıdın kırılganlaşmasına neden olmaktadır (Liu vd., 2022:4). Tse ve arkadaşları (2009) 19. yüzyıla ait, demir içerikli mürekkeple yazılmış ve yüksek bağıl neme (%85 RH) maruz kalmış



eserlerde, demir iyonlarının sayfa üzerinde boş alanlara hareket etmesine olanak sağladığını ve oksidasyon için ek alanlar yarattığını dile getirmişlerdir (Tse vd., 2009:80). Bu bulgular, belgelerin depolanma ve sergilenme koşullarında kontrol sağlanması ve sabit tutulması gerektiğini göstermektedir. Yapılan çalışmalar mürekkep korozyonuna sahip eserler için ideal depolama koşullarının %50 (\pm 5) bağıl nem ve 18°C (\pm 2°C) olduğunu göstermiştir. Ayrıca mürekkep korozyonuna sahip eserler, ışık ve hava kirleticilerinden korunması amacıyla asitsiz müze kartonlarından yapılan kutularda saklanmalı ve bu eserlerin sergilenmesi için önerilen ışık miktarı (tüm UV ışığın geçişinin engellenmesi şartıyla) 30-50 lux aralığında olmalıdır (IFLA, 2019:3-4).

Yazma eserlerde kullanılan kağıt, deri, mürekkep, boya ve yapıştırıcı gibi birçok organik ve inorganik malzeme, biyolojik etkenler ve çeşitli organizmalar için zengin besin kaynaklarıdır. Bu canlıların metabolik aktiviteleri sırasında ürettikleri asitler (oksalik, fumarik, süksinik, sitrik vb.) ve enzimler, kağıt ve derinin yapılarını bozmakta ve pH seviyelerini düşürerek demir içerikli mürekkebin korozyonuna uygun ortam oluşturmaktadır (Caneva vd., 1991:56-59; Banik, 1998; Yoldaş, 2023:54).

Demir içerikli mürekkep kaynaklı korozyon tahribatına etki eden bir diğer dış etken ise insan kaynaklı etkenlerdir. Eserlerin elleçlenmesi, taşınması ve kullanımı sırasında gerçekleştirilen yanlış müdahaleler mürekkep korozyonu nedeniyle mekanik dayanımı zayıflamış eserlerde, özellikle yazı alanında çatlaklara ve kayıplara neden olmaktadır. Ayrıca bilinçsiz müdahaleler ve uygun olmayan koruma uygulamaları (örneğin yoğun su kullanımı) mürekkep korozyonunun yıkıcı etkilerini arttırmaktadır (IFLA, 2019:2).

Mürekkep korozyonunun sahip eserlerin bozunma derecelerinin belirlenmesi, iç ve dış etkenlerden kaynaklı zararların en aza indirilebilmesi için önemlidir. Eserlere yapılacak her müdahale bozunma derecelendirmeleri dikkate alınarak gerçekleştirilmelidir ve bir eserde farklı derecede bozunmaların olabileceği göz önünde bulundurularak en yüksek bozunma derecesine göre hareket edilmesi gerekmektedir.

Mürekkep Korozyonunun Yıkıcı Etkileri ve Mevcut Bozunmanın Derecelendirilmesi

Gerhard Banik'e göre (1998) demir içerikli mürekkebin bozunmasında ilk aşama UV ışık altında yazı alanının çevresinde floresan bir ışımaya meydana gelmesidir. İlerleyen aşamalarda bu alanın çevresini kahverengi bir renk değişikliği kaplamaya başlamaktadır. Bu renk değişimi etkileşimde olduğu diğer sayfa üzerinde de gözlemlenebilmektedir. Son aşamada korozyon oluşumu tüm yazı ve kâğıt yüzeyini kaplayarak, yazının okunmasını imkânsız hale getirirken kâğıt liflerinin kopmasıyla kayıplar meydana getirmektedir (Banik, 1998).

Hollanda Kültürel Miras Enstisüsü/ Netherlands Institute for Cultural Heritage-ICN tarafından mürekkep korozyonunun bozunma süreçleri yedi farklı aşamada değerlendirilmiştir. Çalışma kapsamında bu değerlendirme esas alınarak grafiklerde geliştirme ve görselleştirme yapılmıştır. Şekil 3'de üstte verilen görseller ICN'nin kataloğundan alınırken altta verilen görseller yeniden oluşturulmuştur. Şekil 3'de 1 numaralı görsel henüz korozyonun başlamadığını belirtmektedir. 2 numaralı görsel korozyonun başlangıç aşamasını temsil etmektedir ve bu aşamada, yazı alanının arka sayfasında mavi ışımaya (floresan etki) görülmektedir. 3 numaralı görsel arka sayfada görünen ışımaya ek olarak yazı alanının bulunduğu sayfada sarı renkli bir lekelenme başladığını göstermektedir. 4 numarada, mürekkep alanındaki sarı lekelenmelerin açık kahverengiye döndüğü anlatılmaktadır. Bu aşamada yazı alanının arka sayfasında ışımaya devam etmektedir. 5 ve 6 numaralı görselde açık kahverengi lekelenmeler koyu kahverengiye dönmekte ve mürekkepte çatlaklar meydana gelmektedir. 7 numarada, mürekkepte ve kağıtta kayıplar meydana geldiği ifade edilmektedir. 8 numara olarak adlandırılan görsel, çalışma kapsamında yapılan geliştirme ile eklenmiştir. Bu görsel, mürekkebin ve kağıdın tamamen hasar gördüğü, renk değişiminin çoğunlukla siyaha döndüğü, eserin tamamen kırılma haline geldiği ve elleçlemeye kesinlikle müsaade etmeyeceğini anlatmaktadır.



Şekil 3: Mürekkep korozyonunun bozunma evreleri, mürekkepte meydana gelen değişimler (üst) (Reißland & Hofenk, 2001), yazı alanında görülen görsel etkiler (alt) (Betül Küçük & Emre Yaman).

Mevcut Bozunmanın Derecelendirilmesi

ICN mürekkep korozyonunun mevcut bozunma durumlarının derecelendirmesini dört başlıkta incelemiştir. Buna göre 1. derece bozunmaya sahip eserler “iyi” durumda, 2. derece bozunmaya sahip eserler ise “orta-iyi” durumda, 3. derece bozunmaya sahip eserler “kötü” durumda, 4. derece bozunmaya sahip eserler “çok kötü” durumda olarak nitelendirilmiştir (Reißland ve Hofenk, 2001).

Çalışma kapsamında da mürekkep korozyonunun mevcut bozunma durumlarının derecelendirmesi için dört başlık kullanılmıştır. Buna göre 0. derece bozunmaya sahip eserler “korozyon yok” olarak tanımlanmıştır. Bu eserlerin metin alanlarında renk değişikliği görülmemektedir ve kağıdın mekanik dayanımı oldukça iyi durumdadır. 1. derece bozunmaya sahip eserler “korozyon başlangıç evresi” olarak tanımlanmıştır. Bu eserlerin metin alanlarında kahverengi renk değişikliği ve arka sayfalarında floresan etki gözle görülebilmektedir ancak kağıdın mekanik dayanımı iyi durumdadır.

2. derece bozunmaya sahip eserler “ileri derece korozyon” olarak nitelendirilmiştir. Bu eserlerin yazı alanlarında koyu kahverengi hareler yoğunudur ve bu hareler kağıt yüzeyinde de ilerlemiş olabilmektedir. İleri derece korozyona sahip eserlerin yazı alanlarında çatlaklar oluşmaya başlamıştır ve kağıdın mekanik dayanımı düşüktür. 3. derece bozunmaya sahip eserlerin durumu “aşırı/yoğun korozyon” olarak değerlendirilmiştir (Tablo 1). Bu bozunma derecesine sahip eserlerin metin alanlarında ciddi kayıplar meydana gelmiştir ve kağıdın mekanik dayanımı oldukça düşüktür. Korozyon nedeniyle metin alanlarında parça kayıpları görülebilmektedir.

Eserlerin taşınmaları söz konusu olduğunda, 0. ve 1. derece bozunma olarak sınıflandırılan eserlerdeki kağıtların mekanik dayanımlarının yüksek olmasından dolayı eserlerin ciddi şekilde zarar görmeleri beklenmemektedir. Ancak, hasar oluşma ihtimaline karşı taşıma işlemlerinin özenle gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Diğer yandan, 2. ve 3. derece bozunmaya

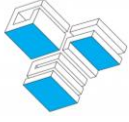
sahip eserlerin taşınmaları önerilmemektedir. Bu eserlerin taşınmalarının zorunlu olduğu durumlarda ise titreşimi en aza indirecek şekilde dolgu malzemeleri ile eserlerin desteklenmeleri ve sert koruyucu kutu içerisinde eserlerin hareketleri tamamen kısıtlanmalıdır. Bu bozunma derecesine sahip eserlerin elleçlenmesi ve kullanımının müze/kütüphane/arşiv personeli ile sınırlı olması önerilmektedir. Ayrıca taşıma sırasında oluşabilecek iklim değişikliklerinin eserde oluşturabileceği hasara ve mevcut bozunma durumunun artışına sebep olacağı da göz önüne alınarak depolanmasında ve taşınmasında uygun sıcaklık ve bağıl nem koşullarının sağlanması gerekmektedir (Reißland ve Hofenk, 2001).

Bozunma Derecesi	0. Derece	1. Derece	2. Derece	3. Derece
Renk Temsili				
Mevcut Bozunmanın Adlandırılması	Korozyon Yok	Korozyon Başlangıç Evresi	İleri Korozyon	Aşırı/Yoğun Korozyon
Eser Görseli				
Sayfa Numarası:	256	98	47	60
Eser: Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı, Süleymaniye Yazma Eser Kütüphanesi, Süleymaniye Koleksiyonu'na ait 00421 envanter numaralı eser.				

Tablo 1: Mürekkep Korozyonunun Bozunma Derecelendirmesi ve Mevcut Durum Değerlendirmesi (Betül Küçük & Emre Yaman)

Mürekkep korozyonuna sahip yazma eserler incelenirken korozyonunun çeşitli bozunma derecelerine rastlamak mümkündür. Bir başka anlatımla, bir yazma eserin ilk sayfalarında bozunma 0 dereceyken ilerleyen sayfalarında 3. derece bozunma görülebilmektedir. Bu durumdaki bir eserde derecelendirme yapılırken 3. derece bozunma esas alınmalı ve taşıma, elleçleme, depolama koşulları ve konservasyon önceliği buna göre değerlendirilmelidir. Tablo 1'de Türkiye Yazma Eserler Kurumu Başkanlığı, Süleymaniye Yazma Eser Kütüphanesi, Süleymaniye Koleksiyonu'nda bulunan 00421 envanter numaralı yazma eser örnek olarak kullanılmıştır.

Eserin 256 sayfa numaralı görseli incelendiğinde yazıda renk değişikliği ve yazının etrafında harenme görünmemektedir. Ancak 98. sayfasında yazı alanında solma görülürken yazının etrafında harenme gözle görülür biçimde başlamıştır. Eserin 47. Sayfasında yazı alanının neredeyse tümünde renk değişimi ve kahverengileşme belirgindir. Korozyonun ileri aşaması olarak adlandırılacak bu aşamada renk değişiminin sayfa yüzeyine, mürekkebin olmadığı alanlara ilerlediği de görülmekte ve sayfa üzerinde çatlamlar tespit edilebilmektedir, bu aşamadaki sayfalar esnekliklerini yitirmiştir. Eserin 60. sayfasında ise aşırı/yoğun korozyon nedeniyle metin kısmında ciddi kayıplar yaşanmıştır. Bu evrede olan mürekkep korozyonu bozunmasında eserin metnini okumak güçtür. Eserin mekanik



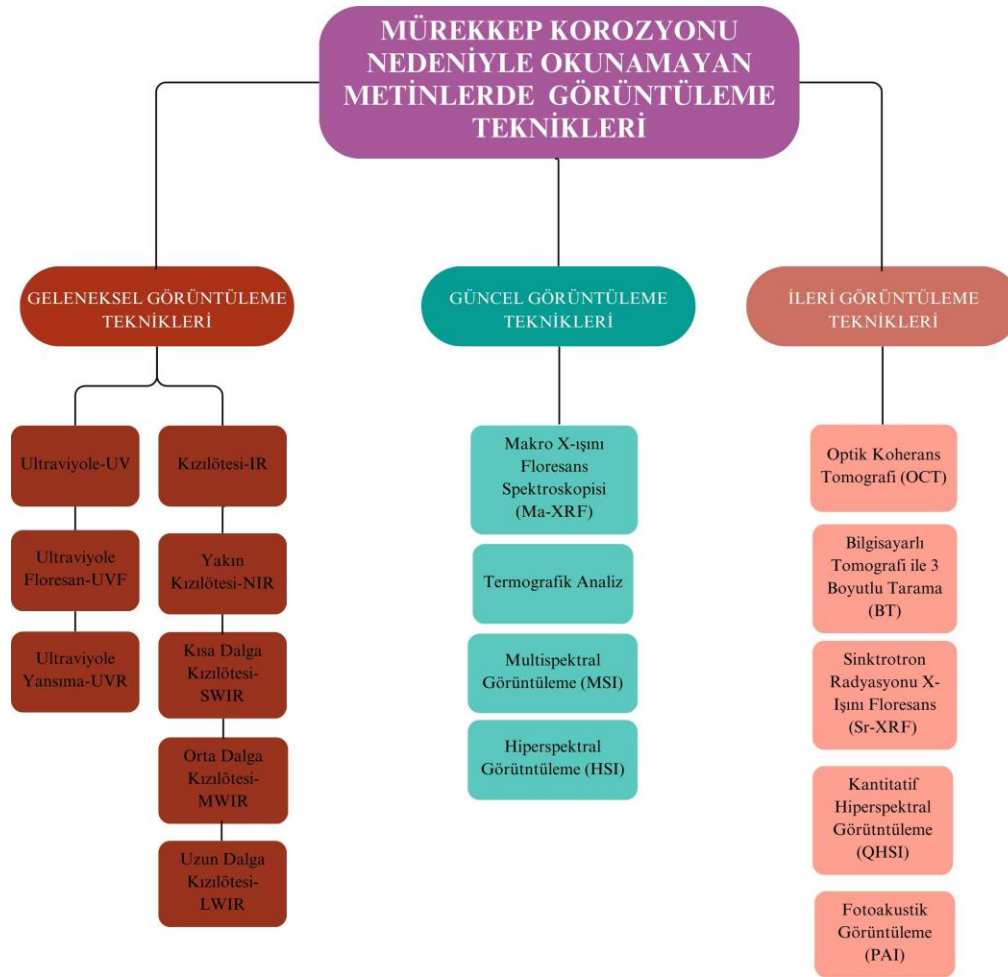
dayanımı oldukça zayıftır ve yazı alanına yapılacak kontrolsüz müdahalelerde kayıp alanlar artacaktır. Bu eserin bozunma derecesini belirlerken sayfa 60'ta görülen "Aşırı/yoğun korozyon"dan dolayı 3. derece bozunmaya sahip olduğu ve sadece uzman kişilerce müdahale edilmesi gerektiği düşünülebilir. Bozunma derecesi 0 ve 1 olan eserlerde yüksek çözünürlüklü tarama ve dijitalleştirme uygulamaları yeterli olurken, bozunma derecesi 2 ve özellikle 3 olarak belirlenmiş eserlerin okunması imkansız hale gelmiş olduğundan bu eserlerin okunabilirliklerini ve gelecek nesillere aktarımını sağlamak amacıyla görüntüleme teknikleri ile incelenmesi gerekmektedir.

Görüntüleme Teknikleri ile Okunabilirlik

Mürekkep korozyonunun ilerleyen aşamalarında yazı alanlarının okunamaz hale geldiği ve tüm tedavi çalışmalarına rağmen korozyonun tamamen durdurulamadığı bilinmektedir. Ancak mürekkep korozyonunun ileri aşamalarında dahi alt katmanların görüntülenebilmesi ve metnin okunabilmesi için çeşitli görüntüleme teknikleri bulunmaktadır.

Tonazzini ve arkadaşları (2019) el yazmaları ve resimlerdeki gizli ayrıntıları ortaya çıkarmak için kullanılan analitik ve matematiksel yöntemleri araştırmışlar ve bu araştırmada Multispektral Görüntüleme (MSI), X-Işını Floresans Spektroskopisi (XRF) Lazer-İndüklü Plazma Spektroskopisi (LIBS), Raman Spektroskopisi ve Termografi gibi yöntemlerin kullanılabileceğini söylemişlerdir (Tonazzini vd., 2019). Perino ve arkadaşları ise (2024) el yazmalarının gizli katmanlarını açığa çıkarmak için kullanılan modern teknolojileri, bunların perspektiflerini ve sınırlarını tartıştıkları makalelerinde UV Fotoğrafçılık, Multispektral (MSI) ve Hiperspektral (HSI) Görüntüleme, Makro X-Işını Floresans Spektroskopisi (Ma-XRF), Bilgisayarlı Tomografi (BT), Kızılötesi Termografi (IRT), Terahertz Görüntüleme (THz), Fotoakustik Görüntüleme, Sinkrotron Radyasyonu (Sr) ve İyon Demeti Analizini (IBA) incelemişlerdir. Yazarlara göre; yöntemlerin her biri alt katmanların okunabilirliğinde oldukça yararlıdır ve gelişen teknolojiyle entegre edildiğinde çok daha iyi sonuçlar alınacaktır (Perino vd., 2024:691).

Çalışma kapsamında, mürekkep korozyonunun ileri bozunma dereceleri nedeniyle okunamayan metinlerin görüntülenmesi amacıyla araştırılan teknikler geleneksel, güncel ve ileri olarak üç ana başlıkta verilmiştir (Şekil 4). Her bir ana başlık ise mürekkep korozyonu nedeniyle hasar görmüş eserlerin metin sayfalarının okunabilirliği üzerine kullanılan ve literatürde olan örneklerle göre alt başlıklara bölünmüştür. Geleneksel yöntemler uzun süredir kullanılan ve uygulanabilirliği daha kolay yöntemleri içerirken, güncel teknikler yaygın olarak kullanılan yöntemleri içermektedir. İleri teknikler ise literatürde yaygın kullanımına rastlanmayan, henüz yeni gelişmekte ve yapılacak çalışmalarla gelişmesi umut edilen yöntemleri kapsamaktadır.



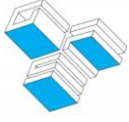
Şekil 4: Görüntüleme Tekniklerinin Sınıflandırılması (Betül Küçük & Emre Yaman)

Geleneksel Görüntüleme Teknikleri

Ultraviyole (UV) görüntüleme teknikleri, UV spektrumunun farklı bölgelerini kullanarak gizli kalmış metinlerin geri kazanımı için kullanılan ilk yöntemdir. UV, görünür ışıktan daha kısa dalga boylarına sahiptir ve yaklaşık 10 ila 400 nanometre arasında değişmektedir. Ayrıca UV-A (315-400 nm), UV-B (280-315 nm) ve UV-C (100-280 nm) olmak üzere kendi içinde dalga boylarına göre bölümlere ayrılmaktadır.

UV incelemelerde, incelenen malzemenin UV ışığı soğurma ya da yansıma özellikleri gözlemlenmektedir. Bu alanda en yaygın iki teknik, UV floresan (UVF) ve UV yansıma (UVR)'dir. UVF, belirli materyallerin UV ışığı emip görünür ışık yayma özelliğine dayanarak incelenen malzemedeki detayları ortaya çıkarmaktadır. UVF'nin avantajları arasında düşük maliyetli ekipman kullanımı, hızlı görüntü alma süreci ve basit görüntü işleme bulunmaktadır. UVR yönteminde ise, incelenen nesnenin yüzeyi tarafından yansıtılan UV radyasyonu yakalanmaktadır. Her iki yöntemin de genellikle kesin sonuçlar vermediği, daha çok diğer tekniklerin uygulanmasına zemin hazırladığı belirtilmektedir (Perino vd., 2024:685).

Montani ve arkadaşları (2012) 13.-14. yüzyıla tarihlenen ve farklı nedenlerden dolayı bozunmaya uğramış bir belgenin incelemesinde UV ışık kullanmışlardır ve çıplak gözle görünmeyen yazıları ortaya çıkarmışlardır (Montani vd., 2012).



Pottier ve arkadaşları ise (2019) yangında hasar görmüş Orta Çağ el yazmalarında okunamayan alanları UVF ile incelemiş ve bu alanların görünür hale gelmesini sağlamışlardır (Pottier vd., 2019).

Kızılötesi (IR) görüntüleme teknikleri; IR ışık, elektromanyetik spektrumda görünür ışığın hemen ötesinde, dalga boyu yaklaşık 700 nm ile 1 mm arasında olan ışığı kapsamaktadır. Kızılötesi ışık, mürekkep ve diğer malzemelerin farklı yansıma özelliklerinden yararlanarak çıplak gözle görülmeyen veya zamanla kaybolmuş yazıların ortaya çıkarılmasını sağlayarak eserlerin alt katmanlarındaki mürekkep ve boya izlerini tespit etmektedir. Bu görüntüleme tekniği dalga boylarına göre Yakın Kızılötesi (NIR), Kısa Dalga Kızılötesi (SWIR), Orta Dalga Kızılötesi (MWIR) ve Uzun Dalga Kızılötesi (LWIR) olarak dört ana gruba ayrılmaktadır. NIR ile en fazla 200–300 µm derinlikteki yapılar görünür hale gelmektedir ve 750–1000 nm aralığındadır. NIR ile eserlerdeki alt katmanlar, çizimler, yazılar veya kompozisyonlar ortaya çıkarılmaktadır (Tserevelakis, 2017:2). SWIR 1000–3000 nm aralığındadır ve incelenen malzemelerin absorbe etme ve yansıtma özelliklerini incelemek için kullanılmaktadır. MWIR 3000–5000 nm aralığında olup sıcaklık emisyonlarını ve değişimlerini tespit etmektedir. LWIR ise 8000–14000 nm aralığında olup sıcaklık emisyonlarını görselleştirmek için kullanılmaktadır (Wu vd., 2016:978).

Güncel Görüntüleme Teknikleri

Makro X-Işını Floresans Spektroskopisi (Ma-XRF); XRF bir malzemenin yapısını ve kimyasal bileşenlerini belirlemeye olanak tanıyan tahribatsız bir analiz yöntemi, Ma-XRF geniş yüzey alanlarında taramalar yaparak elementlerin mekansal dağılımı/haritalamasını yapmaya olanak sağlamaktadır (Zito vd., 2024:2). Yazma eserlerde XRF kullanılarak yazı materyalleri (parşömen, kağıt vb.) ve mürekkep bileşenleri analiz edilirken, Ma-XRF ile elementel haritalamalar ve mekansal dağılımlar yapılarak alt katmanlar görünür hale gelmekte ve okunurluğunu kaybetmiş yazı alanlarında okunabilirlik sağlanabilmektedir (Viguerie vd., 2018; Mazzinghi vd., 2020; Magkanas vd., 2021).

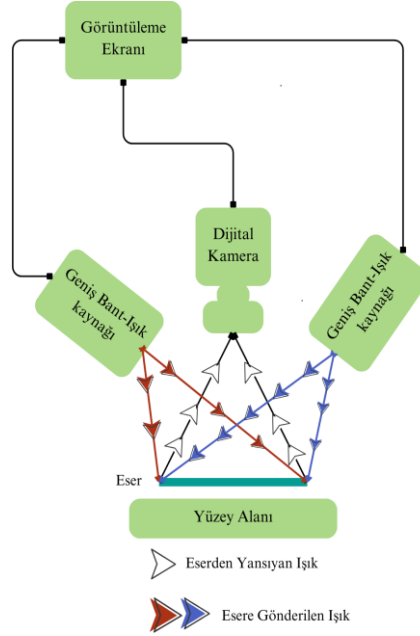
Romano ve arkadaşları (2023) Herculaneum'dan gelen ve yaklaşık M.Ö. 200 yılından M.S. 1. yüzyıla kadar tarihlendirilen papirüslerde Ma-XRF kullanarak, papirüs yazarlarının metinleri düzenlemek ve hizalamak için kurşunla çizilmiş çizgiler kullandığını ortaya çıkarmıştır (Romano vd., 2023). Fransa Kraliçesi Marie-Antoinette ile İsveç Kontu Axel von Fersen arasındaki gizli yazışmalardaki redakte edilmiş bölümlerin ortaya çıkarılmasında yine Ma-XRF yöntemi kullanılarak, yazışmaların üzerindeki sansürlenmiş metinler elementel analiz ve veri işleme teknikleriyle incelenmiştir. Araştırma sonuçları, redakte edilmiş sekiz mektubun içeriğinin başarıyla açığa çıkarılmasını sağlamıştır. Ayrıca Ma-XRF'in element haritalamasıyla, demir mürekkebiyle yazılmış ve üst üste bindirilmiş metinlerin çözülmesinde bir araç olabileceği dile getirilmiştir (Michelin vd., 2021).

Termografik analiz (IRT); MWIR ve LWIR dalga boylarında yapılan ölçümlerle nesnelerin yüzey sıcaklık dağılımlarını ortaya çıkaran termografik analiz veya termal görüntüleme, malzemelerin ısıyı iletme farklılıklarından yararlanarak görüntüleme sunmaktadır (Mercuri vd., 2011:476; Ambrosini vd., 2022:170). Bu yöntemde doğru görüntülerin elde edilmesi için IR kaynağından yayılan ışığın numune yüzeyine homojen olarak dağılması gerekmektedir (Paoloni, 2020:4) IRT yöntemi, kızılötesi ışınları toplayan ve dedektöre ileten optik sistem, IR ışınlarını elektrik sinyaline dönüştüren kızılötesi dedektör, sinyalleri işleyen bilgi işleme sistemi ve işlenen sinyallerin görüntülenmesini sağlayan monitörden oluşmaktadır (Hou vd., 2020:2). Bu görüntüleme yöntemi, farklı mürekkep türlerinin ısıyı yansıtma farklılıklarından yararlanarak su hasarına uğramış veya mürekkebi dağılmış yazıların yeniden okunabilir hale gelmesini sağlamaktadır.

Roma'da bulunan Biblioteca Angelica'da yapılan araştırmalarda, 17. yüzyıla ait bir kitabın arka kapağında yer alan kağıtta, çıplak gözle görünmeyen yazı alanı, kızılötesi termografi kullanılarak yeniden okunur hale getirilmiştir (Orazi, 2020:444; Dritsa vd., 2022:5).

Teknolojinin gelişimiyle IRT kameralar geçmişe nispeten düşük maliyetli ve kullanımı kolay hale gelmiştir. (Ambrosini vd., 2022:171). Bu durum IRT tekniklerinin yazma eserlerin okunabilirliğinde kullanımını yaygınlaştırmıştır.

Multispektral görüntüleme (MSI); MSI görüntülemenin çalışma prensibi, farklı dalga boylarındaki ışıkların kullanılarak (örneğin, görünür ışık, ultraviyole ve kızılötesi ışık) bir nesnenin çeşitli spektral özelliklerini yakalamaktır (Şekil 5) (Giacometti vd., 2017:103). MSI'nin sıradan bir kamerayla fotoğraf çekiminden farkı, nesneden gelen radyasyonu seçebilme ve spektral aralığın belirli bölümlerini izole edebilme yeteneğidir (Perino vd., 2024:685).



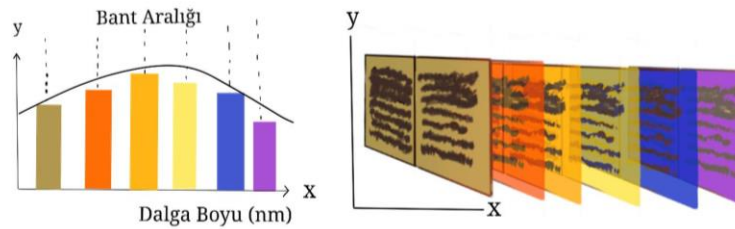
Şekil 5: Multispektral görüntüleme yöntemi çalışma prensibi (Betül Küçük & Emre Yaman)

Farklı dalga boylarında çekilen görüntüler, farklı yazı katmanlarını ve pigmentleri ortaya çıkarabilmektedir. Bu sayede, metinlerin okunabilirliği artırılmakta ve alt katmanlardaki gizli yazılar görünür hale getirilmektedir.

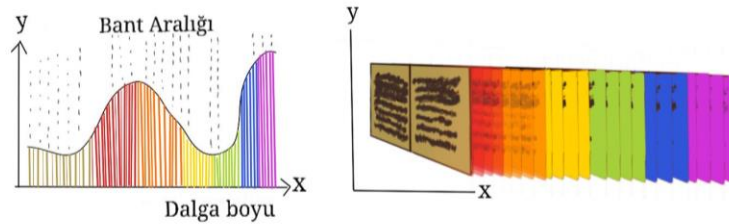
Literatüre bakıldığında yazma eserlerde ve parşömenlerde mürekkep solması, akması ve demir içerikli mürekkeplerin korozyona uğraması gibi sebeplerle hasar görmüş metinlerin okunabilirliğini sağlamanın en iyi yolu olarak multispektral görüntüleme tekniği görülmektedir (Giacometti vd., 2017:105). Konu ile ilgili birçok çalışma MSI'nin olumlu sonuçlarını göstermektedir. Örneğin 14. ve 15. yüzyıllara ait üç adet parşömen üzerinde, metnin okunurluğunu sağlamak amacıyla MSI kullanılarak metin alanında silinmiş ya da kahverengilemiş alanların kolaylıkla okunması sağlanmıştır (Pronti vd., 2018). Peratello (2024) tarafından yapılan bir çalışmada, Danimarka bulunan Orta Çağ el yazmasının solmuş ve silinmiş mürekkeplerinin okunmasında MSI kullanılarak okunabilirlik sağlanmıştır (Peratello, 2024). Jones ve arkadaşları ise (2020) MSI'nin kültürel miras üzerinde kullanımına yönelik çalışmaların arttığını ancak MSI süreçlerinin tutarsız şekilde belgelenmiş olduğunu ve farklı araştırmalar arasında karşılaştırma yapmanın zorluğunu vurgulayarak, mevcut teknolojilerle MSI'nin verimli bir şekilde nasıl uygulanacağına dair kapsamlı bir kılavuz eksikliği olduğunu belirtmişlerdir. Çalışmalarında görüntüleme öncesinde nesnenin incelenmesi ve doğru protokolün belirlenmesi için uzmanların ve konuyla ilgili bilim insanlarının yöntem belirlemesi gerektiğini vurgulamışlardır. Ayrıca görüntüleme sisteminin kurulumu, veri işleme ve yönetimi, dokümantasyon ve raporlama konularında da ortak bir yol oluşturmayı amaçlamışlardır (Jones vd., 2020).

Hiperspektral görüntüleme (HSI); multispektral görüntülemenin daha gelişmiş bir versiyonu olan bu teknik, Ultraviyole (UV) ve Yakın Kızılötesi (NIR) gibi spektrumlar da dahil olmak üzere 365 nm ile 1100 nm aralığında geniş bir spektrumda görüntüleme yapmaktadır. Hiperspektral görüntülemeyle, alt katmanların görünür hale gelmesi, silinmiş metin alanlarının okunabilirliğinin sağlanması, farklı mürekkep türlerinin tespiti, çevresel koşulların etkisiyle eserde meydana gelen değişikliklerin tespiti yapılabilmektedir (Shiel, 2009:162). Kim ve arkadaşları ise (2011) mürekkep korozyonunun farklı bozunma derecelerine sahip toplamda üç belge üzerinde hiperspektral görüntülemeler yaparak alt katmanları görünür hale getirmiş ve belgenin okunmasını sağlamışlardır (Kim vd., 2011). Prekolumbiyen Mesoamerika dönemi olarak adlandırılan Kristof Kolomb'un Amerika'ya keşfinden önceki dönemi ifade eden döneme ait bir kodeksin alt katmanlarını ortaya çıkarmak için HSI kullanılmış ve kodeksin gizli kalan çizimleri ortaya çıkarılmıştır (Snijders vd., 2016). Tournié ve arkadaşları (2019) ise Herculeum'dan bulunmuş eski bir papirüs kağıdının arka yüzünde gizlenmiş eski Yunanca metinleri SWIR-HSI (1000-2500 nm) kullanarak ortaya çıkarmıştır (Tournié vd., 2019).

MSI

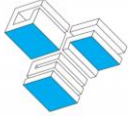


HSI



Şekil 6: Multispektral ve Hiperspektral görüntüleme bant aralığı temsili (Betül Küçük & Emre Yaman)

Multispektral ve hiperspektral görüntüleme teknikleri benzer çalışma prensiplerine sahiptir. Her iki yöntemde de ışık kaynaklarından gönderilen ışıklar, eser tarafından soğrularak ya da yansıtılarak kameraya ulaşmakta ve çekim yapılmaktadır. Kamera ise bu çekimleri görüntüleme ekranına aktarmaktadır (Şekil 5- ve Şekil 6). Ancak MSI, 3 ila 10 geniş spektral bant üzerinden düşük spektral çözünürlüklü analizler yapmayı mümkün kılarken; HSI, 100 ila 450 dar spektral bant üzerinden yüksek spektral çözünürlüklü analiz yapmaktadır (Shiel, 2009:164). HSI ile geniş spektral bantlarda yüksek çözünürlüklü görüntüler elde edilmesi aynı zamanda büyük miktarlarda veri oluşmasına neden olmaktadır. Bu verilerin işlenmesi uzun zaman alırken, ayrıştırılması, yorumlanması, analizi ve depolanması da zor olmaktadır. Ayrıca HSI görüntüleme sistemi MSI'ya oranla çok daha yüksek maliyetlidir. Hem MSI hem de HSI sistemlerinin doğru ve tutarlı sonuçlar üretebilmesi için düzenli olarak kalibre edilmesi gerekmektedir. Ayrıca HSI'nın bakım ve operasyon maliyetleri de MSI'ya oranla daha yüksektir (Tablo 2). Her iki görüntüleme tekniğinden elde edilen sonuçların değerlendirilmesi uzmanlık istemektedir (Qureshi vd., 2019:18-19).



Her iki görüntüleme tekniğinin farkı, kullanılan ışık kaynaklarının dalga boylarıdır. Bu durum beraberinde odaklanılan alan hakkında yapılan araştırmayı ve elde edilen sonuçları da etkilemektedir. Bu farklılıklar nedeniyle, MSI yazma eserlerde okunabilirliği artırmak gibi geniş spektral bantların yeterli olduğu uygulamalarda tercih edilirken, HSI ise mürekkep ve pigment analizi, kağıdın alt katmanların haritalandırılması gibi yüksek spektral çözünürlüğün gerekli olduğu alanlarda kullanılmaktadır.

Özellik	Multispektral Görüntüleme	Hiperspektral Görüntüleme
Bant sayısı	Az sayıda geniş spektral bant	Çok sayıda dar spektral bant
Çözünürlük	Düşük	Yüksek
Veri Yoğunluğu	Daha az veri	Daha fazla veri
Kapsam	Belirli dalga boyları	Sürekli spektrum
Kullanım Alanları	Mürekkep kompozisyonu tespiti, yüzey analizi	Mürekkep korozyonu haritalandırması, kimyasal analiz
Cihaz Maliyeti	Daha düşük	Daha yüksek
Veri işleme	Basit ve hızlı	Zor ve yavaş

Tablo 2: Multispektral ve Hiperspektral görüntüleme yöntemlerinin karşılaştırılması (Betül Küçük & Emre Yaman)

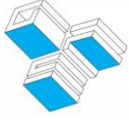
İleri Görüntüleme Teknikleri

Optik Koherens Tomografi (OCT) ile tarihi eserlerde görüntüleme ilk defa 2004 yılında yazılan bir makale ile ortaya atılmıştır (Targowski vd., 2004). Taşınabilir olması sayesinde eserlerin saklandığı arşivler ve depolarda kullanılabilir. Düşük enerjili kızılötesi ışınlar ile görüntüleme yapan OCT'nin tarihi eserlere zarar verip veremeyeceğine dair sistemli bir çalışma bulunmamaktadır ancak sağlık sektöründe kullanımı için gerçekleştirilen çalışmalar örnek alınarak tahribatsız olduğu ifade edilmektedir (Iwanicka vd., 2018:169; Liang, 2011:61).

Diğer tahribatsız tomografik tekniklerden olan BT ile karşılaştırıldığında, OCT daha yüksek dikey çözünürlük (derinlik) sunar. Yatay çözünürlüğü diğer tomografik teknikler ile karşılaştırıldığında genellikle daha düşük olmakla birlikte OCT 1-5 cm² aralığında geniş bir görüş alanı sunmaktadır. Dolayısıyla katmanlı yapıların görüntülenmesi için OCT oldukça uygundur ancak birçok yapının kızılötesi ışınları geçirgenliği düşüktür (Targowski vd., 2015:167).

Liang ve arkadaşları şeffaf boyalar ve mürekkepler için en uygun dalga boyunu bulmaya çalıştıkları araştırmalarında 2 µm dalga boyunda en uygun sonuçlara ulaştıklarını bildirmişlerdir (Liang vd., 2005). 2006 yılında, ilk kez bir parşömen üzerinde OCT ile görüntüleme yapılmıştır, demir içerikli mürekkep ile yazılan parşömende, yazıların altında kalan bozunmalar tespit edilmiştir (Góra vd., 2007).

Düşük enerjili kızılötesi ışınlarla çalışan Optik Koherans Tomografi (OCT), yalnızca yapı ve katmanların görüntülenmesinde kullanılmakta ve element analizi yapamamaktadır. Bu nedenle element analizleri gerçekleştirebilen XRF veya MSI gibi diğer görüntüleme ve analiz sistemleriyle kalibre edilebilmektedir. Bu yaklaşım ile eserlerin yapısal özellikleri ve kimyasal bileşikleri birlikte görüntülenebilmektedir (Liang vd., 2008:33).

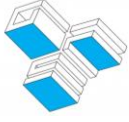


Bilgisayarlı Tomografi ile 3 Boyutlu Tarama (BT); incelenen eserin sarılı ya da katlanmış olması ve açılmasının mümkün olmadığı durumlarda, Bilgisayarlı Tomografi ile 3 Boyutlu Tarama alternatif bir yöntem olarak kullanılabilir. Bu teknoloji, nesnelerin içindeki katmanları detaylı bir şekilde görüntülemek amacıyla X-ışınları kullanmaktadır. X-ışınları, nesnenin farklı katmanlarından geçerken, her katman farklı oranda ışınları absorbe etmektedir. Bu sayede, bir nesnenin iç yapısı, üç boyutlu bir görüntü şeklinde elde edilebilmektedir. BT, incelenen numunenin iç yapısını inceleyerek, yazma eserlerin katmanlarını, mürekkep ve pigmentlerin dağılımını, yazının silinmiş bölümlerini veya eklemeler yapılmışsa bunları tespit etme olanağı sağlamaktadır. Ayrıca bu incelemeyle demir içerikli mürekkeplerin tespiti ve mühürlü belgelerin içeriği de tespit edilebilmektedir (Neoralová vd., 2023:4; Albertin, 2022:41). Yapılan bir çalışmada, BT ve bir dizi matematiksel algoritma kullanılarak sarılmış veya katlanmış papirüs belgelerindeki gizli metinler, papirüsü fiziksel olarak açmadan ve içeriğine zarar vermeden, dijital olarak yeniden yapılandırılmıştır. Böylece papirüsün içerdiği bilgiler belge açılmadan okunabilir hale getirilmiştir (Baum vd., 2017). Stromer ve arkadaşlarına göre (2018) bu yöntemin dezavantajı, nesnenin maruz kaldığı X-ışınlarının kağıdın selülozik yapısında yaşlandırmayı hızlandırabileceğidir (Stromer vd., 2018:2).

Sinkrotron Radyasyonu X-Işını Floresans (Sr-XRF); demir içerikli mürekkeple yazılmış eserlerde metinlerin okunabilirliğinin sağlanmasında kullanılan bir diğer teknik de Sr-XRF'tir. XRF, elektronlarla etkileşime giren kısa dalga boyundaki elektromanyetik radyasyon türüken, Sr-XRF elektronların çok yüksek hızlarda döndüğü büyük halkalardan elde edilen radyasyondur ve yüksek enerji seviyelerine, çok yüksek parlaklığa ve kısa dalga boylarına sahiptirler. Sr-XRF'ler nanometre seviyesinde yüksek çözünürlük sağlamaktadırlar ve özellikle diğer incelemelerin yetersiz kaldığı durumlarda ya da eserin üzeri boya vb. malzemeler ile kapatılmış olduğunda alt metinlerin okunabilmesi ve ortaya çıkarılmasında tahribatsız bir yöntem olarak tercih edilebilmektedir (Glaser & Deckers, 2014:104). Sr-XRF'in dezavantajı sinkrotron tesislerine ulaşımın zorluğudur ve bu tesisler farklı enerji seviyelerinde sinkrotrona sahiptirler (Lida 2013:2). Çoğu tesis ulusal ve uluslararası kullanıcılara açıktır. Ancak analizin maliyeti diğer görüntüleme yöntemlerine oranla yüksektir. Diğer bir dezavantaj Gimat ve arkadaşları (2022) tarafından yapılan bir çalışmada belirtilmiştir. Bu çalışma, sinkrotron X-ışını incelemeleri sırasında X-ışını radyasyonunun eserler üzerindeki etkilerini bir dizi deneysel çalışmayla incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre, X-ışını kullanımının mürekkep ve kağıdın bozunmasına neden olabileceği ve analiz yapılırken, maruziyet süresinin ve X-ışını dozunun düşük tutulmasını önermişlerdir (Gimat vd., 2022). Ayrıca bu yöntemde çok fazla veri yoğunluğu elde edilmekte ve bu verilerin işlenmesi yavaş ve karmaşık bir süreçten geçmektedir.

Kantitatif Hiperspektral Görüntüleme (QHSI); görüntüleme tekniklerinde kullanılan cihazlar kurumların isteklerine göre geliştirilebilmekte ve incelenmek istenen vakaya göre çeşitli şekilde kalibre edilebilmektedir. Örneğin Aalderink ve arkadaşları (2010) HSI cihazını, ticari olarak alınmış, yansıma değeri bilinen beyaz bir referans ile kalibre etmişlerdir ve incelenen belgeden yansıyan ışık miktarı, referans ile karşılaştırılarak kantitatif yansıma ölçümünü yapmışlardır. Kullandıkları yöntem kantitatif hiperspektral görüntüleme (QHSI) adını verdikleri çalışmalarında, belgeden elde edilen dijital görüntülerin içerisindeki milyonlarca pikseli, kalibre edilmiş referans ile karşılaştırarak spektral veriler elde etmişlerdir (Aalderink vd. 2010). Kantitatif hiperspektral görüntülemelerle yazma eserlerde mürekkep ve pigmentlerdeki mevcut bozunmaların ön tanımlamaları, mürekkep korozyonunun bozunma seviyelerinin tanımlamaları, çevresel koşullar (sıcaklık, bağıl nem, kirleticiler ve ışık) etkisiyle oluşan bozulmalar tespit edilebilmekte ve silinmiş ya da korozyon nedeniyle okunamayan metinlerin görünürlüğü artırılabilir (Klein vd., 2008:5578-5579; Padoan vd., 2008).

Fotoakustik Görüntüleme; solmuş, silinmiş ya da okunmayan mürekkep alanlarının okunması için geleneksel ve güncel tekniklerin yanı sıra Perino ve arkadaşları tarafından önerilen yeni teknikler arasında Fotoakustik görüntüleme (PAI-Photoacoustic Imaging) bulunmaktadır. PAI katmanlı belgelerdeki gizli içerikleri ortaya çıkarmak için kullanılan yenilikçi bir tekniktir (Perino vd., 2024:690). Bu teknik, malzemelere ışık gönderildiğinde, malzemenin bu ışığı emerek ısıya dönüştürmesi prensibine dayanmaktadır. Işık emilimi sonucu oluşan ısı, malzemedeki moleküllerin titreşmesine yol açmakta ve bu da akustik dalgaları oluşturmaktadır. Fotoakustik görüntüleme, bu akustik dalgalar özel sensörler



aracılığıyla kaydedilmektedir. Elde edilen veriler, belge içindeki farklı katmanların ve bileşenlerin belirlenmesine olanak tanımaktadır (Tserevelakis vd., 2018). Yazma eserlerde yapılan fotoakustik analizler, mürekkep hasarlarını, mürekkep bileşenlerini ve eski yazıların tahribatsız bir şekilde okunmasını sağlayabilmektedir.

Literatürde bu ileri görüntüleme yöntemlerine dair çalışmalar sınırlıdır. Gelecek çalışmalarda bu yöntemlerin geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması gerekmektedir.

Sonuç ve Öneriler

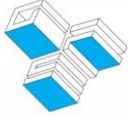
Bu çalışmada, mürekkep korozyonunun yazma eserler üzerindeki yıkıcı ve durdurulamaz etkileri kapsamlı bir şekilde incelenmiş ve bu sorunla başa çıkmak için kullanılan görüntüleme, okunabilirlik ve dijital koruma teknikleri ele alınmıştır. Demir içerikli mürekkeplerle yazılan yazma eserler, bugün dünya genelinde ve Türkiye’de birçok müze, kütüphane ve arşiv koleksiyonlarında yer almakta olup, mürekkep korozyonu bu eserlerin yok olmasına neden olmaktadır. Mürekkep korozyonunun etkilerini yavaşlatmak mümkün olsa da tamamen durdurulması henüz söz konusu değildir. Bu nedenle, çalışmada ele alınan görüntüleme teknikleri, korozyon nedeniyle okunamaz hale gelen metinlerin yeniden görünür hale getirilmesine ve yazma eserlerin uzun vadeli korunmasına katkıda bulunmaktadır. Geleneksel, modern ve gelişmiş görüntüleme tekniklerinin her biri, yazma eserlerdeki görünmeyen katmanları ve metinleri ortaya çıkarmada önemli roller oynamaktadır. Bu tekniklerin avantaj ve dezavantajları şu şekilde özetlenebilir;

Geleneksel görüntüleme teknikleri olan UV ve IR görüntülemeler, düşük maliyetli ve hızlı uygulama avantajlarına sahipken, kesin sonuçlar vermekte yetersiz kalabilmektedir.

Güncel görüntüleme tekniği olan termografik analiz, farklı mürekkep türlerinin ısı iletim farklarını ortaya çıkarmaktadır ancak yüksek çözünürlük gerektiren detaylarda sınırlı kalmaktadır. Multispektral görüntüleme ise farklı dalga boylarındaki ışık kullanımıyla detayları ortaya çıkarmaktadır. Henüz uygulanacak protokolde birlik sağlanamamış olması ve tutarsız belgelemeler yapılan çalışmalar karşılaştırma yapılmasını zorlaştırırsa da mürekkep korozyonu nedeniyle okunamayan sayfaların görüntülenmesinde oldukça iyi sonuçlar alınmaktadır. Hiperspektral görüntüleme, kimyasal bileşimlerin detaylı analizini sağlamaktadır ve ekipman maliyeti yüksektir. Multispektral ve hiperspektral görüntüleme tekniklerinin her ikisi de nesnelerin spektral özelliklerini incelemek için kullanılmaktadır. Ancak okunabilirlik sağlamak amacıyla multispektral yeterli görülmektedir. Daha derin ve detaylı araştırmalar gerektiğinde hiperspektral görüntülemeler tercih edilebilir.

İleri görüntüleme tekniği olan bilgisayarlı tomografi ile üç boyutlu tarama, incelenen eserin üç boyutlu görüntülenmesi ve katman analizini sağlamaktadır. Özellikle sarılı ya da katlanmış olan eserlerin demir içerikli yazı alanlarının tespitinde olumlu sonuçlar alınmaktadır. Sinkrotron radyasyonu X-ışını Floresans Spektroskopisi, Kantitatif Hiperspektral Görüntüleme ve Fotoakustik Görüntüleme gizli katmanların ve içeriklerin detaylı analizi için yenilikçi tekniklerdir ancak yaygın uygulanabilirlik açısından daha fazla araştırma gerektirmektedir.

Gelecek çalışmalar için tekniklerin entegrasyonu sağlanabilir ve çeşitli görüntüleme teknikleri bir arada kullanılarak yazma eserlerin korunmasında daha kapsamlı ve etkili sonuçlar elde edilebilir. Yapılacak uygulamalarda uzmanlar ve bilim insanları tarafından geliştirilecek protokoller, yapılacak işlemlerin sağlam temellere dayandırılması ve doğruluğu açısından önem arz edecektir. Ayrıca görüntüleme tekniğinin seçiminde çeşitli parametreler göz önüne alınmalı ve ihtiyaca yönelik bir teknik belirlenmelidir. Uygulanacak görüntüleme tekniklerine karar verirken cihazın maliyeti, cihazlara erişilebilirlik, cihazların kalibrasyon ve bakım maliyetleri önemli parametrelerdir. Ayrıca verilerin işlenmesi ve yorumlanması analiz sonuçlarının doğru yorumlanması için gerekli bir basamaklardır. Bu nedenle seçilecek görüntüleme tekniğinde uzmanlarla birlikte çalışmak ve gerekli durumlarda disiplinler arası iletişimi sağlamak önemlidir. Ayrıca kısa



vadeli planlardan ziyade uzun ve sürdürülebilir teknikler tercih edilmelidir. Konservatörler ve araştırmacılar için eğitim programları düzenlenerek, bu tekniklerin doğru ve etkin bir şekilde kullanılmasına yönelik farkındalık artırılmalıdır. Türkiye’de de bu çalışmaların sayısının artırılması büyük önem taşımaktadır. Müze, kütüphane ve arşiv koleksiyonlarında bulunan mürekkep korozyonlu eserlerin bozunma dereceleri belirlenmeli ve buna göre bozunma derecesi 2-3 olan ve metin alanları okunamaz hale gelmiş olan eserler muhakkak uzmanlar tarafından ele alınarak, bu eserlerin alt katmanlarını okunur hale getirmek için görüntüleme teknikleri kullanılmalıdır. Bozunma derecesi 0-1 olan eserler ise dijitalleştirme teknikleri ile gelecek nesillere aktarılmalı ve bilimsel araştırmalara katkı sağlanmalıdır.

Bu çalışma, mürekkep korozyonuna sahip yazma eserlerin korunmasına yönelik yenilikçi yaklaşımları ve uygulanabilir çözümleri detaylı bir şekilde ele alarak kültürel mirasın geleceğe güvenle aktarılmasına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Kaynakça

Albertin, F. (2022). “X- Ray Tomography For Manuscripts”, *Umanistica Digitale*, 6(12), s. 39–64.

Albro, S., Biggs, J. L., Dekle, C., Haude, M. E., Karnes, C., & Khan, Y. (2008). “Developing Guidelines For Iron-Gall Ink Treatment At The Library Of Congress”, *The Book and Paper Group Annual*, 27, s.129-165.

Ambrosini, D., Rubeis, T., Pasqualoni, G. & Paoletti, G. (2022). “Comparative Examples Of The Evolution Of Thermal Cameras In Artwork Diagnostics: An Experimental Perspective”, *The Future of Heritage Science and Technologies: Design, Simulation and Monitoring*, ed. Rocco Furferi, Lapo Governi, Yary Volpe, Francesco Gherardini, Kate Seymour, Springer, s. 169-179.

Arcon, I., Kolar, J., Kodre, A., Hanzel, D., Strlic, M. (2007). “XANES Analysis Of Fe Valence In Iron Gall Inks”, *X-Ray Spectrometry*, 36, s.199–205.

Banik, G. (1998). “Ink Corrosion Chemistry”. <https://irongallink.org/ink-corrosion-chemistry.html>, Erişim tarihi, 28.11.2024.

Baum, D., Lindow, N., Hege, C. H., Lepper, V., Siopi, T., Kutz, F., Mahlow, K., Mahnke, H. E. (2017). “Revealing Hidden Text In Rolled And Folded Papyrus”, *Applied Physics A*, 123, Article number 171.

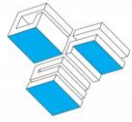
Aalderink, B. J., Klein, M. E., Padoan, R., Bruin, G. & Steemers, T. A. G. (2010). “Quantitative Hyperspectral Imaging Technique for Condition Assessment and Monitoring of Historical Documents”, *The Book and Paper Group Annual*, 29, s.121–126.

Budnar, M., Uršič, M., Simčič, J., Pelicon, P., Kolar, J., Šelih, V. S., Strlič, M. (2006). “Analysis Of Iron Gall Inks By PIXE”, *Nuclear Instruments and Methods in Physics Research Section B: Beam Interactions with Materials and Atoms*, 243(2), s.407-416.

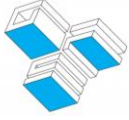
Bulska, E., & Wagner, B. (2004). “A Study Of Ancient Manuscripts Exposed To Iron-Gall Ink Corrosion”, *Comprehensive Analytical Chemistry*, 42, s.755–788.

Caneva, G., Nugari, M. P., & Salvadori, O. (1991). *Biology In The Conservation Of Works Of Art*. Rome: ICCROM.

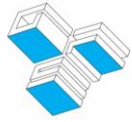
Corregidor, V., Viegas, R., Ferreira, L. M., Alves, L. C. (2019). “Study of Iron Gall Inks, Ingredients and Paper Composition Using Non-Destructive Techniques”, *Heritage*, 2(4), s.2691-2703.



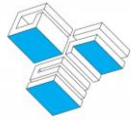
- Çakar, P. (2019). Yazma Eserlerde Kullanılan Boyarmaddelerin Belirlenmesi ve Kağıdın Yaşlanma Kinetiği Üzerine Etkisinin Araştırılması, Doktora Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Dritsa, V., Orazi, N., Yao, Y., Paoloni, S., Kouï, M., & Sfarra, S. (2022). "Thermographic Imaging in Cultural Heritage: A Short Review", *Sensors*, 22(23), s.1-16. <https://doi.org/10.3390/s22239076>
- Duh, J., Krstić, D., Desnica, V., ve Fazinić, S. (2017). "Non-Destructive Study Of Iron Gall Inks in Manuscripts", *Nuclear Instruments And Methods in Physics Research B: Beam Interactions With Materials And Atoms*, 417, s.96-99.
- Espina, A., Cañamares, M. V., Jurašeková, Z., ve Sanchez-Cortes, S. (2022). "Analysis of Iron Complexes of Tannic Acid and Other Related Polyphenols as Revealed by Spectroscopic Techniques: Implications in the Identification and Characterization of Iron Gall Inks in Historical Manuscripts", *ACS Omega*, 7(32), s.27937–27949.
- Giacometti, A., Campagnolo, A., MacDonald, L., Mahony, S., Robson, S., Weyrich, T., Terras, M., ve Gibson, A. (2017). "The Value Of Critical Destruction: Evaluating Multispectral Image Processing Methods For The Analysis Of Primary Historical Texts", *Digital Scholarship in the Humanities*, 32(1), s.101-122, <https://doi.org/10.1093/lc/fqw036>.
- Gimat, A., Michelin, A., Massiani, P., & Rouchon, V. (2021). "Beneficial Effect Of Gelatin On Iron Gall Ink Corrosion", *Heritage Science*, 9(125), s.1-15.
- Gimat, A., Schöder, S., Thoury, M., ve Dupont, A. L. (2022). "Degradation Of Historical Paper Induced By Synchrotron X-Ray Technical Examination", *Cellulose*, 29(8), s.4347-4364.
- Góra, M., Pircher, M., Götzinger, E., Bajraszewski, T., Strlič, M., Kolar, J., Hitzemberger, C. K., ve Targowski, P. (2006). "Optical Coherence Tomography For Examination Of Parchment Degradation", *Laser Chemistry*, Sayı 1, s.1-6, <https://doi.org/10.1155/2006/68679>.
- Hou, F., Zhang, Y., Zhou, Y., Zhang, M., Lv, B., ve Wu, J. (2022). "Review on Infrared Imaging Technology", *Sustainability*, 14(18), s.1-26, <https://doi.org/10.3390/su141811161>.
- IFLA. (2019). Iron Gall Ink FAQs: Preservation and Conservation Section, North America, https://www.ifla.org/wpcontent/uploads/2019/05/assets/pac/Documents/faq_iron_gall_ink_north_america.pdf, Erişim tarihi: 15.11.2024
- Iida, A. (2013). "Synchrotron Radiation X-Ray Fluorescence Spectrometry", *Encyclopedia of Analytical Chemistry*, R. A. Meyers (Ed.), <https://doi.org/10.1002/9780470027318.a9329>.
- Iwanicka, M., Sylwestrzak, M., ve Targowski, P. (2018). "Optical Coherence Tomography (OCT) for Examination of Artworks", *Advanced Characterization Techniques, Diagnostic Tools and Evaluation Methods in Heritage Science*, ed. David M. Bastidas ve Emilio Cano, Springer, s.49-59. https://doi.org/10.1007/978-3-319-75316-4_4.
- Jarmulkiene, O., Liubiniene, M., ve Beganskiene, A. (2024). "Stabilization of Iron Gall Ink Damaged Paper with Nanosized Magnesium Hydroxide and Antioxidants", *Studies in Conservation*, 69(5), s.360-368. <https://doi.org/10.1080/00393630.2023.2250195>.



- Jones, C., Duffy, C., Gibson, A. & Terras, M. (2020). "Understanding Multispectral Imaging of Cultural Heritage: Determining Best Practice in MSI Analysis of Historical Artefacts", *Journal of Cultural Heritage*, 45, s. 339-350. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2020.03.004>
- Karademir, A. & İmamoğlu, S. (2001). "Kağıtların Doğal Yaşlanmasına Bağlı Önemli Degradasyon Reaksiyonları", *Fen ve Mühendislik Dergisi*, 4(2), s.98-108.
- Kim, S. J., Deng, F. & Brown, M. S. (2011). "Visual Enhancement of Old Documents with Hyperspectral Imaging", *Pattern Recognition*, 44, s.1461-1469.
- Klein, M. E., Aalderink, B. J., Padoan, R., Bruin, G. & Steemers T. A. G. (2008). "Quantitative Hyperspectral Reflectance Imaging", *Sensors*, 8, s.5576-5618.
- Kocabay, Ö. G. (2012). "Yazma Eserlerde Kimyasal Bozulmalar ve Kimyasal Bozulmaların Durdurulması", (Uzmanlık Tezi), İstanbul; T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü.
- Koç, H. (2019). "Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde Bulunan İzzet Mehmet Paşa Vakfına Ait Yazma Eserlerin Bozulma Durumlarının Tespiti ve Koruma Önerileri", (Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Kolar, J., Možir, A., Strlič, M., de Bruin, G., Pihlar, B., & Steemers, T. (2007). "Stabilisation of Iron Gall Ink: Aqueous Treatment with Magnesium Phytate", *e-PRESERVATIONScience*, 4, s.19-24.
- Kolar, J., Stolfa, A., Strlič, M., Pompe, M., Pihlar, B., Budnar, M., Simčič, J., & Reissland, B. (2006). "Historical Iron Gall Ink Containing Documents: Properties Affecting Their Condition", *Analytica Chimica Acta*, 555(1), s.167-174. <https://doi.org/10.1016/j.aca.2005.08.073>
- Glaser, L. & Deckers, D. (2014). "The Basics of Fast-scanning XRF Element Mapping for Iron-gall Ink Palimpsests", *Manuscript Cultures*, 7, s.104-112.
- Lerf, A., Wagner, F. E., Dreher, M., Espejo, T. & Pérez-Rodríguez, J. L. (2021). "Mössbauer Study of Iron Gall Inks on Historical Documents", *Heritage Science*, 9(1), s.1-14.
- Liu Y., Fearn, T. & Strlič, M. (2022). "Photodegradation of Iron Gall Ink Affected by Oxygen, Humidity and Visible Radiation", *Dyes and Pigments*, 198 (2), s.109947.
- Liang, H., Gomez Cid, M., Cucu, R., Dobre, G., Podoleanu, A. & Pedro, J. (2005). "En-face Optical Coherence Tomography: A Novel Application of Non-invasive Imaging to Art Conservation", *Optics Express*, 13(16), s.6133-6144. <https://doi.org/10.1364/OPEX.13.006133>
- Liang, H., Keita, K., Peric, B., & Vajzovic, T. (2008). "Pigment Identification with Optical Coherence Tomography and Multispectral Imaging", *Proc. OSAV'2008, The 2nd International Topical Meeting on Optical Sensing and Artificial Vision*, 12-15 Mayıs, Rusya, s. 33-42.



- Liang, H. (2011). "Advanced Optical Imaging Methods for Investigating Manuscripts. The Technological Study of Books and Manuscripts as Artefacts - Research Questions and Analytical Solution", *Archaeopress, BAR International Series, Sayı 2209*, s.55-66.
- Magkanas, G., Bagán, H., Sistach M.C. & García, J.F. (2021). "Illuminated Manuscript Analysis Methodology Using MA-XRF and NMF: Application on the Liber Feudorum Maior", *Microchemical Journal*, 165, s.106112. DOI:10.1016/j.microc.2021.106112
- Mazzinghi, A., Ruberto, C., Castelli, L., Ricciardi, P., Czelusniak, C., Giuntini, L. & Taccetti, F. (2020). "The Importance of Being Little: MA-XRF on Manuscripts on a Venetian Island", *X-Ray Spectrometry*, 50(4), s.2s.-278. <https://doi.org/10.1002/xrs.3181>
- Melo, J. M., Otero, V., Nabais, P., Teixeira, N., Pina, F., Casanove, C., Fragoso, S. & Sequeira, S. O. (2022). "Iron-gall Inks: A Review of Their Degradation Mechanisms and Conservation Treatments", *Heritage Science*, 10(145) <https://doi.org/10.1186/s40494-022-00779-2>
- Mercuri, F., Zammit, U., Orazi, N., Paoloni, S., Marinelli, M. & Scudieri, F. (2011). "Active Infrared Thermography Applied to the Investigation of Art and Historic Artefacts", *International Journal of Thermophysics*, 104, s.475-485, <https://doi.org/10.1007/s10973-011-1450-8>
- Michelin, A., Pottier, F. & Andraud, C. (2021). "2D Macro-XRF to Reveal Redacted Sections of French Queen Marie-Antoinette Secret Correspondence with Swedish Count Axel von Fersen" *Science Advances*, 7, DOI: 10.1126/sciadv.abg4266
- Montani, I., Sapin, E., Pahud, A. & Margot, P. (2012). "Enhancement of Writings on A Damaged Medieval Manuscript Using Ultraviolet Imaging", *Journal of Cultural Heritage*, 13(2), s.226-228.
- Neoralová, J., Kazanskii, A., Kindlerova, R. L., Novotná, D., Vávrová, P., Vavrik, D., Kumpova, I., Vopalensky, M. & Kyncl, T. (2023). "The Use of X-ray Computed Tomography and X-ray Fluorescence In Research Into Historical Printing From the 17 th Century", *Research Square*, <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-3349390/v1>
- Nguyen, T. P., Bouvet, S., Komenda, A. & Dumont, B. (2008). "Infrared Imaging of Corroded and Darkened Oriental Manuscripts with Standard Digital Camera". *Restaurator*, 29, s.155-162.
- Orazi, N. (2020). "Mid-wave Infrared Reflectography and Thermography for the Study of Ancient Books: A Review", *Studies in Conservation*, 65(8), s.437-449.
- Paoloni, S., Mercuri, F., Orazi, N., Caruso, G. & Zammit, U. (2020). "Photothermal Approach for Cultural Heritage Research", *Journal of Applied Physics*, 128, s.1-14. <https://doi.org/10.1063/5.0023432>
- Padoan, R., Steemers T. A. G., Klein, M. E., Aalderink, B. J. & Bruin, G. (2008). "Quantitative Hyperspectral Imaging of Historical Documents: Technique and Applications", 9th International Conference on NDT of Art, 25-30 Mayıs, Israil.
- Peratello, P. (2024). "Multispectral Imaging and Microscopic Analysis of a Medieval Runic Manuscript (AM 28 8vo)", Ed. N. Kivilcim Yavuz and Katarzyna Anna Kapitan, *Digital Medievalist*, 17(1), s.1-38. <https://doi.org/10.16995/dm.10359>



Pottier, F., Michelin, A., & Robinet, L. (2019). "Recovering Illegible Writings in Fire-Damaged Medieval Manuscripts Through Data Treatment of UV-Fluorescence Photography", *Journal of Cultural Heritage*, 36, s.183-190. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2018.08.012>

Perino, M., Pronti, L., Moffa, C., Rosellini, M. & Felici, A. C. (2024). "New Frontiers in the Digital Restoration of Hidden Texts in Manuscripts: A Review of the Technical Approaches", *Heritage*, 7(2), s.683-696. <https://doi.org/10.3390/heritage7020034>

Poggi, G., Giorgi, R., Toccafondi, N., Katzur, V. & Baglioni, P. (2010). "Hydroxide Nanoparticles for Deacidification and Concomitant Inhibition of Iron-Gall Ink Corrosion of Paper", *Langmuir*, s.19084–19090, <https://doi.org/10.1021/la1030944>

Pronti, L., Perino, M., Cursi, M., Santarelli, M. L., Felici, C. C. & Bracciale, M. P. (2018). "Characterization and Digital Restoration of XIV-XV Centuries Written Parchments by Means of Nondestructive Techniques: Three Case Studies" *Journal of Spectroscopy*, 2018 (1), 1-14.

Rabin, I. (2021). "Material Studies of Historic Inks: Transition from Carbon to Iron-Gall Inks", *Traces of Ink: Experiences of Philology and Replication*, ed. L. Raggetti, Brill, s.70–78. <http://www.jstor.org/stable/10.1163/j.ctv1sr6hgw.10>

Reißland, B. & Hofenk de Graaff, J. (2001). "Condition Rating for Paper Object with Iron-gall Ink" Cultural Heritage Agency of the Netherlands, <https://www.cultureelerfgoed.nl/publicaties/publicaties/2001/01/01/condition-rating-for-paper-object-with-iron-gall-ink>, Erişim Tarihi: 10-12-2024.

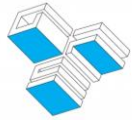
Romano, F. P., Puglia, E., Caliri, C., Pavone, D. P., Alessandrelli, M., Busacca, A., Fatuzzo, C. G., Fleischer, K. J., Pernigotti, C., Preisler, Z., Vassallo, C., Verhasselt, G., Miliari, C. & Ranocchia, G. (2023). "Layout of Ancient Greek Papyri Through Lead-Drawn Ruling Lines Revealed by Macro X-Ray Fluorescence Imaging", *Scientific Reports*, 13, Article Number 6582, <https://doi.org/10.1038/s41598-023-33242-8>

Rouchon-Quillet, V., Remazeilles, C., Bernard, J., Wattiaux, A., & Fournes, L. (2004). "The Impact of Gallic Acid on Iron Gall Ink Corrosion", *Applied Physics A*, 79(2), s.389–392. <https://doi.org/10.1007/s00339-004-2541-1>

Sharma, N., Agarwal, A., Negi, Y.S., Bhardwaj, H. & Jaiswal, J. (2014). "History and Chemistry of Ink: A review", *World Journal of Pharmaceutical Research*, 3(4), s.2096-2105.

Shiel, P., Rehbein, M. & Keating, J. (2009). "The Ghost in the Manuscript: Hyperspectral Text Recovery and Segmentation", *Kodikologie und Paläographie im Digitalen Zeitalter – Codicology and Palaeography in the Digital Age*, ed. Malte Rehbein, Patrick Sahle & Torsten Schaßan, Schriften des Instituts für Dokumentologie und Editorik 2. Nordstedt: Books on Demand, s. 159-174.

Snijders, L., Zaman, T. & Howell, D. (2016). "Using Hyperspectral Imaging to Reveal a Hidden Precolonial Mesoamerican Codex", *Journal of Archaeological Science: Reports*, 9, s.143-149. <https://doi.org/10.1016/j.jasrep.2016.07.019>



Stromer, D., Christlein, V., Martindale, C., Zippert, P., Haltenberger, E., Hausotte, T. & Maier, A. (2018). "Browsing Through Sealed Historical Manuscripts by Using 3-D Computed Tomography with Low-Brilliance X-Ray Sources", *Scientific Reports*, 8, s.1-10. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-33685-4>

Tanrıverdi, M. (2022). "Konya Bölge Yazma Eserler Kütüphanesi Örneği Üzerinden Yazma Eserlerde Koruma Uygulamaları", [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Denizli: Pamukkale Üniversitesi Arkeoloji Enstitüsü.

Targowski, P., Pronobis-Gajdzis, M., Surmak, A., Iwanicka, M., Kaszewska, E. A., & Sylwestrzak, M. (2015). "The Application of Macro-X-Ray Fluorescence and Optical Coherence Tomography for Examination of Parchment Manuscripts", *Studies in Conservation*, 60(1), s.167-177. <https://doi.org/10.1179/0039363015Z.000000000221>

Targowski, P., Rouba, B., Wojtkowski, M., & Kowalczyk, A. (2004). "Application of Optical Coherence Tomography to Non-destructive Examination of Museum Objects", *Studies in Conservation*, 49(2), s.107-114. <https://doi.org/10.1179/sic.2004.49.2.107>

Tibúrcio, C., Valadas, S., Cardoso, A., Candeias, A., Barreira, C. & Miguel, C. (2020). "On the Use of EDXRF and UV-Vis FORS to Unveil the Production of Two Illuminated Manuscripts From the Fifteenth Century Portuguese Royal Court", *Microchemical Journal*, 153, 104455. <https://doi.org/10.1016/j.microc.2019.104455>

Tonazzini, A., Salerno, E., Salam, Z. A. A., Harith, M. A., Marras, L., Botto, A., Campanella, B., Legnaioli, S., Pagnotta, S., Poggialini, F. & Palleschi, V. (2019). "Analytical and Mathematical Methods for Revealing Hidden Details in Ancient Manuscripts and Paintings: A Review", *Journal of Advanced Research*, 17, s.31-42. <https://doi.org/10.1016/j.jare.2019.01.003>

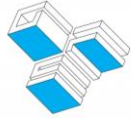
Tonazzini, A., Savino, P., Salerno, E., Hanif, M. & Debole, F. (2019). "Virtual Restoration and Content Analysis of Ancient Degraded Manuscripts" *International Journal of Information Science & Technology*, 3(5), s.16-25.

Tournié, A., Fleischer, K., Bukreeva, I., Palermo, F., Perino, M., Cedola, A., Andraud, C. & Ranocchia, G. (2019). "Ancient Greek Text Concealed on The Back of Unrolled Papyrus Revealed Through Shortwave-infrared Hyperspectral Imaging" *Applied Science and Engineering*, 5 (10), s.1-8.

Torgan Güzel, E., Karadağ, R. & Baydar, N. (2023). "Characterization of Materials in the Late 15th-Century Animal Encyclopedia at an Ottoman Library and Detection of Deterioration Products by HPLC-DAD", *Heritage Science*, 11(129), s. 1-16.

Tse, S., Goltz, D., Guild, S., Orlandini, V., Trojan-Bedynski, M. & Richardson, M. (2009). "Effect of Aqueous Treatments on Nineteenth-Century Iron-Gall-Ink Documents: Assessment Using Hyperspectral Imaging", *The Book and Paper Group Session, AIC 37th Annual Meeting, 20-23 Mayıs, Los Angeles, California*, s.75-82.

Tserevelakis, G. J., Tsagkaraki, M., Siozos, P. & Zacharakis, G. (2018). "Uncovering the Hidden Content of Layered Documents by Means of Photoacoustic Imaging", *Strain*, 55(2), s.1-9. <https://doi.org/10.1111/str.12289>



Tserevelakis, G. J., Vrouvaki, I., Siozos, P., Melessanaki, K., Hatzigiannakis, K., Fotakis, C., & Zacharakis, G. (2017). "Photoacoustic Imaging Reveals Hidden Underdrawings in Paintings", *Scientific Reports*, 7(747), s.1-11. <https://doi.org/10.1038/s41598-017-00789-2>

Viguerie, L., Rochut, S., Alfeld, M., Walter, P., Astier, S., Gontero, V. & Boulc'h, F. (2018). "XRF and Reflectance Hyperspectral Imaging on a 15th Century Illuminated Manuscript: Combining Imaging and Quantitative Analysis to Understand the Artist's Technique", *Heritage Science*, 6, s.1-13. <https://doi.org/10.1186/s40494-018-0177-2>

Völkel, L., Prohaska, T. & Potthast, A. (2020). "Combining Phytate Treatment and Nanocellulose Stabilization for Mitigating Iron Gall Ink Damage in Historic Papers", *Heritage Science*, 8, s.1-15. <https://doi.org/10.1186/s40494-020-00428-6>

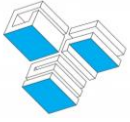
Yoldaş, R. (2023). *Yazma Eserlerde Görülen Mürekkep Ve Boyar Madde Bozulmalarının Tespiti ve Koruma Onarım Önerisi: 15. Yüzyıla Ait El Yazması Üzerinde İncelemeler*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Zamorano, G. M. C. (2018). "The presence of Iron in Inks Used in Valencian Manuscripts From the 13th to 17th Century", *Microchemical Journal*, 143, s.484-492. <https://doi.org/10.1016/j.microc.2018.07.043>

Zito, R., Bonizzoni, L. & Ludwig, N. (2024). "Application of Macro X-ray Fluorescence Fast Mapping to Thickness Estimation of Layered Pigments", *Sustainability*, 16(6), s. 1-17. <https://doi.org/10.3390/su16062467>

Qureshi, R., Uzair, M., Khurshid, K. & Yan H. (2019). "Hyperspectral Document Image Processing: Applications, Challenges and Future Prospects", *Pattern Recognition*, 90, s.12-22. <https://doi.org/10.1016/j.patcog.2019.01.026>

Wu, T., Li, G., Yang, Z., Zhang, H., Lei, Y., Wang, N., & Zhang, L. (2016). "Shortwave Infrared Imaging Spectroscopy for Analysis of Ancient Paintings", *Applied Spectroscopy*, 71(5), 977–987. <https://doi.org/10.1177/0003702816660724>



SANAT ELEŞTİRİSİ BÜTÜNCÜL YAKLAŞIM İZLEĞİNE GÖRE JEAN-FRANÇOİS MİLLET'İN 'BAŞAK TOPLAYAN KADINLAR' ESERİNİN ELEŞTİREL ÇÖZÜMLEMESİ

CRITICAL ANALYSIS OF JEAN-FRANÇOİS MILLET'S WORK 'WOMEN COLLECTING SPRINGS' ACCORDING TO THE HOLISTIC APPROACH TO ART CRITICISM

Esra ÖZDAL* , Mehmet Akif ÖZDAL**

Öz

Bu çalışma, Jean-François Millet'in "Başak Toplayan Kadınlar" adlı eserinin sanat eleştirisi bütüncül yaklaşım izleği çerçevesinde eleştirel çözümlemesini sunmaktadır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz ve mantıksal akıl yürütme teknikleri kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Söz konusu eserin kompozisyonu, renk kullanımı ve figürlerin duruşu gibi görsel unsurların yanı sıra, toplumsal mesajları ve temaları incelenmiştir.

Araştırma bulguları, "Başak Toplayan Kadınlar" adlı eserde realist üslubun emekçi sınıfın günlük yaşamını özgün bir biçimde tasvir ettiğini ve sanatçının toplumsal eşitlik ile emekçi sınıflara olan saygısını vurguladığını göstermiştir. Ayrıca, bu eser, Barbizon ekolünün doğa ve tarımsal emeğe duyduğu estetik ilgiyi güçlü bir şekilde ortaya koymaktadır.

Sonuçlar, ise bulgulara bağlı kalarak sanatın yalnızca soylu sınıfların temsilinden ibaret olmadığını, aynı zamanda emekçi sınıfların günlük mücadelelerini estetik ve toplumsal değerlerle ilişkilendirdiğini ortaya koyarak, figürlerin doğal çevre içerisinde gerçekçi bir şekilde betimlendiğini göstermiştir.

Bu bağlamda eser hem toplumsal eşitlik vurgusu hem de Barbizon ekolünün doğa ve tarımsal üretime yönelik estetik duyarlılığı açısından sanat tarihi içinde önemli bir konuma sahiptir.

Anahtar Kelimeler: Jean-François Millet, Başak Toplayan Kadınlar, Realizm, Barbizon Ekolü, Toplumsal Sınıf

Abstract

This study presents a critical analysis of Jean-François Millet's work "Women Gathering Grains" within the framework of the holistic approach to art criticism. The research was conducted using descriptive analysis and logical reasoning techniques from qualitative research methods. In addition to visual elements such as the composition, use of color, and the stance of the figures, the social messages and themes of the work in question were examined.

The research findings showed that the realist style in the work "Women Gathering Grains" depicted the daily life of the working class in an original way and emphasized the artist's respect for social equality and the working classes. In addition, this work strongly reveals the Barbizon school's aesthetic interest in nature and agricultural labor.

The results, however, showed that art was not only a representation of the noble classes, but also associated the daily struggles of the working classes with aesthetic and social values, and that the figures were depicted realistically within the natural environment.

In this context, the work has an important place in the history of art in terms of both its emphasis on social equality and the Barbizon school's aesthetic sensitivity towards nature and agricultural production.

Keywords: Jean-François Millet, Women Gathering Spikes, Realism, Barbizon School, Social Class



ALTI AYDA BİR YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGİ

Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031101

Geliş Tarihi / Received
30.12.2024

Kabul Tarihi / Accepted
28.01.2025

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author

E-mail:
ozdalayse36@gmail.com

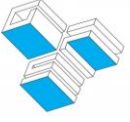
Cite this article: Özdal, E. ve Özdal, M. A. (2025.). Sanat Eleştirisi Bütüncül Yaklaşım İzleğine Göre Jean-François Millet'in 'Başak Toplayan Kadınlar' Eserinin Eleştirel Çözümlemesi, D-Sanat, Cilt: 1, Sayı: 9, 94-109



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

* Doktora Öğrencisi, Yakın Doğu Üniversitesi, esraa.ozdal@gmail.com, Orcid: 0009-0000-3616-4101

** YL Öğrencisi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, mehmetakfozdl@gmail.com, Orcid: 0000-0003-3148-8988



Giriş

1839 yılında romantizmin idealize edilmiş gerçeklik anlayışına karşı bir tepki olarak ortaya çıkan realizm akımı, sanat dünyasında yer edinmiş ve hayatın somut gerçeklerini, insan ile doğa arasındaki ilişkiyi ön plana çıkarmıştır. Bu akımın önde gelen temsilcilerinden biri olan Jean-François Millet, Barbizon ekolüne özgü bir gerçekçilikle, köy yaşamını doğal ve işlenmemiş haliyle resmetmiştir (Coughlin, 2001: 12).

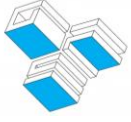
Millet, manzara resimlerinden çok, figürleri merkeze alan bir yaklaşım benimsemiş ve klasik dönem ile romantizmin estetik anlayışlarına eleştirel bir bakış sunmuştur. Sanatçının figürlerin duruşları, kompozisyonları, renk kullanımı ve kontrast teknikleri, çalışmada yer alan her bir figürün toplumsal bir anlatım taşımasını sağlayarak dönemin sosyal yapısına dair eleştiri oluşturmuştur (Tomson, 1903: 5). Millet'in sanat anlayışı, özellikle tarlalarda çalışan köylülerin emeğini yalın bir biçimde yansıtarak, köylü yaşamının gerçekliklerini ön plana çıkarmayı amaçlamıştır (Fratello, 2001: 7).

Bu yaklaşım, dönemin geleneksel sanat anlayışını sarsarak görülmemiş bir yeniliğin temelini atmıştır. Eserdeki realist unsurlar yalnızca estetik bir anlatım sunmakla kalmaz, aynı zamanda köylülerin, emekçilerin ve doğanın toplumdaki yerini sorgulayan bir dil geliştirir (Mollett, 1890: 3). Millet'in yalnızca doğayı değil, tarımsal emeği de estetik bir değer olarak görmesi, eserin sanat eleştirisi bağlamında çok yönlü bir değerlendirmeye tabi tutulmasını gerektirmiştir.

Bu doğrultuda, söz konusu çalışma sanat eleştirisinin temel yaklaşımlarından biri olan bütüncül yaklaşım izleği ile ele alınmaktadır. Bütüncül yaklaşım izleği,, sanat eserlerini yalnızca biçimsel ve teknik özellikleri üzerinden değerlendirmekle kalmaz, aynı zamanda onlara tarihsel, kültürel ve toplumsal bağlamları içinde anlam kazandıran bir yorumlama pratiği sunar (Amley, 2005: 12). Aynı zamanda, sanatın toplumun kültürel ve tarihsel dinamikleriyle nasıl bir etkileşim içinde olduğunu ortaya koymayı amaçlar (Limle, 1998: 12). Bu yöntemle, Millet'in eserinde yalnızca teknik ve biçimsel yönler odaklanmak yerine, estetik değerler, tarihsel bağlam, kültürel yansımalar ve toplumsal etkiler bir bütün olarak ele alınmıştır.

Jean-François Millet'in Hayatı

Jean-François Millet (1814-1875), 19. yüzyıl Fransız sanatının önde gelen isimlerinden biri olarak, kırsal yaşamı ve emekçi sınıfının günlük mücadelesini resmeden eserleriyle tanınmıştır. Realizm akımının önemli temsilcilerinden olan Millet, kırsal yaşamı ve çiftçilik faaliyetlerini sanatsal pratiğinin merkezine yerleştirerek sanatta önemli bir dönüşümün öncülüğünü yapmıştır (Fratello, 2001: 15). Millet, Fransa'nın Normandiya bölgesindeki Gruchy köyünde çiftçilikle uğraşan bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. Ailesinin tarımsal geçmişi, eserlerinde sıkça işlediği kırsal temaların kaynağı olmuştur (Coughlin, 2001: 18). Sanat yaşamının ilk dönemlerinde tarihsel ve mitolojik temalar üzerinde çalışan Millet, 1848 Fransız Devrimi'nin etkisiyle sosyal gerçekçiliği benimsemiş ve kırsal yaşamı eserlerinin merkezine almıştır (Herbert, 2002: 22). Millet'in eserleri, özellikle "Başak Toplayan Kadınlar" gibi yapıtları, emekçi sınıfın gündelik yaşamını idealize etmeden gerçekçi bir yaklaşımla tasvir eder (Laughton, 1979: 8). Bu yönüyle, tarihsel ve mitolojik temalar yerine sıradan insanların yaşamını merkeze alan bir sanat anlayışının temsilcisi olmuştur. Millet'in sanatı, ölümünden sonra Vincent van Gogh, Paul Gauguin ve Claude Monet gibi sanatçılar üzerinde derin bir etki bırakmıştır (Meixner & Herban, 1983: 30). Millet'in eserleri, yalnızca kendi döneminde değil, sonraki sanat akımlarında da izler bırakmış ve modern sanatın gelişimine önemli katkılar sağlamıştır.



Bu etkinin bir sonucu olarak, sanatçılar ve tasarımcılar, eserlerine derinlik ve hareket katma fırsatı bulmuş; böylelikle izleyicilerin eserlerle etkileşimini artırarak daha zengin ve çok boyutlu bir görsel anlatım oluşturmuşlardır (Bulut, 2023: 69). Millet'in sıradan insanların yaşamını merkeze alan yaklaşımı, insan deneyimini estetik bir düzlemde ele alarak yalnızca kendi çağdaşlarının değil, aynı zamanda sonraki kuşakların da ilham kaynağını oluşturmuştur. Bu durum, sanat eserlerinde derinlik ve hareket gibi unsurların, izleyiciyi daha fazla içine çeken ve düşünsel bir etkileşim yaratan görsellik sağlaması açısından önemlidir. Böylelikle, Millet'in sanatsal mirası, hem biçimsel hem de içerik açısından modern sanatın temel taşlarından biri haline gelmiştir.

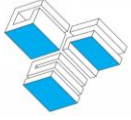
Jean-François Millet'in Sanatsal Anlayışı

Jean-François Millet'in sanatsal anlayışını doğru bir şekilde kavrayabilmek için, 19. yüzyıl Fransa'sının sanatsal ve toplumsal dinamiklerini göz önünde bulundurmak önemlidir. 1848 Fransız Devrimi'nin ardından Realizm akımının yükselişi, sanatın toplumsal ve politik olaylara duyarlı olmasını savunarak, gerçeklik ve doğruluk arayışını teşvik etmiştir (Herbert, 2002: 14). Millet, bu akımın önemli bir temsilcisi olarak, daha önce yalnızca üst sınıfların yaşamlarını ve portrelerini tasvir ettiği sanatında, emekçi sınıfının kırsal yaşamına dair günlük deneyimlerini betimleme cesareti göstermiştir. Bu hem sanatta hem de toplumda önemli bir dönüşümün başlangıcını işaret etmiştir (Meixner & Herban, 1983: 28). Millet'in eserlerinde, tarım işçileri, çiftçiler ve diğer emekçilerin günlük yaşamları ve zorlukları, idealize edilmeden gerçekçi bir biçimde yansıtılmıştır. Onların asil ve gururlu duruşları, yaşamlarının zorlukları ve çabaları doğru bir şekilde betimlenmiştir (Simpson, 1990: 8). Ayrıca, sanatçı doğanın önemli bir yer tuttuğu çalışmalarında, insanlar ve doğa arasındaki ilişkiyi vurgulayarak, kırsal yaşamın iç içe geçmiş doğasını tasvir etmiştir (Millet-Gallant, 2010: 12). Barbizon Okulu'nun bir üyesi olarak, doğanın detaylı ve gerçekçi betimlemelerini sunmuş, Romantizm ve Klasizm akımlarının idealize edilmiş tasvirlerine karşı bir başkaldırı sergilemiştir (Barkey & Gavrilis, 2018: 22). Eserleri, sınıf ayrımlarının ve toplumsal eşitsizliklerin farkında olan bir sanatçının özgün bakış açısını yansıtır. Millet'in sanatı, estetik bir değer taşımakla birlikte, sosyal ve politik eleştiriyi de içerir. Bu, sanatın bir aktivizm aracı olarak kullanılmasına yol açmış ve onun toplumsal duyarlılığını pekiştirmiştir (Millet, 2016: 18). Sonuç olarak, Millet'in sanatsal anlayışı, sanatın sadece estetik bir değer taşımadığını, aynı zamanda toplumsal, politik ve ekonomik yaşamın bir eleştirisi olduğunu ortaya koyar (İçduygu & Millet, 2016: 24).

Realizm ve Jean-François Millet

Realizm, 19. yüzyılın ortalarında ortaya çıkan ve sanatta gerçek yaşamın, özellikle günlük hayatın ve sıradan insanların deneyimlerinin doğru bir şekilde tasvir edilmesi gerektiğini savunan bir akımdır. Realistler, bu yaklaşımı, Romantizm ve Neoklasizm gibi önceki sanat akımlarının idealize edilmiş ve süslü tasvirlerine tepki olarak benimsemişlerdir (Amley, 2005: 12). Realizm, toplumsal ve politik değişimlerin etkisiyle şekillenmiş ve sanatın yalnızca elitlerin yaşamını değil, emekçi sınıfının ve sıradan insanların yaşamını da yansıtması gerektiğini vurgulamıştır (Fried, 1992: 15).

1848 Fransız Devriminde, toplumsal ve politik düşüncede büyük bir dönüşüm yaratılmış ve özellikle emekçi sınıfına odaklanılmıştır. Bu dönemde, sanatın toplumsal değişimleri yansıtması gerektiği anlayışı, Realizm akımının doğmasına zemin hazırlamıştır. Jean-François Millet'in sanatı, bu akımın tipik örneklerinden biridir (Meixner & Herban, 1983: 24). Millet, kırsal yaşamı ve emekçi sınıfının zorlu günlük yaşamını gerçekçi bir biçimde tasvir etmiş, eserlerinde çiftçilerin ve tarım işçilerinin çabalarını ve dayanıklılıklarını vurgulamıştır (Fratello, 2003: 18).



Millet, Realizm'in doğa tasvirine dair gerçekçi ve detaylı yaklaşımını benimsemiş, özellikle "Başak Toplayan Kadınlar" gibi eserlerinde doğanın çeşitli özelliklerini ve mevsimsel değişimlerini doğru bir şekilde betimlemiştir (Amley, 2005: 20). Bununla birlikte, sanatçının eserleri sadece gerçekçi bir tasvir değil, aynı zamanda toplumsal bir yorum taşımaktadır. Emekçi figürleri, yalnızca günlük hayatlarını sürdüren pasif bireyler olarak değil, toplumdaki önemleri ve katkılarıyla birlikte tasvir edilmiştir (Fried, 1992: 22).

Millet'in eserleri, emekçi sınıfının yaşamını abartısız bir şekilde betimleyerek, bu kesimin toplumdaki yerini ve değerini vurgulamaktadır. Eserlerinde, işçilerin ve çiftçilerin hayatlarının zorlukları, toplumsal bağlamda daha geniş bir eleştiri olarak görünür hale gelir. Millet, sanatını toplumsal ve politik eleştiriyi barındıran bir araç olarak kullanmış, sıradan insanların yaşamlarını detaylı bir biçimde yansıtarak sanatın toplumsal değişim aracı olabileceğini göstermiştir (Fratello, 2003: 26).

Sonuç olarak, Jean-François Millet'in sanatsal anlayışı ve eserleri, Realizm akımının toplumsal ve politik hedeflerini yansıtarak, sıradan insanların ve emekçi sınıfının yaşamlarını gerçekçi bir şekilde betimlemiş ve bu şekilde sanatın eleştirel ve değişimci gücünü ortaya koymuştur (Meixner & Herban, 1983: 30).

Jean-François Millet "Başak Toplayan Kadınlar" Eserinin Tarihsel Özellikleri

Jean-François Millet'in 1857 yılında tamamladığı Başak Toplayan Kadınlar eseri, hem sanatsal hem de tarihsel açıdan büyük bir öneme sahiptir. Realizm akımının etkileyici bir örneği olan bu eser, sanatçının kırsal yaşamı ve emekçi sınıfının deneyimlerini doğru bir şekilde yansıtmaya amacını taşır. Aynı zamanda, dönemin sosyal ve politik dinamikleriyle ilişkilendirilerek çağdaş izleyicilere güçlü bir mesaj verir (Fratello, 2003: 18).

Eser, üç kadının tarlalardaki başak topladığı anı tasvir eder. Kadınlar, yorgun ve zorlayıcı bir işin ortasında, gerçekçi bir şekilde betimlenmiştir. Figürlerin duruşları ve ifadeleri, emeğin zorluğunu vurgularken, doğal ışık ve renk kullanımı esere gerçekçilik katmaktadır. Millet, bu şekilde, sıradan insanların yaşamına dair derin bir toplumsal eleştiri sunar (Friedrich, 2008: 12).

Tarihsel olarak, Başak Toplayan Kadınlar Fransa'daki toplumsal değişimlere, özellikle endüstriyel devrim ve kırsal alanlardan şehirlere göçün etkilerine atıfta bulunur. 19. yüzyılın ikinci yarısında kırsal yaşam, ekonomik dönüşümler ve şehirleşme süreciyle büyük değişimlere uğramış, ancak bu dönemde emekçi sınıfının katkıları genellikle göz ardı edilmiştir (Meixner & Herban, 1983: 22). Millet, bu eseriyle emekçi sınıfın değerini ve toplumdaki önemini vurgular. Kadın figürlerinin çalışkanlıkları, topluma katkıları ve yaşamlarının zorlukları, eserin ana temalarını oluşturur (Waychoff, 2012: 10).

Başak Toplayan Kadınlar yalnızca kırsal yaşamın zorluklarını değil, aynı zamanda kadın emeğinin toplumsal önemini de gözler önüne serer. 19. yüzyıl Fransa'sında kadınlar, tarım sektöründe aktif bir rol oynamaktaydılar ve Millet, kadınların emeğini vurgulayarak bu tarihsel ve toplumsal dinamiklere dikkat çekmiştir. Eser, kadınların toplumdaki varlıklarını ve katkılarını ön plana çıkararak, dönemin toplumsal cinsiyet rollerine dair önemli bir söylem sunar (Joelle, 2013: 15).

Millet'in bu eseri, yalnızca estetik bir temsil değil, aynı zamanda toplumsal bir eleştiridir. Eser, 19. yüzyıl Fransa'sındaki kırsal yaşamın ve emekçi sınıfının karşılaştığı zorlukları detaylı bir biçimde aktarırken, kadın emeğinin önemini vurgulayarak toplumsal değişimlere duyarlı bir bakış açısı sergiler (Waychoff, 2012: 14).

Konu Başlığı	Açıklama
Tarihsel Bağlam	19. yüzyılın ikinci yarısında Fransa'da gerçekleşen endüstriyel devrim, ekonomik dönüşüm ve kırsal alanlardan şehir merkezlerine doğru gerçekleşen büyük göç hareketleri.
Sosyal ve Ekonomik Bağlam	Eser, dönemin kırsal bölgelerindeki çiftçilerin yaşamını ve emeklerini gözler önüne sererken, bu kesimin toplumsal ve ekonomik olarak maruz kaldığı zorlukları yansıtmaktadır.
Toplumsal Eleştiri ve Mesaj	Millet, eseri aracılığıyla, kırsal kesimdeki emekçi sınıfın yaşadığı sıkıntıları, kadınların tarımda üstlendiği kritik rolü ve toplumdaki sınıf farklarını eleştiren bir mesaj verir.
Figürlerin Betimlenmesi	Eserdeki üç kadın figürü, zorlu bir tarımsal işin ortasında, gerçekçi bir biçimde, yorgunluk ve çaba içinde tasvir edilmiştir. Doğal ışık ve renk kullanımı, bu gerçekçiliği pekiştirir.
Kadın Temsili ve Toplumsal Cinsiyet	Kadın figürlerinin alçakgönüllü ve gururlu duruşları, dönemin toplumsal cinsiyet normlarına karşı bir söylem geliştirmekte ve kadın emeğinin görünürlüğünü vurgulamaktadır.
Sanatçının Perspektifi	Jean-François Millet, dönemin toplumsal ve ekonomik dönüşümlerine duyarlı bir sanatçı olarak, kırsal yaşamın ve emekçi sınıfının deneyimlerini en yalın haliyle resmetmiştir.
Eserin Sosyal ve Politik Eleştirisi	Eser, endüstriyel devrim ve şehirleşmenin olumsuz etkilerinin, kırsal yaşamı ve emekçi sınıfını nasıl dönüştürdüğüne dair eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır.
Sanatsal Özellikler ve Teknikler	Millet, realist bir yaklaşımla figürlerin fiziksel ifadelerini, duruşlarını ve çevresel koşullarını ayrıntılı bir şekilde işleyerek, dönemin gerçeklerine ışık tutmaktadır.
Kadın Emeği ve Toplumdaki Rolü	Eser, kadınların tarımda üstlendiği önemli rolü vurgular ve dönemin sosyal yapısında kadınların iş gücündeki katkılarına dair farkındalık yaratmaya çalışır.
Sanatçının Toplumsal Duyarlılığı	Millet, eseriyle sadece bir estetik anlatı sunmakla kalmaz, aynı zamanda toplumun alt sınıflarının deneyimlerini anlamaya ve bu kesimin değerini topluma hatırlatmaya yönelik bir duruş sergiler.

Tablo 1. Jean-François Millet'in "*Başak Toplayan Kadınlar*" Eserinin Tarihsel ve Toplumsal Özellikleri (Tablo.1). Jean-François Millet'in 1857 tarihli *Başak Toplayan Kadınlar* eserinin sanatsal, toplumsal ve tarihsel bağlamda önemli özelliklerini göstermektedir.

Jean-François Millet'in "*Başak Toplayan Kadınlar*" Eserinin Kronolojik Özellikleri

Jean-François Millet'in *Başak Toplayan Kadınlar* adlı eseri, 1857 yılında tamamlanmış olup, bu tarih hem sanat tarihi hem de toplumsal bağlam açısından önemli bir dönüm noktasını işaret etmektedir.

Eser, Millet'in kariyerinde önemli bir dönüm noktası oluştururken, dönemin sanatsal, toplumsal ve politik dinamiklerini yansıtan değerli bir belgedir (Fratello, 2003: 20).

1857 yılı, 19. yüzyılın ikinci yarısındaki toplumsal ve sanatsal değişimlerin etkili olduğu bir dönemi işaret eder. Bu dönemde, gerçekçilik ve doğruluk arayışı ön plana çıkmış, Realizm akımı sanatta belirgin bir etki yaratmıştır. Millet, bu anlayışla kırsal yaşamı ve emekçilerin zorlu çalışma koşullarını yansıtmak için güçlü bir vizyon geliştirmiştir (Juneja, 1988: 14).

Aynı yıl, Fransa'nın İkinci İmparatorluk dönemi devam etmekteydi ve İkinci Napolyon yönetimi altındaki Fransa, hem toplumsal hem de sanatsal anlamda büyük değişimlere sahne oluyordu. İmparatorluk dönemi, Realizm'in yükselişine zemin hazırlamış, sanatçıları toplumsal olaylara duyarlı olmaya ve sıradan insanların yaşamlarını yansıtmayı hedefleyen eserler üretmeye yöneltmiştir (Miller, 1990: 22).

Söz konusu eser, dönemin karakteristik özelliklerini yansıtan ve Realizm akımının izlerini taşıyan önemli bir örnek olarak dikkat çeker. Bu eserdeki figürlerin tasviri, dönemin kırsal yaşamını ve emekçi sınıfın günlük mücadelesini gerçekçi bir biçimde gözler önüne serer (Meixner & Herban, 1983: 18).

Jean-François Millet'in "Başak Toplayan Kadınlar" Eserinin Psikolojik Özellikleri

Söz konusu eser, sadece sanatsal açıdan değil, psikolojik yönüyle de derin anlamlar taşır. Eserdeki figürlerin duruşları, yüz ifadeleri ve atmosferi, izleyiciye duygusal bir bağ kurma fırsatı sunar. Sanatçı, kadın figürleri aracılığıyla emekçi sınıfın zorluklarını ve içsel dünyalarını etkileyici bir şekilde aktarır (Fratello, 2003: 25).

Kadın figürleri, başak toplama işini yaparken, yorgunluk ve içsel bir konsantrasyon hissiyle tasvir edilmiştir. Bu figürlerin yüz ifadeleri ve beden dilindeki detaylar, izleyiciyi derin bir empatiye yönlendirir ve emeğin zorluklarını anlamaya teşvik eder. Ayrıca, figürlerin göz teması ve duruşları, izleyicide bir duygusal tepki uyandırır (Juneja, 1988: 12).

Eserin atmosferi, tarlanın doğal ışıkla aydınlatılması ve gölgelerin yaratılmasıyla daha da belirginleşir. Doğal ortam, figürlerin zorlu çalışma koşullarını ve çevreleriyle olan etkileşimlerini daha da vurgular (Panse, 2015: 20).

Özellik	Açıklama
Sanatsal Özellikler	Eser, Realizm akımının etkileyici bir örneğidir. Millet, kırsal yaşamı ve emekçi sınıfın deneyimlerini yansıtarak, figürlerin duruşları ve ifadeleriyle emeğin zorluğunu vurgular.
Dönemin Toplumsal Özellikleri	19. yüzyılın ikinci yarısında Fransa'da tarım sektörü hala büyük bir öneme sahipti ancak kırsal yaşamın zorlukları görmezden geliniyordu. Eser, emekçi sınıfın toplumsal varlığını ve önemini anlatır.
Kadın Emeği ve Cinsiyet Dinamikleri	Eser, kadınların tarımsal işlerdeki rolünü ve emeklerinin önemini vurgular. Kadın figürlerinin zorlu çalışma halleri, toplumsal cinsiyet dinamikleriyle ilgili önemli bir söylem oluşturur.

Özellik	Açıklama
Tarihsel Bağlam	1857 yılında tamamlanan eser, Fransa'nın İkinci İmparatorluk dönemi ve Realizm akımının etkisi altında şekillenen bir yapıt olup, toplumsal değişimleri yansıtır.
Kronolojik Özellikler	1857, Realizm akımının yükseldiği, toplumsal ve sanatsal değişimlerin etkili olduğu bir dönemdir. Aynı yıl, İkinci Napolyon'un yönetiminde Fransa'da büyük toplumsal değişiklikler yaşanmaktadır.
Toplumsal ve Ekonomik Dinamikler	Endüstriyel devrim, kırsal bölgedeki göç ve değişimlerin hızlandığı bir dönemde eser, emekçi sınıfın kırsal yaşamını ve toplumdaki önemini gündeme getirir.
Psikolojik Özellikler	Eser, kadın figürlerinin yorgunluk, içsel konsantrasyon ve emeğin zorluğunu vurgulayan yüz ifadeleriyle izleyiciye duygusal bir bağ kurma fırsatı sunar. Figürlerin duruşları ve atmosfer, izleyicide empati uyandırır.
Doğal Ortam ve Işık Kullanımı	Figürlerin çevreyle etkileşimi, doğal ışık ve gölgelerin yaratılması, emeğin zorluğuna dikkat çeker. Tarladaki ışık kullanımı, figürlerin durumunu yansıtarak eserle gerçekçilik katmaktadır.

Tablo 2.Jean-François Millet'in "*Başak Toplayan Kadınlar*" Eserinin Özellikleri

(Tablo.2). Jean-François Millet'in 1857 yılında tamamlanan Başak Toplayan Kadınlar adlı eserinin farklı yönlerini göstermektedir. Tabloda, eserin sanatsal, tarihsel ve psikolojik özellikleri bir arada ele alınmış olup, eserin çok katmanlı yapısı gösterilmektedir

Jean-François Millet'in "*Başak Toplayan Kadınlar*" Eserinde Sosyolojik, Felsefi ve Göstergesel İnceleme

"Başak Toplayan Kadınlar" eseri, 19. yüzyıl Fransa'sındaki toplumsal yapıyı yansıtan derin bir anlam taşır. Sanatçı, bu eserinde, emekçi sınıfının günlük yaşamını, tarım toplumundaki çalışma koşullarını ve toplumsal eşitsizliği sorgular. Kadın figürleri, kırsal yaşamda emekçi sınıfın zorluklarını yansıtan sembolik karakterlerdir (Amley, 2005: 15).

Bu kadınların sade duruşları ve emeklerine dayalı hareketleri, izleyicide kırsal kesimdeki ekonomik zorlukları ve sosyal sınıf ayrımlarını gözler önüne serer. Eser, sanayileşme ve şehirleşmenin etkisiyle değişen toplumsal yapının izlerini de taşır. Endüstriyel devrim, kırsal yaşamı dönüştürürken, tarım işçiliği ve emeği giderek daha görünmez hale getirmiştir. Sanatçı, bu dönüşümü sorgulayan bir bakış açısı sunar (Fratello, 2001: 20).

Benzer bir durum fotoğraf sanatında da gözlemlenebilir. Fotoğraflarda "*insan figürünün popüleritesi ve belirli bir fantastik amaç doğrultusunda kullanılma eğilimi*" (Bingöl, 2017: 7), insan ve doğa arasındaki ilişkinin modern bir yorumunu sunar. Fotoğraf, insan figürünü fantastik ve simgesel bir anlatım aracı olarak kullanarak, insanın doğayla olan bağını hem estetik hem de kavramsal bir düzlemde yeniden tanımlar. Bu bağlamda, fotoğrafın sunduğu fantastik amaç, insanın doğa üzerindeki etkisini yeniden düşünmemizi sağlar ve doğanın, insan yaratımı olan görsel sanatlarda nasıl bir metafor olarak işlev gördüğünü açığa çıkarır.

Göstergesel açıdan baktığımızda ise, "Başak Toplayan Kadınlar" eseri, başakları bereketin, bolluğun ve emeğin meyvesi olarak simgeler. Kadın figürleri, çalışkanlık, dayanıklılık ve toplumsal cinsiyet rollerine dair bir sorgulama sunar (Turner, 2022: 14). Işık ve renk kullanımı, umut ve mücadelenin dengesini yansıtarak esere derinlik kazandırır. Teknik açıdan, sanatçı, figürlerin anatomik doğruluğu, yüz ifadeleri ve beden dili ile büyük bir ustalık sergiler. Doğal ışık ve gölge kullanımı, eserin gerçekçiliğini artırırken, kompozisyonun denge ve hareket duygusunu pekiştirir (Sensier, 1881: 22).

Özellik	Açıklama
Sosyolojik İnceleme	Eser, 19. yüzyıl Fransa'sındaki toplumsal yapıyı yansıtarak emekçi sınıfın yaşamını, tarım toplumundaki zorlukları ve sosyal sınıf ayrımlarını sorgular. Kadın figürleri, kırsal yaşamın zorluklarına dair sembolik bir temsil sunar.
Toplumsal Yapı ve Değişim	Endüstriyel devrim ve şehirleşme, kırsal yaşamı dönüştürürken tarım işçiliği giderek daha görünmez hale gelmiştir. Millet, bu dönüşümü sorgulayarak sosyal yapıyı eleştirir.
Kadınların Simgesel Temsili	Kadın figürleri, toplumdaki emekçi sınıfın, özellikle kadın emeğinin önemini ve toplumda görmezden gelinmelerini simgeler. Bu figürler, sade duruşlarıyla kırsal kesimdeki ekonomik zorlukları yansıtır.
Felsefi İnceleme	Eserin odak noktası insan ve doğa ilişkisidir. Kadın figürlerinin doğayla iç içe çalışması, doğaya olan bağlılıkları ve insanın doğa üzerindeki etkisini vurgular. Toprak, bereketin ve hayatın kaynağı olarak simgesel bir anlam taşır.
İnsan ve Doğa İlişkisi	Kadınların doğada çalışmaları, insan emeği ile doğa arasındaki ilişkiyi gösterir. Toprak, hem fiziksel hem de metaforik olarak bereket ve yaşamın kaynağıdır.
Göstergesel İnceleme	Eserdeki başaklar, bereket, bolluk ve emeğin meyvesi olarak simgelenir. Kadın figürleri, çalışkanlık ve dayanıklılık gibi toplumsal cinsiyet rolleriyle ilişkilendirilen göstergeler sunar.
Emeğin Değeri	Kadınlar, toplumsal cinsiyet rollerine ve emekçi sınıfın önemine dair bir sorgulama yaparak emeğin değerine dikkat çeker. Başaklar, bu emeğin bir sonucu olarak gösterilir.
Teknik Özellikler	Millet, figürlerin anatomik doğruluğunu, yüz ifadelerini ve beden dilini ustalıkla kullanır. Doğal ışık ve gölge kullanımı, gerçekçiliği artırarak kompozisyona derinlik katar.
Kompozisyon ve Işık	Eserin ışık ve renk kullanımı, umut ve mücadelenin dengesini yansıtarak esere derinlik ve anlam katar. Işık, figürlerin duygusal hallerini ve emeğin zorluğunu vurgular.

Tablo 3. Jean-François Millet'in 'Başak Toplayan Kadınlar' Eserinde Sosyolojik, Felsefi ve Göstergesel İncelemesi

(Tablo.3). Jean-François Millet'in *Başak Toplayan Kadınlar* (1857) adlı eserinin sosyolojik, felsefi ve göstergesel açıdan yapılan incelemeleri göstermektedir.

Jean-François Millet'in "Başak Toplayan Kadınlar" Eserinin Analizi



Görsel.1.Jean-François Millet, *Başak Toplayan Kadınlar*, 1857-1859, Yağlı boya, 83,5 x 110 cm, Tuval, Realist tarz, Musée d'Orsay, Paris.

<https://www.slam.org/explore-the-collection/millet-and-modern-art/>

Jean-François Millet'in *Başak Toplayan Kadınlar* (1857) adlı eseri, sanat dünyasında büyük bir etki yaratmış ve 19. yüzyıl Fransız gerçekçiliğini simgeleyen önemli bir yapıttır. Sanatçı, bu eserinde, sıradan köylülerin yaşamını ve emeğin değerini estetik bir biçimde sunar (Fratello, 2003: 22).

Eserin hem biçimsel hem de tematik boyutları, dönemin toplumsal yapısına dair önemli mesajlar verir. Özellikle, köylü figürlerinin sade ancak etkileyici duruşları, toplumsal eşitsizliklere dikkat çekerken, eserin ışık ve renk kullanımı, hem umut hem de mücadele duygularını yansıtarak izleyiciyi etkiler (Amley, 2005: 18).

Başlık	Açıklama
Eserin Adı	Başak Toplayan Kadınlar (1857)
Sanatçı	Jean-François Millet
Teknik ve Boyutlar	Yağlıboya, 83,5 x 110 cm.
Dönem ve Sanatsal Hareket	19. Yüzyıl, Fransız Gerçekçiliği.
Tarihsel Bağlam	1848 Fransız Devrimi sonrasında toplumsal sınıfların yeniden yapılandırılması, köylü sınıfının ekonomik ve toplumsal yükselişi.
Genel Temalar	Emeğin yüceltilmesi, işçi sınıfının toplumdaki yerinin vurgulanması, kırsal yaşamın sade ve gerçekçi tasviri.
Şu Anki Konum	Eser, 2024 yılı itibariyle Paris'teki Musée d'Orsay'da sergilenmektedir.

Tablo 4. Eserin Genel Bilgileri ve Sanatsal Bağlamı

(Tablo.4). *Başak Toplayan Kadınlar* adlı eserin genel bilgilerini ve sanatsal bağlamını göstermektedir.

Betimleme (Duyusal)

Eser, tual üzerine yağlıboya tekniğiyle yapılmış olup 83,5 x 110 cm boyutlarındadır. Sanatçı, bu eserle, dönemin kırsal yaşamını sade bir şekilde tasvir ederken, dramadan ve abartılı anlatım tarzından kaçınır (Fratello, 2001: 25). Eserin merkezi, tarlada çalışan üç kadın figürüdür. Kadınlar, başakları toplarken betimlenmiştir kıyafetleri ise işçi sınıfına ait sade, işlevsel giysilerden oluşmaktadır (Miller, 1990: 18). Kadınların duruşları, onların gündelik işlerini ve bu işlere duydukları bağlılığı simgeler.

Eserde kullanılan pastel tonlar, sarı ve yeşil gibi renklerle kırsal atmosferi vurgular (Friedrich, 2008: 22). Arka planda, erkek işçiler ve at arabalarıyla taşınan başaklar yer alır. Bu figürler, ana figürlerin etrafında, görünmekte olup onları gölgelemeyen bir şekilde tasvir edilmiştir (Stewart, 2004: 20). Sanatçının kompozisyonu, yatay bir düzleme yerleştirilen üç kadın figürünün dikey duruşlarıyla dikkat çeker. Işığın ve gölgenin etkisi, figürlerin daha gerçekçi ve üç boyutlu görünmesini sağlar (Juneja, 1988: 15).

Boyut	Açıklamalar
Teknik ve Görsel Özellikler	Eser, tual üzerine yağlıboya tekniğiyle yapılmış olup 83,5 x 110 cm boyutlarında geniş bir alanı kaplar. Pastel tonları ve doğal renk geçişleri, izleyiciyi doğanın sakinliğine ve kırsal atmosferin içsel huzuruna yönlendirir.
Kompozisyon ve Figürler	Merkezde, başak toplayan üç kadın figürü yer almakta olup, bu figürler sade işçi kıyafetleriyle tasvir edilmiştir. Kadınların duruşları, onların zorlu günlük emeklerini ve doğa ile iç içe bir yaşam tarzını sembolize eder.
Işık ve Gölge Kullanımı	Eserin ışık ve gölge düzenlemeleri, figürlerin hacmini ve derinliğini artırırken, kompozisyonda görsel bir denge yaratır. Pastel tonlar ve yumuşak ışık geçişleri, esere dingin bir atmosfer katmaktadır.

Tablo 5. Betimleme eserin biçimsel özellikleri

(Tablo.5). *“Başak Toplayan Kadınlar”* eserinin biçimsel özelliklerini inceleyerek, görsel öğelerinin estetik ve toplumsal mesajlarını gösterir.

Çözümleme (Biçimsel)

Eserdeki üç kadın figürünün hareketleri, topladıkları başakların geçim kaynağı olduğunu ve bu emeğin toplumsal önemini ortaya koyar. Kadınlar, zorlu bir iş günü boyunca direnç ve azim sergiler. Sanatçı, figürleri sadece birer işçi olarak değil, aynı zamanda doğayla iç içe geçmiş bir yaşam tarzının temsilcileri olarak tasvir etmiştir (Neroni, 2010: 18).

Yumuşak pastel tonlardaki renkler ve açık renk geçişleri, esere sakin bir atmosfer katarak izleyiciyi bu kırsal dünyaya çeker. Kadınların yüz ifadelerinin belirsizliği, onların işlerine odaklanmalarını simgeler (Boulard, 2023: 22). Arka planda yer alan işçi grubu, ana figürlerin önündeki sadelik ve anlamın kaybolmamasını sağlarken, perspektif derinliği de eserin genel atmosferine katkıda bulunur (Roux & Guillard, 2016: 20).

Boyut	Açıklamalar
Figürlerin Temsili ve Hareketleri	Kadınların başak toplama hareketleri, kırsal yaşamın geçim kaynağını ve emeğin toplumsal değerini sembolize eder. Millet, kadın figürlerini sadece işçi olarak değil, doğa ile iç içe geçmiş bir yaşam tarzının temsilcileri olarak tasvir etmiştir.
Renk ve Işık Kullanımı	Pastel tonlardaki renkler, eserin genelinde sakin bir atmosfer oluştururken, sarı ve yeşil tonları kırsal doğanın huzur veren yönlerini vurgular. Işık ve gölge kullanımı, figürlerin hacmini ve gerçekçiliğini artırır.
Perspektif ve Derinlik	Arka plandaki işçilerin ve atlı arabaların figürleri, perspektif derinliği yaratırken, ana figürlerin ön planda kalmasını sağlar. Bu kompozisyonel düzenleme, izleyicinin dikkatinin kadın figürlerine odaklanmasını sağlar.

Tablo 6. Çözümleme eserin biçimsel özellikleri

(Tablo.6). *Başak Toplayan Kadınlar* eserinin biçimsel yapısının estetik ve toplumsal mesajlarını gösterir.

Yorumlama (Tematik)

Eser, işçi sınıfının yaşamını ve emeğin değerini güçlü bir şekilde dile getirir. 1848 Fransız Devrimi'nin ardından halkın toplumda daha fazla yer edinmesi, sanatçının bu eserde halkın yaşamını vurgulayan bir yaklaşım benimsemesine neden olmuştur. Sanatçı, köylülerin emeğini estetik bir dille sunarken, onları hem bireysel hem de toplumsal düzeyde onurlandırmıştır (Meixner & Herban, 1983: 18).

Eserin pastel tonları ve doğayı yansıtmaya biçimi, kırsal yaşamın zorluklarını ve basitliğini estetik bir biçimde sunar. Kadın figürlerinin anıtsal duruşları, halkın emekçi kesimlerinin toplumda sahip oldukları gücü simgeler. Atlı figür ve arka plandaki işçiler, tarım işçiliği ve emeğin hayvan gücüyle birleşen yönlerini anlatır (Fratello, 2001: 22).

Sanatçının bu resimdeki amacı, kırsal yaşamın zorluklarını estetik bir biçimde tasvir ederken, emekçi sınıfın saygınlığını vurgulamaktır. Bu kapsamda, *Başak Toplayan Kadınlar* eseri, sadece bir ressamın gözlemi değil, aynı zamanda toplumsal bir eleştiri ve değişim çağrısıdır. Sanatçı, sıradan insanların yaşamlarını, mücadelelerini ve katkılarını görünür kılarken, sanatın toplumsal bir araç olarak nasıl kullanılabileceğini de göstermiştir. Sanat, burada sadece bireysel duyguların ifadesi değil, aynı zamanda toplumdaki eşitsizliklere dikkat çeken bir araç olmuştur. Sanatçının bu yaklaşımı, sanatı daha geniş bir toplumsal ve kültürel bağlamda değerlendirmenin yolunu açmış ve sanat tarihine, emekçi sınıfın yaşamını yücelten önemli bir katkı sağlamıştır (Herbert, 2002: 14).

Boyut	Açıklamalar
İşçi Sınıfı ve Emeğin Değeri	<i>Başak Toplayan Kadınlar</i> , 1848 Fransız Devrimi sonrasındaki toplumsal dönüşümün bir yansımasıdır. Eser, emekçi sınıfın yaşamını onurlandırarak toplumsal eşitsizliklere dikkat çeker.

Boyut	Açıklamalar
Kadınların Temsili ve Anıtsal Durumları	Kadın figürlerinin anıtsal duruşları, kırsal yaşamda emeğin gücünü ve işçi sınıfının toplumdaki yerini simgeler. Bu figürler, emekçi halkın sahip olduğu gücü ve onuru temsil eder.
Toplumsal Eleştiri ve Değişim	Millet, bu eserde toplumsal eşitsizliklere karşı bir eleştiri yaparak, sıradan halkın yaşamına dikkat çeker. Eser, kırsal yaşamın ve işçi sınıfının değerini yücelten bir mesaj taşır.
Tarım ve Emeğin Temsili	Arka planda atlı figürler ve taşınan başaklar, tarım işçiliği ve emeğin birleşimini anlatır. Bu unsurlar, emek gücünün kırsal ekonomiye olan katkısını vurgular.

Tablo 7. Yorumlama eserin tematik özellikleri

(Tablo.7). Jean-François Millet'in *Başak Toplayan Kadınlar* eserinin tematik özelliklerini açıklamaktadır. Her bir başlık, eserin toplumsal, estetik ve sembolik yönlerini analiz ederek eserin daha derin bir anlam taşımasını sağlamaktadır.

Kriterler	Açıklamalar
Sanat Eserinin Görsel Unsurları	Perspektif ve düzenleme: Eserde, geleneksel sanat anlayışının ötesinde bir kompozisyon tercih edilmiştir. Kadın figürlerinin yerleştirilmesi, izleyicinin dikkatini merkezdeki aksiyona yönlendirir.
	Asimetrik düzenleme ve deforme: Figürlerin ve çevrenin düzeneği, izleyiciyi daha doğal bir dünya algısına götürmeyi amaçlayan, geleneksel kurallardan sapmalar içerir.
	Hareket ve coşku: Figürlerin duruşları ve beden dilindeki belirgin hareketlilik, emek sürecinin canlı bir şekilde aktarılmasına olanak sağlar.
	Abartılı betimleme: Abartılı ifadelerden kaçınılmış, gerçekçi bir yaklaşım benimsenmiştir. Ancak, figürlerin fiziksel güçleri vurgulanarak çalışma hayatının zorlukları estetik bir dille anlatılır.
	Antik çağ ideal güzellik anlayışı: Antik dönemin idealize edilmiş figürlerinden farklı olarak, gerçekçi bir biçimde kırsal halkın gündelik yaşamı betimlenmiştir.
	Masalsı anlatım: Sanatçı, doğa ile insan arasındaki ilişkinin masalsı bir şekilde değil, gerçekçi bir biçimde yansımalarını sunar.
	Gerçekçi betimleme: Eser, emekçi sınıfının zorluklarını ve gündelik yaşamını doğrudan gözlemleyerek anlatır, idealize edilmemiş bir yaşam sunar.
	Işığın yansımalarını betimleme: Işık kullanımı, figürlerin ve çevrenin doğal bir biçimde aydınlatılmasına olanak verir; bu da eserin gerçekçi ve organik yapısını güçlendirir.

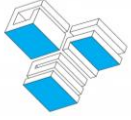
Kriterler	Açıklamalar
	Resim ile duyguların aktarımı: Eser, doğrudan gözlemlerle insan ruhunun ve çalışma sürecinin duygusal yansımalarını sunar, ama bireysel duygulardan ziyade, kolektif bir yaşam mücadelesini işler.
	Geometrik biçim: Sanatçının estetik tercihi, sade geometrik formlar ve çizgilerle minimal bir düzen oluşturur.
	Sıradan nesne ve biçim: Tarımsal yaşamın sıradanlıkları, estetik bir değerlendirmeye tabi tutulmadan olduğu gibi sunulur.
Sanat Tarihi Bağlamı	Sanat Akımları: Jean-François Millet, Barbizon ekolü ve realizmin etkisi altında eserini oluşturmuştur. Bu akımlar, doğa ve köylü yaşamını idealize etmek yerine gerçekçi bir biçimde resmetmeye odaklanmıştır.
	Sosyal ve Siyasal Olaylar: 1848 Devrimi sonrasındaki toplumsal değişimler, işçi sınıfının zorlayıcı koşulları ve ekonomik eşitsizlikler, eserin tematik arka planını oluşturur.
Sanatın Toplumsal ve Estetik Yönleri	Toplumsal Yorum: Millet'in eseri, yalnızca bireysel bir ifade biçimi değil, aynı zamanda köylü sınıfının ve işçi sınıfının zorlayıcı yaşam koşullarına dair toplumsal bir eleştiridir.
	Estetik Yorum: Eserin biçimsel öğeleri, sadeleştirilmiş renk paleti ve figürlerin onurlu duruşları, sosyal sınıf farklarının estetik bir dil aracılığıyla yeniden yapılandırılmasına olanak sağlar.
Sanat Eleştirisi Bütüncül Yaklaşım İzleği	Sanat Felsefesi ve Kuramı: Millet'in eserindeki teknik ve biçimsel unsurlar, realist bir bakış açısını benimsemiş olup, köylülerin ve emekçi sınıfın gerçekliğini yansıtarak klasik ve romantik akımların egemenliğine karşı bir duruş sergiler.
	Sanat Kuramları: Millet'in çalışması, sosyal gerçekçilik akımına bağlı olarak, izleyiciyi gerçek yaşamın ve toplumsal sınıfların eşitsizlikleri üzerine düşünmeye davet eder.

Tablo 8. Sanat eleştirisi bütüncül yaklaşım izleği çerçevesinde Jean-François Millet'in "*Başak Toplayan Kadınlar*" eserinin eleştirel çözümlemesi

(Tablo.8). Jean-François Millet'in "*Başak Toplayan Kadınlar*" eserinin, Sanat Eleştirisi Bütüncül Yaklaşım İzleği çerçevesinde yapılan eleştirel çözümlemesini sistematik bir biçimde sunmaktadır. Tablo, eserin görsel unsurları, sanat tarihsel bağlamı, toplumsal ve estetik yönleri ve sanat kuramları açısından kapsamlı bir değerlendirme sağlar. Her bir başlık altında, eserin farklı yönleri ele alınarak, Millet'in realist üslubunun ve toplumsal mesajlarının nasıl sanat aracılığıyla ifade bulunduğu açıklanmaktadır.

Sonuç

Jean-François Millet'in "*Başak Toplayan Kadınlar*" eseri, 19. yüzyıl sanatındaki en önemli kırılma noktalarından birini temsil etmektedir. Bu eser, toplumsal yapıda köklü değişimlerin yaşandığı bir



dönemde sanatın ve toplumsal değerlerin yeniden şekillendiğini simgeler. Emekçi sınıfı ve kırsal yaşamı betimlemesi, sanatçıyı dönemin geleneksel sanat anlayışlarına karşı çıkmaya teşvik etmiştir. Klasik ve romantik akımların öne çıkardığı soylu ve idealize edilmiş yaşamları reddeden bu eser, sıradan insanları ve onların günlük yaşamlarını resmetmiştir.

"Başak Toplayan Kadınlar", sadece bir sanat eseri olarak değil, aynı zamanda bir toplumsal değişimin ve dönüşümün simgesi olarak kabul edilebilir. Bu resimde, işçi sınıfının zorluklarına, hayatta kalma mücadelelerine ve dayanıklılıklarına olan vurgu, dönemin toplumsal yapısını ve ekonomik eşitsizliğini sorgulayan bir tavır olarak görülür.

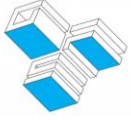
"Başak Toplayan Kadınlar" eseri, realist sanatın güçlü bir savunucusu olarak, 1848 Devrimi'nin ardından Fransız toplumundaki derin dönüşümleri ve toplumsal sınıfların karşılaştığı zorlukları gözler önüne sermektedir. Yüksek sınıfların yüceltilmiş yaşamlarını resmetmek yerine, kırsal halkı ve onların günlük yaşamın zorluklarını estetik bir idealizm olmadan tasvir etmeyi tercih etmiştir. Bu yönüyle sanatı, bir toplumsal eleştiri barındırır. Toplumun alt sınıflarının yaşamını yüceltmek yerine, bu sınıfların sıradan hayatlarını olduğu gibi resmederek daha geniş bir kesimin tanınmasını sağlamayı amaçlamıştır.

Eserin biçimsel yapısı da bu toplumsal mesajı güçlendirir. Pastel tonların hâkim olduğu yumuşak renk geçişleri, eserle iletilmek istenen dinginliği ve sadeliği pekiştirirken, kadın figürlerinin anıtsal duruşları, işçi sınıfının onurlu çalışmasını ve bu emekçi sınıfının önemini vurgular. Ayrıca, figürlerin yüz ifadelerinin çoğu belirsizdir; bu da izleyicinin dikkatini yüzeysel değil, emeğin özüne ve kadınların yaptığı işin gücüne yönlendirmektedir. Görsel unsurlar, toplumsal mesajlarla iç içe geçerek sanatçının eseri sadece estetik bir yapı olarak değil, aynı zamanda toplumsal sınıflara ve ekonomik eşitsizliklere dikkat çeken güçlü bir araç haline getirir.

Barbizon ekolü, realizmin temellerinin atılmasında önemli bir rol oynamış ve Millet de bu ekolün önde gelen isimlerinden biri olarak eserini oluşturmuştur. Eserin estetik değerleri, Barbizon ekolünün doğa ve tarımsal emeğe olan ilgisini güçlü bir şekilde yansıtırken, realist üslubu, emekçi sınıfın gündelik yaşamını tasvirdeki yenilikçi yaklaşımını ortaya koymaktadır. Millet'in doğayı ve emekçiyi resmetme biçimi, onun realist üslubunun bir örneği olarak, dönemin geleneksel sanat anlayışını sarsmış ve Fransız realizmi üzerinde derin bir etki bırakmıştır.

Bu realist yaklaşım, sanatta bir devrim niteliği taşımaktadır. Klasik ve romantik akımların popüler olduğu bir dönemde, sıradan halkın yaşamını sanatın odağına yerleştirerek sanatta gerçekçiliği benimsemiştir. Sanatında, toplumsal sınıflar arasındaki farklar ve bu farkların getirdiği eşitsizlikler, doğrudan bir gözlem ve yorumla yansıtılır. Millet, köylülerin yaşamını yüceltmek yerine, bu sınıfların sıradan yaşamlarını olduğu gibi resmetmiştir. Bu da toplumsal yapının tüm katmanlarının eşit şekilde sanat aracılığıyla görünür kılınması gerektiğini vurgulayan bir bakış açısını ortaya koymuştur.

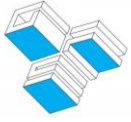
Bu kapsamda, "Başak Toplayan Kadınlar" eseri, sadece bir ressamın gözlemi değil, aynı zamanda toplumsal bir eleştiri ve değişim çağrısıdır. Sanatçı, sıradan insanların yaşamlarını, mücadelelerini ve katkılarını görünür kılarken, sanatın toplumsal bir araç olarak nasıl kullanılabileceğini de göstermiştir. Sanat, burada sadece bireysel duyguların ifadesi değil, aynı zamanda toplumdaki eşitsizliklere dikkat çeken bir araç olmuştur. Bu yaklaşım, sanatı daha geniş toplumsal ve kültürel bağlamda değerlendirmenin yolunu açarak sanat tarihine, emekçi sınıfın yaşamını yücelten önemli bir katkı sağlamıştır.



sanat eleştirisi bütüncül yaklaşım izleği çerçevesinde, Millet'in eserinde kullanılan teknik unsurlar ve toplumsal mesajların nasıl birbirini desteklediği gözler önüne serilmiştir. Bu bütüncül yaklaşım, eserin yalnızca bir sanat eseri olmanın ötesinde, toplumsal bir eleştiri ve değişim aracı olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Kaynakça

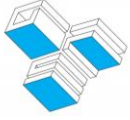
- Amley, H. M. (2005). *The Evolution of Criticism on Jean-Francois Millet*.
- Barkey, K., & Gavrilis, G. (2018). The Ottoman millet system: Non-territorial autonomy and its contemporary legacy. In *Non-Territorial Autonomy in Divided Societies* (pp. 24-42). Routledge.
- Boulard, S. (2023). Agnès Varda's *The Gleaners and I*: From Waste to Wonder—A Cinematic Odyssey on Food Loss and Gleaning. In *A Global Humanities Approach to the United Nations' Sustainable Development Goals* (pp. 106-126). Routledge.
- Bulut, Ş. (2023). The Concept of Metaverse or Virtual Reality and The Artist: Refik Anadol's Works. *Faculty of Letters Journal of Social Sciences/Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 47(1).
- Bingöl, O. (2017). Alternatif Tasarımlar Bağlamında Fotoğraf. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 1-16.
- Coughlin, M. A. (2001). *The Artistic Origins of the French Peasant-painter, Jean-François Millet: Between Normandy and Barbizon*. New York University.
- Fried, M. (1992). *Courbet's realism*. University of Chicago Press.
- Friedrich, M. (2008). Millet's *The Gleaners*: Rural Laborers Taken for Granted.
- Fratello, B. (2003). France embraces Millet: the intertwined fates of *The Gleaners* and *The Angelus*. *The Art Bulletin*, 85(4), 685-701.
- Fratello, B. P. (2001). *Making a tradition of modern art: The case of Jean-François Millet*. Washington University in St. Louis.
- Herbert, R. L. (2002). *From Millet to Léger: essays in social art history*. Yale University Press.
- İçduygu, A., & Millet, E. (2016). *Syrian refugees in Turkey: Insecure lives in and environment of pseudo-integration*. Istituto affari internazionali.
- Joelle, N. (2013). On Georges Seurat's *The Gleaner*. *Dandelion: Postgraduate Arts Journal and Research Network*, 4(1).
- Juneja, M. (1988). The peasant image and agrarian change: Representations of rural society in nineteenth-century French painting from Millet to van Gogh. *The Journal of Peasant Studies*, 15(4), 445-474.
- Laughton, B. (1979). Jean-Francois Millet.
- Limle, J. H. (1998). Holistic approaches in a secondary discipline-based art education curriculum.
- Meixner, L. L., & Herban III, M. (1983). Popular Criticism of Jean-François Millet in Nineteenth-Century America. *The Art Bulletin*, 65(1), 94-105.



- Millett, K. (2016). *Sexual politics*. Columbia University Press.
- Millett-Gallant, A. (2010). *The disabled body in contemporary art*. New York: Palgrave Macmillan.
- Miller, C. (1990). *Millet and the French peasant: the artist as social historian* (Doctoral dissertation, University of St Andrews).
- Mollett, J. W. (1890). *The Painters of Barbizon: Millet, Rousseau, Diaz, Corot, Daubigny, Dupré* (Vol. 1). S. Low, Marston, Searle & Rivington.
- Neroni, H. (2010). Documenting the Gaze: Psychoanalysis and Judith Helfand's Blue Vinyl and Agnes Varda's The Gleaners and I. *Quarterly Review of Film and Video*, 27(3), 178-192.
- Panse, S. (2015). The work of the documentary protagonist: the material labor of aesthetics. *A companion to contemporary documentary film*, 155-175.
- Roux, D., & Guillard, V. (2016). Circulation of objects between strangers in public space: An analysis of forms of sociality among disposers and gleaners. *Recherche et Applications en Marketing (English Edition)*, 31(4), 28-46.
- Sensier, A. (1881). *Jean-François Millet, peasant and painter* (No. 361). Macmillan.
- Simpson, M. (1990). Windows on the Past: Edwin Austin Abbey and Francis Davis Millet in England. *American Art Journal*, 22(3), 65-89.
- Stewart, S. (2004). Removing Rural Roots: Spatiality and the Rural Labourer in William Wordsworth's "Resolution and Independence" and Jean-François Millet's The Gleaners. *Changing the Climate: Information, Knowledge, Change?--*.
- Tomson, A. (1903). *Jean-François Millet and the Barbizon School*. G. Bell and sons.
- Turner, P. M. (2022). *Millet*. DigiCat.
- Waychoff, B. (2012). Leftovers: Performing Gleaning. *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, 8(1), 1-24.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Jean-François Millet, Başak Toplayan Kadınlar, 1857-1859, Yağlı boya, 83,5 x 110 cm, Tuval, Realist tarz, Musée d'Orsay, Paris. <https://www.slam.org/explore-the-collection/millet-and-modern-art/>, Erişim tarihi: 30.12.2024.



KASTAMONU TÜRK HALK İŞLEMELERİNİN İNCELENEREK AYNI MOTİF ÖZELLİKLERİNDEKİ İŞLEMELERLE KARŞILAŞTIRILMASI*

ANALYSING KASTAMONU TURKISH FOLK EMBROIDERY AND COMPARING IT WITH EMBROIDERY WITH THE SAME MOTIF FEATURES

Müberra Çelik**

Öz

Arkeolojik bulgulara bakıldığında el sanatlarının bir kolu olan işleme sanatının insanoğlunun dikiş dikmeye başlanmasından itibaren yapıldığı, insanlık tarihi kadar eski olduğu düşünülmektedir. Türklerde işleme sanatıyla ilgili ilk örnekler Hun ve Göktürk kurganlarında rastlanmaktadır. Anadolu'nun fethinden sonra, önceki medeniyetlerin birikimleriyle kendi bilgilerini sentezleyen Türkler, işleme sanatının güzel örneklerini çoğaltmışlardır. Çalışmamız Kastamonu merkezde bulunan Liva Paşa Konağı Etnografya Müzesi ve kaynak kişilerden edinilen sekiz adet işlemeli üründen oluşmaktadır. Toplama ve doküman analizi şeklinde yapılan çalışmamızda nitel yöntem kullanılmıştır. Bilgi formları ve çekilen fotoğraflarla kayıt altına alınan ürünler; yapılış tarihleri, motif özellikleri, kullanılan teknikler, zeminde ve işlemede kullanılan kumaş türleri, işlemede kullanılan renkler, bugünkü halleri ve onarım durumlarıyla ilgili olarak renk, desen ve kompozisyon açısından incelenerek değerlendirilmiştir. Literatür taraması sırasında farklı yörelerdeki aynı motif özelliklerine sahip ürünlerle karşılaşılmıştır. Çalışmamız hem Kastamonu işlemlerini tanıttığı hem de detaylı bir karşılaştırma yaptığı için özgündür.

Anahtar Kelimeler: İşleme Sanatı, Halk İşlemleri, Motif Özellikleri, El Sanatları, Kastamonu.

Abstract

Considering the archaeological findings, it is thought that the art of embroidery, which is a branch of handicrafts, has been done since the beginning of sewing and is as old as human history. The first examples of the art of embroidery in Turks are found in Hun and Göktürk kurgans. After the conquest of Anatolia, the Turks, who synthesised their own knowledge with the knowledge of previous civilisations, multiplied the beautiful examples of embroidery art. Our study consists of eight embroidered products obtained from the Liva Pasha Mansion Ethnography Museum in the centre of Kastamonu and from the source persons. Qualitative method was used in our study, which was carried out in the form of collection and document analysis. The products, which were recorded with information forms and photographs taken, were examined and evaluated in terms of colour, pattern and composition in relation to their construction dates, motif features, techniques used, fabric types used on the ground and in embroidery, colours used in embroidery, their current state and repair status. During the literature review, products with the same motif characteristics in different regions were encountered. Our study is unique as it both introduces Kastamonu embroidery and makes a detailed comparison.

Keywords: Embroidery Art, Folk Embroideries, Motif Characteristics, Handicrafts, Kastamonu.



Derleme Makale
Review Article

DOI: 10.5281/zenodo.15034178

Geliş Tarihi / Received
01.01.2025

Kabul Tarihi / Accepted
28.01.2025

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author
everest-7@hotmail.com

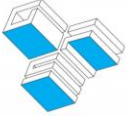
Cite this article: Çelik, M., (2025).
Kastamonu Türk İşlemlerinin
İncelenerek Aynı Motif Özelliklerindeki
İşlemlerle Karşılaştırılması, D-Sanat,
Cilt: 1, Sayı: 9, 110-128.



Content of this journal is licensed under a
Creative Commons Attribution-
Noncommercial 4.0 International
License.

*Bu çalışma; Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İslam Tarihi ve Sanatları Ana Bilim Dalında 2017'de tamamlanmış olan "Kastamonu ve Çevresi Türk Halk İşlemlerinin Renk, Desen ve Kompozisyon Açısından İncelenmesi" Yüksek Lisans Tezinden üretilmiştir.

** Öğretmen, Millî Eğitim Bakanlığı, everest-7@hotmail.com. Orcid: 0009-0007-8496-7268



Giriş

İnsanoğlu var olduğu günden itibaren iklimin olumsuzluklarından veya dış etkilere korunmak için çeşitli ürünler ortaya koymuştur. Doğada gördüklerini duygu ve düşünceleriyle yorumlayan insanoğlu, zaman içerisinde bunları bezeyerek güzelleştirmeyi ihmal etmemiştir. Çağlar boyu devam eden bu değişim sabır, özveri, tecrübe ve incelik isteyen el sanatlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yapılışı esnasında gösterilen emekten dolayı değerli kabul edilen ve günümüze kadar gelen işleme sanatı da bu el sanatlarından biridir.

Pek çok tanımı olmak birlikte işleme; iki parçayı birbirine eklemek için düz bir dikişi bile dekoratif olarak yapmak niyetiyle (Turani, 1999:85), muhtelif renk ve cins ipliklerle (Gönül, 1973:15) kumaş ya da deri üzerine, elle veya makineyle; pul, boncuk, rafya, inci, sim veya değerli taşlar kullanılarak kabarık ya da düz olarak yapılan süslemelere denilmektedir (Özdiler, 1990:7). Günümüze ulaşan en eski işlemlerin Komptlar'a (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997:886) ve İskitlere ait örnekler olduğu kabul edilmektedir (Ana Britannica, 1986:118).

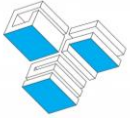
Kendine özgü bezemeleriyle yapıldığı zamana, yöreye veya kişiye göre farklılıklar gösteren Türk Halk işlemleri köklü bir geçmişe sahiptir. Türklere ait ilk işlemeli örnekler Hun ve Göktürk kurganlarında görülmektedir (Barışta, 1999:5). Pazırık ve Noin-Ula'daki kurganlarda bulunan örnekler Hunların yüksek kültür seviyesini yansıtmaktadır (Diyarbakirli, 1972:111). Bu kurganlardan çıkan ve üzerinde hayvan mücadele sahneleri olan eğer örtüsü, keçe üzerine renkli deriler yapıştirilerek ve renkli iplikler kullanılarak işlemiş karakteristik bir örnektir (Aslanapa, 1993:8).

Türk işlemlerinin gelişim sürecine bakıldığında inançlarıyla paralellik gösterdiği görülmektedir. Orta Asya'da yaşarken inandıkları Şamanizm'de ruhlarla iletişim kurduğuna inanılan "Kam" denen kişinin bunu hayvan kılığında yapması hayvan-ata kültürünü meydan getirmiştir. Bu durum figüratif bezemelerde karşımıza çıkmaktadır (Uzun, 1996:82-83). İslamiyet'in kabulünden sonra Türklerin sosyal yaşamı yeni dinlerinin öğretileriyle değişim ve dönüşüme uğramıştır. Orta Asya'dan taşıdıkları geleneksel sanatları İslam dininin emir ve buyruklarıyla sentezleyen Türklere, hayvan ve mitolojik bezemeleri stilize ederek yorumlamışlardır (Can ve Gün, 2004:27-29).

İşleme sanatı Türklerin Anadolu'ya yerleşmesi sonrasında kurdukları beylikler, Anadolu Selçukluları ve Büyük Selçuklular döneminde gelişim göstermiştir. Selçuklulara ait kumaş örnekleri günümüze ulaşmasa da "minai" tekniğiyle yapılan çini seramiklerde yer alan saray sahnelerinde insanların zengin işlemeli kıyafetler giydikleri görülmektedir (Öney, 1992:165). Türk boylarının kullandığı kelimelerin yer aldığı Divan-ü lügat-it Türk eserinde kıldız (keçe), karış (yün), barçın (ipek), yiğne (iğne), yüksek (yüksük), yamağlığ (yama), sırdı (teğel dikmek), kadıttı (seyrek dikmek), moncuklamak (boncuklamak) vb. bezeme ve işlemeyle dair pek çok kelime bulunmaktadır (Barışta, 1999:6-8).

İşleme sanatı Osmanlı Devleti döneminde zirve noktasına ulaşmıştır. Asya, Avrupa ve Afrika'da hâkimiyet kuran Türklere etkileşim kurdukları yerlerdeki işleme sanatını etkiledikleri gibi, ana çizgilerini koruyarak o coğrafyalardaki işlemlerle kendi sanatlarını zenginleştirmişlerdir (Barışta, 1999:2). 16. ve 17. yüzyılda Avrupa'da büyük beğeni toplayan Türk işlemleri, günümüzde orijinaliğiyle bilinen Macar işlemlerinin gelişmesine katkı sağlamıştır (Arseven, 1973:269). Yine Osmanlı desenleri Yunanistan'da barok bir üslupla yorumlanmıştır (Ana Britannica, 1986:118).

16. yüzyıla ait Padişah, Şehzade kaftanlarında ve saray kadınlarının kıyafetlerinde gösterişli işleme örnekleri görülmektedir (Kılıçkan, 2004:166). 17. yüzyılda renk ve desen çeşitliliği artmış, Bursa ve Konya ipekçiliğine hâkim olan Türklere simli ve ipekli işleme sanatı gelişmiştir (Ana Britannica,



1986:118). 18. yüzyılda rumi motifi eski önemini kaybetmiş, lale, karanfil, yaban gülü sümbül gibi geleneksel motiflerin yanı sıra elma-armut gibi meyve motifleri kullanılmaya başlanmıştır (Barışta, 1998:56). 19. yüzyılda sanayileşmenin etkisiyle loncaların faaliyet ortamları ortadan kalkmış (Ana Britannica, 1986:118), bu durum Cumhuriyetin ilanını takip eden 25-30 yıl kadar daha devam etmiştir (Aktan, 1989:4).

Her yöresinde farklı gelenek ve göreneğe sahip olan Kastamonu köklü bir geçmişe sahiptir. Yapılan yüzey kazısı çalışmalarına ve arkeolojik bulgulara göre tarihinin paleolitik çağa kadar uzandığı görülmektedir. Bilinen tarihi Hitit imparatorluğuyla başlayan şehir sırasıyla; Frig, Lydia, Pers, Helen, Pontus, Roma Devletleri'nin hâkimiyetine girmiştir. Türklerin fetihlerine kadar Arap ve İran istilalarına uğramıştır. Türklerin hâkimiyetine girmesi Danişmentliler dönemindedir. Bizans ve Türkler arasında sürekli el değiştiren kent Fatih Sultan Mehmet döneminde Osmanlı İmparatorluğu'na bağlanarak önemli bir merkez olmuştur (Eyüpgiller, 1999:40-43).

Kastamonu el sanatlarını; bakırcılık, çakıcılık-bıçakçılık, dokuma, ağaç işleme, sofra bezi ve dokuma baskıcılığı, dokuma boyacılığı, fanilacılık, sepetçilik, koşum ve eğer yapımı, süslenmesi ve urgancılık olarak sıralayabiliriz (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997:968). El sanatlarından olan işlemeciliği ise özellikle yöre dokumalarında görmekteyiz. El tezgâhlarında dokunan peştamal, örtü, önlük, kuşak, iç gömleği ve donlardaki işlemler dokumalara ayrı bir değer katmaktadır (Erdoğan, 1993:42-56). Mustafa Kemal Atatürk'ün Kastamonu'yu ziyaretinde kendisine hediye edilen, sarı metal iplikler kullanılarak sarma tekniğiyle yapılmış ve saçakları Kastamonu çarşaf bağlama tekniğiyle düğümlemiş havlular yöredeki işleme sanatının güzel örneklerindedir (Barışta, 1987:57).

Pek çok farklı kullanım alanına sahip işlemlerin ev eşyası ya da dekoratif amaçla kullanılan örneklerini şu şekilde sıralayabiliriz: Yağlık, peşkir, bohça, yastık, kavuk örtüsü, yatak örtüsü, minder, yorgan yüzü, perde, seccade, mangal örtüsü, beşikörtüsü, nihale, tirdeş (Ok torbası) ve çadırlar (Sürür, 1976:62). Çalışma konumuzu içeren ürünler bu kategoride yer almaktadır.

Günümüzde el sanatlarından olan işleme sanatı modern giyim endüstrisinin etkisi, tüketim kültürünün yaygınlaşması, usta-çırak aktarımının devam etmemesi, çeyiz geleneğinin azalması ve işlemeli ürünlerin evlerde kullanımının kalkması gibi nedenlerden dolayı eski önemini kaybetmiştir. Buna rağmen üniversitelerin Sosyal Bilimler Enstitülerine bağlı Sanat Tarihi, Geleneksel Türk El Sanatları Bölümünün El Sanatları Eğitimi Anabilim Dallarında, mesleki ve teknik eğitim veren örgün eğitim kurumlarında ve olgunlaşma enstitülerinde işleme geleneğinin devamlılığı sağlanmaktadır.

Materyal ve Yöntem

Çalışmamızın kapsamı Kastamonu merkezde bulunan Liva Paşa Konağı Etnografya Müzesi ve ilçelerindeki kaynak kişilerden edinilen sekiz adet işlemeli üründen oluşmaktadır. Müze yetkililerinden ve ürün sahiplerinden alınan izinle seçilen işlemeli örnekler fotoğraflanmış, hazırlanan bilgi formları görüşmeler sırasında doldurulmuştur. Ayrıca nakış öğretmenleriyle iletişime geçilerek işlemlerdeki tekniklerle ilgili bilgi alınmıştır. Çalışmada veri toplam ve doküman analizi yöntemleri kullanılmıştır. Literatür taraması sırasında benzer motif özellikleri taşıyan farklı yörelerde yapılmış işleme örnekleriyle karşılaşılmıştır. Kastamonu işlemleri ve bunlar arasındaki işleme türleri, yapılış tarihleri, işlemlerde kullanılan teknikler, kenar temizliğinde kullanılan teknikler, zeminde kullanılan malzemeler, işlemede kullanılan malzemeler, motif özellikleri, zeminde kullanılan renkler, işlemede kullanılan renkler, bugünkü halleri ve onarım durumları başlıkları altında değerlendirilmiş ve detaylı olarak karşılaştırılmıştır.

Kastamonu Yöresi Türk Halk İşlemeleri

Kastamonu Liva Paşa Konağı Etnografya Müzesi ve Kastamonu ilçelerinde yaşayan kaynak kişilerden alınan sekiz adet işlemeli ürüne ait bilgiler, fotoğrafları, detay fotoğrafları ve desen çizimleriyle birlikte kronolojik olarak verilmiştir. Örneklerin yöre işlemlerini yansıtan, farklı teknik ve kompozisyon özelliklerine sahip işlemlerden seçilmesine dikkat edilmiştir. Tamamı ev eşyası ya da dekoratif amaçla kullanılan ürünlerdir.

Katalog



Fotoğraf 1: Genel Görünüm



Fotoğraf 1a: İşleme Detayı



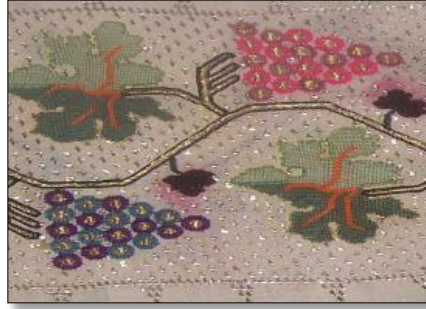
Çizim 1: Desen Çizimi

Katalog No	: 1.
Fotoğraf No	: 1, 1a.
Çizim	: 1.
İlgili Koleksiyon Sahibi	: Liva Paşa Konağı Etnografya Müzesi.
Yapılış Tarihi	: 20. yüzyılın başları.
İnceleme Tarihi	: 18/02/2011.
Müzeye geliş tarihi	: 15/11/1950.
Envanter No	: 865.
Bezeme Konusu	: Geometrik bezeme; daire. Bitkisel bezeme; çiçek ve yaprak.

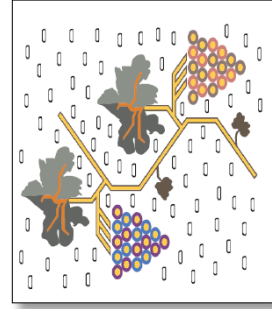
Kompozisyon özelliği : Müze envanterine hamam torbası olarak kayıtlanan eser 17,5x28cm ebatlarındadır. Ön kısmı kapağıyla birlikte yoğun bir tezyinata sahiptir. İşlemler kahverengi dokuma üzerine sarı ve bakır renk sim iplikle yapılmıştır. İşleme tekniğinde kapak kenarlarında suyolu; işleminde sap işi, dolgu sarma, sim tutturma ve kurt tırtıl dikimi vardır. Kompozisyon olarak; işlemin merkezinde bir daire içerisinde çiçek ve onun iki tarafında büyük yapraklı iki çiçek şeklindedir. Aynı motif daha küçük olarak kılıfın ön yüzünde de bulunmaktadır. Hamama giderken gerekli malzemeleri taşımak için tasarlanan kılıfın kopmuş olan askısı düğümlenerek onarılmıştır. Alt kısmında, kılıfın iki tarafında işleminde kullanılan ipliklerden püsküller vardır. Kenar temizliği makine dikişle yapılmıştır.



Fotoğraf 2: Genel Görünüm



Fotoğraf 2a: İşleme Detayı



Çizim 2: Desen Çizimi

Katalog No	: 2.
Fotoğraf No	: 2, 2a.
Çizim	: 2.
İlgili Koleksiyon Sahibi	: Ayşe Büyüksarıkaya.
Yapılış Tarihi	: 20 yüzyılın ilk yarısı.
Müzeye geliş tarihi	: -
Envanter No	: -
Bezeme Konusu	: Bitkisel bezeme; dal, salkım ve yaprak.

Kompozisyon özelliği : 48x468cm ebatlarına sahip ürün karyola eteği olarak kullanılmıştır. Yoğun bir tezeyyata sahip eser krem renk çubuklu yerel dokuma üzerine işlenmiştir. İşleme tekniği olarak; düz hesap, verev hesap, tel kırma, mürver işi, tel sarma ve gözeme vardır. İşlemesinde altın alaşımlı sim, gümüş tel ve çamaşır ipeği kullanılmıştır.

Kenar temizliği polyester ipele "Çilek motifi" tığ oyasıyla yapılmıştır. İşleme renkleri; mor, mavi, açık pembe, koyu pembe, kahverengi, siyah, gümüş rengi, sarı sim, petrol yeşili, koyu yeşil ve çimen yeşilidir. Kompozisyonunda; "S" şeklinde dalların iki tarafında üzüm salkımları ve yapraklar şeklindedir. Bezemeler soldan sağa doğrudur.

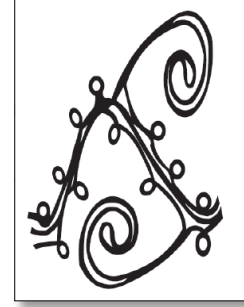
Üzüm tanelerinin tohumlarında ve dallarda sarı sim ile sarma yapılmıştır. Gümüş alaşımlı telle yapılan tel kırma tekniği etek ucunda motif boyunca devam etmektedir. İplik boyasının akmasından kaynaklı yer yer lekeler olan ürün sandıkta saklanmakta ve günümüzde kullanılmamaktadır.



Fotoğraf 3: Genel Görünüm



Fotoğraf 3a: İşleme Detayı



Çizim 3: Desen Çizimi

Katalog No	: 3.
Fotoğraf No	: 3, 3a.
Çizim	: 3.
İlgili Koleksiyon Sahibi	: Nazike Çelik.
Yapılış Tarihi	: 20. yüzyılın başları.
Müzeye geliş tarihi	: -
Envanter No	: -
Bezeme Konusu	: Özgün bezeme.

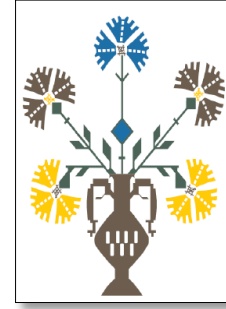
Kompozisyon özelliği : 88x88cm ebatlarındaki örtü kare ipek saten üzerine çamaşır ipeği kullanılarak işlenmiştir. İşlemesinde teknik olarak suzeni (zincir işi); kenar temizliğinde baskı tekniği uygulanmıştır. İşlemeler örtünün ortasında ve dört kenarında yoğunlaşmaktadır. Motifler kıvrımlar oluşturacak şekildedir. İşlemesinde iplik olarak krem renk çamaşır ipeği; işlemeye yardımcı olarak gergef kullanılmıştır. Fiskos masa örtüsü olarak kullanılan örtü iyi durumdadır.



Fotoğraf 4: Genel Görünüm



Fotoğraf 4a: Motif Detayı



Çizim 4: Desen Çizimi

Katalog No	: 4.
Fotoğraf No	: 4, 4a.
Çizim	: 4.
İlgili Koleksiyon Sahibi	: Safiye Erden.
Yapılış Tarihi	: 20. Yüzyılın ikinci yarısı.
Müzeye geliş tarihi	: -
Envanter No	: -
Bezeme Konusu	: Nesneli bezeme; vazo. Bitkisel bezeme; karanfil ve yaprak.

Kompozisyon özelliği : 89x93cm beyaz patiska dokumanın bir köşesine işlenmiştir. Simetriye dikkat edilen işlemede malzeme olarak kasnak, kanaviçe ve kuka ipi kullanılmıştır. Kullanılan iplik renkleri; bordo, sarı, yeşil ve açık mavidir. Çift iğne tekniğinin kullanıldığı işlemin kompozisyonu; vazo içerisinde bulunan beş adet karanfil çiçeğidir. Sarı karanfillerin ortası kırmızı; kırmızı karanfillerin ortası sarı; açık mavi karanfilin ortası yine kırmızı renk iple işlenmiştir. Sarı karanfiller kırık dallı olarak yapılmıştır. Yapraklarında yeşil renk iplik görülmektedir. İki kulplu ve ayaklı olan kırmızı vazunun ortası yedi boşluk bırakılarak tezyin edilmiştir. Kenar temizliği makine dikişle yapılan ve bohça olarak kullanılan ürün iyi durumdadır. Günümüzde sandıkta muhafaza edilmektedir.



Fotoğraf 5: Genel Görünüm



Fotoğraf 5a: Motif Detayı



Çizim 5: Desen Çizimi

Katalog No : 5.

Fotoğraf No : 5, 5a.

Çizim : 5.

İlgili Koleksiyon Sahibi : Satiye Çelik.

Yapılış Tarihi : 20 yüzyılın ikinci yarısı.

Müzeye geliş tarihi : -

Envanter No : -

Bezeme Konusu : Bitkisel bezeme; stilize zambak çiçeği. Geometrik bezeme; eşkenar dörtgen.

Kompozisyon özelliği : 57x144cm mavi etamin üzerine işlenmiştir. İşlemeleri, buzdolabı örtüsü olarak kullanılan örtünün iki kısa kenarına yapılmıştır. İşlemesinde malzeme olarak etamin kumaş; ip olarak kırmızı, kahverengi simli koton iplik kullanılmıştır. Kompozisyonunda; stilize zambak çiçeği simetrik olarak görülürken, suyolu motifi eşkenar dörtgenlerledir. Kenar temizliği makine dikişiyile yapılan örtünün iki kısa kenarında işlemede kullanılan iplerle tığ oyasıyla saçak bırakılmıştır. Onarıma ihtiyaç duymayan ve lekeler görülen buzdolabı örtüsü sandıkta saklanmaktadır.



Fotoğraf 6: Genel Görünüm



Fotoğraf 6a: Motif Detayı



Çizim 6 Desen Çizimi

Katalog No	: 6.
Fotoğraf No	: 6, 6a.
Çizim	: 6.
İlgili Koleksiyon Sahibi	: Satiye Çelik.
Yapılış Tarihi	: 20. yüzyılın ikinci yarısı.
Müzeeye geliş tarihi	: -
Envanter No	: -
Bezeme Konusu	: Bitkisel bezeme; yıldız çiçeği ve yaprak. Nesneli bezeme; kandil ve püskül.

Kompozisyon özelliği : 80x123cm ebatlarındaki seccade açık yeşil renk etaminden yapılmıştır. İşlemesinde koyu yeşil koton ipi kullanılmıştır. Kompozisyon olarak; ortada yıldız çiçeği, iki yanında "V" oluşturacak şekildeki yarım yıldız çiçeği ve yapraklarıyla birlikte görülmektedir. Seccadenin iki uzun ve bir kısa kenarı boyunca; ayrıca iki köşesine düz bir şekilde işlenmiştir. Aynı motif kibleyi gösteren tarafa ok şeklinde yapıldıktan sonra, altına nesneli bezeme olarak İslam'ın aydınlığını sembolize eden kandil motifi işlenmiştir. Kandil iki kulplu, üç püsküllü ve ortasındaki mum yanar şekildedir. Kenar temizliği makine dikişiyle yapılmıştır. Ayak ve diz değen yerlerde yıpranma ve lekeler görülmektedir. Onarıma ihtiyaç duyulmayan seccade sandıkta saklanmaktadır.



Fotoğraf 7: Genel Görünüm



Fotoğraf 7a: Motif Detayı



Çizim 7 Desen Çizimi

- Katalog No** : 7.
- Fotoğraf No** : 7, 7a.
- Çizim** : 7.
- İlgili Koleksiyon Sahibi** : Satiye Çelik.
- Yapılış Tarihi** : 20. yüzyılın ikinci yarısı.
- Müzeye geliş tarihi** : -
- Envanter No** : -
- Bezeme Konusu** : Bitkisel bezeme; gül, tomurcuk, bahar çiçekleri, dal ve yaprak.
- Kompozisyon özelliği** : İşlemeler 92x161cm ebatlarındaki beyaz etamin üzerine yapılmıştır. İşlemesinde pembe, bordo, sarı, yeşil ve fıstık yeşili koton ip kullanılmıştır. Karyola eteğinde kanaviçe ve gözeme tekniği uygulanmıştır. Kompozisyonunda işlemeler sağdan sola doğrudur. İki büyük gül; devamında iki tomurcuk; büyük güllerin üzerinde aynı renklerde bahar çiçekleri vardır. Dallar ve yaprakların etrafı koyu yeşil, ortaları fıstık yeşilidir. Güllerin tohumları sarı, bahar çiçeklerinin tohumları bordo renklidir. Gözeme üstteki büyük gülün ve bahar çiçeklerinin kenarına yapılmıştır. Kenar temizliği makine dikişiyle yapılan karyola eteği onarım görmezken, kullanıldığı için etamin rengi beyazlığını kaybetmiştir. Günümüzde sandıkta saklanmaktadır.



Fotoğraf 8: Genel Görünüm



Fotoğraf 8a: Motif Detayı



Çizim 8 Desen Çizimi

Katalog No	: 8.
Fotoğraf No	: 8, 8a.
Çizim	: 8.
İlgili Koleksiyon Sahibi	: Satiye Çelik.
Yapılış Tarihi	: 20. Yüzyılın ikinci yarısı.
Müze geliş tarihi	: -
Envanter No	: -
Bezeme Konusu	: Bitkisel bezeme; çiçek, bahar çiçekleri, dal ve yaprak.

Kompozisyon özelliği : Beyaz patiska kumaşa işlenen karyola eteğinin boyutları 83x154cm'dir. İşlemesinde kanaviçe ve iplik olarak kuka ipe kullanılmıştır. İplik renkleri; açık-koyu mavi, mor, kırmızı, lila, sarı, kahverengi, bordo, koyu yeşil ve fıstık yeşilidir. "Gelin tacı" olarak bilinen işlemenin kompozisyonu; "S" şeklinde uzanan ve birbirini kesen iki çiçek dalıdır. Motif mor çiçekten çıkan altta iki kırmızı çiçek; üstte daha küçük üç mavi çiçek şeklindedir. Bir sonraki motifte çiçekler konum değiştirir. Yaprak ve dallar iki farklı ton yeşil iplikle işlenmiştir. Çiçek tohumlarında ve bazı dallarda kahverengi kullanılmıştır. Kenar temizliği makine dikişiyle yapılan ürün kullanılmadığı için temiz durumdadır. Sandıkta saklanmaktadır.

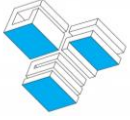
Karşılaştırma ve Değerlendirme

Kastamonu yöresi işlemeli ürünleri incelenerek değerlendirilmiş, motif özellikleri benzer ya da aynı olan farklı çalışmalarla belirli başlıklar altında karşılaştırılmıştır.

İşleme Türleri

Çalışmamız ev eşyası olarak kullanılan üç adet karyola eteği (Kat. No: 2, 7, 8) ve birer örneği olan hamam torbası (Kat. No: 1), bohça (Kat. No: 4), seccade (Kat. No: 6), buzdolabı örtüsü (Kat. No: 5) ve fiskos masa örtüsünden oluşmaktadır (Kat. No: 3).

Çalışmamıza konu olan ürünler kullanım alanlarına göre; cüz kesesi (Sönmez, 2016:120-121); çevre (Özkanlı, 2019:58-59); peşkir (Barışta, 1999:264) ve kavuk örtüsü (Barışta, 1999:263) birer örnekte görülmektedir. Afyonkarahisar Bolvadin'de buzdolabı (Yavuz, 2009:29) ve yastık örtüsü olarak (Yavuz, 2009:48) işlenmiştir. Benzer işlemlerin benzer kullanım alanları olduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle uçkur ve karyola eteğinin kullanımı daha çoktur. Muğla'da üç adet uçkur işlenmişken (Altun, 2006:199-203); karyola eteği olarak Afyonkarahisar Bolvadin'de bir (Yavuz, 2009:61); Afyonkarahisar



Tınaztepe’de bir (Elmas, 2008:121) ve Konya merkez Akşehir ve Ilgın ilçelerinde iki adet (Gezici, 2005:21-22) üründe görülmektedir.

İşlemelerin Yapılış Tarihleri

Hangi tarihlerde işlendikleri kesin olarak bilinmemekle birlikte tamamının 20. yüzyılda yapıldığı düşünülmektedir. Hamam torbası, fiskos masa örtüsü ve bir karyola eteği (Kat No: 1, 2, 3) 20. yüzyılın ilk yarısında; bohça, buzdolabı örtüsü, seccade ve diğer iki karyola eteği (Kat. No: 4, 5, 6, 7, 8) 20. yüzyılın ikinci yarısında işlenmiştir.

Karşılaştırılan ürünlerin yapılış tarihleri 19. ve 20. yüzyıllar olarak kaydedilmiştir. Konya Büyükşehir Belediyesi Ahmet Rasih İzzet Koyunoğlu Müze ve Kütüphanesine 8979-1145 envanter no ile kayıt edilmiş cüz kesesi (Sönmez, 2016:120-121) ve Muğla’da bulunan üç adet uçkur (Altun, 2006:199-203) 19. yüzyılda yapılırken; Sakarya ilindeki çevre (Özkanlı, 2019:58-59); Afyonkarahisar Bolvadin’deki buzdolabı örtüsü, yastık örtüsü ve karyola eteği (Yavuz, 2009:29-61); Konya merkez ile Akşehir ve Ilgın’daki iki karyola eteği (Gezici, 2005:22) ve Afyonkarahisar Tınaztepe’deki bir karyola eteği (Elmas, 2008:121) 20. yüzyılın son çeyreğine tarihlenmektedir. Kavuk örtüsü (Barışta, 1999:263) ve peşkirin (Barışta, 1999:264) yapılış tarihleri belirtilmemiştir.

İşlemlerde Kullanılan Teknikler

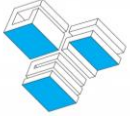
Çalışmamıza konu olan ürünlerde en çok kanaviçe tekniği uygulandığı görülmüştür (Kat. No: 5, 6, 7, 8). Gözeme iki üründe (Kat. No: 2, 7); sap işi, dolgu sarma, sim tutturma, kurt tırtıl dikimi (Kat. No: 1), verev sarma, düz hesap, tel kırma, mürver, tel sarma (Kat. No: 2), suzeni (zincir işi) (Kat. No: 3) ve çift iğne (Kat. No: 4) birer üründe kullanılan tekniklerdir.

Karşılaştığımız ürünlerden Konya Büyükşehir Belediyesi Müzesi’ndeki cüz kesesinde dival işi, düz sarma, yarmalı sarma, tırtıl tutturma (Sönmez, 2016:120-121) uygulanmıştır. Sakarya’daki çevre (Özkanlı, 2019:58-59) ile Tınaztepe’deki işlemlere kanaviçe ve tek iğne teknikleri vardır (Elmas, 2008:121-122). Çapraz iğne tekniği Afyonkarahisar Bolvadin’de üç üründe (Yavuz, 2009:29-61); düz-verev sarma, düz verev hesap iğnesi, gidip gelme ve gözeme Muğla’daki üç adet uçkurda (Altun, 2006:199-203); kanaviçe Konya, Akşehir ve Ilgın işlemlerinde iki (Gezici, 2005:21-22) ve Tınaztepe işlemlerinde bir üründe (Elmas, 2008:122) uygulanmıştır. Amasra’da yapılmış olan peşkirin tel kırma tekniğiyle (Barışta, 1999:264), kavuk örtüsünün zincir tekniğiyle işlendiği belirtilmiştir (Barışta, 1999:263).

Kenar Temizlemede Kullanılan Teknikler

Kastamonu işlemlerinin kenar temizliğinde en çok makine dikişi tercih edilmiştir (Kat. No: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8). Bir üründe baskı tekniği kullanılırken (Kat. No: 3), 2. üründe makine dikişiyle birlikte tığ oyası dantel; 5. üründe tığ oyasıyla uzun püskül bırakılmıştır.

Muğla işlemlerinde iki üründe kenar temizliği kumaş kenarıyla; bir üründe saçak bükme ve ponpon takılarak yapılmıştır (Altun, 2006:199-203). Dantel tutturma Bolvadin ilçesinde (Yavuz, 2009:48-61) ve Konya, Akşehir ile Ilgın’da iki üründe (Gezici, 2005:21-22); Tınaztepe’de bir üründe (Elmas, 2008:121-122) uygulanmıştır. Makine dikişi Sakarya (Özkanlı, 2019:58-59), Akşehir ve Ilgın’da (Gezici, 2005:21-22); baskı dikişi Bolvadin işlemlerinde vardır (Yavuz, 2009:29-61). Kavuk örtüsünün kenarı makine dikişiyle temizlenirken (Barışta, 1999:216), peşkir kenarının saçak bırakma tekniğiyle süslendiği görülmektedir (Barışta, 1999:229).



İşlemelerin Zemininde Kullanılan Malzemeler

İncelenen işlemlerin zemininde malzeme olarak üç ürünle en çok etamin (Kat. No: 5, 6, 7) tercih edilmiştir. Patiska iki (Kat. No: 4, 8); yerel dokuma iki (Kat. No: 1, 2) ve ipek saten bir üründe (Kat. No: 3) kullanılmıştır.

Muğla işlemlerinde zeminde dokuma olarak yollu ince pamuk, ipek dokuma ve düz keten dokuma (Altun, 2006:199-203); Afyonkarahisar ili Bolvadin ilçesindeki birer üründe yerel dokuma, etamin ve patiska (Yavuz, 2009:29-61); Afyonkarahisar Tınaztepe Kasabası'ndaki karyola eteğinde patiska (Elmas, 2008:121-122); Akşehir ve Ilgın'daki iki üründe patiska (Gezici, 2005:21-22); Konya'daki cüz kesesinde kadife (Sönmez, 2016:120-121); Sakarya'da pamuklu dokuma kullanılmıştır (Özkanlı, 2019:58-59). Kavuk örtüsü ipek saten (Barışta, 1999:216), peşkir yerel dokuma (Barışta, 1999:229) üzerine işlenmiştir.

İşlemlerde Kullanılan Malzemeler

Çalışmamızda kompozisyonu oluşturmak veya zenginleştirmek için pek çok malzeme kullanılmıştır. Bunlar; altın alaşımlı sim (Kat. No: 1, 2), gümüş alaşımlı sim (Kat. No: 1), gümüş alaşımlı tel (Kat. No: 2), çamaşır ipeği (Kat. No: 2, 3), kurt tırtıl (Kat. No: 1), kuka ipi (Kat. No: 4, 8) ve koton iplik (Kat. No: 5, 6, 7). İşleme yapımına yardımcı olması için kullanılan diğer malzemeler ise gergef (Kat. No: 1, 2, 3), kasnak (Kat. No: 4) ve kanaviçedir (Kat. No: 4, 8).

Konya Büyükşehir Belediyesi Müzesi'ndeki cüz kesesinde sim, tırtıl, hazır harç ve püskül (Sönmez, 2016:120-121); Sakarya ilinde (Özkanlı, 2019:58-59) ve Afyonkarahisar Tınaztepe'de pamuk iplik (Elmas, 2008:121-122); Muğla'da altın rengi iplik, metal bükümlü ipek iplik ve çamaşır ipeği (Altun, 2006:199-203) kullanılmıştır. Koton iplik Bolvadin ilçesindeki üç üründe (Yavuz, 2009:29-61) ve Konya, Akşehir ile Ilgın'da iki üründe vardır (Gezici, 2005:21-22). Peşkirde kullanılan malzemelerle ilgili bilgi bulunmazken, Katalog No: 2'deki ürünle aynı malzemelerin kullanıldığı görülmektedir (Barışta, 1999:264). Yine kavuk örtüsünde kullanılan malzemelerin Katalog No: 3'deki örtüyle aynı malzemeler olduğu düşünülmektedir (Barışta, 1999:263).

Motif Özellikleri

Motif özelliklerini geometrik bezeme, bitkisel bezeme, nesneli bezeme, özgün bezeme ve figüratif bezeme olmak üzere beşe ayırabilmekteyiz. İncelediğimiz ürünlerde en çok bitkisel bezemeler kullanılmıştır. Bunlar; çiçek (Kat. No: 1, 8); karanfil (Kat. No: 4); stilize zambak (Kat. No: 5); yıldız çiçeği (Kat. No: 6); gül (Kat. No: 7); tomurcuk (Kat. No: 7); üzüm salkımı (Kat. No: 2); bahar çiçekleri (Kat. No: 7, 8); yaprak (Kat. No: 1, 2, 4, 6, 7, 8) ve daldır (Kat. No: 2, 7, 8). Geometrik bezeme olan daire Katalog No: 1'de; eşkenar dörtgen Katalog No: 5'de; özgün bezeme Katalog No: 3'de; nesneli bezeme olan kandil ve püskül Katalog No: 6'da uygulanmıştır.

Konya Büyükşehir Müzesi'ndeki cüz kesesinde bitkisel bezeme; gül, mine çiçeği, hançer yaprak ve kıvrım dallar; geometrik bezeme; hilal, düz ve eğri çizgiler; nesneli bezeme olarak vazo motifi bulunmaktadır (Sönmez, 2016:120-121). Sakarya'daki çevrede bitkisel olarak karanfil, yaprak, dal; nesneli olarak vazo (Özkanlı, 2019:58-59) yine Muğla'daki bir uçkurda bitkisel olarak yabangülü, karanfil, sümbül ve kırık dal; figüratif olarak kuş; nesneli olarak saksı vardır (Altun, 2006:202-203). Afyonkarahisar ili Bolvadin ilçesindeki işlemlerde bitkisel bezeme olarak yıldız çiçeği, dal, yaprak ve stilize zambak; geometrik bezeme olarak üçgen, düz çizgi, eşkenar dörtgen ve 'C' kıvrımlar (Yavuz, 2009:29); Muğla yöresindeki iki uçkurda bitkisel bezeme olarak üzüm salkımı, asma yaprağı, söğüt

tohumu, dal filiz, kır çiçeği, zikzak dal; figüratif bezeme olarak kuş; geometrik bezeme olarak kare, eşkenar dörtgen; nesneli bezeme olarak saksı, fiyonk ve dört kollu yıldız bulunmaktadır (Altun, 2006:199-203). Akşehir ve Ilgın'daki iki adet karyola eteğinde bitkisel bezeme; gül, yıldız çiçeği, mine çiçeği, mine dal ve yapraklar (Gezici, 2005:21-22); Afyonkarahisar Tınaztepe'de bahar çiçek dalı, 'S' kıvrımlı dal yapılmıştır (Elmas, 2008:121-122). Osmanlı İmparatorluğu dönemi Türk işlemleri kitabındaki peşkir katalog No: 2'deki ürünün aynısıdır (Barışta, 1999:229). Yine aynı eserdeki kavuk örtüsü Katalog No: 3'deki örtüyle benzer kıvrım motif özellikleri göstermektedir (Barışta, 1999:216). Farklı yörelerde ve iletişimin az olduğu dönemlerde yapımlarına rağmen hem motif özellikleri hem de kompozisyon özelliklerinin benzer olduğu görülmüştür.

İşlemlerin Zemininde Kullanılan Renkler

İşlemin motif özelliklerine ve kullanım alanına göre zeminde farklı renkler tercih edilmiştir. Zemin rengi olarak en çok beyaz vardır (Kat. No: 2, 4, 7, 8). Bir kez kullanılan renkler; mavi (Kat. No: 5), yeşil (Kat. No: 6), turuncu (Kat. No: 3) ve kahverengidir (Kat. No: 1).

Diğer yörelerde işlemlerin dokuma renkleri yapıldığı döneme ve ürün türüne göre değişmektedir. Muğla ilindeki işlemlerde krem ve beyaz (Altun, 2006:199-203); yine Bolvadin ilçesindeki buzdolabı örtüsünde (Yavuz, 2009:29-30) ve Sakarya ilindeki çevrede krem dokuma kullanılmıştır (Özkanlı, 2019:58-59). Bolvadin'deki iki karyola eteğinde (Yavuz, 2009:121-149) ve Tınaztepe'ye ait bir işlemede beyaz renk dokuma kullanılmıştır (Elmas, 2008:121-122). Konya'daki cüz kesesinde bordo kadife (Sönmez, 2016:120-121); kavuk örtüsü (Barışta, 1999:229), peşkir (Barışta, 1999:264), Konya merkez ile Akşehir ve Ilgın'daki nakışlarda zemin rengi belirtilmemiştir (Gezici, 2005:21-22).

İşleminde Kullanılan Renkler

İncelediğimiz ürünlerde kompozisyon ve iplik özelliklerindeki çeşitliliğe paralel olarak farklı renklerde malzemeler kullanılmıştır. Bitkisel bezeme ağırlıkta olduğu için en çok yeşil ve tonları tercih edilmiştir. Bunlar: Koyu ve açık yeşil (Kat. No: 2, 3, 6, 7, 8); fıstık yeşili (Kat. No: 2, 7, 8) ve petrol yeşilidir (Kat. No: 2). Diğer işleme renkleri; sarı (Kat. No: 1, 2, 7, 8); kırmızı (Kat. No: 4, 5, 8); kahverengi (Kat. No: 2, 5, 8); açık-koyu pembe (Kat. No: 2, 7); açık-koyu mavi (Kat. No: 2, 4, 8); mor (Kat. No: 2, 8); bordo (Kat. No: 7, 8); bakır rengi (Kat. No: 1); siyah (Kat. No: 1); krem (Kat. No: 3) ve liladır (Kat. No: 8).

Konya merkez, Akşehir ile Ilgın işlemlerinde turuncu, açık-koyu eflatun, mavi, turkuaz, sarı, siyah, açık-koyu yeşil, bordo, pembe ve sarı (Gezici, 2005:21-22); Tınaztepe'de yeşil, kırmızı, mavi ve pembe (Elmas, 2008:121-122); Muğla'daki uçkurlarda altın sarı, sütlü kahverengi, kızıl kahverengi, çini mavi, açık-koyu çingene pembesi, toz pembe, camgöbeği mavi, taba, mor, lacivert, açık-koyu yaprak yeşili, açık-koyu mavi, hardal sarısı, bordo, mürdüm rengi, beyaz, yağ yeşili, krem, gri, açık-koyu turuncu, kanarya sarısı, toz pembe, saman sarısı, gece mavisi ve turkuaz kullanılmıştır (Altun, 2006:199-203). Sakarya ilindeki çevrede kobalt mavi, kırmızı, yeşil ve siyah (Özkanlı, 2019:59); Bolvadin işlemlerinde lacivert, yağ yeşili, siyah, mavi (Yavuz, 2009:29-61); Konya'daki cüz kesesinde altın sarısı kullanılmıştır (Sönmez, 2016:120-121).

İşlemlerin Bugünkü Halleri ve Onarım Durumları

Araştırma konumuzu içeren ürünlerin bugünkü halleri ve kullanım durumları farklılık göstermektedir. 1. ürün olan hamam torbası Liva Paşa Etnografya Müzesi'nde teşhir edilmektedir. Kopan kulpu düğümlenerek onarılmıştır. 2. ürünün bazı yerlerinde iplik boyası akmıştır ve sandıkta

saklanmaktadır. Fiskos masa örtüsü (Kat. No: 3) iyi durumdadır ve günümüzde kullanılmaktadır. İki ürün lekeli (Kat. No: 5, 6). Diğer ürünler iyi durumda ve sandıkta muhafaza edilmektedir (Kat. No: 4, 7, 8).

Muğla işlemlerinden ikisi onarım görmemiş ve iyi durumda iken, bir uçkur onarılmış ve lekeli. Biri pano olarak kullanılırken diğerleri sandıkta saklanmaktadır (Altun, 2006:199-203). Bolvadin'deki buzdolabı örtüsü lekeli (Yavuz, 2009:29). Konya merkez ile Akşehir ve Ilgın'daki işlemler sandıkta muhafaza edilmektedir (Gezici, 2005:21-22). Kavuk örtüsü ve peşkirin bugünkü halleri ve onarım durumlarıyla ilgili bilgi verilmemiştir (Barışta, 1999:263-264). Diğer ürünler iyi durumdadır.

Motif Özellikleri Kastamonu Yöresiyle Benzerlik Gösteren Farklı Çalışmalarda İşleme Örnekleri.

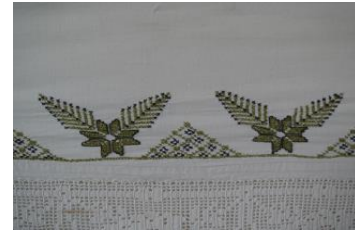
Karşılaştırma yaptığımız işlemeli örnekler sırasıyla; Fotoğraf No: 9'da Konya Büyükşehir Belediyesi Ahmet Rasih İzzet Koyunoğlu Müze ve Kütüphanesi'nde 8979-1145 Envanter No ile kayıtlı cüz kesesi (Sönmez, 2016:327); Fotoğraf No: 10'da Ümmühan Balkış'a ait çevre (Özkanlı, 2019:59); Fotoğraf No: 11'de Ayşegül Koçoğlu'na ait yastık örtüsü (Yavuz, 2009:361); Fotoğraf No: 12'de Habibe Çelik'e ait buzdolabı örtüsü (Yavuz, 2009:301); Fotoğraf No: 13'de Amasra'da yapıldığı belirtilen peşkir (Barışta, 1999:229); Fotoğraf No: 14'de kaynak kişisi belirtilmemiş kavuk örtüsü (Barışta, 1999:216); Fotoğraf No: 15'de Mehmet Derince; Fotoğraf No: 16'da Melek Besler ve yine Fotoğraf No: 17'de Mehmet Derince'ye ait üç adet uçkur (Altun, 2006:140-203); Fotoğraf No: 18'de Kezban Bor (Yavuz, 2009:317), Fotoğraf No: 19'da Yasemin Baykın, Fotoğraf No: 20'de Hilal İşlek (Gezici, 2005:139-140) ve Fotoğraf No: 21'de Hüsna Suuçurum'a ait (Elmas, 2008:320) karyola etekleridir.



Fotoğraf 9. Konya Büyükşehir Belediyesi A.R.İ. Koyunoğlu Müzesi'ne ait cüz kesesi (Sönmez, 2016:327)



Fotoğraf 10. Ümmühan Balkış'a ait çevre (Özkanlı, 2019:59)



Fotoğraf 11. Ayşegül Koçoğlu'na ait yastık Örtüsü (Yavuz, 2009:361)



Fotoğraf 12. Habibe Çelik'e ait buzdolabı Örtüsü (Yavuz, 2009:301)



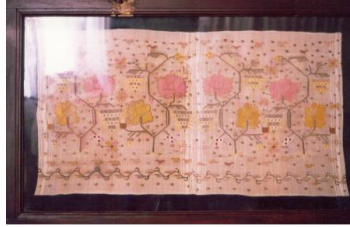
Fotoğraf 13. Amasra'da tel kırma tekniğiyle yapılmış ve kaynak kişisi belirtilmemiş peşkir (Barışta, 1999:229)



Fotoğraf 14. Zincir işiyle yapılmış, kime ait olduğu belirtilmeyen kavuk örtüsü (Barışta, 1999:216)



Fotoğraf 15. Mehmet Derince'ye ait uçkur (Altun, 2006:203)



Fotoğraf 16. Melek Besler'e ait olan uçkur (Altun, 2006:200)



Fotoğraf 17. Mehmet Derince'ye ait uçkur (Altun, 2006:140)



Fotoğraf 18. Kezban Bor'a ait karyola eteği (Yavuz, 2009:317)



Fotoğraf 19. Yasemin Baykın'a ait karyola eteği (Gezici, 2005:139)



Fotoğraf 20. Hilal İşlek'e ait karyola eteği (Gezici, 2005:140)

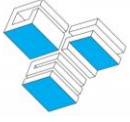


Fotoğraf 21. Hüsna Suuçurum'a ait karyola eteği. (Elmas, 2008:320)

Sonuç ve Öneriler

El sanatları açısından zengin bir kültüre sahip olan Kastamonu, ülkemizin kültür ve medeniyetine pek çok katkıda bulunmaktadır. Günümüzde eski önemini kaybeden işlemler bu el sanatlarından biridir. Çalışmamız yöre halkından ve Liva Paşa Konağı Etnografya Müzesi envanterinden yararlanılarak seçilen sekiz adet işlemeli ürünü konu almaktadır. Eserler renk, desen ve kompozisyon açısından incelenmiş, işleme türleri, yapılış tarihleri, işlemlerde kullanılan teknikler, kenar temizliğinde kullanılan teknikler, zeminde kullanılan malzemeler, işlemede kullanılan malzemeler, motif özellikleri, zeminde kullanılan renkler, işlemede kullanılan renkler, bugünkü halleri, onarım durumları olarak değerlendirilmiş ve farklı yörelerde yapılmış çalışmalarla karşılaştırılmıştır.

Kastamonu işlemlerinde yapıldığı zaman dilimine göre farklı kumaş çeşitlerinin kullanıldığı görülmüştür. Ağırlıklı olarak 20. yüzyılın ikinci yarısında yapılan işlemleri konu aldığı için zeminde daha çok etamin ve patiska kumaş görülmektedir. 20. yüzyılın ilk yarısında yapılan işlemler yerel dokuma ve ipek saten üzerinedir. Farklı yörelerde bunlara ek olarak yollu ince pamuk dokuma, ipek dokuma, kadife ve düz keten dokuma tercih edilmiştir.



İşleme teknikleri olarak Kastamonu’da ilk dönemlerde sap işi, dolgu sarma, sim tutturma, kurt tırtıl dikimi, verev sarma, düz hesap, tel kırma, mürver, tel sarma, suzeni (zincir işi) ve gözeme daha çok kullanılırken, 20. yüzyılın sonlarına doğru kanaviçe tekniği yaygınlaşmıştır. Bu değişim diğer yöre işlemlerinde de aynıdır. Bu tekniklere ek olarak dival işi, yarmalı sarma, tek iğne, çapraz iğnesi teknikleri görülmektedir.

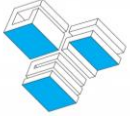
İşlemeli ürünlerin kenarını temizlemek ya da süslemek için farklı teknikler uygulanmaktadır. Çalışmamızda kenar temizliği için daha çok makine dikişi kullanılmıştır. Süslemek için ise makine dikişiyle birlikte tığ oyası dantel veya tığ oyasıyla püskül bırakılmıştır. Diğer yöre işlemlerinde farklı olarak saçak bükme ve ponpon dikimi yapılmıştır.

İşleme sanatında kullanılan malzemeler ve özellikleri yıllar içerisinde değişim göstermektedir. İlk önceleri iplik malzemesi olarak altın-gümüş alaşımlı sim, çamaşır ipeği, gümüş alaşımlı tel aynı işlemede yoğun bir kompozisyonla kullanılırken, sonra yapılan işlemlerde iplik olarak kuka ipi veya koton iplik tercih edildiği, işlemlerin de daha sade olduğu görülmektedir. Bu durum işlemeye yardımcı malzemeleri de farklılaştırmıştır. Yerel dokuma kullanılan dönemlerde gergef; patiska ve etamin kullanıldığı dönemlerde ise işlemler kasnak ve kanaviçeyle yapılmıştır. Bezemeleri zenginleştirmek için tercih edilen kurt tırtıl, hazır harç ve püskül diğer bezeme gereçleridir.

Ev eşyası olarak kullanılan ürünlerin motif özelliklerine baktığımızda bitkisel bezeme ağırlıklı işlemler görmekteyiz. Çiçek, karanfil, üzüm salkımı, stilize zambak, yıldız çiçeği, gül, tomurcuk, bahar çiçekleri, dal ve yapraklar en çok tekrar eden motiflerdir. Nesneli bezeme olarak püskül ve kandil; geometrik olarak daire ve eşkenar dörtgen yapılmıştır. Özgün bezeme bir üründe görülürken figüratif bezeme uygulanmamıştır. Çalışmamızla aynı ya da benzer motif özellikleri gösteren işlemlere baktığımızda farklı isimlendirilenlerin dışında bitkisel olarak; mine çiçeği, hançer yaprak, yabangülü, sümbül, kırık dal, söğüt tohumu, “S” kıvrımlı dal, dal filiz ve zikzak dal görülmektedir. Nesneli bezemede farklı olarak saksı, fiyonk ve dört kollu yıldız bulunmaktadır. Geometrik olarak; hilal, düz-eğri çizgiler, “C” kıvrımlar, üçgen ve eşkenar dörtgen uygulanmıştır. Özgün bezeme kavuk örtüsünde görülürken; Kastamonu yöresi işlemlerinden farklı olarak kuş motifi figüratif bezeme olarak yer almaktadır. Karşılaştırılan çalışmalara bakıldığında sadece motif özelliklerinin değil kompozisyon özelliklerinin de benzerlik gösterdiği görülmüştür.

Dokuma rengi yapıldığı dönemde kullanılan dokumanın iplik özelliklerine göre değişmektedir. Yerel dokumaların kullanıldığı ürünlerde krem rengi görülmektedir. 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra daha çok beyaz renk dokumalar kullanılmıştır. Çalışmamızda patiska kullanılan ürünlerin zemin rengi beyazdır. Etamin kullanılan ürünlerde işlemler mavi ve yeşil renkte etamine yapılmıştır. İpek saten masa örtüsünde turuncu; hamam torbasında kahverengi kumaş kullanılmıştır. Diğer yörelerde de benzer bir durum vardır. İşlemler daha çok krem ve beyaz renk dokumalara yapılmıştır. Kavuk örtüsü çalışmamızdaki masa örtüsü gibi turuncu ipek satene işlenmiştir. Kastamonu işlemlerinden farklı olarak cüz kesesinde bordo renk kadife kumaş tercih edilmiştir.

Kastamonu işlemlerini konu aldığımız çalışmamızda işlemeli ürünlerin bugünkü halleri ve kullanım durumları değişmektedir. Liva Paşa Etnografya Müzesi’nden edinilen hamam torbası müzede sergilenmektedir. Kopan kulpu düğümlenerek onarılmıştır. Karyola eteğinin bazı yerlerinde kullanılan çamaşır ipeğinin boyası aktığı için lekeler bulunmaktadır. Seccade ve buzdolabı örtüsünde zaman içerisindeki kullanımından kaynaklanan lekeler vardır. Bohça ve karyola etekleri iyi, temiz durumdadır. Bu ürünler kaynak kişiler tarafından sandıkta saklanmaktadır. Fiskos masa örtüsü iyi

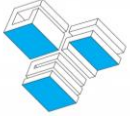


durumda ve kullanılmaktadır. Diğer yöre işlemlerinde 20. yüzyılın başında yapılanlardan ikisi iyi durumda iken bir uçkur lekeli ve onarılmıştır. Buzdolabı örtüsünde lekeler vardır. Karyola örtüleri temiz ve sandıkta saklanırken, kavuk örtüsü ve peşkirin durumuyla ilgili bilgi bulunmamaktadır.

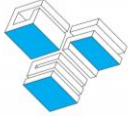
Öneriler: Türk Halk işlemesi geleneği çeyiz, düğün, sünnet töreni gibi geleneklerle az da olsa devam etmektedir. Geleneğin devamlılığı için mesleki eğitime ağırlık verilmeli, bu ürünlerin tanıtılması ve değerlendirilmesi için çalışmalar yapılmalı, geleneksel motiflerin kaybolmaması için kataloglar hazırlanmalıdır. İşleme yapan ev kadınlarına ulaşılarak özellikle kadınların istihdamı için gelir getiren bir alana dönüştürülmelidir.

Kaynakça

- Aktan, O. (1989). *Sanat ve Uygarlık*, Ankara: Makro Yayınları.
- Altun, G. (2006). *Muğla İlinde Bulunan El İşlemleri (19-20.yüzyıl)*. [Yayınlanmamış Doktora Tezi], Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Anabilim Dalı.
- Ana Britannica Genel Kültür Ansiklopedisi. (1986), "İşleme", İstanbul: Ana Yayıncılık, c. 12, s.118.
- Arseven, C. E. (1973). *Türk Sanatı*, İstanbul: Cem Yayınevi.
- Arseven, C.E. (1983). *Sanat Ansiklopedisi*, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Aslanapa, O. (1993). *Türk Sanatı*, Ankara: Türk Kültürü Araştırma Enstitüsü Yayınları.
- Barışta, Ö. (1987). "Kastamonu'da Dokuma İle İlgili Sanatlar", *III. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi, Ankara*: s.56-57.
- Barışta, Ö. (1988). *Türk İşleme Sanatı Tarihi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Basın Yayın Yüksekokulu Basımevi.
- Barışta, Ö. (1998). *Türk El Sanatları*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi, Kültür Bakanlığı Yayınları Daire Başkanlığı Sanat Eserleri Dizisi: 192.
- Barışta, Ö. (1999). *Osmanlı İmparatorluğu Dönemi Türk İşlemleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Can, Y. ve Gün, R. (2015). *Ana Hatlarıyla Türk İslam Sanatları Ve Estetiği*. İstanbul: Kayıhan Yayınları.
- Diyarbakirli, N. (1972). *Hun Sanatı*, İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Kültür Yayınları.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, (1997). "İşleme" "Kastamonu", İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, c. 2-3, ss. 886-968.
- Elmas, S. (2008). *Afyonkarahisar Tınaztepe Kasabası'na Ait El İşlemleri*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Erdoğan, A. (1993). *Kastamonu Folkloru 2*, Ankara: Yıldız Matbaası.
- Eyüpgiller, K. K. (1999) *Bir Kent Tarihi: Kastamonu*, İstanbul: Eren Yayıncılık.
- Gezici, Z. (2005). *Konya Merkez İle Akşehir Ve İlgili İlçelerinde Bulunan 20. Yüzyıl Nakış İşlemlerinden Örnekler*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Gönül, Macide. (1973). *Türk El İşleri Sanatı*. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları, s.15.



- Kılıçkan, H. (2004). *Orta Asya'dan Anadolu'ya Türk Bezeme Sanatı ve Örnekleri*. İstanbul: İnkılap Kitapevi Yayınları.
- Özkanlı, N. (2019). *Sakarya İli'nde Bulunan İşlemeler*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, El Sanatları Eğitimi Anabilim Dalı.
- Öney, G. (1992). *Anadolu Selçuklu Mimarisinde Süsleme ve El Sanatları*. Ankara: İş Bankası Kültür Yayınları, s.165.
- Özdiler, L. G. (1997). *Geleneksel El İşlerinden Antep İşi Ajurlar*. Ankara: y.y.
- Sönmez, K. (2016). *Konya Müzelerinde Bulunan Dival İşi Tekniğinde Yapılmış Eserler*. [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Tarihi Anabilim Dalı.
- Sürür, A. (1976). *Türk İşleme Sanatı*. İstanbul: Apa Ofset Basımevi, Ak Yayınları, Süsleme Sanatları Serisi: 4.
- Turani, A. (1999). *Dünya Sanat Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitapevi, s.85.
- Uzun, T. (1996). "Türk Sanatındaki Kartalların İkonografisi ve Devamlılığı", *Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, s. 82-83.
- Yavuz, A. (2009). *Afyonkarahisar İli Bolvadin İlçesi Evleri Ve Müzelerinde Bulunan El İşlemeleri*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Geleneksel Türk El Sanatları Bölümü, El Sanatları Eğitimi Anabilim Dalı.



ANİMASYONUN 12 TEMEL PRENSİBİ VE DOKUZ YAŞLI ADAM

THE 12 BASIC PRINCIPLES OF ANIMATION AND THE NINE OLD MEN

Hami Onur BİNGÖL*

Öz

Çizgi filmin sıra dışı tarihinde hem bir animatör hem de şirket olarak Walt Disney'in olumlu etkisi tartışılmaz bir gerçektir. 1928 yılında Steamboat Willie ile başlayan bu sürecin, Walt Disney'in 1966 yılındaki beklenmedik ölümünden sonra da devam ettiğini söylemek mümkündür. Çizgi film ve animasyon, usta-çırak ilişkisine dayanan bir sanat formudur ve Disney, istihdam ettiği animatörler sayesinde hem başarılı işler çıkarmış hem de şirketi bir eğitim kurumu haline de getirmiştir. Dokuz Yaşlı Adam, Walt Disney Studios'un anahtar animatörlerinden oluşan bir tür yönetim kuruludur. Kurul ismi Walter Elias Disney tarafından verilmiştir ancak üyelerin hiç birisi yaşlı değildir. Verilen bu isim, Disney'in ilham aldığı bir hicivden ibarettir. Kurul üyeleri tüm dünyada ses getiren Disney uzun metraj çizgi filmlerinde görev yapmıştır. Hepsinin ortak özelliği, Walt Disney'in ani ölümünden sonra bile şirketten ayrılmamış olmaları ve emekliliklerine kadar çalışmalarını sürdürmüşlerdir. 1930'larda başlayıp 1960'lara kadar devam eden animasyonun altın çağı olarak adlandırılan bu süreçte, animasyona yön veren bu anahtar animatör ekibinin hayatta kalan son iki üyesi olan Ollie Johnston ve Frank Thomas, 1981 yılında kaleme aldıkları kitaplarında, "Animasyonun Prensipleri" olgusunu ilk defa akademik bir dille yayımlamışlardır. Bu ilkeler, Dokuz Yaşlı Adam'ın edindikleri tecrübenin bir ürünüdür ve günümüz animatörlerinin yolunu aydınlatan bir meşale niteliğindedir. Animasyonun 12 temel prensibi sayesinde bir animasyon, gerçek hayata daha yakın, ilgi çekici, cazibeli ve fizik kurallarına uygun bir biçimde canlandırılabilir. Araştırma sürecinde Dokuz Yaşlı Adam'ın her bir üyesi ayrı başlıklar altında ele alınmış, animasyonun prensipleri yazar açıklamaları ile belirtilmiş ve sonuç olarak tüm bu olguların çizgi film ve animasyonun günümüz uygulamalarına yön veren bir nitelikte olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Animasyon Tarihi, Animasyonun Prensipleri, Dokuz Yaşlı Adam

Abstract

Both as an animator and as a company, the positive impact of Walt Disney, on the extraordinary history of cartoons is an indisputable fact. It is possible to say that this process, which started with Steamboat Willie in 1928, continued after Walt Disney's unexpected death in 1966. Cartoons and animation are art forms based on the master-apprentice relationship, and Disney not only produced successful works thanks to the animators he employed, but also turned the company into an educational institution. The Nine Old Men are a board of directors made up of key animators from the Walt Disney Studio. The board was named by Walter Elias Disney, but none of the members are old or elder. This name is a satire inspired by Disney. Board members have worked on Disney feature-length cartoons that are famous all over the world. What they all have in common is that they did not leave the company even after Walt Disney's sudden death and worked until their retirement. During this period, which began in the 1930s and continued until the 1960s and is called the golden age of animation, Ollie Johnston and Frank Thomas, the last two surviving members of this key animator team that shaped animation, published the concept of "Principles of Animation" in an academic language for the first time in their book written in 1981. These principles are a product of the experience of the Nine Old Men and are a torch that illuminates the dark path of today's animators. Thanks to the 12 basic principles of animation, an animation can be animated in a way that is closer to real life, more interesting, attractive and in accordance with the laws of physics. During the research process, each member of the Nine Old Men was discussed under separate headings, the principles of animation were stated with author explanations, and as a result, it was concluded that all these facts have a quality that directs today's applications of cartoons and animation.

Keywords: Cartoon, Animation History, Animation Principles, The Nine Old Men



Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031131

Geliş Tarihi / Received
18.02.2025

Kabul Tarihi / Accepted
12.03.2025

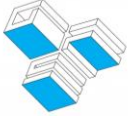
Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author
E-mail:
hamionurbingol@gmail.com

Cite this article: Bingöl, H.O. (2025).
Animasyonun 12 Temel Prensipleri ve
Dokuz Yaşlı Adam, D-Sanat, Cilt: 1,
Sayı: 9, 129-147.



Content of this journal is licensed under
a Creative Commons Attribution-
Noncommercial 4.0 International
License.

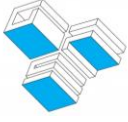


Giriş

Şubat 1926'nın ortalarında, yirmi dört yaşındaki Walt Disney, stüdyosunu Los Angeles şehir merkezinin birkaç mil kuzeybatısında, Hollywood'un doğu sınırındaki Silver Lake bölgesine taşımış (Susanin, 2011: 139) ve genç bir animatör için küçük ancak dünya için büyük bir eğlence kaynağının başlangıç adımı bu şekilde atılmıştır. 1930'lu yıllar, Disney Stüdyoları'ndaki tüm genç animatörlerin hayatı ve hareketi nasıl gerçeğe yakın biçimde canlandırabileceklerini öğrenmeye çalışmakla geçmiştir. Stüdyonun tüm genç animatörleri aşılması güç olan bu engeli, stüdyo yakınlarında bulunan ve bugün kapalı olan Griffith Park Hayvanat Bahçesi'nde gözlem yaparak başarmıştır. Henüz 20'li yaşlarının başında olan bu animatörler muhtemelen ne için çabaladıklarını bilmiyorlardı ama yaşamı gözlemlemenin, görsel bellekte hayvanlar ve onların hareketleri hakkında bir gözlem dağarcığı oluşturmanın kendilerine genel olarak gerçeğe en yakın hareketlerin oluşturulması hakkında iyi bir deneyim kazandıracaklarını biliyorlardı.

Disney'in erken yıllarında, genç animatörler çalışmalarının beyaz bir ekranda canlanması gerektiğini biliyorlardı ancak bunun basit bir iş olmadığını da farkındaydılar. Animasyon medyumunun temel gayesi, bir çizime hayat verebilmektir ve bu realite, animatörlerin yaptıkları çizimlerin hareket etmesi gerektiği anlamına gelmekteydi. Zira bir resim çizilir ve duvara asılır. O resimde bir yaşam hissiyatı olabilir ancak tıpkı bir fotoğraf gibi, bir anı yakalanmıştır. Ancak o resim hareket edene kadar, yaşam ve anlam ifade eden bir yapı üretene kadar oradaki ekran denen olguya giremez. Canlı değildir. Özellikle 1930'lu yıllar, Amerika Birleşik Devletleri'nde karikatür medyumunun evrimsel sürecindeki sanatsal yeniliği ile fotoğraf ve sinemanın endüstriyel bir biçimde izleyici karşısına çıkmasıyla yaşanan gelişmelere ilişkin durumu işaret etmektedir. Karikatüristler, James Stuart Blackton, Winsor McCay, John Randolph Bray ve Max Fleischer gibi animatörlerin öncülüğünde, yaptıkları karikatürlerin canlanabildiğini keşfetmişlerdir. Dolayısı ile bu on yıllık süreç, yalnızca karikatüristlerin çizimlerini canlandırarak izleyiciyi eğlendirdiği bir pozisyonda kalmamış, aynı zamanda Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanmış en büyük ekonomik kriz olan büyük buhran döneminin, toplumsal adaletsizlikler ve yaklaşan 2. Dünya Savaşı tehdidi gibi zamanlarının tedirginliği ile çalışmalarına devam etmiş karikatüristlerin yükselişine tanık olmuştur.

Bir birey olarak, Walt Disney özelinde bakıldığında, 1930'lu yıllar, çizgi film ve animasyon medyumunda dikkat edilmesi gereken gelişmelerin yaşandığı bir süreci de ihtiva etmektedir. Walt Disney'in 1928 yılında Steamboat Willie isimli çizgi filmi ve devam eden süreçte 1929-1939 arasında yapılmış Silly Symphonies isimli kısa metraj çizgi film serilerinin ortaya çıkması ve bu serilerde, çizgi film için sesin ilk defa kullanılması, animatörler için yepyeni bir anlatı yapısının oluşmasını sağlamış ve diğer çizerlerin çizgi film ve animasyon disiplinine ilgi duymalarının önünü açmıştır. Her ne kadar günümüzde dahi animasyonu bir sanat medyumuna sınıfına sokmamaya çalışan akademisyenler olsa da, Walt Disney'in yaklaşık yüz yıl önce başlattığı bu süreç, çizgi film ve animasyon yapımlarının popüler olmasını sağlayarak, bu yeni hareketli görüntü formunun geniş ve kültürel bağlamda meşru bir sanat formu olarak kabul edilmesine ilişkin tartışmaları başlatmıştır. Disiplinin popüler etkisi ile birlikte de Walt Disney'in, genç çizerlerin animatör olmalarına doğru giden yolu açtığı da söylenebilir. Bu verilerden hareketle araştırma, 1930'lu yıllar sürecinde Walt Disney Studios'da çalışma imkânı bulan genç animatörlerin mesleki deneyimleri ve animasyonun altın çağı olarak kabul edilen 1960'lı yıllara doğru ilerleyen süreci uygulama bağlamında değerlendirmeye çalışacaktır. Netice itibari ile 1930'lu yılları, Amerika Birleşik Devletleri'nde, mizah ve hiciv çizen karikatüristlerin animatör olmaya doğru evrildiği yıllar olarak tabir etmek mümkündür.



Yöntem ve Sınırlılıklar

Araştırmada irdelenecek olan konu, Walter Elias Disney öncülüğünde bir araya gelme fırsatı bulan animatörler, yaptıkları çalışmalar ve buldukları konuma gelene kadar yaşadıkları süreçlerdir. Dokuz Yaşlı Adam olarak adlandırılan bu animatörler, bireysel bağlamda çizgi film ve animasyonun uygulama teorileri çerçevesinde değerlendirilmiştir. Araştırmanın kavramsal yapısının oluşması için tutarlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiş ve doküman analizi yöntemi kullanılmıştır.

Yakut'a'a (2014) göre;

“Sosyal bilimlerde yorumlayıcı paradigma, toplumsal yaşam alanında bireyler arası ilişkiler sonucu meydana gelen olayları gündelik hayatın pratik alanına indirgeyerek, onlara mikro yapılar içinde etkileşim halinde bulunan bireylerin düşünce, duygu, algı dünyasından bakıp, eylemlerin ve olayların anlamlandırılmasını ve betimlenmesini sağlama amacını güden ve bu amacını gerçekleştirmek için de konu ve olayları ele alma anlayışını gösteren uygun kavram ve ilkeler, kurallar, teoriler, yöntem ve metotlar ortaya koyan önemli bir yaklaşımdır” (s. 18).

Araştırma sürecinde kullanılan yorumlayıcı yaklaşımların, çizgi film ve animasyon medyumuna ilişkin yörgünelerin etkilerini ve bu etkilerin oluşturduğu yenilikleri anlamaya yardımcı olması hedeflenmiştir.

Araştırmanın bağlamı, görsel ürünler içeren olguların fazlalığı ile ön plana çıkmaktadır. Ancak hem bu görsellerin tüm dünyada ses getirecek derecede ünlü olması hem de araştırmacının, bir uygulamacı olarak 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ile birlikte, uluslararası telif hakları anlaşmalarını önemsemesinden ötürü mümkün olduğu kadar kullanılmamasına taraf olunmuştur.

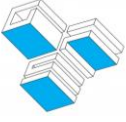
Araştırma çizgi film ve animasyonun tarihinde öncü rol oynayan animatörler ve yönetmenler ile Walt Disney Stüdyosu'nun 1927-1977 yılları arasındaki süreci ile sınırlıdır. Bu sınırlılığın nedeni, adı geçen stüdyoda görev yapan animatörlerin 1977 yılından sonra emekli olmaları ya da hayatlarının sona ermesidir.

Araştırmanın farklı bir boyutta bağlamı ise; “Animasyonun 12 Temel Prensipleri” ilkelerini kapsamaktadır. Bu kısmın yazılması sürecinde orijinal terimler kullanılmış ve Türkçe tercümeleri belirtilmiştir. Her ne kadar Türkçe tercüme kullanılmış olsa da 12 temel prensip maddelerinin tam olarak Türkçe karşılığının betimlemesinin güç olmasından dolayı orijinal halleri ile anılmasının daha doğru bir yaklaşım olacağı düşünülmektedir.

Araştırma Soruları

Çizgi film ve animasyon disiplini dahilinde, animasyonun 12 temel prensibinin oluşturulmasına neden olan faktörlere ilişkin etkilerin neler olabileceğine ilişkin Türkçe kaynak bulunmamaktadır. Araştırmada Walt Disney'in uzun metrajlı çizgi filmlerinin izleyici önüne çıktığı zamanlardan başlayan veriler, animasyonun 12 temel prensibi ile son bulur. Bu araştırma, aşağıdaki araştırma sorularını yanıtlamayı amaçlamaktadır;

1- Dokuz Yaşlı Adam nedir?



2- Dokuz Yaşlı Adam'ın bireysel yaşam öyküleri ve Walt Disney Studios'da görev aldıkları çizgi filmler nelerdir?

3- Animasyonun 12 temel prensibi isimli ilkelerin, tarihsel süreçteki oluşum evresi ve oluşturulmasına sebep olan etken faktörler nelerdir?

4- Animasyonun 12 temel prensibinin, takip eden kuşaklardaki animatörlere etkileri neler olabilir?

Araştırmanın Amacı ve Hedefleri

Memleketimizde çizgi film ve animasyonun tarihine ilişkin Türkçe kaynak sayısının hayli kısıtlı olduğunu söylemek mümkündür. Öte yandan yapılan çizgi film ve animasyon araştırmalarının ekseriyetle farklı disiplinlerin araştırmacıları tarafından yapıldığı da gözlemlenebilmektedir. Ki bu araştırmaların bağlamının animasyon, çizgi film ve hareketli görüntü üretim teknikleri ve uygulamalardan ziyade, kavramsal film araştırmaları ve ilişkili bağlamlar dahilinde kaldığı da söylenebilir. Mevcut araştırmaların çizgi film ve animasyonun efsanelerle dolu, büyümlü mutfağındaki illüstratör, çizer ya da animatörler tarafından yapılmadığı gözlemlenmektedir. Akademik yazına pek uymuyor gibi görünse de, bu durum çizgi film, canlandırma ve animasyon temel alanında görev yapan akademisyenlerden de kaynaklanıyor olabilir. İşte bu noktada araştırmanın amacı, tamamen Güzel Sanatlar Temel Alanı sınırları içerisinde olacak biçimde, çizgi film ve animasyon uygulamalarına ilgi duyan genç animatör ve akademisyenlere, kavramların tarihçesine ilişkin olarak Walt Disney Studios ve Dokuz Yaşlı Adam bağlamında Türkçe bir kaynak sağlamaktır.

Dokuz Yaşlı Adam

Gowanlock'a (2020) göre;

"Çizgi film ve animasyon disiplininin ortaya koyduğu ürünler, asla tek bir sanatçı ya da tasarımcı tarafından yapılmamaktadır. Bu durum günümüzden yüz yıl önce de bu şekildeydi ve günümüzün en modern, teknolojinin mümkün olan son noktasına kadar kullanıldığı hareketli görüntü formlarında da halen aynı yaklaşım biçimi ile varlığını sürdürmektedir. 1910'lu yılların genç ve öncü animasyon şirketlerinden Bray Productions, Fleischer Studios ve Walt Disney Productions gibi erken dönem endüstriyel animasyon stüdyoları, stüdyolarında yaratıcılığın öngörülemeyen canlılığını vurgulamayı amaçladılar" (s. 62).

Ancak bu sürecin tek başına ya da küçük bir toplulukla çözülemeyecek kadar karmaşık bir yapıda olduğunu da keşfetmiş oldular. Çizgi film ve animasyon bir takım işidir. Sürecin içerisinde yönetmen başta olmak üzere, senarist, yapımcı, animatör, ses uzmanı, bilimsel danışmanlar, seslendirme sanatçısı, vfx (görsel efekt) uzmanı, cgi (bilgisayarla üretilmiş görüntü) uzmanı ve kurgu uzmanı gibi farklı disiplinlerin birleştiği bir yapı bulunmaktadır. Bu durum günümüzden yüz yıl önce de bu şekildeydi ve muhtemelen uzun yıllar sonra da bu biçimde olmaya devam edecektir.

Bu ekibin üyelerinden Frank Thomas ve Ollie Johnston, 1981 yılında yazdıkları "*The Illusion of Life: Disney Animation*" isimli kitaplarında aynen aktarımla şu ifadeleri kullanırlar;

"1940 yılında Walt Disney Studios'da, animasyon bölümünün yönetimine yardımcı olmak için şirket çalışanlarını işe alma, işten çıkarma, görevlendirme, tayin, terfi ve eğitim konusunda

tavsiyelerde bulunacak bir kurul kuruldu. Adım adım, bir animatörün ne olması gerektiğini ve etkili şekilde nasıl kullanılması gerektiğini de belirliyorlardı. Bu kurulun personeli, ele alınan sorunlara göre değişti, ancak 1950'ye gelindiğinde kurul, dokuz denetleyici animatörden oluşan bir kalıcı bir gruba dönüşmüştür”.

Thomas ve Johnston'a (1981) göre;

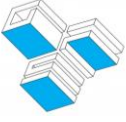
“Bu önemli yaratıcılar, kuruldaki görevlerinin ötesinde bir öneme sahipti ve görsellerin geliştirilme biçimi ve yapılan eğlencenin türüne yön veriyorlardı. Denetleyici animatörler hala kendi görevlerinde olmalarına rağmen, Walt sorumlulukları ve bilgeliği hakkında mizahi bir yaklaşım yaptı ve onlara ABD Yüksek Mahkemesi'nin dokuz yargıcından yola çıkarak, sevgiyle "Dokuz Yaşlı Adam" adını verdi” (s. 140).

Dönemin Amerikan Başkanı Franklin Roosevelt ve yüksek mahkeme üyeleri arasındaki ilişkiden yola çıkarak basılan “*The Nine Old Men*” isimli politik kitap, Walt Disney için önemli pozisyonda bulunan dokuz animatöre verilebilecek en mantıklı isim olma niteliğindedir. Unutulmaması gereken bir olgu da, Dokuz Yaşlı Adam'ın hiç birinin o dönemlerde yaşlı olmaması hatta genç sayılabilecek 20'li ve 30'lu yaşlarda olduğudur. Dokuz Yaşlı Adam kurulunu oluşturan animatörler şu şekilde sıralanabilir;

- Les Clark,
- Wolfgang Reithermann (Woolie),
- Eric Larson,
- Ward Kimball,
- Milt Kahl,
- Frank Thomas,
- Ollie Johnston,
- John Lounsberry (Louns),
- Marc Davis.



Görsel 1. Dokuz Yaşlı Adam (d23.com, Erişim Tarihi: 20 Ocak 2025).



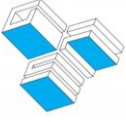
Dokuz yaşlı adam, Walt Disney Studios'da 1925 yılından 1937 yılına kadar geçen sürede, farklı yıllarda istihdam edilmiş animatör ve yönetmenlerdir. Ancak emekliliklerine kadar geçen sürede Walt Disney Studios'dan hiç ayrılmamışlardır. Stüdyonun önde gelen yapımlarında görev almış çekirdek animatör ekibi olarak da tanımlanabilirler. Özellikle 1970'li yıllara kadar üretilen çizgi filmlerin tümünde Dokuz Yaşlı Adam ekibinden biri ya da birkaçı görev almıştır. Dokuz Yaşlı Adam'ın bir ekip olarak tümüyle animatörlük yaptığı tek yapım Snow White and the Seven Dwarfs çizgi filmidir. Bu animatörler sadece çizgi film yapmakla kalmamışlar, aynı zamanda yeni animatörler yetiştirmeye ve uzmanı oldukları karakter tasarımı, arka plan tasarımı, boyama, selüloit animasyon, canlandırma, hareket, animasyonda kıyafet tasarımı ve karakterlerin psikolojik analize göre tasarlanması gibi hususlarda eğitim vermeye devam etmişlerdir. Bunun yanında Dokuz Yaşlı Adam ekibinin tüm üyeleri, bir animatörün üretim yapabilmesi için sahip olması gereken araştırma, gözlem, alana ilişkin genel kültür ve fizik kanunlarının animasyon disiplinde uygulanması gibi hususlarda kendilerini geliştirmek için çaba sarf etmişlerdir. Sayılan bu etken faktörler, günümüzde var olan animatörler için de halen geçerlidir.

Les Clark

Les Clark, 9 kişilik çekirdek ekibin ilk ve en kıdemli üyesi olarak tanımlanabilir. Les 1925'te 17 yaşında, Disney Şirketi yakınlarındaki (Timmer, 2017: s.y.). öğle yemeği satan bir restaurantta çalışırken, genç Walt Disney ve erkek kardeşi Roy Disney'in öğle aralarında gittiği mekânda, menülerin kâğıtları üzerindeki tasarımları övmüştü. Desenler Les tarafından çizilmiştir. Les, iki yıl kadar sonra ve liseden mezun olmasından kısa bir süre önce, Walt'tan iş istemeye cesaret edebildi ve ona College Humor dergisinden izlediği görselleri taklit ettiği çizimlerini gösterdi. Walt çizimlerinden birkaçını beğendi ve ona neredeyse yarım yüzyıl sürecek "geçici" bir pozisyon teklif etti. Les, mezuniyetinden sonraki pazartesi günü göreve başladı ve 1976'da emekli olana kadar şirketten ayrılmadı (Timmer, 2017: s.y.). Walt Disney Co. arşivlerinde yayınlanan kaynakta ise Les Clark bu durumu şu biçimde aktarır;

“Çalıştığım restoranta gelen Walt'a iş için başvuru teşebbüsünde bulunduğumda, “Çizimlerinden birkaçını getir ve nasıl göründüklerine bakalım” dedi. Bu yüzden College Humor dergisinden birkaç karikatür kopyaladım ve Walt'a gösterdim. İyi bir çizgim olduğunu ve Pazartesi günü işe başlamam için bir neden olmadığını söyledi. Perşembe günü liseden mezun oldum ve ertesi Pazartesi günü işe gittim” (d23. 2024: s.y.). Şirketteki ilk pozisyonu kamera operatörlüğü idi. Bu görevi yaklaşık 2 yıl boyunca yaptı ve bu süreçte etrafını sürekli izleyerek animatörlerin çizimlerini mükreple selüloit yüzeylere nasıl aktardıklarını öğrenmeye çalıştı.

İleriki yıllarda Dokuz Yaşlı Adam olarak isimlendirilecek ekibin başlangıç noktası olarak kabul edilebilecek yapımın Steamboat Willie olduğu şüphesiz bir gerçektir. 1928 tarihli bu komedi-müzikal türündeki çizgi film, Walt Disney ve Ub Iwerks imzası ile izleyici ile buluştu. Animasyonun yapım sürecinde henüz genç bir Disney Brothers Cartoon Studio çalışanı olan Les Clark'a, Ub Iwerks'in çizdiği ana karelerin arasında boş kalan ara kareleri tamamlama görevi (in-between) verilmişti. Kısacası elinde kamera ile 2 yıl boyunca şirkette çalışan Les, Oswald the Lucky Rabbit ve Steamboat Willie yapımlarında yardımcı animatör pozisyonunda, in-betweener sıfatı ile ilk ciddi sorumluluğunu



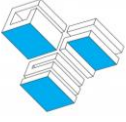
almıştır. Henüz 21 yaşında olan genç Les'in, bu yapımlarla birlikte kendisi için küçük ancak animasyon medyumuna için büyük bir adım attığını söylemek yanlış bir tabir olmayacaktır. Bu süreçte genç Les'in en değerli mentorunu Ub Iwerks olmuştur.

Animasyonun modern tarihine Steamboat Willie çizgi filminin getirdiği büyük etki tartışılmaz bir gerçektir. O güne kadar üretilmiş animasyonlar arasında hareket, ses ve müzik kombinasyonunun bu denli başarılı olduğu bir yapımla karşılaşılmanın olması, Steamboat Willie'ye büyük bir ilgi kazandırmış ve Walt Disney'i bu türden yapımları çeşitlendirmeye doğru hareket etmesi için cesaretlendirerek Silly Symphonies serisinin önünü açmıştır.

Şüphesiz ki Silly Symphonies serisinin en değerli yanı animasyon ve ses arasında kurulmuş muazzam armonidir. Walt Disney, bu muazzam etkiyi yakalayabilmek için müzik süpervizörü Carl Stalling ile çalışmıştır. Walt Disney ve Carl Stalling, Aralık 1928'de Los Angeles'ta birlikte çalışmaya başladıklarından beri, Disney çizgi filmlerinde kullanılan müzik konusunda farklı görüşlere sahiplerdi. Stüdyonun eski animatörlerinden biri olan Wilfred Jackson, Walt'un hiçbir şekilde müzik geçmişi olmayan ancak yapılabilecekler konusunda hiçbir kısıtlamayı da kabul etmeyen bir kişi olduğunu belirterek, Stalling ve Disney'in hareketin müziğe ve müziğin harekete uyarlanması konusunda sürekli tartıştıklarını hatırlatır (Angi, 2021: 645). Walt, Mickey Mouse ile yakaladığı başarının ardından çizgi filmlerini çeşitlendirmek istiyordu ve bu vesile ile Silly Symphonies adlı başka bir seriye başladı, bu seride (her ne kadar Stalling ile zıtlık yaşasa da) müzik önemli bir rol oynamıştır. Serinin ilk animasyonu 1929 yılında yayınlanan, çoğunlukla Ub Iwerks tarafından canlandırılan The Skeleton Dance'dır. Bu yapımda Les Clark, bir iskeletin diğerinin göğüs kafesini ksilofon gibi kullandığı bir sahneyi çizme şansını yakalayarak (Deja, 2016: 4), 22 yaşında ilk büyük görevini tamamlamış oldu.

Animasyon eğitiminin bir usta-çırak ilişkisine dayandığı gerçeği asla göz ardı edilmemesi gereken önemli bir faktördür. Bu realite etrafında Les Clark, Ub Iwerks'ün tüm çalışma yöntemlerini, kullandığı esprileri ve izleyiciyi ikna edici seviyedeki sahneleme biçimi dahil, birçok tekniğini, yanında çalıştığı süre boyunca özümseme fırsatını yakalamıştır. Karakterlerin esprili tuhaflıklarını iletmek için net bir silüetle çizilmesi gerektiğini, ayrıca bu esprilerde sıra dışı bir kalite olması gerektiğini (Cmrecak, 2018: 6) yaşayarak, gözlemleyerek animasyonun dünyasında hiçbir şeyin imkânsız olmadığı keşfetmiştir.

Ub Iwerks'ün kendi stüdyosunu kurmak için The Walt Disney Co.'dan ayrılmasının ardından, 1935 yılında yayınlanan The Band Concert çizgi filmi ile Mickey Mouse'un sorumlu animatörü Les Clark olmuştur. Çizgi filmde Horace Horsecollar ve Donald Duck gibi karakterlerin birkaç görüntüsüne ek olarak aniden bir kasırga çıkmaktadır. Ancak Mickey Mouse buna rağmen sakinliğini korur ve fırtına herkesi havaya uçurmasına rağmen müzisyenlerini yönlendirmeye devam eder. Les Clark, tüm bu önemli sahneleri Mickey Mouse ile canlandırdı ve Mickey'nin hareketleri film boyunca müzikle muazzam bir senkronizasyon içerisindeydi (Deja, 2016: 15). Henüz 28 yaşında olan genç bir animatör için son derece büyük bir sorumluluk gerektiren bu görevi Les Clark'ın profesyonel biçimde idare ettiğini söylemek mümkündür. The Band Concert filmi üç şeritli Technicolor tekniği ile yapılmıştır. The Walt Disney Co.'nun bu tekniği 1932-1935 yılları arasında kullandığı bilinmektedir ancak The Band Concert filmi ile Les Clark'ın genç yaşına rağmen Ub Iwerks'den kazandığı deneyimleri daha ileriye taşıdığı gözlemlenebilir. Zira karakter hareketlerinde kullanılan yay, ikincil hareket ve abartı



gibi temel animasyon prensiplerinin önceki yapımlara göre daha gerçekçi olduğunu izlemek mümkündür.

Wolfgang Reithermann (Woolie)

Wolfgang Reithermann'a çalışma arkadaşları arasında "Woolie" olarak hitap ediliyordu. Onun animasyon dışında, aynı zamanda bir pilot olduğu ve 2. Dünya Savaşı'nda The Walt Disney Co.'daki görevinden ayrılıp savaş pilotu olarak ülkesine hizmet ettiği bilinmektedir (Deja, 2016: 48). Walt Disney stüdyolarındaki görevine 1933 yılında başlamıştır. Walt Disney'in ölümünden sonra stüdyo gücü olmayan bir uçağa benziyordu ama Woolie o uçağın pilotu olup ona güç veren animatör olmuştur. The Walt Disney Co.'nun, 1980'li yıllar boyunca kendi kanalında yayınladığı "Disney'in Aile Albümü" isimli belgeselde Woolie; "Sanat okulundan yeni mezundum ve Disney'e gitmek ve çalışmak istemiyordum çünkü orada insanların defalarca çizim yaptığını duymuştum" der ve bunu hiç içinden gelmeyen bir beden dili ile anlatır. Bu olgu etrafında sonuç olarak, resim öğretmenin önerisi ile Disney Stüdyoları'na başvuru yaptığını ve animatör adayı kabul edildiğini biliyor olmak da ironik bir durumdur.

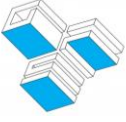
Woolie'nin Disney stüdyolarında ilk ciddi görevi Snow White and the Seven Dwarfs çizgi filmindeki büyülü ayna olmuştur. Bu görevin onun tüm yeteneklerini sergilemesi için tam bir fırsat olduğu söylenemez (Çünkü hayvan hareketleri üzerine canlandırma yapmakta daha başarılı bir animatördür). Sihirli ayna ile ilgili olarak Woolie aynı belgeselde şunları söylemektedir; "(Onu canlandırmak) biraz zordu çünkü duvara asılı gibiydi. (Sahne) birisi sürekli bu şekilde konuşuyordu. Şimdi animasyonda yaptığınız şey, bir olguyu ifade etmek üzerinedir ve bu şekilde (duvara asılı gibi) konuşmak ve sonra başınızı bu şekilde (sağa, sola, aşağı, yukarı) çevirmek ve ona canlılık hissi vermek zordu, olmuyordu. Bunu üç, dört, beş kez yaptım ama olmuyordu. Sonunda kâğıdı katlayarak başı (dikey olarak) ikiye bölmenin bir yolunu buldum ve (karakter) ifadesinin bir yarısını çizdim. Sonra kâğıdı katlayıp diğer yarısını aynı çizgiye ve aynı hizaya çizdim. Böylece (sihirli ayna) sağa sola sallanmıyordu ve bu sonunda işe yaradı, beni bir beladan kurtardı".

Dokuz Yaşlı Adam'ın birlikte görev aldığı yapımlar arasında, hareket analizini en iyi yapan animatörün Woolie olduğu söylenebilir. Hayvan hareketleri ve özellikle de atların canlandırılmasında, spor haberlerini kayıt cihazı ile kaydederek daha sonra izlediğini, koşan bir atın anatomik hareketlerini durdurulmuş videolar ile kare kare çalıştığını Disney Aile Albümü'nde dile getirmiştir. Yaşadığı dönem düşünüldüğünde, elindeki imkanları zorlayarak, Woolie'nin genç bir animatör sıfatı ile animasyon medyumunun geleceği için çok büyük bir adım attığını söylemek mümkündür.

1938, The Walt Disney Co. için bir baş yapıt olan Fantasia'nın yapımına başladığı yıl olarak bilinmektedir.

Deja'ya (2016) göre;

Farklı türden yüzlerce fantastik hayvan karakteri ile dolu olan bu çizgi film, Woolie için yeteneklerini sergilemesi noktasında büyük bir fırsat olmuştur. Ancak beklediği biçimde hayvan karakterler ile görevlendirilmemiştir. Woolie, Fantasia'nın "Rite of Spring" sekansında bir Tyrannosaurus Rex ile bir Stegosaurus'un epik savaşını canlandırmak için aldığı görevde ölçeklendirme ve boyut kesinlikle en önemli sorunsaldır. Stravinsky'nin müziği bu sekanstaki



ölümüne vahşi mücadelenin nasıl canlandırılması gerektiğini zaten belirlemiştir ancak Woolie için sorun şudur: Nesli tükenmiş yaratıkları nasıl canlandıracaktır? Dinozorları canlı olarak görüp izleyemeyeceği için ne tür bir araştırma ona dinozorların nasıl hareket etmiş olabileceklerini söyleyecektir? (s. 53).

Bir animatör için hareket analizinin başlangıç noktası şüphesiz ki karakterin iskelet yapısıdır. Woolie'nin dinozor iskeleti bularak gözlem ve analiz yapabileceği yer doğal olarak müzelerdi. Müze ziyareti yaparak devasa dinozor kemikleri ve iskeletlerini inceledi. Soyu tükenmiş hayvanların hareketlerini hayal etmeye çalıştı. Dinozor iskeletlerinin insan boyundan hayli büyük olması, onun bu süreçte ne kadar zorluk yaşadığını ispatlar niteliktedir. Bu denli dikkat gerektiren bir gözlemi, canlandırılacak olan canlının göz hizasından değil, aşağılardan bir yerlerden hayal etmeye çalışmak animatörün gözlem ve analiz sürecinin zorluğuna dair kanıtlar sunmaktadır. Öte yandan Walt Disney, bu sekansın tasarımında Woolie'den antropomorfist bir yaklaşımdan uzak durmasını özellikle istemiştir ve "Onlara sevimli hayvanlara verdiğimiz insan hareketlerini verme. Küçük bir beyinleri var, bilirsin. Onları gerçek yap" (Canemaker, 2001: 38) diyerek hakiki bir aksiyon sahnesi beklediğini belli etmiştir. Fantasia'da bu sekansın neden seçildiğine ilişkin bazı çıkarımlar yapmakta da fayda vardır. Çizgi Filmin yapıldığı dönem düşünüldüğünde iki dinozorun kavgası, Tyrannosaurus Rex'in kocaman ağzı ve dişleri, Stegosaurus'un uzun, büyük ve dikenli kuyruğu ile kendisini savunması, 1930'lu yılların sinema ekranı açısından Walt Disney için bulunmaz bir fırsattır.

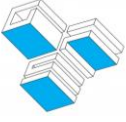
Woolie her biri ayrı değere haiz Dokuz Yaşlı Adam'ın sadece bir üyesi değil, aynı zamanda Walt Disney'in 1966 yılındaki beklenmedik ölümünden sonra, The Walt Disney Co. yapımlarının devam etmesi için stüdyo animatörlerine öncülük eden bir lider konumundadır.

Eric Larson

Eric Cleon Larson, Disney Stüdyoları'nda "in-betweeners" olarak görev yapmaya başlamıştır. Stajyer animatörler, in-betweeners animatörlerden maaş bordrosunda bulunan küçük bir farkla ayrılır. Eric Larson bunu "küçük bir ayırım çizgisi" olarak adlandırıyordu. 1 Haziran 1933'te işe başlayan Larson, bu "boğa güreşi"ndeki bir avuç aracıdan biri olduğunu hatırlıyordu, "cehennem gibi çalışıyor, bir birime atanmayı bekliyor, (deneyimli) bir animatörün 'O adamı istiyorum' demesini bekliyordum" demiştir (Barrier, 2007: 104). Eric'in gazeteci olmak hayali ile yazılar yazmak gibi bir özelliği vardı. Utah Üniversitesi'nden Gazetecilik Bölümü diploması vardır ancak Disney Stüdyoları'ndaki tüm kariyeri boyunca hayvan karakterlerin canlandırılmasında görev yapmıştır. Don Peri ile yaptığı röportajında (Peri, 2008: 209); "Burası (Disney Stüdyoları), olmayı beklediğim son yerdi. Gazetecilik ilerlemek istediğim şeydi. Okulda, epeyce şey yazmıştım ve epeyce yazı satmıştım" demiştir.

Deja'ya (2016) göre;

Eric bir sanatçı egosunu yenmeyi başarmış bir animatördür. Onun ara kareleri çizen bir "in-betweeners" olduğu dönemlerde ve ileriki zamanlarda, sahnelerinin daha iyi görünmesi için stüdyodaki deneyimli tasarımcılardan yardım istemekten çekinmediğini biliyoruz. Bu durum onun için kesinlikle aşağılık bir şey değildi. Bu türden bir ekip çalışması, sanatçıların birbirlerinden öğrenebileceğini bilen Walt Disney tarafından çokça teşvik ediliyordu. Özellikle de stüdyo ilk uzun metrajlı yapımları olan Snow White and the Seven Dwarfs üzerinde çalışmaya



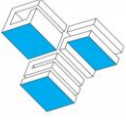
başladığı zamanlarda daha da ön plana çıkmıştır. Eric'in büyük çıkışının o zaman gerçekleştiği söylenebilir (s. 83).

1930'larda, Disney stüdyo animatörleri canlı çekim görüntülerini kopyalamanın, belirli hareket döngülerini tekrarlamamanın ve pozdan-pozaya yaklaşımıyla animasyon yapmanın sınırlamalarını çoktan fark etmişlerdi. Bu sistem son derece etkili ve verimliydi, ancak estetik olarak hala belirli bir esneklik ve hareket akışkanlığından yoksundu. Eric Larson önceden hesaplanmış pozdan-pozaya animasyonunun zorluğunu şu şekilde tanımladı: "Bu, iki direk arasına sıkıca bir dikenli tel girmek gibiydi, (karakter) esnemiyordu. Her şeyin aynı anda, aynı mesafede hareket ettirildiği, gevşeklik, üst üste binme veya takip etme konusunda hiçbir endişe duyulmayan, belirli bir sıkı, mekanik his sergiliyordu" (Gadassik, 2015: 270) diyerek, animasyonun temel prensiplerine ilişkin bir öngöründe bulunmuştur. Larson (Suffolk, 2003: 2)'ye göre sadece bir animatör olarak değil mesleğinde ilerlediği yıllarda yeni animatörlerin yetişmesi için mentor olarak da çaba göstermiş bir animatördür.

Ward Kimball

1934'te, iki yüzden az çalışanı olan Disney stüdyosu yeni bir prodüksiyon sistemi üzerinde çalışıyordu: en tecrübeli olanlar animasyonu anahtar karelerini ve en yeni olan animatörlerle hareketlerin yumuşamasını sağlayan ara kareleri çiziyordu. Bu süreçte Kimball, kareler arasındaki ara geçişin (inbetweening) ince noktalarını öğrenmiştir. Çizimlerinin yapısını ve yumuşaklığını, baş animatörün çizgileriyle nasıl eşleştireceğini ve bu çizimlerin ekrana akıcı şekilde nasıl yerleştireceğine ilişkin tecrübe kazanmıştır (Pierce, 2019: 19).

Dokuz Yaşlı Adam'ın belki de en eğlenceli animatörü Ward Kimball olabilir. 1937'nin başlarında, Ward Kimball, Walt Disney için çalışmaktan mutlu değildi. Aslında stüdyoyu bırakmayı ciddi ciddi düşünüyordu. Snow White and the Seven Dwarfs yapım sürecinin son aşamasındaydı ve çizgi filmde yer alan her animatör, son teslim tarihlerine yetişmek için coşkuyla ve uzun saatler çalışıyordu. Yine de Kimball ekibin duygusunu paylaşamıyordu, düşünceliydi. Animasyonlarının neredeyse tamamı filmde kesilmişti (Deja, 2016:103). Çizgi film ve animasyon disiplini üzerine üretim yapmak, kuvvetli bir sinir sistemine sahip olmayı gerektirir. Günümüzde bu süreç primitif zamanlara göre oldukça pratikleşmiş bir yapıdadır ancak halen kolay olduğu söylenemez. Snow White and the Seven Dwarfs çizgi filminde cüceler ve prenses karakterinin çorba içerken canlandırıldığı efsaneleşmiş bir sahne bulunmaktadır. Sahnenin altında cücelerin söylediği çok başarılı bir şarkı bulunur ve sekans senaryosu son derece komiktir. Ward Kimball bu sahnenin yapımından sorumlu idi ve yaptığı çizimleri canlandırması tam 7 ay sürmüştür. Bir sanatçı için ürettiği eserine saygı duyulması onu gururlandırır ancak tersi bir durum da doğal bir sonuç olarak motivasyonunu düşürecektir. Walt Disney'in kardeşi Roy Disney kararı ile Ward Kimball'ın 7 ay üzerine çalıştığı ve son derece başarılı olan sahnesinin çizgi filmde çıkarılmış olması, doğal bir sonuç olarak Ward Kimball'ın stüdyodan ayrılmayı düşünmesine sebep olmuştur. Araştırma sürecinde sahnenin neden çizgi filmde çıkarıldığına ilişkin bir veri bulunamamıştır ancak Walt Disney çizgi filmlerinde her zaman bilinçaltında yer bulacak cinsel sahneler ve bazen de bilinçaltına girmeyecek sahneler olmuştur. Sahnede sabunu yutan Dopey karakterinin beden hareketleri, çocukların psiko-sosyal gelişiminde kötü bir yer etmemesi gayesi ile çizgi filmde çıkarılmış olabilir.



Kimball, bir röportajında, bir animasyon filminin yaratılmasının dayanılmaz derecede yavaş bir süreci olduğunu söylemiştir. Birkaç dakikalık bir çizgi filmin canlandırılması haftalar veya aylar almaktadır. Cüceler ve çorba sahnesindeki çalışması sadece dört buçuk dakikadır ve yapımı 240 gün sürmüştür. Tek tek çizimler üzerinde çalışmış ve yeniden çalışmıştır. Bir karakterin içsel düşüncelerini, basit bir dizi replik aracılığıyla, an be an iletmenin yollarını aramıştır. Haftalık ücreti kırk dolardır ve bu çabalarını telafi etmeye yetecek kadar değildir ancak görevin kendisine verilmiş olması da, çizgi filmde yer alan görüntüler arasında önemli bir bonus vaadinde bulunmaktadır (Pierce, 2016: 128). Dokuz Yaşlı Adam arasında, insan olmayan ya da insan olsa da son derece sıra dışı yapıları olan karakterleri genelde Ward Kimball üstlenmiştir. Alice in Wonderland çizgi filmindeki Mad Hatter karakterinin, onun sıra dışı ve eğlenceli mizacını tamamen yansıttığı söylenebilir. Sonuç olarak Ward Kimball'ın animasyon stili, animasyonun tarihinde kalıcı bir etki bırakan, mizah, ifade gücü ve karakter dinamiklerine dair keskin bir anlayışın belirgin bir karışımıyla karakterize edilebilir. Disney'in Dokuz Yaşlı Adam'ından biri ve en eğlenceli olan Kimball, Disney'in altın çağında çizgi filmin görsel anlatım dilini şekillendirme serüveninde önemli bir rol oynamıştır. Görev yaptığı çizgi filmlere arasında bulunan Pinocchio, Fantasia ve Alice in Wonderland gibi ikonik filmlere yaptığı katkılar, karakter animasyonu ve anlatı geliştirme alanlarındaki yenilikçi yaklaşımına örnek olarak gösterilebilir. Alakasız gibi görünse de Ward Kimball jazz müziği çok sever ve trompet çalardı.

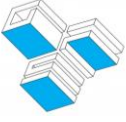
Milt Kahl

Snow White and the Seven Dwarfs, çizgi film ve animasyonun tarihinde öylesine büyük bir adımdır ki, Milt Kahl da bu yapım sürecinde, 1934 yılında Walt Disney'e katılmıştır. O da 1976 yılında emekli olana kadar Disney'de geçirdiği süreçte, Pinocchio, Fantasia, Cinderella gibi başyapıtlarda animatör olarak görev almıştır. Dokuz Yaşlı Adam ekibinin her üyesi, ortaya seçkin beceriler koyup çizgi film yapım sürecine ilişkin farklı bakış açıları getirerek, karakter animasyonu ve hikaye anlatımının gelişimine katkıda bulunmuştur. Bu ekibin içinde Milt Kahl, güçlü karakter tasarımı ve (tasarımın) kişiliğini hareket yoluyla aktarma yeteneğiyle tanınmıştır (Ribeiro & Paiva, 2019: 2). Deja'nın (2016: 141) aktardığına göre, Dokuz Yaşlı Adam'dan bir diğeri olan animatör Ollie Johnston, yıllar sonra Milt'in çizimlerinin her zaman öne çıktığını ve kişilikleri çok inandırıcı bir şekilde gösterdiğini belirtmiştir.

Disney'in ilk uzun metraj çizgi filmi Snow White and the Seven Dwarfs için Milt Kahl, Snow White ile etkileşime giren orman hayvanlarının karmaşık animasyonunu kareograflemek için Eric Larson ile birlikte çalışmıştır. Bu tür kalabalık sahneler teknik olarak zorlayıcıdır. Tek seferde, hayvan gruplarının tutarlı bir bütün olarak konumlandırılarak hareketlendirilmesi gerekir, ancak bunun yanında belirli hayvan davranışlarının da, kalabalık içinde kendine has biçimde canlandırılması gerekir (Deja, 2016: 143). Kahl hayvanları karakterize etmeyi çok iyi beceren bir animatördür ki 2001 yılında Khalid tarafından yapılan bir araştırmaya göre (Khalid, 2021: 68) arkasında selef animatörler tarafından örnek alınan bir miras bırakmıştır.

Frank Thomas

Frank Thomas, 1937 yılında Walt Disney Studios'a katılmıştır. Animatör olmanın uygulama taraflarının dışında, çizgi film ve animasyonun bir bilim ve sanat medyumunu olması için çaba sarf etmiş



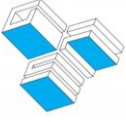
ve Ollie Johnston ile birlikte, 1981 yılında, genç animatörler ve akademisyenler için bırakılabilecek en değerli miras olan *The Illusion of Life* isimli kitabı yazmışlardır.

Dünyanın en iyi karakter animatörlerinden birinin mesleki güvensizliği hakkında şaşkıncı derecede açık sözlü açıklamalar yapması şaşkıncıdır. Frank Thomas, çizim yeteneği konusunda kendini güvende hissetmemiştir, ancak canlandırdığı karakterlerdeki oyunculuk performanslarına gelince, çitayı o kadar yükseğe koymuştur ki çok az animatör o mükemmellik seviyesine yaklaşabilmiştir. Frank'in karakterleri o kadar canlı ve o kadar doğal bir şekilde hareket eder ki, herhangi bir animatörün yapabildiklerinden tamamen sıyrılabilirler, kendi başlarına yaşarlar ve kendi başlarına kararlar alırlar gibi bir yapı oluşturur (Deja, 2016: 191). Frank Thomas'ın animatör olarak görev yaptığı başlıca çizgi filmler arasında *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Pinocchio*, *Fantasia*, *Dumbo*, *Bambi* ve 2. Dünya savaşı sırasında Güney Amerika pazarı için yapılan iki çizgi film; *Saludos Amigos* ve *The Three Caballeros* gösterilebilir.

Ollie Johnston

Ollie Johnston 1935'te Disney'e geldikten sonra, herhangi bir yeni gelen için olağan görev sayılan in-betweener olarak işe alındı. Ollie, birkaç kısa filmde ara eleman olarak çalıştıktan sonra, yeni bir asistan arayan animatör Fred Moore'un dikkatini çekti. *Snow White and the Seven Dwarfs* prodüksiyonu başlamak üzereydi ve Ollie sonunda sadece Moore'un sahneleri arasında çalışmakla kalmadı, aynı zamanda cüceler üzerinde temizlik çizimlerinin çalışmaları yaptı ve hatta birkaç sahneyi kendisi canlandırmıştır (Deja, 2016: 236). Ollie Johnson, Dokuz Yaşlı Adam ekibinin son iki üyesinden biri olarak, 1981 yılında *The Illusion of Life* kitabını yazarak arkasında büyük bir miras bırakmıştır. Opalack ve Maddock'un aktarımıyla (Opalack & Maddock, 1994: 1); Frank Thomas ve Ollie Johnston, geleneksel animasyonun kısa bir süre içinde nasıl yeni ve başarılı bir sanat biçimine dönüştüğü hakkında bir hikaye anlatırlar. Walt Disney Studios'taki animatörler, selüloit tabakalarla "canlanan" karakterler üretmeyi başardılar. Bu başarı, izleyici için istenen duygu belirginleşene kadar çizimlerin sonsuz bir şekilde analiz edilerek yapılandırılmasıyla mümkün oldu. Bu deneylerin sonucunda, Walt Disney Studios'taki animatörlerin elde ettiği deneyimi sözlü olarak dile getiren geleneksel animasyonun temel prensiplerinin bir listesi derlendi ve alanın tüm meraklıları bu sayede animasyonun 12 temel prensibini öğrendi.

Ollie Johnston'ın Frank Thomas'la birlikte çizgi film ve animasyon endüstrisi üzerindeki etkisi şüphesiz ki derin ve çok yönlüdür. Animasyonun 12 temel prensibinin akademik olarak kaleme alınması, animatörlerin ilgi çekici ve duygusal olarak yankı uyandıran karakterler üretmeleri için bir çerçeve sağlamıştır. Bu prensipler, çağdaş animasyon uygulamalarını etkilemeye devam etmiş, Johnston'ın çalışmalarının özünün sürekli gelişen bir endüstride ilgi çekici kalmasını sağlamıştır. Çizgi film ve animasyon, yeni teknolojileri ve hikaye anlatma yöntemlerini sürekli geliştirmeye devam eden bir medyumdur. Johnston ve Dokuz Yaşlı Adam tarafından kurulan temel kavramlar, şüphesiz gelecekteki animatörlerce nesiller boyunca izleyicide etki uyandıran karakterler üretme sürecinde rehberlik etmiştir.



John Lounsbery

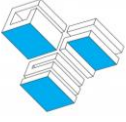
Louns, Walt Disney'deki çalışma hayatına 1935 yılında başlamıştır. Her büyük animatörün bir yelpazesi vardır; birçok farklı karakter görevini üstlenebilir. Lounsbery abartılı, vodvil tiplerine karşı bir hissi olduğunu göstermişti, ancak bir sonraki rolü bambaşka bir duygu seti gerektirecekti. John, Dumbo filminde gözetmen animatör olarak terfi etti ve burada birkaç animatörle birlikte baş karakter üzerinde çalıştı. Üzerinde çalıştığı bölümlerden biri, Timothy, fare ve Dumbo'nun hapsedilmiş annesini ziyaretten döndükten sonraki sekansta gerçekleşir (Deja, 2016:287). Tüm canlandırmaları arasında en ünlü olanının Pluto olduğu bilinmektedir. Walt Disney Stüdyoları'nda Pluto ile elde ettiği başarının ardından yükselmiş ve animatör pozisyonuna getirilmiştir.

1941'de Lounsbery, Dumbo, South of Song, Lady and the Tramp, Sleeping Beauty ve daha birçok filmde çalışan bir animasyon yönetmeniydi. Dumbo, Cinderella'daki fareler, Alice in Wonderland'deki Cheshire Kedisi ve Peter Pan'daki Captain Hook gibi unutulmaz karakterlerin animasyonundan sorumluydu. Lounsbery, Dokuz Yaşlı Adam'ın bir üyesi olma ayrıcalığına sahipti. Disney stüdyosundan hiç ayrılmadı; oradaki kariyeri 41 yıl sürdü ve The Rescuers'un prodüksiyonu sırasında öldü (waltdisney.org, 2025: sy). John Lounsbery'nin en ünlü çalışmalarından birisi, 1940 yılında yapılan Fantasia yapımında uzun süre dans ettirdiği Ben Ali Gator isimli timsah karakteridir. Disney'in tüm diğer animatörleri gibi Lounsbery de 2. Dünya savaşı sürecinde, toplumda savaşın ciddiyetine ilişkin bilinç oluşturmayı hedefleyen çizgi film yapımlarında görev almıştır. Dokuz Yaşlı Adam arasında en erken hayata veda eden animatör Lounsbery'dir.

Marc Davis

Marc Davis, Walt Disney Studios'a 1925 yılında, şirketin başyapıtı olan Snow White and the Seven Dwarfs yapımı ile birlikte başlamıştır.

En ünlü çalışması Cinderella karakteri olan Davis, onu aslında çok cesaretli ve muazzam zorluklara göğüs geren bir kız olarak tanımlamıştır. Hayvan karakterlere olan sevgisini gösteren sahneler, onun sıcak ve şefkatli niteliklerini aydınlatır ve üvey ailesiyle başa çıkmasını sağlayan içsel gücünü gösterir. Görsel olarak, Cinderella asla sıkıcı değildir; sade giyinmesine rağmen, film boyunca her zaman yeni yıkanmış haldedir. Birçok animatör, onun bir bulaşıkçı hizmetçisi için fazla gösterişli olduğunu düşünmüştür (Ohmer, 1993: 244). Ancak bu olguya karşın Davis'in Disney karakterlerine giydirdiği kostümlerin bilinçaltına olan etkileri ve sıra dışı başarısı Kalmakurki'nin (2018: 7) araştırmasında ispatlanmış niteliktedir. Marc Davis'in Cinderella çizgi filmindeki çalışması, sanatsal yaratıcılığı animasyon ilkeleriyle harmanlama becerisini örneklendirmiş ve yalnızca görsel olarak çekici değil aynı zamanda duygusal olarak da ilgi çekici karakterler ortaya çıkaran bir animatör olduğunu göstermiştir. Cinderella'nın yırtık kıyafetlerinin sihirli bir şekilde güzel bir elbiseye dönüştürüldüğü efsanevi dönüşüm sahnesi, Davis'in hem görsel olarak çarpıcı hem de duygusal olarak yankı uyandıran bir an yaratmadaki becerisini sergilemektedir. Bu sahne, genellikle animasyon tarihindeki en unutulmaz sahnelerden biri olarak anılabilir ve etkili karakter animasyonunun, bir hikayenin görselleştirildiğinde izleyiciyi nasıl etkileyebileceğinin yollarından birini göstermektedir. Öte yandan Marc Davis, Sleeping Beauty çizgi filmindeki iki ana karakter olan Princess Aurora'yı tasarlamış ve Maleficent'in yönetmen animatörü olarak görev yapmıştır. Farklı bir boyutta, Cinderella çizgi



filmlerindeki yardımcı karakterlerin kıyafetleri ve davranışları da Marc Davis tarafından tasarlanmıştır. Canlı çekim yapımlarda çokça ele alınan ancak çizgi film ve animasyon yapımlarda pek de irdelenmemiş bu konu üzerine araştırma yapan Lönroth'a göre (2021: 48), Özellikle 1960'lı yıllara kadar yapılan Disney çizgi filmlerinde var olan yardımcı karakterlerin performatif yapısının, Disney'in kurgusal dünyalarını nasıl inşa ettiğinin ve zenginleştirdiğinin de önemli bir yönüdür.

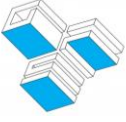
Animasyonun Prensipleri ve Dokuz Yaşlı Adam

Günümüzde animasyonun 12 temel prensibi, tamamen Walt Disney Studios ile ilişkilendirilir. Çizgi film ve animasyonun 1910'lu yıllarda Winsor McCay, John Randolph Bray ve Earl Hurd gibi öncü animatörler tarafından yapılmış, erken yıllara dayanan animasyon örneklerinde en temel sorunlar, çizgi filmlerin üretim sürelerinin uzunluğu, animatörlerin harcaması gereken yüksek seviyeli efor ve elde edilen hareketli görüntülerin gerçek hayata uzak biçimde hareketlendirilmiş olmaları olarak sıralanabilir. Şu husus bir gerçektir ki, 1910'lu yıllarda çalışan animatörler, animasyonun altın çağındaki haleflerinin daha rahat ve konforlu bir süreç dâhilinde animasyon yapabilmeleri için (farkında olmasalar da) çaba göstermişlerdir. Bunun bir ispatı, Earl Hurd'un her ne kadar finansal imkânsızlıklar içerisinde olsa da "Hareketli Çizgi Film Üretim Yöntemi" adını verdiği başvuru dosyası ile 09 Ekim 1917 tarihinde, 1,242,674 kodlu numara altında (Bknz.http 1), Birleşik Devletler Patent Ofisi'nden rotoskop makinesini şahsı adına onaylatması olarak gösterilebilir. Rotoskop makinesinin icadı ile birlikte, animatörler gerçeğe daha yakın çizgi filmler üretebilme imkânı bulmuşlardır. Ancak rotoskop makinesi, bir çizgi filmlerdeki ana karakterlerin hareketlerini üretebilmek için uygun bir sistemdir. Oysaki bir çizgi filmde çizilmesi gereken başka yapıdan ve türden yardımcı karakterler de olabilir ve tüm bunların aynı ya da farklı sekanslarda kullanılmasını gerektiren ihtiyaçlar da olabilir. Bu ihtiyaçlar çerçevesinde rotoskop makinesi çok işe yarar ancak animatörün çalışmasını tamamen kolaylaştırmaktan yine uzaktır.

Öte yandan, özellikle Snow White and the Seven Dwarf çizgi filminde birlikte çalışmaya başlayan Dokuz Yaşlı Adam ve ilerleyen zamanlarda animasyonun altın çağı olarak adlandırılan dönemleri oluşturan yapımlarının üretim sürecinde karşılaştıkları temel sorunlar, animasyonun prensiplerinin akademik biçimde ele alınmasını sağlayan etken faktörler olmuştur. Tüm bu prensipler, belirli bir tecrübe, bilgi birikimi ve yaşantı sonucu ortaya çıkmış ve bir ucu pozitif bilimlere dayanan ihtiyaçlardan oluşmaktadır. Animasyonun 12 temel prensibini, 1981 yılında Dokuz Yaşlı Adam ekibinin hayatta kalan son iki üyesi olarak sahip oldukları ciddi bir alt yapı ve tecrübenin üzerindeki Frank Thomas ve Ollie Johnston, birlikte kaleme aldıkları kitaplarında (Johnston & Thomas, 1981: 47-69) sıralamışlardır;

1- Squash and Stretch (Uzama ve Esneme): Bir objenin uzay boşluğundaki yapısını aksiyonun gerçekleştiği esnada bozmayı temsil eder. Lastik bir topa, metal bir topun yere düştüğü andaki aksiyonu aynı olamaz.

2- Anticipation (Beklenti): Gerçek hayatta eylemler oluşmadan önce bedensel bir hazırlık sürecinden geçer. Bir kedi, havadaki topa zıplamadan önce arka ayaklarını bükerek güç toplamak zorundadır.



3- *Staging (Sahneleme)*: Çizgi filmlerde anlatı sürecini kısa biçimde tamamlamanın yolu, karakterlerin konumlandığı mekânın psikolojik göndermelere uygun biçimde tasarlanmasından geçer. Cinderella güzeldir ancak üvey annesinin evinde mutsuzdur. Ev koyu renklerle betimlenmiştir.

4- *Straight Ahead Action and Pose to Pose (İlerleyen Hareket ve Pozdan Poza Hareket)*: Çizgi filmlerde aksiyonların üretilmesine ilişkin yönelik iki zıt yaklaşımdır. Üretim sürecine gönderme yapan bu prensibin ilkinde, animasyonda bir hareketin başlangıçtan bitişine kadar çizilmesi, diğerinde hareketin anahtar noktalarının çizilmesi ve daha sonra aradaki boşlukların doldurulması yaklaşımı vardır.

5- *Follow Through and Overlapping Action (Takip ve Çakışan Eylem)*: Bir eylemin sona ermesi ve bir sonraki eylemde bağlantısı olmasını ifade eder. Rapunzel'in dans ederken, uzun saçlarının bedenini takip etmesi ya da yük taşıyan bir kamyonun aniden durduğunda yükünün dökülmesi temel bir fizik kanunudur.

6- *Slow In and Slow Out (Yavaş Giriş ve Yavaş Çıkış)*: Çizgi filmlerde harekete zamanlama ve estetik kazandırmak için aksiyonun başlangıç ve bitiş kareleri arasındaki boşlukları temsil eder. Bu durum bir fizik kanunudur. Her bir eylem, fizik bilimi çerçevesinde yavaş başlar, ivmelenir ve yavaş sonlanır.

7- *Arcs (Yaylar)*: Canlı ve cansız tüm varlıkların hareketleri yapısal malzemelerine göre belirli eksenler üzerinde gerçekleşir. Bu eksenleri yay biçiminde tanımlamak mümkündür. Yaylar, çizgi film aksiyonlarının doğal hissedilmesi için kullanılan belirli bir aksiyon rotalarıdır.

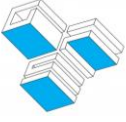
8- *Secondary Action (İkincil Hareket)*: Çakışan eylemle karıştırılmaması gerekir. Burada anlatılmak istenen husus, bir karakterdeki ana eylemi destekleyen diğer eylemler bütünüdür. Ağır bir çuval taşıyan karakterin, aynı zamanda öne doğru eğilmesi ve dizlerinin kırılması örnek olarak gösterilebilir.

9- *Timing (Zamanlama)*: Çizgi filmler kare-kare yaklaşımı ile oluşturulur. Bir hareket için çok kare çizmek hareketi yavaşlatırken, az kare çizmek hareketi hızlandırır. Bunun yanında aynı hareketin fazla sayıda kare ile çizilmesi animasyon kalitesini yükseltirken, az sayıda çizilmesi kaliteyi düşürür.

10- *Exaggeration (Abartı)*: Disney animatörleri, karakterlerini gerçek hayatın ötesinde canlandırmışlardır. Bu sayede izleyiciyi etkileyen daha komik ya da daha üzücü sahneler elde etmişlerdir. Abartı, çizgi film medyumunun kendisine has, en değerli prensiplerinden birisi olarak tanımlanabilir.

11- *Solid Drawing (Kaliteli Çizim)*: Disney animatörleri, karakterlerini çok farklı kamera açıları ile resmetmeye çalışmışlardır. Ayakta duran bir figürü karşıdan ya da profilden çizmek kolaydır ancak kamera çapraz açılara geldiğinde, kamera odak uzunluğu değiştirildiğinde ya da üçüncü boyut düşünüldüğünde animasyonu çizmek zorlaşmaktadır. Kaliteli çizim prensibi, animatörün sahip olduğu yetenekleri geliştirmesinin gerekliliği ile ilgilidir.

12- *Appeal (Cazibe)*: Tıpkı canlı filmlerdeki aktörler gibi animasyon karakterlerin de cazibesi ya da farklı bir yanı olmak durumundadır. Bu hususu sadece güzellikle ilişkilendirmek yanlış bir yaklaşımdır. Anlatılmak istenen husus, karakter iyi, kötü ya da çirkin de olsa, izleyicinin izlemekten keyif alacağı bir tasarımla konuya yaklaşıma gerekliliğidir.



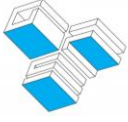
Dokuz Yaşlı Adam ekibinden Ollie Johnston ve Frank Thomas'ın 1981 yılında, animasyonun ele avuca sığmaz eğlenceleri içinden, ancak akademik bir dille kaleme aldıkları The Illusion of Life isimli kitabında tanımladıkları animasyon prensiplerinin temel düzeyde açıklamalarını bu şekilde yapmak mümkündür. Ekibin o dönemde hayatta kalan son iki üyesi sıfatı ile harikulade bir tecrübenin üzerinde duran animatörler olarak bıraktıkları bu eserin ve animasyon prensiplerinin sadece ikisine ait olmadığını, kitabın hemen başında "Bu kitap, karakter animasyonuna büyümlü bir yaşam kalitesi getiren Walt Disney'e ve sanatçı ekibine adanmıştır" diyerek göstermişlerdir.

Sonuç

Walt Disney, bir animatör olarak, 1928 yılında yaptığı Steamboat Willie isimli Mickey Mouse çizgi filmi ile çizgi film ve animasyonun yaklaşık 40 yıllık geleceğinde etkin biçimde var olacak olan bir ekölü başlatmıştır. 1928 yılında Walt Disney Studios isimli şirketini Hollywood yakınlarına taşımış ve çalışmalarına burada devam etmiştir. Hollywood'da animasyon üretimi yapan şirket, genç illüstratörleri istihdam etmeye başlamıştır zira bir sanat medyumunu olarak çizgi film, çeşitli uzmanlık alanlarının bir araya gelmesiyle oluşturulan bir ekip işidir.

Dokuz Yaşlı Adam, Walt Disney'in çizgi film ve canlı çekim çalışmalarında görev yapan animatörler topluluğudur. Bu isimler, 1928 ve 1937 yılları arasında Walt Disney Studios'da çalışmaya başlayan genç animatörlerdir. Her birinin, animasyonlardaki görselleri oluşturmak adına gösterdiği çaba, Roy Disney'in (Disney, 1997: 1) sözlerinde, yaşanmış örnekler ile ispatlanmış niteliktedir. Şirketin çatısı altında görev yapan 200'den fazla çalışan vardır ancak 1940 yılında şirket bünyesindeki yönetime yardımcı olması ve işe alım, işten çıkarma, tayin, terfi vb. gibi hususlarda karar yetkisi verilen bir kurul oluşturulmasına karar verilmiş ve 1950 yılında bu kurul, dokuz yetkili animatörden oluşan son haline bürünmüştür. Kurul üyeleri Les Clark, Wolfgang Reithermann, Eric Larson, Ward Kimball, Milt Kahl, Frank Thomas, Ollie Johnston, John Lounsberry ve Marc Davis'dir. Kurula Dokuz Yaşlı Adam ismini Walt Disney, önceki dönemin Amerikan Başkanı Franklin D. Roosevelt ve Amerikan Yüksek Mahkemesi'nin dokuz yaşlı yargıcı arasında yaşanan hadiseler ve başkanın yüksek mahkemeye karşı verdiği mücadele üzerine yazılan "The Nine Old Men" isimli politik kitaptan esinlenerek, mizahi bir gaye ile vermiştir. Oysa ki Dokuz Yaşlı Adam animatör ekibinin hiç birisi o dönemde yaşlı değildir.

Dokuz Yaşlı Adam'ın çizgi film ve animasyon film yapımcılığı endüstrisindeki önemi son derece büyüktür. Grubun iki üyesi, dünyanın en önemli animasyon stüdyolarından birinin, Walt Disney Studios'un yapım süreçlerini ve yaratıcı yöntemlerini ana hatlarıyla açıklayan net bir kitap olan The Illusion of Life'ı yazmıştır (Fisher, 2020: 19). Dokuz Yaşlı Adam'ın her bir üyesinin ayrı bir hayat hikâyesi ve farklı ilgi alanları vardır. Söz gelimi Ward Kimball trenleri çok seven ve evinin bahçesine bir tren lokomotifini ile vagon sistemi yaptıran bir animatörken, Wolfgang Reithermann aynı zamanda bir savaş pilotudur ve hatta 2. Dünya Savaşı sürecinde Walt Disney'den ayrılıp ülkesi adına savaş pilotluğu yapmıştır. Eric Larson gazeteciliği ve edebi metinler yazmayı çok severken, Les Clark karikatür dergilerinde görerek yaptığı alelade çizimlerini, çalıştığı restaurantta yemek yemeye gelen Walt Disney'e gösterdikten sonra animatör olmuştur. Ancak bu animatörlerin tümünün ortak özelliği, Walt Disney Studios'dan hiç ayrılmamaları ve emekliliklerine kadar geçen sürede şirketin tüm başyapıtlarında görev almış olmalarıdır. Dokuz Yaşlı Adam'ın tüm üyelerinin görev aldığı tek



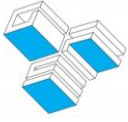
çizgi film, Snow White and the Seven Dwarfs yapımıdır. Takip eden süreçte yine Walt Disney çatısı altında, farklı çizgi filmlerde, farklı görevlerde bulunmuşlardır.

The Illusion of Life, Dokuz Yaşlı Adam'ın o dönemde hayatta kalan son iki üyesi, Ollie Johnston ve Frank Thomas tarafından yazılmış akademik bir çizgi film kitabıdır. Kitap kendi halindeyken bile bir animasyon şöleni gibi dururken, alan uzmanları, alana ilgi duyanlar ve genç animatörler için bir başyapıt niteliği taşımaktadır. Ollie Johnston ve Frank Thomas bu eserde, Walt Disney Studios'un üretim felsefesi ile ilgili birçok akademik bilginin yanı sıra, Dokuz Yaşlı Adam'ın uzun yıllar sürecinde elde ettikleri deneyimin sonucu olan "Animasyonun Prensipleri" konusunu kaleme almışlardır. Animasyonun 12 temel prensibi, canlandırma sürecinde animatörün yoluna çıkan taşları temizleyen, yaşanmış deneyimler sonucunda ortaya çıkarılmış maddelerden oluşur. Bir canlandırma ürününün, gerçek hayattaki görünümüne fizik kanunları, film yapım teknikleri ve hayal gücü bağlamında çözüm önerileri üretir. Bu prensipler, yeni nesil animatörler tarafından kullanılmış ve Sarbeni'nin yaptığı araştırmaya göre (Sarbeni, 2000: 63), oyun sektöründe ihtiyaçları karşılayacak şekilde istifade edilmiştir. Popüler kültürün bir ürünü ve genç animatörlerin vefası olarak, Brad Bird'ün 2004 yılında yapılan The Incredibles isimli 3 boyutlu animasyon filminde, Ollie Johnston ve Frank Thomas'ın modellendiği bir cameo bölümü yer almaktadır.

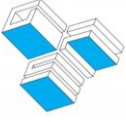
Sonuç olarak çizgi film ve animasyon, usta-çırak ilişkisine dayanan bir sanat alanıdır. Walt Disney, Dokuz Yaşlı Adam ve Animasyonun 12 Temel Prensipleri olguları bir arada ele alındığında, gerek akademik gerek endüstriyel perspektifte, çizgi film ve animasyonun ne denli ciddi bir sanat ve tasarım medyumuna olduğunun ispatlandığı, geçmişte yaşanmış, alana ilişkin tecrübelerin, deneyimleyen animatörleri hayatta olmamasına rağmen halef-selef ilişkisi içerisinde gelecek nesillere aktarıldığı akademik kaynaklar bütünü olarak değerlendirmek mümkündür.

Kaynakça

- Angı, Ç. E. (2021). "Examining the Relation Between Form Information and Movement in Music Education: The Skeleton Dance", *Cypriot Journal of Educational Science*. 16 (2), 641-658. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i2.5641>.
- Barrier, J.M. (2007). *The Animated Man: a Life of Walt Disney*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, California.
- Canemaker, J. (2001). *Walt Disney's Nine Old Men and the Art of Animation*, Disney Enterprises.
- Čmrečak, J. (2018). *Development of Animation in Disney's Short Films and How it Affected His First Two Feature-length Films*, [Unpublished Doctoral Dissertation], Zadar University, Hrvatska.
- Deja, A. (2016). *The Nine Old Men-Lessons, Techniques and Inspiration From Disney's Great Animators*, CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Disney, R. E. (1997). *Walt Disney's Bambi the Sketch Book Series*. Disney Editions, ISBN-10: 0786863021.



- Fisher, T. (2019). *What's Most Fun: A Framework to Protect Creativity in the Age of Instagram*. [Unpublished Masters Dissertation], OCAD University, Toronto.
- Gadassik, A. (2015), Assembling Movement: Scientific Motion Analysis and Studio Animation Practice, *JSTOR*, 37(3), pp. 269-297.
- Gowanlock, J. (2020). Animating Management: Nonlinear Simulation and Management Theory at Pixar. *Animation: an Interdisciplinary Journal*, Vol. 15(1), pp. 61–76.
- Kalmakurki, M. (2018). Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella and Sleeping Beauty: The Components of Costume Design in Disney's Early Hand-Drawn Animated Feature Films. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol. 13(1), pp. 7–19.
- Khalid, F. (2021). They Drew as They Pleas'd: the Hidden Art of Disney's Mid-Century Era; the 1950s and 1960s. *Journal of Popular Film and Television*, 49(1), pp. 67-68.
- Lönroth, L. (2021). 'I Don't Have a Skull... or Bones': Minor Characters in Disney Animation. *Animation: an Interdisciplinary Journal*, Vol. 16. pp. 36–50.
- Ohmer, S. (1993). That Rags to Riches Stuff': Disney's Cinderella and the Cultural Space of Animation. *Film History*, 5(2), pp. 231-249.
- Opalach, A. & Maddock, S. (1994). Disney Effects Using Implicit Surfaces. *Proc. 5th Eurographics Workshop on Animation and Simulation*. pp. 1-8.
- Peri, D. (2008). *Working with Walt: Interviews with Disney Artists*, University Press of Mississippi.
- Pierce, T. J. (2016). Wow, We've Got Something Here: Ward Kimball and the Making of "Snow White". *New England Review*, 37(1), pp. 123-136.
- Pierce, T. J. (2019). *The Life and Times of Ward Kimball: Maverick of Disney Animation*. The University of Mississippi.
- Sarbeni, I. (2020). Brutal Effects of Online Game in Animator Perspective. *Proceedings of the 3rd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2020)*, pp. 61-65.
- Suffolk U. (2003). *NESADSU Alumni Profile, Advancement and Alumni Newsletters*. No. 4, Suffolk University Press.
- Susanin, T. S. (2011). *Walt Before Mickey: Disney's Early Years, 1919–1928*. The University Press of Mississippi Press.
- Thomas, F & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions; NY, USA.
- Timmer, T. (2017, 02 Ağustos). "The First of the Nine: Les Clark", Erişim Adresi: <https://www.waltdisney.org/blog/first-nine-les-clark>. Erişim Tarihi: 12 Aralık 2024.
- Yakut, İ. (2014). Yorumlayıcı Paradigma Yaklaşımı Kavramlarıyla Sinema Sanatı Üretimine Bakış. *Ulakbilge*. 2(4), ss. 15-29.



İnternet Kaynakları

D23. (2024, 12 Aralık). “Les Clark”, Erişim Linki: <https://d23.com/walt-disney-legend/les-clark/>
Erişim Tarihi: 21 Aralık 2024.

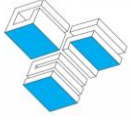
http 1. “Method of Producing Moving - Picture Cartoons”.

Erişim linki: <https://patents.google.com/patent/US1242674A/en>. Erişim Tarihi: 03.01.2025.

waltdisney.org. (2011). Disney Artists' Holiday Wishes: Highlighting John Lounsbery. Erişim linki:
<https://www.waltdisney.org/blog/disney-artists-holiday-wishes-highlighting-john-lounsbery>,
Erişim Tarihi: 03.01.2025.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: Dokuz Yaşlı Adam. Erişim Tarihi: 20 Ocak 2025, Erişim Linki:<https://d23.com/a-toz/nineoldmen/#:~:text=They%20were%20Frank%20Thomas%2C%20Ollie,%20Eric%20Larson%20Milt%20Kahl>.



ÇAĞDAŞ TÜRK RESİM SANATINDA SAİP MUALLÂ TUNA'NIN ROLÜ

SAİP MUALLÂ TUNA'S ROLE IN CONTEMPORARY TURKISH PAINTING

Hatice Şimşek*

Öz

Osmanlı İmparatorluğu'nda başlayan Modernleşme süreci, Cumhuriyet'in siyasal, toplumsal ve kültürel alanda gerçekleştirdiği devrimlerle farklı bir boyut kazanmıştır. Türk milletini çağdaş ve uygar toplumların seviyesine çıkarmayı amaçlayan yeni anlayış, milli kültür değerlerine dayanarak, sanatın görsel gücünden yararlanmıştır. Böylelikle, Cumhuriyet'le oluşan yeni kültürel ve sanatsal ortamda resim sanatı, devlet tarafından desteklenen sanatçıların etkin rolleriyle gelişmesini sürdürmüştür. Bu çalışma, Erken Cumhuriyet döneminin önemli ressamlarından, Saip Muallâ Tuna'nın sanatsal üretimini tanıtarak Türk Resim Sanatına yapmış olduğu katkıları ortaya çıkarmayı amaçlar. Döneminde, tanınan bir sanatçı olmasına karşın, günümüzde unutulmuş bir isim olması, bu araştırmayı gerekli ve önemli kılmaktadır. Çalışmada, nitel araştırma yöntemine dayanılarak dönem gazeteleri ve literatür taranarak, doküman analizi yapılmıştır. Sanatçının bu çalışmada konu edilen yapıtları, dönem gazetelerinden ve Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Prof. Ülker Muncuk Müze koleksiyonundan sağlanmıştır. Çağdaşlarının yöneldiği modern sanat akımlarının dışında kalan sanatçı, Osman Hamdi Bey ekolünü takip eden gerçekçi-akademik portrelerini, 1914 Kuşağı çizgisindeki peyzajlarını Türk resim sanatına kazandırmıştır.

Anahtar Kelimeler: Saip Muallâ Tuna, Ressam, Sergi, Portre, Manzara

Abstract

The modernization process that began in the Ottoman Empire gained a new dimension with the political, social and cultural revolutions of the Republic. The new understanding based on national cultural values, which aimed to raise the Turkish nation to the level of contemporary and civilized societies, benefited from the visual power of art. Therefore the art of painting in the new cultural and artistic environment created by the Republic continued to develop with the active roles of artists supported by the state. This study purposes to reveal the contributions of Saip Muallâ Tuna, one of the important painters of the period of the Early Republic, to Turkish Painting by presenting his artistic production. The Fact that he has been forgotten today even though he was a well-known artist of his time he is a forgotten name today makes this research necessary and important. In this work, document analysis was conducted by scanning newspapers of that time and literature based on the qualitative research method. The artist's works discussed in this article were obtained from the newspapers of his time and from the Professor Ülker Muncuk Museum's collection of the Ankara Hacı Bayram Veli University. The artist who kept himself outside the modern art movements that his contemporaries were inclined to, brought realistic-academic portraits following the Osman Hamdi Bey school and landscapes following 1914 Generation to the Turkish painting.

Keywords: Saip Muallâ Tuna, Painter, Exhibition, Portraite, Landscape



Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031143

Geliş Tarihi / Received
07.01.2025

Kabul Tarihi / Accepted
18.02.2025

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

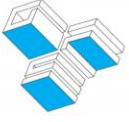
Sorumlu Yazar/Corresponding author
hatsimsek2017@hotmail.com

Cite this article: Şimşek, H., (2025).
Çağdaş Türk Resim Sanatında Saip
Muallâ Tuna'nın Rolü, D-Sanat, Cilt: 1,
Sayı: 9, 148-165.



Content of this journal is licensed under a
Creative Commons Attribution-
Noncommercial 4.0 International
License.

* Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, hatsimsek2017@hotmail.com Orcid: 0000-0001-9151-3829



Giriş

Erken Cumhuriyet dönemi sanatçılarından Saip Muallâ Tuna, 1930'lu yıllarda etkin olmuş ressamlar arasında yer alır. Bu dönem, Türk resim sanatında, Batı kaynaklı modern resim akımlarının hâkim olmaya başladığı yıllardır. Yurtdışında eğitim alan genç kuşak sanatçılar, Cumhuriyet döneminde yeni sanatsal biçimleri yerel konuları yansıtmak amacıyla kullanmıştır. Bu ortamda, sanatçı grupları birbiri ardına kurulmakta, sanatçı birliklerinin yanında, devlet destekli sergiler düzenlenmektedir (Yasa-Yaman 2012: 226-227).

Saip Muallâ Tuna, yurtdışında sanat eğitimi almasına rağmen, modern akımların etkisi dışında kalarak kendine özgü bir sanat dili oluşturmuştur. Sanatçı birliklerinin kuruluşuna katılmadığı gibi, herhangi bir gruba da dâhil olmamıştır. Bu yönüyle Saip Muallâ Tuna'nın, Türk resim sanatına nasıl bir katkı yapmış olduğu sorusu ortaya çıkmaktadır.

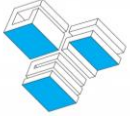
1930'lu yıllar Saip Muallâ Bey'in en üretken olduğu dönemdir. Saip Muallâ Tuna bu dönemde oldukça tanınmış bir sanatçı olarak; Atatürk portreleri, diplomatik çevrelerin ve toplumun aşına olduğu kişilerin model olarak poz verdiği portre çalışmalarıyla önemli yapıtlar ortaya koymuştur. Literatürde hakkında ve sanatına dair çok az bilginin bulunduğu Saip Muallâ Tuna, o tarihlere meydana getirdiği eserlerin varlığı dışında, ismi zamanla unutulmuş kendine özgü bir sanatçı kişiliği ortaya koyar. Bu çalışmada; ressamın tekrar gündeme taşınması ve sanat yönlerinin ortaya çıkarılarak, Türk resim tarihine yapmış olduğu katkının neler olduğu sorusuna yanıt aranmaktadır. Bu nedenle çalışmanın, literatüre önemli bir katkı sunması beklenmektedir.

Saip Muallâ Tuna'nın yaşamı ve yapıtları nitel araştırma yöntemi, doküman analiz desenine göre araştırılmış, dönem gazetelerinden ve ikincil kaynaklardan taranan metinler analiz edilerek düzenlenmiştir. Resimlerin bir kısmı dönem gazetelerinden sağlanırken, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Prof. Ülker Muncuk Müze koleksiyonunda yer alan, bir kısım eser gereken izinlerin alınmasıyla çalışmaya dâhil edilmiştir. Sanatçının, yetiştirme sürecini geçirdiği, Osmanlı İmparatorluğu'ndaki sanat gelişmeleri ve bir ressam olarak gündeme gelmeye başladığı Cumhuriyet döneminin kültür ve sanat ortamı, sanatçıyı konumlandırmak üzere öncelikle irdelenmeyi gerektirmiştir.

Osmanlı İmparatorluğu'nda Batılı Anlamda Türk Resim Sanatının Gelişimi

Fransız sanat ve kültürünün; Osmanlı saray çevresini etkilemeye başladığı 18. yüzyılın ilk yarısında adına, Modernleşme/Batılılaşma denilen dönem başlar. Bu dönemle birlikte, Osmanlı İmparatorluğu'nda Avrupa modelinde eğitim yapan askeri okulların açılması sağlanır. Batı anlayışında Türk resim sanatına uzanan süreçte yaşanan en büyük değişim, açılan askeri okulların resim eğitimine başlaması olur. Topçu ve istihkâm subayı yetiştirmek üzere 1795'te kurulan Mühendishane-i Berrî-i Hümayun'da, ilk kez Batı usulünde resim derslerinin eğitim programında yer alması önemli bir aşamadır.

Böylelikle, asker ressamının ilk kuşağının yetişmesini sağlayan askeri okul mezunlarının bazıları, resim yeteneklerini pekiştirmek üzere devlet bursuyla Avrupa'ya gönderilir (Cezar, 1995:382,384). Batı tekniğine uygun şekilde resim çalışan; İbrahim ve Tefvik Paşalar, Süleyman Seyyid Bey, Şeker Ahmet Paşa, Hüseyin Zekai Paşa ve Osman Hamdi Bey resim sanatının ilk klâsikleri arasında sayılır (Berk ve Özsezgin, 1983: 14).



Batı tarzı Türk resminin gelişiminde bir diğer önemli aşama; sadece sanat eğitimi vermek üzere tasarlanan Sanayi-i Nefise Mektebi'nin, Paris'te sanat eğitimi gören Osman Hamdi Bey'in girişimleriyle 1883'te kurulmuş olmasıdır (Tansuğ, 1991:104). Bu okuldan yetişen bir grup genç sanatçı, 1910 yılında Paris'e akademik tarzda resim eğitimine gönderilirler. Eğitimleri sırasında tanımış oldukları Empresyonist/izlenimci sanat anlayışının "tablo, tabiata açılmış bir pencere olmalı" (Berk ve Özsezgin,1983:22,24) öğretisine uyan modern resim anlayışını ülkeye getirirler. 1914 Kuşluğu veya Çallı Kuşluğu denilen bu genç sanatçılar, kuruluşuna katkı verdikleri Osmanlı Ressamlar Cemiyeti'nin 1916'da düzenlemeye başladığı, eski-yeni her anlayışta çalışan bütün sanatçıların katılım gösterdiği Galatasaray Sergilerinde izlenimci tarzdaki resimlerini sanat çevreleriyle paylaşır (Berk ve Turani,1981: s.20).

Aynı zamanda Çallı kuşluğuna adını veren İbrahim Çallı ve Hikmet Onat gibi sanatçılar Sanayi-i Nefise Mektebi'nin eğitim kadrosuna katılarak, Saip Muallâ Tuna'nın da aralarında olduğu Cumhuriyet kuşluğu sanatçılarının yetişmesini sağlar. Osmanlı İmparatorluğu'nun son döneminde sanatsal üretimleriyle öne çıkan Çallı kuşluğu sanatçıları; Cumhuriyet'in kültür ve sanat ortamının etkin ressamı olarak dönemin ruhunu yansıtan, plastik değerleri oldukça güçlü; Mustafa Kemal Atatürk, İsmet İnönü ve Fevzi Çakmak portreleri gerçekleştirir (Tansuğ, 1991:121,135).

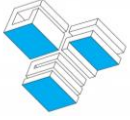
Türk Resminde Cumhuriyet Dönemi Gelişmeleri

Ulusal egemenliğe dayanan ve 1923'te kurulan Türkiye Cumhuriyeti'nde her alanda yapılan devrimler çağdaş bir toplum yaratma amacını taşımaktadır. Nitekim ulu önder Atatürk'ün 30 Ağustos 1925'te Kastamonu'da yaptığı konuşmada İnkılapların amacını şöyle açıklar, "Yaptığımız ve yapmakta olduğumuz inkılapların gayesi, Türkiye Cumhuriyeti halkını tümüyle çağdaş ve uygar bir toplum haline getirmektir" (Giritli, 1997: 94). Uygar dünyanın bir parçası olmak isteyen her milletin bunu ancak kendi kültür değerleriyle başarabileceğine inanan Mustafa Kemal Atatürk, "İnsanlar olgunlaşmak için bazı şeylere muhtaçtır. Bir ulus ki resim yapmaz, bir ulus ki heykel yapmaz; itiraf etmeli ki o ulusun ilerleme yolunda yeri yoktur. Oysa bizim ulusumuz gerçek özellikleriyle uygar ve ileri olmaya layıktır ve olacaktır" (Turan, 2000: 281). Böylelikle, genç Cumhuriyet plastik sanatların gelişimine oldukça önem veren sanat politikaları hayata geçirmiştir.

Osmanlı İmparatorluğundan bu yana sanat eğitimi veren Sanayi-i Nefise Mektebi, Cumhuriyet'in ilanından sonra 1928'de Devlet Güzel Sanatlar Akademisi olarak adını değiştirir. 1932-1933 öğretim yılında Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü açılır (Giray, 2004: 16). Yine bu yıllarda Türk sanatçıları bir meslek birliği etrafında toplayan ve Meşrutiyet ortamında kurulmuş olan Osmanlı Ressamlar Cemiyeti; 1921'de Türk Ressamlar Cemiyeti, 1926'da Sanayi-i Nefise Birliği, 1929'da Güzel Sanatlar Birliği adını alır. 1928/1929 yıllarında Güzel Sanatlar Birliği, artık eski gücünü kaybetmiş bir sanatçı topluluğuna haline gelmiştir (Başkan, 1997:74,77).

Cumhuriyet'in ilk yıllarında Güzel Sanatlar Akademisi'nden mezun bir grup genç sanatçı, Maarif Vekâleti 'nin açtığı sınavı kazanarak,1925'te Paris'e eğitime gönderilir. Sanat öğrenimlerini Paris'te Güzel Sanatlar Akademisi, Julian Akademisi ve Almanya'da Hans Hoffman atölyesinde tamamlayan sanatçılar, yurda döndüklerinde Cumhuriyet'in ilk sanatçı topluluğuna olan Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği'ni kurarlar (Giray, 2004:15,26-27).

Realist, Ekspresyonist ve Kübist anlayışta eser veren farklı eğilimli sanatçıları bir araya getiren Müstakiller'de (Berk ve Özsezgin, 1983: s. 46) "...maksat yeni doğan Türk resminin inkişaf ve terakkisine yardım etmek, fikir ve teknik sahasında daha kuvvetli eserlerle milli nefis san'atlara emin



esaslar dâhilinde bir istikamet vererek onu lâıyk olduđu mevkie eriřtirmektedir” (1. Genç Ressamlar Sergisi Brořürü, 1929, Akt. Yasa-Yaman 2012:148).

1933 senesi Cumhuriyet’in ilk on yılda meydana getirdiđi sanat birikimi açısından önemli bir yıl olmuřtur. Özellikle; Ankara’da 1933 yılında açılan İnkılap Sergisi çođunlukla Kurtuluř Savařı ve Cumhuriyet devrimlerini yansıtan eserleri bir araya getiren, bir bakıma ilk on yılın sanat bilançosunu sunan önemli bir sergileme niteliđi taşımaktadır (Tansuđ, 1991:179). Yine, 1933 senesi bir başka grup oluřumuna sahne olur. 1933 yılının Eylül ayında Cihangir’de, Yavuz Apartmanı’nın 5. katındaki Zeki Faik İzer’in evinde; Nurullah Berk, Elif Naci, Cemal Tollu, Abidin Dino ve Zühtü Müridođlu tarafından “D” Grubu kurulmuřtur (Naci, 1973:8). Tansuđ’a göre, “D Grubu’nun sanatsal yönden çıkıř noktası, empresyonist eğilimleri reddetmek ve kompozisyonu kübist ve konstrüktivist akımlardan esinlenen sađlam bir desen ve inřa temeline oturtmaktır” (Tansuđ, 1991:181). D Grubu’nu oluřturan sanatçıların düzenledikleri sergiler 1950’li yıllara kadar etkin bir řekilde sürmüřtür.

Çađdař Türkiye’nin temel taşlarından biri olan halkçılık ilkesi Cumhuriyet döneminin kültür ve sanat politikasının belirleyici unsurudur. Böylelikle, devletin sanatı himaye etmesiyle birçok sergi ve etkinlik düzenlenir. 1932’de kurulan Halkevleri tarafından, (Tansuđ, 1991: 157,179, 216) topluma yaygınlařtırılan eğitim, kültür ve sanat; konserler, tiyatro gösterileri ve resim sergileriyle yurdun her köřesine götürölür (Giray, 2004: 16-17).

Hükümetin uyguladıđı sanat programı çerçevesinde Halkevleri tarafından düzenlenen ve ressam Saip Muallâ Tuna’nın da katılımcısı olduđu önemli sergilerden, Yurt Gezileri Sergileridir. İlki 1938’de düzenlenen ve 1943’e kadar süren bu sergiler, devlet ödeneđi ve ödüllerle desteklenen ressamların, Anadolu’ya giderek yöre insanını ve yařamını konu alan eserlerinden oluřan bir seçkiyi halka sunmaktadır.

Dönemin bazı yazarlarına göre, “kendilerini memleket içinde lüzumsuz bir lüks eřyası gibi görmeye bařlayan ressamlarımıza bir iře yaramak fırsatı” olarak görülen Yurt Gezileri; bir yandan biriken çok sayıdaki tuvalle önemli bir resim koleksiyonunun oluřmasını sađlarken, diđer yandan sanat repertuarına daha önce ilgi çekmeyen, Anadolu’nun zengin folklorik deđerlerini ve köy yařantısını konu edinen temaların girmesini sađlamıřtır (Tansuđ, 1991:216).

Dönemin bir diđer önemli sergisi, bir yönetmelik çerçevesinde düzenlenen ve ilk olarak 29 Ekim 1939’da açılan Devlet Resim ve Heykel Sergileri olmuřtur. Ressam Saip Muallâ’nın da aralarında bulunduđu her anlayıřtan sanatçının katıldıđı bu sergiler 1950’lere kadar etkin sanat olayları olarak gündemini korumuřtur (Üstünipek, 2007: 49,123).

1950’li yıllara gelindiđinde ise Avrupa’daki modern sanat akımlarının etkisiyle, soyut sanata yönelen Türk sanatçıları üslup birliđi göstermeyen çok yönlü bireysel eğilimler ortaya koymuřtur (Tansuđ, 1991: 245).

Saip Muallâ Tuna’nın Hayatı

1930’lu yılların üretken sanatçılarından Saip Muallâ Tuna (Görsel 1), 1904 yılında İstanbul’da dođar (Büyükiřleyen, 1991: 42). Akademik çizgide sanat eğitimi veren Sanayi-i Nefise Mektebi’ni bitiren sanatçı (Görsel 2), yeteneđini geliřtirmek üzere kendi imkânlarıyla Almanya’da Hans Hoffman ve Moritz Heymann atölyesine gider (İslimyeli, 1971:768).



Görsel 1. Saip Muallâ Tuna, *Atölyesinde Gazi'nin Resmini Çalıştırken*,
20 Şubat 1934, Hâkimiyeti Milliye

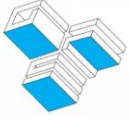


Görsel 2. Saip Muallâ Tuna, *Beyoğlu Aero Kulüp'te Düzenlediği Portre Sergisinde*,
5 Mayıs 1932, Resimli Uyanış Servetifünun

Saip Muallâ Tuna'nın hocası olan Hans Hoffman, kübist ve konstrüktivist anlayışı benimsemiş bir sanatçı olmasından dolayı atölyesine gelen öğrencileri bu yönde yetiştirmiştir (Özsezgin,1985:17). Münih'teki eğitiminin ardından, Paris'e geçerek Akademi Julian'a devam eden sanatçı, Paris'in kültür ortamında resim çalışmalarını sürdürür. Paris'te bulunduğu sırada bir eseri, Jeu de Paume Müzesi tarafından satın alınır (İslimyeli,1971:768). İtalya, Roma'ya eğitime giden sanatçı, dönemin Avrupalı üstatlarından eğitim görür. Ayrıca, Saip Bey; Amerika Los Angeles'ta düzenlenen uluslararası bir sergiye katılarak, takdir toplamıştır (Muhip,1934:6). Avrupa'dan ülkeye dönen Saip Muallâ Bey, bu yıllarda resmi bir kurumda çalışmak yerine, uzun bir süre sanatını geliştirecek uğraşlarla meşgul olur (İslimyeli,1971:768).

Saip Muallâ Tuna'nın Sanatı

Saip Muallâ Tuna, 1930'lu yıllarda üretken bir ressam olarak tanınmaya başlar. İstanbul doğumlu bir sanatçı olmasına rağmen, Cumhuriyet'in ilanıyla başkent niteliği kazanan Ankara'ya yerleşerek, ölümüne kadar sanat çalışmalarını bu kentte sürdürmüştür. Yeni imar ve şehircilik çalışmalarıyla çağdaş bir devletin başkentine yakışır şekilde inşa edilen Ankara, 1930'larda kültür ve sanat ortamının canlılığıyla sanatçılar için İstanbul'un dışında cazip bir merkez olmuştur. Ankara'da yerleşerek çalışmalarını burada sürdürülen ve Saip Muallâ Tuna'nın da aralarında olduğu bu genç



sanatçılar, her biri farklı sanat anlayışına sahip, dönemin sanatçı gruplarının dışında kalarak kendilerine özgü bağımsız sanat çalışmaları yapan ressamlardır (Büyükişleyen, 1991:7,9,19-20). Sanat dışında farklı bir alanda çalışmayan Saip Muallâ Tuna, kariyerinin başlarında tamamen kendini resim sanatına adanmıştır.

Nitekim sanatçının resim sanatına gösterdiği önem, Beyoğlu/Pera’da açtığı bir portre sergisini yorumlayan gazete yazısında konu edilir:

... Saip Muallâ Beyin san’atkârlık kıymetine dair fazla söze hacet yoktur. Muhakkak ki, daha pek genç olan ve pek genç olmasına rağmen bu kadar büyük liyakat ve muvaffakiyet gösteren Saip Muallâ Bey, aradan seneler geçtikçe daha büyük muvaffakiyetler elde edecek, daha fazla kıymet ifade eden eserler vücutte getirecektir. Dolayısıyla, kendisi en büyük ressamlarımızdan biri olmağa en kuvvetli namzettir, denilebilir. Bu arada, genç ressamın müstakbel faaliyet ve tekâmülü hususunda müsait tahminlerde bulunulmasına imkân veren, bu tahminleri takviye eden başka bir cihete de işaret etmekten kendimizi alamıyoruz. O cihet, şudur: Saip Muallâ Bey, çok ciddi çalışıyor. Kendisini tamamilen san’atine hasretmiş, uğraşiyor. San’ati, tam manasile içten benimsemiş bulunuyor. Fer’i bir iş saymıyor. Bunun, bir san’atkârın müstakbel inkişafını kolaylaştırmak hususunda başlıca bir rol oynadığı, inkâr edilemeyecek bir hakikattir (Resimli Uyanış Servetifünun,1932: 36).

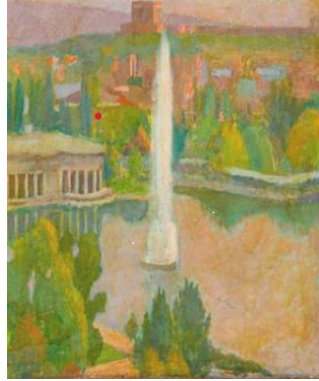
Saip Muallâ Bey’in sanat anlayışına bazı yazarların gözüyle bakıldığında çeşitli görüşler ortaya çıkar. Gönül Gültekin (1991:72) sanatçıyı, “Türk resminde gerçekçi anlayışın temsilcilerinden biri” olarak tanımlar. Büyükişleyen (1991:42) ise, “sanatçının geleneği ve klasik değerleri savunan” bir sanat tarzı olduğunu vurgular. Gerçekçi ve akademik üslupla çalıştığını savunan bu görüşlerin aksine; Özsezgin ve Aslıer (1989:64), Saip Muallâ’nın, “izlenimcilik kaygıları... çağdaş ve güncel sanat gelişmelerinin ışığında yeni ve daha işlek aşamalara ulaşmıştır” diyerek; sanatçının empresyonist biçime çağın modern sanat akımlarının bazı etkilerini de katmış olduğunu varsayar. Görsel 3’teki, Gençlik Parkı’na konu alan manzara da, nesnelere sınırlayan kontur çizgileri kaybolarak, biçimler hızlı fırça vuruşlarının oluşturduğu renk lekeleriyle belirmiştir. Saip Tuna manzara resimlerinde, Ahmet Muhip’e (1934:6) göre, “...tabiata yakın olmaya çalışır. Bütün iyiliklerin, güzelliklerin kaynağı tabiattır. Sanatı, insanın sevinç ve ıstıraplarını yaşatan, ebedileştiren ve bizi azat eden bir varlık olarak telakki ettiği içindir ki, o daima tabiatın arkasında koşar. Fakat tabiatı kopya etmez.”

Saip Muallâ Bey, atölye dışında manzara çalışırken etrafını saran kalabalıkla arasında yaşanan bir anısında, halkın sanatçıya olan yaklaşımını ortaya koyan önemli noktaları aktarmıştır:

Bir gün Ankara’da Ulucanlar semtinde resim yapıyordum. Kısa bir zamanda bütün o mahalle halkı başıma üşüştü. Soluk alamayacak bir hale geldim. Ben Paris’te de en kalabalık caddelerde resim yaptım. Fakat kimse beni seyrek kalmadığı gibi kimse de beni rahatsız etmedi. Acaba bunlarda sanat merakı yok mu? Hayır! Her şeyden evvel Parisli resmi sergide görür, sokakta değil... İşini, gücünü bırakan yanıma geldi. Sen misin herkesin gözü önünde resim yapan. Biri usulca söyler, evin damındaki bacayı yapmamışım, ama ona sıra gelmemiş... O üzerine vazife gibi derhal ihtarda bulunur. Yine biri gelir, yaptığın evin duvarlarının renginin tutmadığını, ayrıca kendisinin bu işleri pekiyi anladığını ilâve eder. ...Hâsılı birçok şeyler söylerler. Resmimin daha tamamlanmadığını, bunları sırası gelince ilâve edeceğimi, Paris’te Münih’te resim tahsil ettiğimi, adımın gazetelere geçtiğini, ünlü bir ressam olduğumu kimse hesaba katmaz (Aksel, 1975: 4).

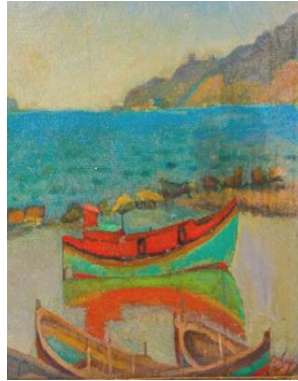
Saip Muallâ Tuna’nın sanatına gönderme yapan bir diğer yorumun sahibi; Folklor araştırmacısı ve ressam Malik Aksel, (1975: 42), “dünyayı sadece renkten ibaret sanan bu ressamın bukalemun gibi renkten renge girdiği de meşhurdur” sözleri, Saip Bey’in renkçi (Görsel 4) anlayışını tanımlar. Bu açıdan bakıldığında Saip Bey’in; Empresyonizmin “gün ışığı ile koyu tonlardan arınmış saf renklerini”

(Tansuğ, 1991:119) Paris'ten, Türk resmine taşıyan İzlenimci kuşak sanatçılarının resim üslubundan etkilenmiş olduğunu düşündürür.



Görsel 3. Saip Muallâ Tuna, *Gençlik Parkı*, Tuval Üzeri Yağlıboya, 62 x47 cm, Env: 854,

Prof. Ülker Muncuk Müzesi



Görsel 4. Saip Muallâ Tuna, *Kayıklı Manzara*, Duralit Üzeri Yağlıboya, 60,3 x46,5 cm, Env: 853,

Prof. Ülker Muncuk Müzesi

Sanayi-i Nefise Mektebi'ni bitiren bir grup genç sanatçı, eğitim için buldukları Paris'ten, Birinci Dünya Savaşı'nın çıkması nedeniyle ülkeye döner. 1914 Kuşağı ve/veya Çallı Kuşağı adı verilen bu sanatçılarla birlikte; eski klâsik resim anlayışı yerini, parlak gün ışığı altında tabiatın anlık değişimlerini, serbest fırça darbeleriyle yakalayan, Empresyonist etkilere bırakmıştır. Bu sanatçılarla birlikte Türk resminde konular; figür, çıplak ve portre temalarıyla çeşitlilik kazanmıştır. Osman Hamdi Bey tarafından ilk kez figür ve portre konusunun Türk resminde ele alınmasının ardından Çallı Kuşağı sanatçıları, portre sanatında çığır açan yapıtlar ortaya koymuştur (Berk ve Gezer, 1973: 22-24).

Bu sanatçılar arasında, Saip Muallâ Bey, Cumhuriyet döneminin portre konusunda öne çıkan ressamlarından. Saip Bey portrelerinde, figürün tüm çehre özelliklerinin ayrıntılı ve fotoğrafik benzerlikle yansıtılmasına özen gösterir. Portrede resmedilen kişi, resmin ön planında sınırları kesin ve kapalı bir form oluşturur. Böylelikle, kişinin iç dünyasının psikolojik görünümünün yansıtılmadığı portreleriyle sanatçı, Osman Hamdi Bey'in sanat tarzına bağlanır (Duben, 2007:74-75,77).

Saip Muallâ Tuna; her tema üzerinde çalışan, üretici bir sanatçıdır. Natürmort (ölü doğa), manzara, çıplak (nü) temasında yapıtlar ortaya koymuş olan (Taçyıldız, 2011:426) Saip Muallâ'ya; asıl ününü,

portre türündeki eserleri kazandırmıştır. Dönem yazarlarından Ahmet Muhip (1934:6), bu konu hakkında şöyle demektedir, “Saip, bir zamandan beri Ankara’nın meşhur simasıdır. Onu bir kere gören bir daha unutmuyor. ...Türkiye’nin en iyi ve belki yegâne portrecisi olan Saip, fırçasıyla yaşar ve Türkiye’de fırçasıyla yaşamaya muvaffak olmuş tek sanatkârdır.”



Görsel 5. Saip Muallâ Tuna, *Portre*, Pastel, 67,6×53,8 cm, Ankara Resim ve Heykel Müzesi



Görsel 6. Saip Muallâ Tuna, *S. E. Karahan Portresi*, 2 Haziran 1935, Ulus

Saip Muallâ Tuna’ya bu övgüleri kazandıran portre çalışmalarından biri, Görsel 5’te yer alır. Sanatçının kendine özgü portrelerinden biri olan resimde, ismi bilinmeyen genç bir kadın betimlenmiştir. Dönemin modasını yansıtan mavi renkteki kıyafeti içindeki figür, cepheden resmedilmiştir. Model, tabloya bakan izleyiciyle göz teması içindedir. Saip Muallâ Tuna, bu pastel portreyle modelin yüzünü adeta bir fotoğraf gerçekliğiyle tuvaline yansıtırken, sanat üslubunu da gözler önüne sermektedir.

Sanatçının güçlü fırçasından çıkmış bir diğer portre, “S. E. Karahan” (Görsel 6) adını taşımaktadır (Ulus,1935:3). Figür, cepheden ve hafif yana doğru dönük olarak poz vermiştir. Dönem gazetesinden elde edilen portrenin, hangi resim tekniğiyle yapılmış olduğu belli değildir. Figürün anatomik özelliklerini, güçlü desen anlayışıyla yansıtan gerçekçi portre, Saip Muallâ Tuna’nın figür konusunda oldukça yetkin olduğunu gösterir. Sanatçının yetişme döneminde almış olduğu akademik sanat eğitiminin etkileri, portre eserlerinde kuvvetli bir şekilde görülür.

Yirmi sekiz yaşında, sanat kariyerinin başındaki genç ressam Saip Muallâ Bey, 1932 yılının Mayıs’ında İstanbul Aero Kulüp’te kişisel bir sergi düzenlemiştir. Tamamı portre konulu eserlerden oluşan sergiye, basın büyük ilgi göstermiştir. Giriş ücreti alınmayan sergide (Vakit, 1932:4), İstanbul’un

tanınmış simalarının, büyükelçilik mensuplarının ve yabancı devlet adamlarının model olarak poz vermiş olduğu, natüralist portre eserlerini sergiler (Akşam,1932:3).

Saip Muallâ Bey'in sanata olan yaklaşımı Aero Kulüp salonunda kendisiyle yapılan bir söyleşiye yansımıştır:

Bence, hakikî san'atkâr, moda ve paradoks tesirinden âzâdedir. O, yalnız zamanına değil, gelecek asırlara da hitap eder. San'atin yalnız iyisi ve fenası vardır. Mesele, tarzda değil, gösterilen neticededir. Ben, kendi hesabıma maziye bağlı bulunmuyorum. Her asrın kendisine mahsus yenilikleri bulunacağını, bulunduğunu inkâr etmem. Fakat yenilik namına garabet göstermek ve cehaleti yaldızlamak taraftarı da değilim. Benim san'atte bütün gayem, samimîlik ve tabîîliktir (Resimli Uyanış Servetifünun,1932:364).

Uzun süre açık kalan serginin İstanbul'un sanat çevrelerince büyük ilgiyle karşılandığı basına yansıyan eleştiri yazılarından anlaşılmaktadır (Akşam,1932:3).

Tablolarda, ressamın karşısında duran veya oturanlar, tam manasile canlı bir şekilde tespit olunmuştur. Fırçasını maharetle kullanan Saip Muallâ Bey, rengi, gölgeyi isabetle vurmuş, san'at heyecanını maddî ifade vasıtasına mezcetmeyi bilmiş, aslına uygun canlılıkta akisler çerçevelemiştir. Denilebilir ki "Ressamın tabloları, resmini yaptığı kimselerin birer aynasıdır." Bu sergiyi görenler, Saip Muallâ Beyin kıymetini iyice anladılar, muvaffakiyetini lâyükile takdir etmek imkânını buldular (Resimli Uyanış Servetifünun,1932:364).



Görsel 7. Saip Muallâ Tuna, *Mel. Kolet Portresi*, 5 Mayıs 1932, Resimli Uyanış Servetifünun

Saip Muallâ Tuna'nın, Beyoğlu'nda açtığı bu kişisel sergide teşhir ettiği portrelerin en başarılı görülenleri hakkında bazı yorumlara ulaşılır. Bu tuvalerden biri, Mel. Kolet adındaki (Görsel 7) bir kız çocuğunu ayrıntılı çehre özellikleriyle gösteren realist tarzdaki portresidir. "Mel. Kolet'in portresi, masum bir çocuk simasını, bütün hususiyetle gösteriyor. Gözlerdeki, dudaklardaki cazip tebessüm ahengi, simada, zekâ ile birleşen bir saffet ifadesini barizleştiriyor" (Resimli Uyanış Servetifünun, 1932:365), diyen bir sanat eleştirisi yapılmıştır.

Saip Bey'in kişisel portre sergisi, İstanbul basınının günlerce takip ettiği ve hakkında çeşitli yazıların kaleme alındığı önemli bir sanat olayı olur. Bu sergiyi konu alan bir başka gazete haberinde, Saip Muallâ Bey, bir portresist olarak tanıtılmakta ve haber şöyle devam etmektedir:

Beyoğlu'nda ressam Saip Bey bir sergi açtı. Aero kulüp salonlarında açılan bu bir portre meşheridir. ... Bugün Avrupa'nın bazı yerlerinde san'atkârlar arasında kabul edilen bir ihtisas meselesi vardır. Ressamlardan bazıları meselâ yalnız portre yahut yalnız peyisaj yapmakla bütün ömürlerini geçiriyorlar. Hatta yalnız köpek resmi yapmakla ihtisas ve meleke edinmeğe çalışan ressamlar bile vardır. Bunun gibi yalnız çocuk portreleri yapanlar, yalnız natürmort yapanlar, hatta yalnız çiçek

resimleri yapanlar da vardır. Bugün hislerini daha geniş bir surette ifade etmek için böyle san'atı bir ihtisas köşesinden görmek istemeyen ve fırçasını her mevzuda işletebilmek kudret ve cesaretini gösterenler de vardır. Saip Bey yalnız portre ile meşgul olmuş denebilir. Bu defa teşhir ettiği kırkı müteceviz portreler arasında pek güzelleri, muvaffak olmuşları vardır. ... Renkler ve hatlar canlıdır. Saip Beyi samimiyetle tebrik ederiz (Milliyet, 1932:5).



Görsel 8. Saip Muallâ Tuna, *Mm. Post'un Portresi*, 5 Mayıs 1932, Resimli Uyanış Servetifünun



Görsel 9. Saip Muallâ Tuna, *Osso B. Portresi*, 5 Mayıs 1932, Resimli Uyanış Servetifünun

Bir diğer başarılı bulunan portre, Doççe Oriyent (Deutsche Orient) Bank'ın direktörünün eşi olan Mm. Post'u (Görsel 8) gösteren tuvaldir. "Mm. Postun, köpeği ile birlikte yapılan portresi, harikulâde bir muvaffakiyet eseridir. Tablo çok canlı, çok güzeldir" (Resimli Uyanış Servetifünun, 1932: 364). Bu tuval serginin en beğenilen yapıtları arasında gösterilir. Akademik bir gerçekçilikle figürün çehre özelliklerinin yansıtıldığı portre, arka alanın koyu fonu önünde yüze vuran ışıqla, güçlü bir kontrast yansıtır.

Serginin bir diğer dikkati çeken tablosu, figürün ön cepheden betimlendiği Osso B.'in portresidir (Görsel 9). Servetifünun'un sayfalarına taşıdığı, "Osso B.'in portresi de, aynı anlayış ve maharetle göz önünde canlandırılmıştır" (Resimli Uyanış Servetifünun, 1932: 365). Saip Muallâ Bey'in, sağlam desen anlayışı, güçlü gözlem gücünün ortaya çıkardığı, gerçeğe sadık portrelerle oldukça başarılı örnekler meydana getirmiştir.

Aynı gazete, kendisi de ressam olan Ratip Tahir Bey'in kaleme aldığı sergi yazısını alıntılıyarak, sayfalarına taşımaktadır. Ratip Tahir Bey bu yazıda, sergiyi meydana getiren eserler hakkında olumlu yorumlarda bulunur:

... Bu çocuk, üstatların, büyük ressamların dehalarını bir araya toplayan Galatasaray sergisinden daha güzel, daha zengin ve nihayet daha kıymetli bir sergi yaptı. ... Birbirinden güzel olan bu eserleri, üçe ayırabiliriz: Yağlı boya, pastel ve füzütle yapılmış portreler. Çok değerli büyük üstatların ortaya attığı, senelerce çalışan, fakat san'at yolunda bir tek adım atamayan zavallıların benimsediği modern tarzlardan uzak kalan Saip, hakikî bir sây ve iktidar mahsulü eserler meydana getirmiştir. Bunların içinde bir kaç tanesi var ki hakikaten kusursuz ve çok mükemmel şeylerdir. ... Pastel ve yağlı boyalar içinde yekdiğerine tercih edilemeyecek derecede, aynı güzellikte eserler var. Füzünün yaptığı portreler, güzel olmakla beraber diğerleri kadar yumuşak değil. Bütün resimlerde yüzler çok muvaffak, ressamın zayıf tarafı elbiseler... Eğer akıl ederler, görürler ve tenkit etmiye üşenmezlerse, bir şeyler söylemek isteyenler belki Saibi renksiz bulacaklar, belki ona ressamdan ziyade fotoğrafçı diyecekler. Ne derlerse desinler, şöhretlerini sütun sütun makalelerle, münakaşalarla temin veya idame etmek isteyen dahiler, genç Saibin yanında çok cılız ve çok manasız kalırlar (Resimli Uyanış Servetifünun,1932:364-365).

Saip Muallâ Bey'in fırçasında hayat bulan bir başka tuval "Bir Kadın Portresi" (Görsel 10) adını taşıyor (Muhip, 1934:6). Düz bir arka fon önündeki kadın figürü, izleyiciyle göz teması kuracak şekilde hafifçe yana dönük, dörtte üç profilden gösterilmiştir. Cepheden betimlenen modelin çehresi, güçlü desen kuruluşu ve her ayrıntının gözetildiği naif bir güzellikle belirmiştir. Saip Bey'in özgün sanat tarzını yansıtan portrelerden biri olan tuval, sanatçının başarılı resimlerindedir.



Görsel 10. Saip Muallâ Tuna, *Bir Kadın Portresi*, 20 Şubat 1934, Hâkimiyeti Milliye



Görsel 11. Saip Muallâ Tuna, *Charles Hitchcock Sherrill Portresi*, 20 Şubat 1934, Hâkimiyeti Milliye

Görsel 11'de, Amerika Birleşik Devletleri'nin Türkiye Cumhuriyeti nezdinde görevli büyükelçisi "Charles Hitchcock Sherrill" portresi görülür. Amerika Birleşik Devletleri'nin Türkiye

Cumhuriyeti'nde görevlendirdiği Joseph C. Grew'in ardından ikinci diplomatı olan Sherrill, Türkiye ile Amerika arasında kurulan siyasi ilişkilerin ivme kazandığı 1930'lu yılların başlarında büyükelçilik görevine başlamıştır. Sherrill, ülkede bulunduğu süreçte, Türk-Amerikan dostluk ilişkilerinin geliştirildiği dönemin timsal figürü olmayı başarmıştır (Yümlü, 2023:2). Sherrill'in portresi, modeli cepheden göstererek yüzün ayrıntılarını bir fotoğraf gerçekçiliğinde yansıtır. Ahmet Muhip'e (1934:6) göre, Saip Muallâ Bey, "Portrelerinde tabiinin aydınlık hatları üstünde ruhiyi ve maneviyyi göstermeğe çalışır. Tabir yerinde ise eseri modelin biyografisidir."

Saip Muallâ Bey'in, portre eserleri arasında, Ulu Önder Atatürk'ü konu alan çalışmaları ayrı bir öneme sahiptir. Cumhuriyet döneminde yerli ve yabancı pek çok sanatçının yöneldiği en önemli temaların başında özellikle yağlı boya olarak yapılan Atatürk portreleri gelmektedir. Bu portrelerin yaygınlaşmasında Atatürk'ün gerçekleştirmiş olduğu başarılarının rolü olmakla birlikte, Ulu Önder'in ilgi çekici fizyonomisinin de etkisi olmuştur (Boydaş,2020:1-2) Nitekim Türk ressamı tarafından yapılan Atatürk portrelerinin ilk örneklerinden biri, Saip Muallâ Tuna'nın 1920 tarihli karakalem desen çalışmasıdır.



Görsel 12. Saip Muallâ Tuna, *Atatürk Portresi*, 1935, Kâğıt Üzeri Karakalem,
24,5 ×33,3 cm, Env:727, Prof. Ülker Muncuk Müzesi

Mustafa Kemal Atatürk'ün, yine sanatçı tarafından yapılan bir başka önemli portresi, 1935 yılına tarihlenir (Gültekin, 1991:72). Kâğıt üzerine karakalem tekniğinde yapılan yapıt, günümüzde Prof. Ülker Muncuk Müzesi[†] koleksiyonunda "Atatürk Portresi" (Görsel 12) adı altında kayıtlıdır (Aypek Arslan,2023:41). Atatürk'ün ve Saip Muallâ Bey'in imzasını taşıyan portre eser, atak çizgilerin ortaya koyduğu sağlam desen kuruluşuyla Mustafa Kemal Atatürk'ün yüz hatlarını oldukça gerçekçi ve ayrıntılı bir anlayışla profilden gösterir.

Portreyi oldukça beğenen Atatürk, "Beni benden bana daha çok benzettin" diyerek Saip Muallâ Bey'in resim yeteneğini takdir etmiştir (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, 14 Kasım 2024). Atatürk'ün bu portre kompozisyonu 1 Türk Lirası'na ve posta pullarına da basılmıştır. Ayrıca, Saip Muallâ Bey aynı portrenin, yaka iğnesi ve kol düğmeleri olarak yapılmasını

[†] Saip Muallâ Tuna'nın müze koleksiyonunda bulunan resimlerinin bu çalışmada kullanılmasına ilişkin gerekli izinlerin alınmasında emeği geçen; Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Prof. Ülker Muncuk Müze yetkilisi, Sayın Dilek Erdal'a teşekkür ederim. Saip Muallâ Tuna'nın müzede yer alan eserlerini konu alan makalesine ulaşılmasında yardımlarını esirgemeyen, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel Sanatlar Bölümü öğretim üyesi Sayın Doç. Dr. Asuman Aypek Arslan'a teşekkür ederim.

sağlamıştır. Saip Muallâ Bey tarafından 1959 yılında Ülker Muncuk'a hediye edilen kol düğmeleri, 2009 tarihinde 727 envanter numarasıyla müze koleksiyonuna girmiştir (Aypek Arslan,2023:41).



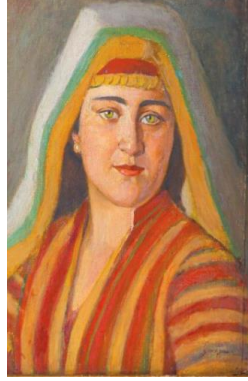
Görsel 13. Saip Muallâ Tuna, *Gazi'nin Ankara'ya Gelişi*, 20 Şubat 1934, Hâkimiyeti Milliye



Görsel 14. Saip Muallâ Tuna, *Mustafa Kemâl Paşa'nın Ankara'da Seymenler Tarafından Karşılması*, Kurtuluş Savaşı Müzesi (I. TBMM Binası)

Saip Muallâ Tuna'nın Atatürk'ü konu alan bir diğer önemli resmi, Mustafa Kemal Atatürk ve Temsil Heyeti'nin 27 Aralık 1919'da Ankara'ya gelişini (Görsel 13,14) gösteren eseridir. Mustafa Kemal Paşa ve Temsil Heyeti, Sivas Kongresi'nden sonra çalışmalarını tamamlayarak, 27 Aralık 1919'da Ankara'ya teşrif etmişler ve Seymen Alayı ile Ankara halkından oluşan coşkun kalabalık Ulu Önder'i karşılamak için toplanmıştır (Yılmaz,2019). Saip Muallâ Tuna, bu tarihsel anı sanatçı duyarlılığıyla ölümsüzleştiren bir yapıt ortaya koymuştur. Bu resim, sanatçının portrelerinde olduğu gibi, çok figürlü kompozisyonlarda da, fırçasını ustaca kullandığını gösterir. Cumhuriyet Bayramı nedeniyle, Ankara Halkevi salonunda açılan sergide teşhir edilen eser, Saip Muallâ Tuna'nın ifadesiyle, "...sanat hayatında bir dönüm noktasıdır..." (Muhip,1934:6).

Saip Muallâ Tuna, açtığı kişisel sergiler yanında, 1932 yılından sonra devletin düzenlediği karma sergilere katılmaya başlar.



Görsel 15. Saip Muallâ Tuna, *Fesli Kadın Portresi*, Duralit Üzeri Yağlıboya,
44 x55,5 cm, Env:849, Prof. Ülker Muncuk Müzesi



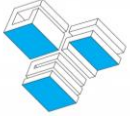
Görsel 16. Saip Muallâ Tuna, *Kırmızı Türbanlı Kadın*, Kâğıt Üzeri Yağlıboya,
48 x66 cm, Env: 851, Prof. Ülker Muncuk Müzesi

1933'ten itibaren Halkevleri sergilerine katılan sanatçı, 1939'la birlikte Devlet Resim ve Heykel Sergilerine düzenli bir katılım gösterir. Sanatçı, Yurt Gezileri programı doğrultusunda 1940 yılında Maraş'a, 1943'de Kırklareli'ne giderek çoğunluğu portre konulu resimlerden oluşan tablolarla dönmüştür. Anadolu insanını (Görsel 15) yakından gözlemleyen sanatçı, yalın form kuruluşu, güçlü desen anlayışı ve olgun renk kullanımının öne çıktığı, figürlü düzenlemeler (Görsel 16) gerçekleştirir. 1942'de kurulan Ankara Profesyonel Ressamlar Grubu'na katılan sanatçı, grubun sanat çizgisi doğrultusunda ulusal ve yöresel konulara yönelmiştir.

Saip Muallâ Bey, sanat çalışmalarının yansıra eğitimci yönüyle de ülkesine hizmette bulunmuştur. Öncelikle Ankara Kız Lisesi'nde ve ardından Ankara İsmet Paşa Kız Enstitüsü'nde resim öğretmenliği yapan Saip Muallâ Bey, bu kurumdan emekli olana kadar öğrenci yetiştirmiş, 24 Temmuz (Gültekin, 1991:72) 1974 tarihinde bütün hayatını geçirdiği Ankara'da vefat etmiştir (Taçyıldız, 2011:50).

Sonuç

Saip Muallâ Tuna; Cumhuriyet döneminde varlık gösteren sanatçılar arasında, ortaya koyduğu eserleri ve sanatçı kişiliğiyle özgün bir ressamdır. Bir sanatçı olarak yetişme dönemini yurtdışında; Kübist, Konstrüktivist sanat anlayışına sahip atölye şefleri yanında geçirmesine rağmen, sanatçının resimlerinde, çağın yaygın modern akımlarının etkisi görülmez. Saip Muallâ Tuna, natüralist



portreleriyle öne çıkan bir ressamdır. Portre resimlerini; yağlıboya, füzen, pastel ve karakalem tekniğinde çalışmıştır. Portrelerinde; özellikle Atatürk'ü gösteren karakalem portrede olduğu gibi, sağlam desen anlayışına bağlı yalın form kuruluşuyla, gerçekçi akademik bir üslup hâkimdir. Mustafa Kemal Atatürk, Charles Hitchcock Sherrill gibi dönemin en tanınmış kişilerinin portrelerini gerçekleştirdiği gibi, yerel konulara da gösterdiği ilginin sonucu, "Fesli Kadın Portresi"nde olduğu gibi geleneksel kıyafetleri içerisindeki Anadolu kadınına bir sanatçı duyarlılığıyla yansıtmıştır. Saip Muallâ Bey'in portrelerinde, modelin iç dünyasını verme kaygısından daha çok, kişinin fizyonomisini fotoğrafik bir gerçeklikle yansıtmak önem taşır.

Saip Muallâ Tuna, portre dışında kalabalık figürlü kompozisyon konusunda da eser vermiştir. Sanatçının, tarihi bir sahneyi betimlediği "Gazi'nin Ankara'ya Gelişi" adlı resimde, Atatürk'ün ve her bir figürün yüzü, birer portre niteliğinde verilirken; giysiler, Türk bayrakları ve arka plandaki atlar gerçekçi bir şekilde yansıtılmış ve oldukça ayrıntılı çalışılmıştır.

Sanatçının, manzara (peyzaj) temalı resimlerinde; portrelerin aksine, izlenimci bir anlayış sezilir. "Gençlik Parkı" adlı manzarada desen, hızlı fırça vuruşlarıyla, sıcak renklerin hâkimiyeti altında erimiş, tabiattaki formlar renklerle yansıtılmıştır. Bu yönüyle sanatçı, 1914 Çallı Kuşağı'nın akademik izlenimci anlayışına bağlı manzara yapıtlarını resim sanatına katmıştır.

Saip Mualla Tuna, hem bir ressam hem de bir sanat öğretmeni olarak ortaya koyduğu yapıtlarıyla, yalnız yaşadığı döneme değil, gelecek asırlara da hitap eden bir sanatçı olmuştur.

Kaynakça

Aksel, M., (1975). "Tanıdığım Bir Ressamın Portresi Saip Mualla Tuna", *Hayat: Ayna Aylık Dergi*, Sayı 4, No 5, s.42-43.

Aypek Arslan, A. (2023). "Ülker Muncuk Müzesinde Yer Alan Yağlıboya Eserler", *Prof. Ülker Muncuk Müzesi*. ed. Aysen Soysaldı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Cumhuriyetin 100. Yılına Armağan Dizisi (III), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s. 35-50.

Başkan, S. (1997). *Tanzimat'tan Cumhuriyet'e Türkiye'de Resim*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Berk, N. & Gezer, H. (1973). *50 Yılın Türk Resim ve Heykeli*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Berk, N. & Turani, A. (1981). *Başlangıcından Bugüne Çağdaş Türk Resim Sanatı Tarihi*. Cilt: 2, İstanbul: Tıglat Yayınları.

Berk, N. & Özsezgin, K. (1983). *Cumhuriyet Dönemi Türk Resmi*. Genişletilmiş 3.Basım. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

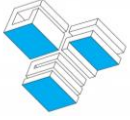
Büyükişleyen, Z. (1991). *Türk Resminde Ankaralı Sanatçılar*. Ankara: Sanat Yapım Yayıncılık.

Cezar, M. (1995). *Sanatta Batı'ya Açılış ve Osman Hamdi*. 2.Basım, Cilt: I, İstanbul: Erol Kerim Aksoy Kültür, Eğitim, Spor ve Sağlık Vakfı Yayını.

Duben, İ. (2007). *Türk Resmi ve Eleştirisi (1880-1950)*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Giray, K. (2004). *Cumhuriyet'in İlk Ressamları*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

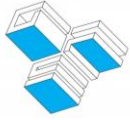
Giritli, İ.(1997). *Yıldönümleriyle Türk Devrim Tarihi [Kurtuluş ve Kuruluş]*. Genişletilmiş 2. Basım, İstanbul: Der Yayınları.



- Gültekin, G. (1992). *Batı Anlayışında Türk Resim Sanatı*. Ankara: T.C. Ziraat Bankası Kültür-Sanat Etkinlikleri.
- İslimyeli, N. (1971). "TUNA Saip". Türk Plâstik Sanatçıları Ansiklopedisi, Cilt III, Ankara: Ankara Sanat Yayınları, s.768.
- Naci, E. (1973). "D grubu", *Ankara Sanat*, Sayı 88, Yıl 8, Ağustos, s. 8-9.
- Özsezgin, K. (1985). "Çağdaş Resmimizde Etkileşim Sorunu", *Türkiye'de Sanatın Bugünü ve Yarını 1.Ulusal Sanat Sempozyumu Tebliğler*, 17-19 Nisan 1985 Beytepe, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, s.13-20.
- Özsezgin, K. & Aslier, M. (1989). *Başlangıcından Bugüne Çağdaş Türk Resim Sanatı Tarihi*. Cilt 4, İstanbul: Tıglat Yayınları.
- Taçyıldız, M. (2011). *Saip Tuna'nın Tabloları ve Restorasyon Problemleri*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Tansuğ, S. (1991). *Çağdaş Türk Sanatı*. 2. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Turan, Ş. (2000). *Türk Kültür Tarihi: Türk Kültüründen Türkiye Kültürüne ve Evrenselliğe*. Genişletilmiş 3. Basım, Ankara: Bilgi Yayınları.
- Üstünipek, M. (2007). *Tanzimat'tan Cumhuriyet'e Çağdaş Türk Sanatında Sergiler 1850-1950*. İstanbul: Artes Yayınları.
- Yasa-Yaman, Z. (2012). "İmparatorluk'tan Cumhuriyet'e Sanat", Ankara Resim ve Heykel Müzesi, ed., Z. Yasa-Yaman, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, s.91-370.

İnternet Kaynakları

- "Büyük Muvaffakiyet Kazanan Resim Sergisi Saip Muallâ B.'in Portreleri Takdirle Karşılandı". (1932). Resimli Uyanış Servetifunun, 5 Mayıs, Sene: 42, Cilt 71-7, No.179/1864, s.364-365, https://www.gastearsivi.com/gazete/servetifunun_uyanis/1932-05-05/12, Erişim tarihi:06.11.2024
- "On İkinci Resim Sergisi", (1935). Ulus Gazetesi, 2 Haziran, No.4973, s.1,3, <https://www.gastearsivi.com/gazete/ulus/1935-06-02/3>, Erişim tarihi: 02.02.2025.
- "Resim Sergisi", (1932). Akşam Gazetesi, 15 Mart, s.3, <https://www.gastearsivi.com/gazete/aksam/1932-03-15/3>, Erişim tarihi: 08.11.2024.
- "Saip Beyin Sergisi",(1932). Milliyet Gazetesi, 23 Şubat, s.5, <https://www.gastearsivi.com/gazete/milliyet/1932-02-23/5>, Erişim tarihi: 08.11.2024.
- "Saip Muallâ Beyin Resim Sergisi", (1932). Vakit Gazetesi, 15 Şubat, s.4, <https://www.gastearsivi.com/gazete/vakit/1932-02-15/4>, Erişim tarihi: 10.11.2024.
- "Tarihe Tanıklık Eden Resim Üniversitemiz Prof. Ülker Muncuk Müzesi'nde". Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi. <https://hacibayram.edu.tr/web/tarihe-taniklik-eden-resim-universitemiz-prof-ulker-muncuk-muzesinde>, Erişim tarihi: 05.11.2024.
- Boydaş, N. (31 Aralık 2020). "Atatürk'ün Sağlığında Yapılan Portreler", Atatürk Ansiklopedisi, s.1-3, <https://ataturkansiklopedisi.gov.tr/bilgi/ataturkun-sagliginda-yapilan-portreleri/?pdf=3773>, Erişim tarihi: 27.12.2024.



Muhip, A. (1934). “Kıymetli Bir Portre Ressamımız: Saip”, Hâkimiyeti Millîye Gazetesi, 20 Şubat, s.6, https://www.gastearsivi.com/gazete/hâkimiyeti_millîye/1934-02-20/6, Erişim tarihi: 06.11.2024.

Yılmaz, Ş. E. (11 Ocak 2019). “Atatürk’ün Ankara’ya Gelişi ve Seymenler”, Anka Strateji Dergisi, Ocak-Şubat 2019, Sayı:11, <https://ankaenstitusu.com/ataturkun-ankaraya-gelisi-ve-seymenler/> Erişim tarihi: 02.02.2025.

Yümlü, M. (18 Ekim 2023). “General Charles Hitchcock Sherrill (1867-1936)”, Atatürk Ansiklopedisi, s.1-9, <https://ataturkansiklopedisi.gov.tr/bilgi/general-charles-hitchcock-sherrill-1867-1936/> Erişim tarihi: 27.12.2024.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. “Atölyesinde Gazi’nin Resmini Çalışırken”, (1934). Hâkimiyeti Millîye Gazetesi, 20 Şubat, s.6. https://www.gastearsivi.com/gazete/hâkimiyeti_millîye/1934-02-20/6, Erişim tarihi: 06.11.2024.

Görsel 2. “Beyoğlu Aero Kulüp’te Düzenlediği Portre Sergisinde”, (1932). Resimli Uyanış Servetifünun, 5 Mayıs, Sene: 42, Cilt 71-7, No.179/1864, s.365, https://www.gastearsivi.com/gazete/servetifunun_uyanisi/1932-05-05/12, Erişim tarihi: 06.11.2024.

Görsel 3. “Gençlik Parkı”, Tuval Üzeri Yağlıboya, 62×47 cm, Env: 854, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, Asuman Aypek Arslan, (2023). “Ülker Muncuk Müzesinde Yer Alan Yağlıboya Eserler”, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, ed. Aysen Soysaldı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Cumhuriyetin 100. Yılına Armağan Dizisi (III), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s.43.

Görsel 4. “Kayıklı Manzara”, t.y. Duralit Üzeri Yağlıboya, 60,3×46,5 cm, Env: 853, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, Asuman Aypek Arslan, (2023). “Ülker Muncuk Müzesinde Yer Alan Yağlıboya Eserler”, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, ed. Aysen Soysaldı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Cumhuriyetin 100. Yılına Armağan Dizisi (III), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s. 43.

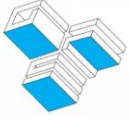
Görsel 5. “Portre”, Pastel, 67,6×53,8 cm, Ankara Resim ve Heykel Müzesi, Zeynep Yasa-Yaman, (2012). “İmparatorluk’tan Cumhuriyet’e Sanat”, Ankara Resim ve Heykel Müzesi, ed., Z. Yasa-Yaman, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, s.210.

Görsel 6. “S. E. Karahan Portresi”, (1935). Ulus Gazetesi, 2 Haziran, No.4973, s.3, <https://www.gastearsivi.com/gazete/ulus/1935-06-02/3>, Erişim tarihi: 02.02.2025.

Görsel 7. “Mel. Kolet Portresi”, (1932). Resimli Uyanış Servetifünun, 5 Mayıs, Sene: 42, Cilt 71-7, No.179/1864, s.365, https://www.gastearsivi.com/gazete/servetifunun_uyanisi/1932-05-05/12, Erişim tarihi: 06.11.2024.

Görsel 8. “Mm. Post’un Portresi”, (1932). Resimli Uyanış Servetifünun, 5 Mayıs, Sene: 42, Cilt 71-7, No.179/1864, s.364, https://www.gastearsivi.com/gazete/servetifunun_uyanisi/1932-05-05/12, Erişim tarihi:06.11.2024.

Görsel 9. “Osso B. Portresi”, (1932). Resimli Uyanış Servetifünun, 5 Mayıs, Sene: 42, Cilt 71-7, No.179/1864, s.365, https://www.gastearsivi.com/gazete/servetifunun_uyanisi/1932-05-05/12, Erişim tarihi:06.11.2024.



Görsel 10. “Bir Kadın Portresi”, (1934), Hâkimiyeti Milliyet Gazetesi, 20 Şubat, s.6, https://www.gastearsivi.com/gazete/hâkimiyeti_milliyet/1934-02-20/6, Erişim tarihi: 06.11.2024.

Görsel 11. “Charles Hitchcock Sherrill Portresi”, (1934), Hâkimiyeti Milliyet Gazetesi, 20 Şubat, s.6, https://www.gastearsivi.com/gazete/hâkimiyeti_milliyet/1934-02-20/6, Erişim tarihi: 06.11.2024.

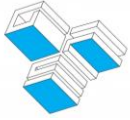
Görsel 12. “Atatürk Portresi”, 1935, Kâğıt Üzeri Karakalem, 24,5×33,3 cm, Env:727, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, Asuman Aypek Arslan, (2023). “Ülker Muncuk Müzesinde Yer Alan Yağlıboya Eserler”, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, ed. Aysen Soysaldı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Cumhuriyetin 100. Yılına Armağan Dizisi (III), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s. 41.

Görsel 13. “Gazi’nin Ankara’ya Gelişi”, (1934). Hâkimiyeti Milliyet Gazetesi, 20 Şubat, s.6, https://www.gastearsivi.com/gazete/hâkimiyeti_milliyet/1934-02-20/6, Erişim tarihi:02.02.2025.

Görsel 14. “Mustafa Kemâl Paşa’nın Ankara’da Seymenler Tarafından Karşılması” (1919), Kurtuluş Savaşı Müzesi (I. TBMM Binası), Şahin Efe Yılmaz, (2019). “Atatürk’ün Ankara’ya Gelişi ve Seymenler”, Anka Strateji Dergisi, Ocak-Şubat 2019, Sayı:11. <https://ankaenstitusu.com/ataturkun-ankaraya-gelisi-ve-seymenler/> Erişim tarihi:02.02.2025.

Görsel 15. “Fesli Kadın Portresi”, Duralit Üzeri Yağlıboya,44×55,5 cm, Env:849, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, Asuman Aypek Arslan, (2023). “Ülker Muncuk Müzesinde Yer Alan Yağlıboya Eserler”, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, ed. Aysen Soysaldı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Cumhuriyetin 100. Yılına Armağan Dizisi (III), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s. 42.

Görsel 16. “Kırmızı Türbanlı Kadın”, Kâğıt Üzeri Yağlıboya, 48×66 cm, Env: 851, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, Asuman Aypek Arslan, (2023). “Ülker Muncuk Müzesinde Yer Alan Yağlıboya Eserler”, Prof. Ülker Muncuk Müzesi, ed. Aysen Soysaldı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Cumhuriyetin 100. Yılına Armağan Dizisi (III), Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s.42.



ANADOLU'DA KAPI KAVRAMININ DİVRİĞİ ULU CAMİİ TAÇ KAPILARI ÖRNEĞİ ÜZERİNDEN İNCELENEREK TASARIM ÖGESİ OLARAK ENDÜSTRİYEL SOFRA SERAMİKLERİNDE KULLANIMI

THE USE OF THE DOOR CONCEPT IN ANATOLIA AS A DESIGN ELEMENT IN INDUSTRIAL TABLE CERAMIC BY EXAMINING IT THROUGH THE EXAMPLE OF THE CROWN DOORS OF THE DİVRİĞİ GRAND MOSQUE

Nurcan YILDIZ*, Demet HANCI**, Muhammed ARSLAN***, Aysun ERZİNCAN****

Öz

Kapı kavramı, bir binaya ya da bir mekâna giriş ve çıkışın yanı sıra bulunduğu mekâna anlam katan önemli bir kültürel ve mimari değerdir. Tüm dünyada olduğu gibi, Anadolu mimari yapılarında kapılara çok önem verilmiştir. Bu yapılarıdaki kapılar incelendiğinde bazen dinsel semboller, bazen güç göstergesini yansıtan öğeler, bazen de heykelsi yapılar olarak karşımıza çıkmaktadır. Anadolu mimarisinde yer alan kapılar incelendiğinde, en önemlilerinden biri kuşkusuz Divriği Ulu Camii Taç Kapılarıdır. 12. yüzyılda inşa edilen Divriği Ulu Camii ve taç kapıları; ahşap ve taş işçiliğinin en güzel örneklerini sergileyen, figüratif ve zengin motif süslemeleriyle bezenmiş, dönemin sanat anlayışını günümüze kadar aktaran önemli kültürel yapılarımızdandır. Diğer taraftan, sofrta seramiklerinde tasarım, üretildiği kurumun kültürel kimliğini ve markalaşmasını yansıtan en önemli unsurdur. Tasarım sürecinde tarihe damgasını vurmuş önemli mimari eserleri yaşatmak ve geleceğe de aktarım aracı olması açısından ele almak çok önemlidir. Bu araştırmanın en önemli özgün değeri, büyük bir ustalık ve estetik kaygı ile yapılmış döneminin en görkemli yapılarından biri olan Divriği Ulu Camii Taç Kapılarını, günümüz sofrta seramiğinde ortaya çıkarılacak yeni ve çağdaş tasarımlarla yaşatmaktır. Böylece bir taraftan kültürel mirasımıza sahip çıkılacak, diğer taraftan sofrta seramiği dekor tasarımlarına yeni bir bakış açısı getirilecektir. Bu çalışmanın, seramik sofrta endüstrisine ve konu ile ilgili eğitim alan öğrencilere öncü olması umulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Divriği, Taç Kapı, Motif, Seramik, Tasarım

Abstract

The concept of a door is not only a means of entry and exit to a building or space but also an important cultural and architectural value that adds meaning to the space it occupies. Just like in the rest of the world, great importance has been placed on doors in the architectural structures of Anatolia. When examining the doors of these structures, one can encounter elements that sometimes reflect religious symbols, sometimes embody displays of power, and at other times take on sculptural forms. Among the doors in Anatolian architecture, one of the most important is undoubtedly the crown doors (called 'Taç Kapıları' in Turkish) of the Divriği Ulu Camii (Great Mosque of Divriği). The Divriği Ulu Camii and its crown doors, constructed in the 12th century, showcase the finest examples of wood and stone craftsmanship, adorned with figurative and rich motif decorations, serving as significant cultural that convey the artistic understanding of the period to the present day. On the other hand, in table ceramics, design is the most important element that reflects the cultural identity and branding of the institution from which it is produced. It is crucial to approach the design process with the aim of preserving significant architectural works that have left their mark on history and serving as a means of transferring them to the future. The most important unique value of this research is to revive the Divriği Ulu Camii and its crown doors, one of the most magnificent structures of its time, through new and contemporary designs in today's table ceramics. In way, one can both preserve our cultural heritage and bring a new perspective to the decorative designs of table ceramics. It is hoped that this study will serve as a pioneer for the ceramic tableware industry and for students in relevant educational fields.

Keywords: Divriği, Crown Door, Motif, Ceramic, Design

D
SANAT
ALTI AYDA BİR YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGI

Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031154

Geliş Tarihi / Received
14.01.2025

Kabul Tarihi / Accepted
11.03.2025

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

Sorumlu Yazar / Corresponding author
E-mail:
tasarim2@keramika.com.tr

Cite this article: Yıldız N., Hancı, D., Arslan, M. ve Erzincan, A. (2025). Anadolu'da Kapı Kavramının Divriği Ulu Camii Taç Kapıları Örneği Üzerinden İncelenerek Tasarım Ögesi Olarak Endüstriyel Sofra Seramiklerinde Kullanımı, D-Sanat, Cilt: 1, Sayı: 9,166-184.

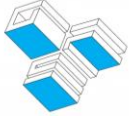

Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

* Tasarımcı, Keramika, tasarim2@keramika.com.tr, Orcid: 0000-0003-3777-052X

** Tasarımcı, Keramika, demetparlak@keramika.com.tr, Orcid: 0000-0002-0572-4855

*** Tasarımcı, Keramika, tasarim4_keramika@outlook.com, Orcid: 0009-0005-7002-6470

**** Tasarımcı, Keramika, tasarim@keramika.com.tr, Orcid: 0000-0002-7406-4344



Giriş

Anadolu'da Kapı Kavramı ve Anadolu Selçuklu Taç Kapıları

Anadolu'da kapı, sadece bir giriş ya da çıkış noktası değil, aynı zamanda bir kültürel ve mimari ifade aracı olarak önem taşımaktadır. Kapılar, mimarinin estetik unsurlarını yansıtırken, aynı zamanda işlevselliği ve sembolik anlamı da beraberinde getirir. Anadolu Selçuklularının da Taç Kapı kavramı birbiriyle paralel bir şekilde gelişim göstermiştir. Anadolu Selçuklularının mimari yapılarında işlevsellik ve boyutta farklılık gözetmeden mimari yapıların odak noktası taç kapılar olmuştur. Bu yapılar heykel gibi düşünülerek ele alınmıştır. Mimari yapıların cephelerinde ayrı bir konumda bulunan kapılar, zaman içerisinde yan kanatlara da uygulanarak bütünsel bir anlayış oluşturulmuştur. Yapıların iç ve dış yüzeylerinde süsleme unsuru bulunmamasına rağmen taç kapıların özellikle süslendiği gözlemlenmiştir (Önkol Ertunç, 2020: s.75).

Selçukluların Anadolu'ya yerleşmesiyle oluşan Selçuklu Devleti Türk mimari sanatının gelişmesine katkı sağlamıştır. Camiler, mescitler, hamamlar, medreseler, türbeler ve şifahaneler gibi pek çok mimari yapıların yanında kervan yolları üzerinde bulunan hanlar da inşa edilmiştir. Ortaya çıkan bu mimari gelişmeler devam ederken, Taç Kapılar 12. yüzyıl doğru gelişim göstermiştir. Bu gelişim yapılarla karşılaştırıldığında görkem ve ihtişam kendini göstermektedir.

Binaların kapısı, insan ruhu ve psikolojisi üzerinde çok önemli etkisi olduğu için ne kadar görkemli ve ihtişamlı yapılırsa, insan psikolojisinde de o kadar etkisi olacağı düşünülmüştür. Bunun farkına varan dönemin mimarları ve ustaları çok görkemli kapılar inşa etmişlerdir. Tüm dönemlerde olduğu gibi, Anadolu Selçuklu döneminde de bu önemli kapılar, mimari yapılarda özel bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu özel alan, süsleme sanatı olarak kendini göstermiştir. Taç kapılarda bulunan her bir süsleme çeşitli kompozisyon ve düzenleme ile manevi ifadenin taş üzerinde biçimlendirilmesi olarak tarihte yerini almıştır (Yıldız ve Mercin, 2023: s.177-178).

Taç Kapılarda Süsleme Motifleri ve Unsurları

Taç kapılarda süsleme yukarıda da belirtildiği üzere birçok dönemde olduğu gibi Selçuklu Dönemi'ne de damgasını vurmuştur. Süsleme; bezeme olarak da bilinen Batı'da ornament, Arapça'da tezyinat olarak literatüre geçen bir uygulamadır. Genel anlamı ile süsleme, bir yüzey üzerinde düz ya da kabartma biçiminde renkli veya renksiz olarak birden çok ögenin kompozisyon haline getirilmesidir. Sözlük anlamına bakıldığında bir yüzeyde oluşturulan estetik ve ilgi çekici biçimler olarak tanımlanabilmektedir.

Bu yüzeyler üzerinde bulunan motiflerin oluşturmuş olduğu düzene süsleme adı verilmektedir. Bir yüzey üzerine uygulanan motifler, ilk önce iki boyutlu biçimde derinlik kaygısı olmadan uygulanmış olup sonrasında kabartma, kazıma ve kırma gibi tekniklerin uygulanmasıyla üç boyutlu biçim kazanmıştır. Süsleme sanatı, insanlarda güzellik, zarafet, estetik gibi kavramların oluşturduğu duyguları hissetmesini sağlamaktadır. İnsanoğlu, yaşadığı ilk çağdan bu yana çevresine görsel açıdan estetik katabilmek için çeşitli katkılarda bulunmuştur. Barınma ihtiyaçlarını karşılamak için, yaşadıkları mağara duvarlarını avladıkları hayvanların resimlerini uygulayarak bezeme anlayışını başlatmışlardır.

Daha sonrasındaki dönemlerde ise yapılan barınakların güzelleştirilmesi ve buldukları mekânı süslemeleriyle birlikte bu kavram günümüze kadar ulaşmıştır. İnsanlık tarihi boyunca süre gelen mimari sanat olgusuyla, süsleme sanat olgusu birlikte gelişim göstermiştir (Algan, 2008: s.35). Anadolu topraklarına yerleşmiş olan Selçuklular, mimari yapılarda yoğun bir faaliyet göstermiş olup, bu yapılarda çoğunlukla ana malzeme olarak taş ve ahşap kullanmışlardır. Dini ve sivil yapılarda kullanılan taş malzeme, yapının yüzeyinde büyük bir ustalık ve estetik bir görünüm ile süslenmiştir. Anadolu Selçuklularına özgü olan bir anlayışla süsleme sanatını ön plana çıkarmışlardır. Özellikle Taç kapılarda kullanılan bu süsleme sanatında çeşitli motifler yer almıştır. Bu motifler, bitkisel süslemeler, karma süslemeler, geometrik süslemeler, yazı süslemeleri ve hayvan figürleri olarak tanımlanabilir. Bu motifler sadece kapılarda değil, Türk süsleme sanatının ahşap, halı-kilim, çini ve seramik, hat, tezhip gibi neredeyse tüm alanlarında kullanılmıştır.

Bitkisel Süslemeler

Palmet, birçok parçadan oluşan, simetrik bir yapıya sahip ve sonsuz çeşitliliğe evrilebilen bir bitkisel formdur. Çeşitli şekillerde tanınmasına rağmen, ana bir şekle sahip bu motif, farklı büyüklüklerdeki çemberler ile düz bir çizimi yapılabilen klasik bir formdadır. Palmet motifi, dikey bir çizginin iki yanında simetrik biçimlerden oluşan parçalardan ortaya çıkmaktadır. Orta kısımda oluşan dış ve alt kısma doğru kıvrılan yapraklar alt bölgede dairesel bir hareketle sap kısmına bağlanmaktadır. Motifin ana biçiminde parçaların boyutu, oranı ve hareket yönü değişmekte olup farklı şekillerinde kullanılmasıyla yeni şekillere bürünebilmektedir (Mülayim, 1976: s.146). Türk sanatında pek çok örneğine rastlanan palmet motifi, çeşitli malzemelerin yüzeyinde kullanılmıştır. İki boyutlu örneklerinin yanı sıra, üç boyutlu örneklerine de pek çok alanda rastlanmaktadır. Palmet motifini ortaya çıkaran kompozisyonlar, günlük hayatta karşımıza çıkabileceği gibi, stilize edilmiş versiyonlarıyla da pek çok eserde yerini almıştır.

Palmet motifi, taç kapılarda tek başına kullanıldığı gibi, çeşitli motiflerle de bir arada kullanılmıştır. Bulduğu kültürün özelliklerini taşıdığı gibi, stilize edilip değiştirilerek yeni motiflerin ortaya çıkmasına da katkı sağlamıştır. Palmet motifi, palmiye ve hurma ağaçlarının yapraklarından esinlenilerek ortaya çıkan bir motif olma özelliği taşımaktadır (Korkut ve Elyiğit, 2023: s.108) (Görsel 1).



Görsel 1. Palmet Bitkisel Motifi, Taç Kapı Örneği

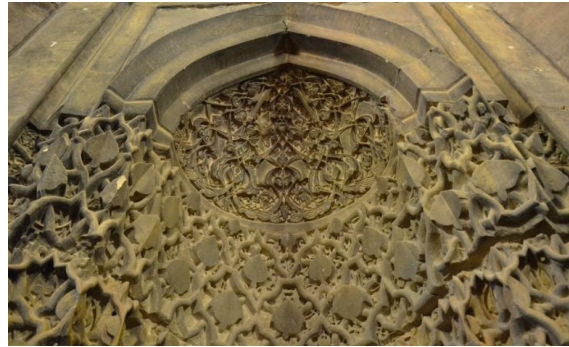
Lotus, aynı ismi taşıyan lotus bitkisinden yola çıkılarak tasarlanmış bir süsleme elemanıdır. Eski Mısır sanatında yaygın olarak kullanılmış ve beş bin yılı aşkın süredir insanlar için kutsal sayılan,

günlük yaşantılarında ve pek çok sanat alanında yer alan bir motiftir. Genellikle on iki taç yaprağına sahip olan lotus çiçeği, nadir görülen on üç yapraklı versiyonuyla da eserlerde yerini almıştır. Çamurlu sularda yetişip güneş ışığı ile büyüyen bu çiçek, temiz bir yapıya sahip olup, en ufak bir toz zerresinde kendini temizleme özelliğine sahiptir. Tanrıların ve güneşin simgesi olarak da kabul edilen lotus, evrenin sahip olduğu bütün güçleri, sesleri ve sayıları kapsamakla birlikte sonsuz ışık ve temizliği de ifade etmektedir (Yıldız, 2019: s.18) (Görsel 2).



Görsel 2. Lotus Bitkisel Motifi, Taç Kapı Örneği

Rumi, sanat alanında kullanılan başlıca motiflerden biri olarak yüzyıllar boyunca pek çok eserde yerini almıştır. Selçuklu ve Osmanlı sanatının önemli motiflerinden biri olmuştur. Rumi motifi, iri bir virgül ya da kıvrımlı bir damla formuna benzetilmektedir. Bazı eserlerde iki parça halinde çatalanırken, kimi eserlerde minik toplar şeklinde boyları uzun veya kısa biçimlerde kullanılmaktadır. Rumi motifinin kaynağı bilinmemekle birlikte, bazı sanat tarihi uzmanları bitki motiflerinden yola çıktığını, bazıları ise hayvan kökenli olduğunu savunmaktadır. Kaynağı kesin olarak bilinmemekle birlikte, Rumi motifinin bitkileri andıran kıvrımlı çizgileri ile üsluplaştırılmış hayvan figürleri arasında bir benzerlik olduğu düşünülmektedir (Yılmaz ve Boğdaş, 2002: s.204) (Görsel 3).



Görsel 3. Rumi Motif Örneği

Akantus, mimari yapıların süslenmesinde kullanılan bir bitki motifidir. Çiçekleri gösterişli olmasından dolayı süs bitkisi olarak kullanılmıştır. Akantus motifi, ilk çağlardan bu yana pek çok sanat alanında kullanılan bir bitki motifi olma özelliği taşımaktadır. Özellikle Roma ve Bizans

döneminde, sütun başlıklarının vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Selçuklu Dönemi'ne ait mimari yapılarda da kullanılan akantus motifi, özellikle taç kapıların sütun başlıklarını süslemiştir. Çeşitli malzemelerde kullanılan bu motif, yaprak kıvrım veya rozet formlarında karşımıza çıkmıştır (Görsel 4).



Görsel 4. Akantus Motif Örneği

Hayat Ağacı, Anadolu Selçuklu Mimarisi'nde dini ve sivil mimari yapılarda kullanılan önemli motiflerden biridir. Devlet Ağacı ve Cennet Ağacı olarak da bilinen Hayat Ağacı, özellikle taç kapılarda kullanılmıştır. Genellikle tek başına kullanılan Hayat Ağacı motifi, bazen kuşlarla çevrili olarak, bazen de hayvan motifleriyle birlikte betimlenmiştir. Yaşamla ölüm arasında bir bağ olarak görülen Hayat Ağacı motifi, tek başına kullanıldığında Allah'ın birliğini simgelemektedir (Özkul, 2019: s.239) (Görsel 5).



Görsel 5. Hayat Ağacı Motif Örneği

Geometrik Süslemeler,

Sekiz Köşeli Selçuklu Yıldızı, taç kapılarda geometrik motiflerden en fazla kullanılan süsleme öğelerinden biridir. Belirli aralıklarla V biçiminde kırılarak, iki çapraz zikzak şeklinin kesişmesiyle ortaya çıkmış bir motiftir. Her kesişme noktasının tam ortasından dışa doğru oluşan çıkıntılar, sekiz köşeli yıldızın şeklini meydana getirmektedir. Bu motifin ortaya çıkması esnasında, eşkenar dikdörtgenlerin şeritler halinde kullanılması çeşitli yıldız motiflerinin oluşmasını sağlamıştır. Kırık çizgiler, 45 derecelik açılar ile hazırlandığında zengin kompozisyonlar oluşmaktadır. Anadolu

Selçuklu Dönemi'ne çeşitli malzemeler üzerinde kullanılan bu motif, farklı şekillerle oluşturulan kompozisyonların elde edilmesini sağlamıştır (Öztürk ve Türkoğlu, 2016: s.174) (Görsel 6).



Görsel 6. Sivas Gök Medrese Taç Kapı, Sekiz Köşeli Selçuklu Yıldız Motif Örneği

Rozet, madalyon olarak da adlandırılan genellikle sonsuzluk hissi uyandıran merkezsiz motiflerdir. Taç kapılarda birden fazla yerde kullanılan rozetler, bitkisel, geometrik ve karma desen türlerinden oluşmaktadır. Selçuklu sanatında oldukça sık kullanılan bu rozetler, özellikle yıldız motifleri ile doldurulmuş şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Rozetler, taç kapılarda bordür ve mukarnaslar arasında kullanılmıştır. Selçuklu Dönemi taş işçiliğinde kullanılan rozetler, bordürlerin, geçme şeritlerin ve yıldız motiflerinin yer aldığı alanda dikkat çekici bir biçimde kullanılmıştır (Yaman ve Ertunç, 2019: s.129-130) (Görsel 7).



Görsel 7. Rozet Motifi Örneği

Kabara, taç kapılar üzerinde bezeme amacıyla kullanılan, yarım küre şeklinde oluşturulan kabartma süs ögesi olarak tanımlanmaktadır. Küre ya da koninin kesitlerinden oluşturulan mimari bezemelere kabara adı verilmektedir. Mimari bezemelerde belirli bir düzlemle kesilen küre parçasının dış doğru kabarıklık yüzeyi kullanıldığı biçimlerde kabara ismini almaktadır. Kabaralar, farklı düzlemle kesilmiş olan kürelerin bütün noktalarının merkezden aynı uzaklıkta bulunduğu yüzeyle sınırlandırılmış cisim olarak tanımlanmaktadır. Anadolu Selçuklu Dönemi'nde iki adet kabaranın kullanıldığı eser Divriği Ulu Camii'dir. Kabaralar, çoğunlukla yerleştirildikleri yüzeylerde bağlantı noktalarının görülmemesi için bezemeli biçimde tasarlanmıştır (Doğan ve Yazar, 2013: s.226-227) (Görsel 8).



Görsel 8. Kabara Motif Örneği

Yazı süsleme,

Kufi, bulunduğu bölgenin ismini alan yazı çeşidi olarak büyük gelişim göstermiştir. Geometrik esasların kullanıldığı bu yazı çeşidinde birçok kufi hattına rastlanmaktadır. Göstermiş olduğu gelişim ile birlikte, kullanıldığı bölgelere göre çeşitli biçimlere sahip olan bu yazı çeşidi; basit Kufi, çiçekli Kufi, örgülü Kufi, düğümlü, satrancî ve ma'kılî gibi şekillerde kullanılmıştır. Selçuklu ve Beylikler döneminde, Türk mimari eserlerinde sıklıkla kullanılmıştır. Geometrik yapısı itibarıyla, Kufi biçimli geometrik kompozisyonlar yapılarda iyi bir uyum sağlamış, zengin bir çeşitlilik kazandırmıştır. Harflerin dikey uzantıları üzerinde geometrik geçmeler ve düğüm motifleri tekrar eden hareketlerle sistemli bir biçimde oluşturulmuştur. Harflerin baş ve son kısımlarına yerleştirilen Rumi, tepelik, çiçek ve yaprak gibi bitkisel motiflerle çeşitlilik kazandırılmıştır (Ünal, 2024: s.63-64) (Görsel 9).



Görsel 9. Kufi Motifi Örneği

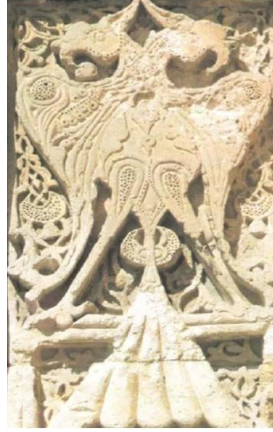
Selçuklu Sülüsü, mimaride en çok kullanılan Kufi yazının yumuşatılarak daha yuvarlak hatlarla yazılmaya başlaması sonucunda yazı karakterlerinin olgunlaştırılması ve çeşitlilik kazanmasıyla ortaya çıkmıştır. Selçuklu Sülüsü adı verilen bu yazı çeşidi anıtsal mimari yapılarda sıklıkla kullanılarak Kufi yazının yerini almıştır. 13. yüzyıl itibarıyla kubbelerde, kuşaklarda, mihraplarda, alınlık ve kitabelerde Selçuklu Sülüsü'nün kullanıldığı görülmüştür. Anadolu Selçuklu Mimarisi'nin en ihtişamlı eserleri, bu yazı çeşidi ile süslenmiştir (Çetintaş, 2019: s.3-4) (Görsel 10).



Görsel 10. Selçuklu Sülüsü Motifi

Hayvan Figürlü Süslemeler,

Çift Başlı Kartal, Orta Asya Döneminden Selçuklu Dönemiyle Anadolu'ya taşınan, Türklere özgü bir motiftir. Türk sanatında yer alan bu figür, mimari eserlerde çeşitli şekillerde tasvir edilmiştir. Çift başlı kartal sembolü, pek çok sembol gibi çeşitli şekillerde, yorumlarda ve biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Semboller, yazının icat edilmediği dönemlerde kullanılmış ve belirli mesajlar içeren şekiller haline gelmiştir. Kartal motifi; gücün, kudretin ve yüceliğin sembolü olmuştur (Tecir, 2024: s.955) (Görsel 11).



Görsel 11. Çift Başlı Kartal Motifi

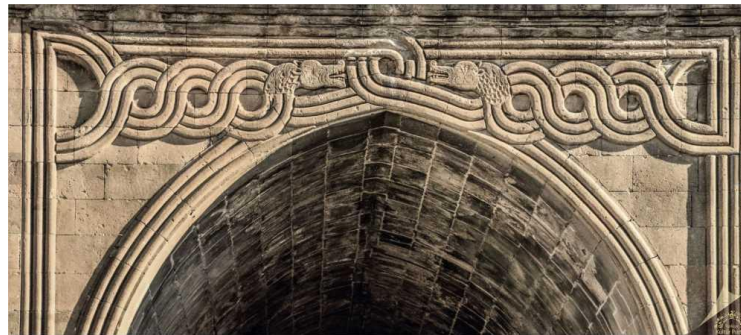
Aslan Figürü, Anadolu Selçuklu Dönemi'ne ait taş işleme sanatında kullanılan hayvan figürlerinin en önemlilerinden biridir. Aslan figürü; güç, kudret, iyilik, üstünlük ve aydınlığın simgesi olarak kullanılmıştır. Güç simgesi olarak kullanılan bu figür hükümdarlığı da sembolize etmiştir. Kudret sembolü olmasından dolayı, saray, kale, şehir giriş kapıları ve taç kapılar olmak üzere, kötülük ve düşmanlardan koruyan bir öge olarak kullanılmıştır. Aslan figürü, Selçuklular 'da stilize edilerek kullanılmıştır (Özkul ve Sönmez, 2019: s.554) (Görsel 12).



Görsel 12. Aslan Figürü Örneği

Ejderha Figürü, Çin sanatının en tipik hayvan figürü olarak çeşitli stillerde Selçuklu sanatına da girmiştir. Anadolu Selçuklu sanatında ejderha figürü epey yaygın biçimde kullanılmıştır. Taş ve alçı kabartmalarda kullanılan ejderha motifi, genel olarak çift şekilde tasarlanmış olup, birçok örnekte aslan ve sfenks kuyruklarında, çift başlı kartalın kanat uçlarında, insan başı ve boğa başı olarak ya da Hayat ağacı-ile birlikte kullanılmıştır. Selçuklu ejder kabartmalarının genel özelliği, gövdelerinin uzun tutulması ve düğümler meydana getirecek biçimde uzayarak iki uçtan birer başla sonlandırılmasıdır.

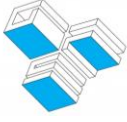
Ejderha motifinin yer aldığı bazı örneklerde, karşılıklı iki ejder kullanılmıştır. Selçuklu ejderha motifleri genel olarak aynı baş tipine sahip, sivri kulaklı, iri badem gözlü, aşağıya doğru açık ağızlı ve yukarıya doğru helezon şeklinde kıvrımlı çeneye sahiptir. Bu figüre ait tüm kabartmalarda tam profille karşılaşılmaktadır. Anadolu Selçuklu ejderha motifleri, sivil ve dini mimari eserlerde yer almaktadır. Özellikle kale, han, darüşşifa gibi sivil mimari yapılarda yer alması dikkat çekmektedir (Öney, 1969: s.171) (Görsel 13).



Görsel 13. Ejderha Figürü, Kayseri Karatay Han Taç Kapısı

Divriği Ulu Camii Taç Kapıları Mimari ve Sanatsal Özellikleri

Divriği Ulu Camii, Mengüceklî Beyi Ahmet Şah tarafından 1228-1243 yılları arasında yaptırılmıştır. Camiye bitişik olarak yapılan Darüşşifa, Mengüceklî Beyi Fahreddin Behram Şah'ın kızı ve Ahmed Şah'ın eşi Melike Turan Melek tarafından inşa ettirilmiştir. Divriği Ulu Camii ve Darüşşifasının bulunduğu bu yapı topluluğunun mimarı Ahlatlı Muğis oğlu Hürrem Şah'tır. Divriği Ulu Camii bitişik nizamda yapılmış, bir kadın ile bir erkeğin yaptırmış olduğu ve mimar Ahlatlı Hürrem Şah tarafından yapılmış tek eserdir.



Cami, darüşşifa ve türbeden oluşan büyük bir külliye olma özelliği taşımaktadır. Bu külliyenin içerisinde cami, mahkeme, darüşşifa, sundurma, namazgâh, konuk evi, aşhane, musalla, kuyu ve sebil gibi birçok yapı bulunurken günümüze sadece cami ve darüşşifa gelebilmiştir. Divriği Camii'ndeki sanatın büyüklüğü, bulunduğu bölgenin çevresel koşullarını aşan bir sanatçı ve yardımcısının varlığıyla birlikte, Ahmet Şah'ın sahip olduğu üstün estetik duygusu ile süslemelerin engellenmemiş olması büyük etken olmuştur.

Eserin mimarı ve sanatçıların önerilerini kabul eden kurucuların, çok özel bireyler olduğu eserin ihtişamından anlaşılmaktadır. Ahmet Şah ve Melike Turan Melek'in sanat görüşü, o döneme ait Türk beyi ve hanımının kültürel tavrını ortaya koymaktadır. Eserdeki özgün yaratıcılık ise dönemin sanatçısının kültürel biçimini ortaya çıkartmaktadır (Özkul, 2020: s.57-58).

UNESCO Dünya Miras Listesinde yer alan Sivas Divriği Ulu Camii ile Darüşşifası, sade bir mimariye ve gösterişli dört taç kapıya sahip zamana meydan okuyan bir yapıdır. Ender görülen bir taş işlemeciliğine sahip bu yapı, hem yüzeysel hem iki boyutlu hem de üç boyutlu olarak çeşitli bitkisel, geometrik, yazı ve figürlerden oluşan bezemelere sahiptir. Mimari görüntüsü ile abidevi bir sanatsal eser olan cami ve darüşşifa, taç kapılarında bulunan bezemeler ile dikkatleri üzerine çekmektedir. Divriği Ulu Camii, dikdörtgen plana sahip tamamen kesme taşlardan yapılmış olan bir eserdir. Camiye giriş çıkışları sağlayan Cennet Kapısı (kuzey kapısı), Batı Kapısı ve Şah Kapısı (Hünkâr Kapısı) olmak üzere üç ayrı anıt kapısı bulunmaktadır. Yapıya ait bir diğer önemli eser olan Darüşşifa'ya ait olan bir adet Darüşşifa Taç Kapısı vardır.

Cennet Kapısı (Kuzey Kapısı): Kuzey Taç Kapı, sembolik anlamı ile İslam sanatının belki de tek Cennet Kapısı imgesi olma özelliği taşımaktadır. Kuzey Taç kapısı alışılmış mimari işlemlerin önem sırasının ötesinde, heykelleştirilmiş kabartma bezemeler dikkat çekmektedir. Divriği Ulu Camii'nin Cennet Kapısı'nda yer alan motiflerin yaygın coğrafi kökenleri, tasarımın eşsiz oluşu ve zengin sanat birimiyle Kuzey Kapısı, "Divriği Heykeli"ne dönüşmüş bir eser haline gelmiştir.

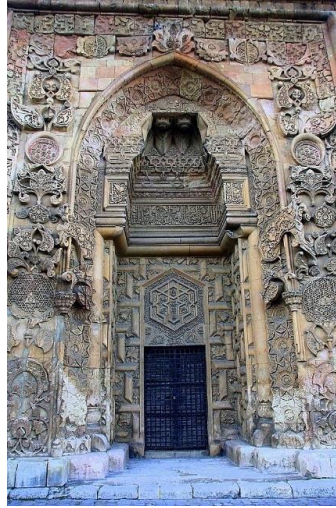
Kuzey Taç kapısının Cennet imgesi ve tasarıma yansımaları incelendiğinde üç motif dikkat çekmektedir. Bunlar, en eski motiflerden biri olan ve yaşamın sürekliliğini simgeleyen Hayat Ağacı motifi, ölümsüzlüğü temsil eden lotus ve büyük yapraklardan oluşan palmet motifleridir (Yıldız, 2010: s.360). Kuzey Taç kapısı mimarisi incelendiğinde, süslemelerin sınırları ile kesme taşların yüksekliklerinin eşit olduğu görülmektedir.

Bu yapısal düzen, Anadolu Selçuklu sanatçıları arasında Ahlatlı olanların tamamının tekniğini ortaya koymaktadır. Yapıda yer alan kompozisyon ilişkisi, süslemelerin tekrar eden en ufak parçasının bile yerde yapılarak monte edildiğinin düşünülmesini sağlamaktadır. Kuzey Taç Kapısı'nda kullanılan süslemelerin tamamı, birbirinden farklı şekil ve yüksekliğe sahip olduğundan, sürekli değişen tasarıma sahip olduğu görülmektedir. Kapı üzerinde bulunan bazı süslemelerin yapı üzerinde işlendiği ve yarım kaldığı görülmektedir. Kavsara kemeri dışında bulunan bordürlerin üzerindeki süslemeler yakından incelendiğinde, motiflerin öncesi ve sonrasındaki süslemelerle bağlantısının olmadığı ve devamı niteliğinde yapıldığı görülmektedir (Bulut, 2024: s.255-256).

Cennet Kapısı, Kale Kapısı, Cümle Kapısı, Kible Kapısı, gibi adlarla da bilinmektedir. Bu kapı, camiye girişin ana kapısıdır. Senenin belirli zamanlarında, kapıda kadın figürü belirlemektedir. Taç kapının yüzeyinde cennet ve katmanları anlatılmış olup Kuran-ı Kerim'de adı geçen nimetler taş yüzey üzerine işlenmiştir.

Cennet kapısı üzerinde, Selçuklu'nun simgesi olan sekiz köşeli yıldız motifi de yerini almıştır. Kapının sağ kısmında yer alan kabartma yıldız bordüründe, "Sultanın egemenliği, adaleti sonsuz olsun" yazısı bulunmaktadır. Sol kısımda ise "Allah'u la ilahe illa hüvel hayyul kayyum" ayeti yer almaktadır. Kapının sağ ve sol duvarında, alt kısmında vazo olan elif gibi dik duran sarmaşık motiflerin bulunduğu bir Hayat Ağacı işlenmiştir. Kapının iki tarafına benzer olduğu düşünülse de asimetrik görünümlü Hayat Ağacı güneş diski motifi uygulanmıştır.

Bu motifler, sonsuzluğu ifade ederek zaman ve mekân sınırı olmaksızın sonsuzluğa kadar gidileceğini ifade etmektedir. Cennet kapısı, ahiret aleminin taşa somutlaştırılmış halidir. Kapının tepe kısmında Selçuklu hükümdarı Alâeddin Keykubad için, "Sultanın Muazzama halifenin yardımcısı adaletin keskin kılıcı Alâeddin Keykubad" yazısı bulunmaktadır. Zarifliğin en büyük örneklerinde biri olarak görülen gerdanlık motifleri de taş yüzey üzerine işlenmiştir. Kapının üst kısmında bulunan motifin alt sağ ve sol yanında, aynı yöne bakan Allah yazısı yer almaktadır. Ahmet Şah ile Hürrem Şah, bu eseri yapmalarındaki ana nedeni kullanılan iki motifle açıklamıştır. Taş yüzey üzerinde bulunan kitabede, iki elifin üzerine bir gül motifi ve motifte gaga kısmı yere, kuyruk kısmı göğe bakan bir bülbül motifi yapılmıştır. Gül, peygamberimizi simgelerken, bülbül ilahi aşkı simgelemektedir. Bize bu eseri yaptıran, Allah ve Resulüne olan aşkıdır demişlerdir (Özkul, 2019: s.63) (Görsel 14).



Görsel 14. Sivas Divriği Ulu Camii, Cennet Kapı (Kuzey Taç Kapı)

Batı Kapı (Çarşı Kapı, Çıkış Kapısı, Gölge Kapı):

Batı Kapısı, Çarşı Kapı, Gölge Kapı ve Çıkış Kapısı gibi adlarla birlikte, Tekstil Kapı olarak da bilinmektedir. Bu kapıya tekstil kapı denilmesinin nedeni kilim, seccade ve kumaşın duvara asılmış gibi görünen dantel gibi dokuya sahip ince ve zarif bir işçilikle işlenmesidir. 15 Mayıs-15 Eylül tarihleri arasında, ikinci ezanından 45 dakika öncesinde namaz kılan figür ve Kuran okuyan bir gölge oluşmaktadır. Tam tepede, dışarıya doğru çıkıntılı olarak yapılan bu taş yapının kilit taşıdır. Bütün taşların ana noktası bu taşıdır. Kapının alt kısmına lale motifleri işlenmiş olup, bu motifler çok sayıda ve farklı biçimlerde kullanılmıştır. Lale motifi, Allah'ı simgelemekte olmakla birlikte tek bir soğandan meydana gelen bu bitki, teklifi ifade etmektedir.

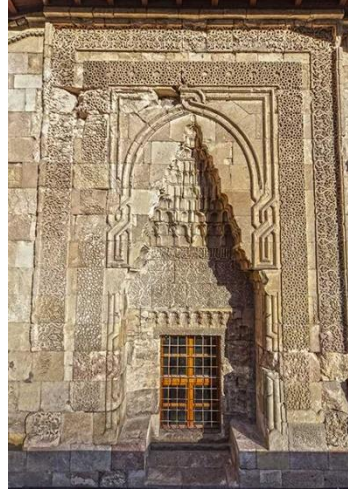
Lale motiflerinin alt kısmında altı küre taşı bulunmaktadır. İçleri kırılmış olan bu taşlara ecdat taşın kırılması halinde taş içine taş yerleştirilmiş ve bu uygulama dünya üzerinde sadece Divriği de yapılmıştır (Özkul, 2019: s.62). Batı kapısı, iki bakımdan önem taşımaktadır. İlki, kapı geçidinin üst kısmında bulunan üç satırlık yazıdan oluşan kitabedir. Bu kitabede eserin mimarı Ahmet Şah tarafından 1228 yılında yapıldığı yazmaktadır. İkinci önemli tarafı ise taş süslemelerin diğer kapılardan farklı biçimde işlenmiş olmasıdır.

Daha küçük boyutlara sahip motifler, boş yer kalmayacak biçimde tüm yüzey üzerine kaplanmıştır. En alt kısımda yer alan bombeli ve oluklu işlemler, yatay silmelerle başlayarak yukarıya doğru hareket kazanarak düşey biçimde devam etmektedir. En dış kısımdaki bitkisel ve geometrik kompozisyonlar, yarım daire biçimindeki kemerlerle derinleştirilmiştir. Büyük fakat zengin bezemeli mukarnas sisteminin örttüğü kapı geçidi, hemen kitabenin altında yer almaktadır (Mülayim, 1978: s.3). Caminin batı kapısının yan cephelerinde yer alan mukarnaslı nişler üzerine işlenmiş tek ve çift başlı kabartmalı kuş motifleri, kadın ve erkek büstleri ayak dilimleri arasında iki küçük rölyef şeklinde simgesel okumalara açık bir şekilde işlenmiştir (Sakaoğlu, 2012: s.35) (Görsel 15).



Görsel 15. Divriği Batı Kapısı

Şah Kapısı (Hünkâr Kapısı): Caminin doğu kısmında yer alan Şah Kapısı, Selçuklu'ya ait klasik üslupla yapılmış mütevazı bir görüntüye sahiptir. Günümüze sadece iskeleti kalmış olan bölüme açılan bu kapı, dönemin şahının ibadet etmesi için camiye girişi esnasında kullandığı kapıdır. Kapının bir insan boyundan daha küçük şekilde yapılmasının amacı, insanda tevazu ve kulluk bilincini ortaya çıkartarak şahın sadece Allah'ın huzurunda eğileceği vurgusunu yapmaktadır. Hünkâr Kapısı, padişah ya da beyleri cemaatten ayırmak amacıyla değil, olabilecek suikast ya da saldırılara karşı korumak amacıyla yapılmıştır. Kapıda bulunan kitabede, şahın her camiye girişinde gerçek mülkün sahibini hatırlatmak amacıyla "Mülk, Kahhar ve tek olan Allah'a aittir" yazısı bulunmaktadır (Korkmaz, 2020: s.160). Şah kapısı, Sivas Divriği Ulu Camii dördüncü kapısıdır. Şah mahfiline açılan bu kapı, yapının doğu kısmında yer almaktadır (Görsel 16).



Görsel 16. Divriği Şah Kapısı

Darüşşifa Taç Kapı: Silmelerle kademelendirilerek oluşturulan bu anıtsal giriş, cami taç kapısında da olduğu gibi, aşamalı bir şekilde ilerleme göstermiş uygun bir mekânı tanımlamaktadır. Giriş kapısında yer alan lotus şeklinde palmet motifinin ortasına konumlandırılmıştır. Büyük bir kısmı kırık olan bu motif, gökyüzünü ve güneş kapısını simgelemektedir. Kapının sağ ve sol kısmına yerleştirilmiş kadın ve erkek büstleri, güneş ve ayı simgelemektedir. Taç kapının üzerinde kullanılan geniş kaide, büyük kemer üzerinde yükselen devasa sütun başlıkları ve ortada yer alan sütun, yüzeysel bir taç kapının ötesinde bir mimari yapı oluşturulmak istendiğini göstermektedir. Sütun ve onu destekleyen yıldız kompozisyonu, kozmolojik bir ekseni destekleyen yıldızlı kubbeyi çağrıştırmaktadır. Taç kapıdan binaya giriş esnasında mekândan mekâna geçilmekte olup, karmaşanın hüküm sürdüğü alandan başka bir alana buradan da kozmosa ulaşıldığı düşünülmektedir (Peker, 2007: s.24-25).



Görsel 17. Darüşşifa Taç Kapısı

Divriği Ulu Camii Taç Kapılarından Yola Çıkılarak Üretilen Sofra Seramikleri Dekor Tasarım ve Uygulamaları



Uygulama Örneği 1. Keramika Tasarım Merkezi Arşivi

Uygulama Örneği 1’de taç kapılardan esinlenilerek hazırlanan sofrta seramiği yüzey tasarımında, geometrik ve bitkisel motiflerden yola çıkılmıştır. Taç kapı motiflerinin günümüz trendlerine uygun olarak, çağdaş yorumlaması yapılan bu tasarımda madalyon ve rozetler stilize edilerek modern hale getirilmiştir. Geçmişin izlerini çağdaş yorumlarla harmanlayan bu tasarımda, zemin ve dekor rengi ile Divriği Ulu Cami Taç kapılarına gönderme yapılmıştır. Taç kapılarda sıklıkla kullanılan bitkisel motifler, bu tasarımda da kullanılarak doğa ile bağlantıyı ve döngüyü simgelemiştir. Çember, kare ve yuvarlakta oluşun geometrik şekillerle de düzen, denge ve evreni temsil etmek istenmiştir. Taç kapılardaki kabartma görüntüsünün verilebilmesi için, farklı bir baskı tekniğinin kullanılmasıyla bu tabaklara derinlik ve doku kazandırılmıştır.



Uygulama Örneği 2. Keramika Tasarım Merkezi Arşivi

Selçuklu yıldızının çağdaş yorumlaması olarak hazırlanan Uygulama Örneği 2’de geçme motiflerinde kullanılmasıyla Divriği Ulu Cami Taç Kapısı üzerindeki motifler çağdaş bir bakış açısıyla tasarlanmıştır. Taç kapılarda olduğu gibi, örnekteki desende de kabartma tekniği kullanılmış, desenlere derinlik hissi verilmiştir.

Desen üzerinde bir karmaşa görülse de, tek bir motiften yola çıkılarak bir kompozisyon hazırlanmıştır. Birlikte kullanılması düşünülen iki farklı form üzerinde aynı motif kullanılmış olsa da, tasarımda kullanılan öğelerle farklılıklar yaratılmak istenmiştir. Taç kapı desenleri sadece estetik kaygı taşımakla kalmaz, aynı zamanda yapının gücünü ve ihtişamını da ortaya koyar. Bununla birlikte, hazırlanan yüzey tasarımında kullanılan renklerle güce, desenlerle de ihtişama vurgu yapılmıştır.



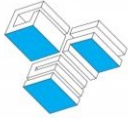
Uygulama Örneği 3. Keramika Tasarım Merkezi Arşivi

Anadolu Taç Kapı motifleri, birçok tasarımcıya ilham kaynağı olduğu gibi, uygulama örneği 3'te yer alan sofraya seramiği dekor tasarımına da ilham olmuştur. Geometrik ve bitkisel motiflerden yola çıkılarak hazırlanan bu tasarım, Taç kapı motiflerinin çağdaş yorumlanmasıyla oluşturulmuştur. Karma desenlere de atıfta bulunan bu çalışma, bitkisel ve geometrik motiflere bir madalyon görüntüsü verilerek dikkati üzerinde toplamak amaçlanmış, aynalama yöntemiyle de çoğaltılmış ve verilen eskiz görüntüsüyle kullanıcıyı geçmişe götürmeyi hedeflemiştir. Hazırlanan bu çalışmada olduğu gibi, Taç kapılar üzerinde yerini alan, birbirini tekrar eden desenler ritmik bir yapı oluşturarak görsel bütünlük sağlamıştır. Desenlerin hem günümüz yorumunda hem de Taç kapılarda, simetri önemli bir unsur olmakla birlikte bu desenlere, denge ve düzen özelliği vermiştir.



Uygulama Örneği 4. Keramika Tasarım Merkezi Arşivi

Geometrik desenlerden yola çıkılarak hazırlanan geçme motifler, uygulama örneği 4'te tabağın merkez kısmından sağ ve sol yanına uzanarak yerleştirilmiştir. Tabak yüzeyinde kalan kısımlarda



kullanılan dalgalı çizgiler, tasarıma hareket katmak amacıyla kullanılmıştır. Divriği Ulu Cami Taç Kapılarının zemin renginin kullanıldığı bu tasarımda, eskitme bir görüntü verilerek geçmişle günümüz modern çizgileri bir araya getirilmiştir. Desende kullanılan ritmik yapı, görsel üzerinde bir bütünlük sağlamıştır. Anadolu Taç kapılarında sıklıkla kullanılan simetrik yapının bu tasarımda dışına çıkılarak, denge ve düzenin yanı sıra hareketli bir görüntü oluşturulmak istenmiştir.

Sonuç

Anadolu'nun zengin kültürel mirasının önemli bir parçası olan taç kapılar, sadece birer giriş kapısı olmaktan öte, dönemin sanatsal ve kültürel anlayışını yansıtan eserlerdir. Özellikle Divriği Ulu Camii'nin taç kapıları, özgün motifleri, ustalıklı işlenmiş taşları ve zengin sembolizmi ile bu mirası en güzel şekilde temsil eden örnekler arasındadır. Bu çalışma, Divriği Ulu Camii Taç Kapılarının sunduğu zengin görsel ve sembolik dünyayı, günümüz sofrta seramiklerine taşıyarak, hem kültürel bir mirasın yaşatılmasını hem de çağdaş tasarımlara yeni bir boyut kazandırmayı amaçlamaktadır.

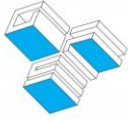
Anadolu Taç Kapılarında kullanılan motifler, sadece estetik bir kaygıdan öte, derin anlamlar taşımaktadır. Bitkisel motifler (palmet, lotus, akantus), geometrik motifler (sekiz köşeli yıldız, rozet), yazı motifleri (Kufi, Selçuklu Sülüsü) ve hayvan figürleri (çift başlı kartal, aslan, ejderha) gibi farklı motifler, dönemin inanç sistemini, kozmolojik görüşlerini ve estetik anlayışını yansıtmaktadır. Bu motifler, hayat ağacı, sonsuzluk, güç, kudret, iyilik, kötülük gibi kavramları sembolize etmektedir. Divriği Ulu Camii Taç Kapılarındaki motifler, sofrta seramiklerinde kullanıldığında, sofralara estetik bir görünüm katacak, hem de kültürel bir zenginlik sunacaktır. Bu motiflerin modern yorumlarıyla üretilecek sofrta takımları, geleneksel değerlere saygı duyarak çağdaş yaşam tarzına uygun olacaktır.

Divriği Ulu Camii Taç Kapılarındaki zengin motifler, günümüzde de sanatçılara ve tasarımcılara ilham vermeye devam etmektedir. Bu çalışmada, taç kapı motiflerinin sofrta seramiklerine uyarlanması ve böylece hem kültürel bir mirasın yaşatılması hem de çağdaş tasarımlara yeni bir boyut kazandırılması amaçlanmıştır.

Bu sayede, tüketicilere özgün ve anlamlı ürünler sunulacak ayrıca ülkemizin zengin kültürel mirasının gelecek nesillere aktarılması sağlanacaktır. Taç kapılarının karakteristik motifleri, modern seramik tasarımlarına uyarlanırken, geometrik şekiller ve bitkisel motifler sıklıkla kullanılmıştır. Bu sayede geçmişin estetik değerleri, günümüzün tasarım anlayışıyla harmanlanmıştır. Tasarımlarda kullanılan geometrik şekiller (çember, kare, üçgen vb.) düzen, denge ve evreni temsil ederken, bitkisel motifler doğa ile bağlantı ve döngüyü simgelemektedir.

Yapılan bu çalışma kapsamında, Keramika Tasarım Merkezi'ne ait dekor tasarımlarında yer alan Taç Kapılardaki kabartma görüntüsüne gönderme yapmak için farklı baskı teknikleri kullanılmış, seramik parçalarına derinlik ve doku kazandırılmıştır. Ayrıca, eskitme görünümüyle geçmişe göndermeler yapılmıştır. Simetri ve tekrar eden desenler yerine, bazı tasarımlarda daha hareketli ve asimetric kompozisyonlar tercih edilerek, geleneksel motiflere farklı bir yorum getirilmiştir. Tasarımlarda sıklıkla Divriği Ulu Cami Taç Kapılarının renkleri ve motifleri referans alınarak, tarihi bir yapıya atıf yapılmıştır.

Sonuç olarak, bu araştırma kapsamında Keramika firmasına ait seramik tasarımlar incelendiğinde, Anadolu'nun zengin kültürel mirasını günümüz tasarım dünyasına taşıyan önemli örnekler ortaya çıkartılmıştır. Bu tasarımlar, geleneksel motiflerin modern yorumlanmasıyla



ortaya çıkan estetik değerin yanı sıra, kültürel bir kimlik oluşturma ve geçmişle gelecek arasında bir bağ kurma açısından da büyük önem taşımaktadır.

Kaynakça

Algan, N. (2008). *Anadolu Selçuklu Dönemi Mimarisi Taş Yüzey Süslemelerinin İncelenmesi ve Seramik Yorumları*. [Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Bulut, M. (2024). "Cennet Kapıda Tasarım Ayrıntıları Divriği Külliyesi Mimari Plastiğinden Bir Kesit". Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı, <https://akmb.gov.tr/wp-content/uploads/2024/02/9-Mustafa-BULUT-Cennet-Kapida-Tasarim-Ayrintilari-Divrigi-Kulliyesi-Mimari-Plastiginden-Bir-Kesit.pdf>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Çetintaş, Ö. (2019). Türk-İslam Mimarisinde Yazı ve Süsleme Özellikleri Anadolu Selçuklu Dönemi (Usta Şagird Kümbeti Örneği, *Turkish Studies*, 14(7), 3-4.

Doğan Ş, N. ve T. Yazar. (2013). Anadolu Selçuklu ve Beylikler Dönemi Mimari Süslemesinde Küre, Küre ve Koni Kesiti/Kabara, Rozet. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*, 19(19), 221-244.

Korkmaz, A. (2020). Unesco Dünya Mirası Listesinde Yer Alan Anadolu'nun Elhamrası Divriği Ulu Cami ve Şifhanesi, Uluslararası Türk Kültür ve Sanatı Sempozyumu, Yayın No: 5, Cilt No: 3, ISBN No: 978-9944-0677-4-4, 160.

Korkut, T. ve Elyiğit, U. (2023). Tao-Klarceti Bölgesi Hıristiyan Dini Mimarisinde Görülen Palmet Motifleri. *Sanat Tarihi Dergisi*, 32(1), 103-139. <https://doi.org/10.29135/std.1048793>.

Mülayim, S. (1978). Divriği Külliyesinde Teknik ve Güzellik, *Tübitak Bilim ve Teknik Dergisi*, Sayı 130, 3.

Mülayim, S. (1976). "Selçuklu Palmet Motiflerinin Tipolojisi". *Anatolia*, sy. 20, https://doi.org/10.1501/andl_0000000194, 146.

Öney, G. (1969). Anadolu Selçuk Sanatında Ejder Figürleri, Belleten Türk Tarih Kurumu, ISSN: 0041-4255, Cilt: 33 Sayı: 130, 171- 192.

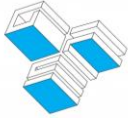
Önkol Ertunç, Ç. (2020). Anadolu Selçuklu Taçkapılarında Kavsara Sistemleri, *Lale Kültür, Sanat ve Medeniyet Dergisi*, 1(1), 74-83.

Özkul, K. (2020). Sivas Divriği Ulu Cami ve Darüşşifası Bezemeleri, *Uluslararası İdil- Ural ve Türkistan Araştırmaları Dergisi (Ijvuts)*, 2(3), 56-81.

Özkul, K.ve D. Sönmez. (2019). Anadolu Selçuklu Dönemi Taş İşlemeciliğinde Aslan Figürü, 3. Uluslararası Sanat ve Estetik Sempozyumu, 554.

Özkul, K. (2019). Hayat Ağacı Temalı Çini Pano, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Özkul, K. (2019). Sivas Divriği Ulu Cami ve Darüşşifası Bezemeleri, *Uluslararası İdil- Ural ve Türkistan Araştırmaları Dergisi (Ijvuts)*, 2(3), s. 56-81.



Öztürk, M. S. ve T. M. Türker. (2016). Anadolu Selçuklu Sanatı Geometrisinin Günümüz Kent Estetiğinde Uygulanabilirliği (Konya İli Örneği), *İdil Dergisi*, 6(28), 174, DOI: 10.7816/idil-06-28-11.

Peker, A. U. (2007). Divriği Ulu Camisi ve Darüüşşifası. *Tasarım Merkezi Dergisi* 3, 18-25.

Sakaoğlu, N. (2012). Dünya Kültür Mirası Divriği Külliyesi. *Hayat Ağacı Dergisi*, Sayı:19, ss. 31-36.

Tecir, E. T. (2024). Çift Başlı Kartal Motifinin Sembolik Anlamları ve Tekstillerde Kullanımı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, DOI: 10.12981, 17(46), ss. 951-969.

Ünal, Yapar, B. (2024). 13. ve 14. Yüzyıl Anadolu Türk Mimarisinde Yıldız Formlu Kûfi Kitabeler, *Kesit Akademi Dergisi*, Doi: 10.29228/kesit.72568, 63-64.

Yaman, B. ve Ç. Ertunç Önkol. (2019). XIII. Yüzyıl Anadolu Taçkapıları'nda Kullanılan Madalyon ve Kabaralar. *İslam Sanat Tarih Edebiyat ve Musikisi Dergisi*, Sayı 33, 129-130.

Yıldız, H. (2019). Anadolu Selçuklu Devri Kayseri Yapılarında Palmet, Rumi ve Lotus Motifi, [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.

Yıldız, L. (2010). Doğan Kuban, Cennetin Kapıları: Divriği Ulucamisi ve Şifahanesi'nde Hürremşah'ın Yontu Sanatı, *Marmara Türkiyat Araştırmaları Dergisi*. 1(2), ss. 357-362, ISSN: 2148-6743, DOI:10.16985/MTAD.2015210907.

Yıldız, N. & Mercin L. (2023). Anadolu Selçuklu Taçkapılarında Yer Alan Motiflerin Sofra Seramiği Yüzey Tasarımlarına Yansımalarının İncelenmesi. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 9(1), 175-196. <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.1295347>.

Yılmaz, M. ve Boğdaş, N. (2002). Antalya Müzesinde Bulunan Rumi Motifli Bir Çiniye Sanat Eleştirisi Açısından Bir Yaklaşım, *G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 22(1), ss. 203-209.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: https://www.arkeolojisanat.com/shop/blog/anadolu-turk-mimarisinde-tac-kapili-medreseler_3_331286.html Erişim Tarihi: 27.11.2024.

Görsel 2: <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/tasa-yansiyan-sanat-tac-kapilar>, Erişim Tarihi: 27.11.2024.

Görsel 3: <https://www.flickr.com/photos/ahmetpolat/20855989805/in/photostream/>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

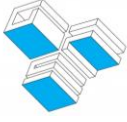
Görsel 4: https://www.mimarizm.com/gezi-mekan/kulturler-arasi-simge-hayat-agaci_128334, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Görsel 5: https://www.mimarizm.com/gezi-mekan/kulturler-arasi-simge-hayat-agaci_128334, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Görsel 6: <https://islamdusunceatlası.org/sivas-gok-medrese/3466>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Görsel 7: <https://www.flickr.com/photos/ahmetpolat/20668191710>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Görsel 8: <https://okuryazarim.com/tackapi-nedir-ve-bolumleri-nelerdir/>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.



Görsel 9: <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/tasa-yansiyen-sanat-tac-kapilar>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Görsel 10: <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/tasa-yansiyen-sanat-tac-kapilar>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Görsel 11: <https://www.akademiktarihtr.com/ciftbaslikartal/>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Görsel 12: <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/tasa-yansiyen-sanat-tac-kapilar>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Görsel 13: <https://www.istesob.org.tr/turk-kulturunde-ejderha-motifi/>, Erişim Tarihi: 05.12.2024.

Görsel 14: <https://www.turkiyenintarihieserleri.com/?oku=1068>, Erişim Tarihi: 06.12.2024.

Görsel 15: <https://www.kulturportali.gov.tr/medya/fotograf/fotodokuman/1062/divrigi-ulu-cami-ve-darussifasi-bati-kapi>, Erişim Tarihi: 06.12.2024.

Görsel 16: <https://www.kulturportali.gov.tr/medya/fotograf/fotodokuman/1074/divrigi>, Erişim Tarihi: 06.12.2024.

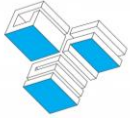
Görsel 17: <https://www.kulturportali.gov.tr/medya/fotograf/fotodokuman/5124/divrigi-ulu-cami-ve-darussifasi-tac-kapi>, Erişim Tarihi: 09.12.2024.

Uygulama Örneği 1: Keramika Tasarım Merkezi Arşivinden, Erişim Tarihi: 09.12.2024.

Uygulama Örneği 2: Keramika Tasarım Merkezi Arşivinden, Erişim Tarihi: 09.12.2024.

Uygulama Örneği 3: Keramika Tasarım Merkezi Arşivinden, Erişim Tarihi: 09.12.2024.

Uygulama Örneği 4: Keramika Tasarım Merkezi Arşivinden, Erişim Tarihi: 09.12.2024.



SÜRDÜRÜLEBİLİR GRAFİK TASARIMDA ÇEVRE DOSTU AMBALAJ YAKLAŞIMLARI

ENVIRONMENTALLY FRIENDLY PACKAGING APPROACHES IN SUSTAINABLE GRAPHIC DESIGN

Nebican TAŞKAN*

Öz

Modern dünyada çevresel sorunların giderek artış göstermesi, sürdürülebilirlik kavramını yalnızca gündelik yaşamın değil, endüstriyel ve grafik tasarım süreçlerinin de ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Özellikle ambalaj tasarımları hem üretim süreçlerindeki çevresel etkileri hem de tüketim alışkanlıklarını yönlendirme potansiyeliyle bu dönüşümün merkezinde yer almaktadır. Bu çalışmada, grafik tasarım alanında çevreye duyarlı ambalaj çözümlerine odaklanılmış, mevcut durum ve çözüm yaklaşımları derinlemesine araştırılmıştır. Veriler, literatür taraması, ürünlerin resmi web siteleri ve firmaların yayımladığı sürdürülebilirlik raporları üzerinden elde edilmiştir. Ardından on farklı ambalaj ürünü, sekiz temel sürdürülebilirlik ölçütü üzerinden, içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Çalışmanın temel bulguları, bazı ambalajların sürdürülebilirlik ilkelerine daha iyi uyum sağladığını gösterirken, diğerlerinin ise belirli alanlarda iyileştirme potansiyeli taşıdığını ortaya koymaktadır. Özellikle çoğu markanın atık azaltma çabası içinde olduğu ancak biyobozunur malzeme konusunda aynı hassasiyeti göstermediği tespit edilmiştir. Bu çalışma, grafik tasarım alanında sürdürülebilir ambalaj uygulamalarının güçlü ve zayıf yönlerini vurgulayarak, gelecekteki tasarım yaklaşımları için bir rehber sunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ambalaj, Çevre, Geri Dönüşüm, Grafik Tasarım, Sürdürülebilirlik

Abstract

The growing number of environmental problems in the modern world has made the concept of sustainability integral to everyday life as well as industrial and graphic design processes. This transformation is especially evident in packaging design, given its environmental impact during production and potential to influence consumption habits. This study focuses on environmentally sensitive packaging solutions in graphic design, investigating the current situation and solution approaches in depth. The study's objective is to provide a comprehensive overview of the state of the art in sustainable packaging, drawing on a rigorous and systematic review of the latest developments.

The study's key findings indicate that while some packaging is more aligned with sustainability principles, others have room for improvement in specific areas. Notably, most brands demonstrate efforts to reduce waste, yet they do not consistently prioritize biodegradable materials. By underscoring the strengths and weaknesses of sustainable packaging practices in graphic design, this study aims to provide a framework for future design approaches.

Keywords: Packaging, Environment, Recycling, Graphic Design, Sustainability



ALTI AYDA BİR YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGİ

Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031188

Geliş Tarihi / Received
19.01.2025

Kabul Tarihi / Accepted
10.03.2025

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

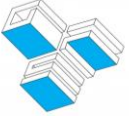
Sorumlu Yazar/Corresponding author
E-mail:
taskannebican@gmail.com

Cite this article: Taşkan, N., (2025).
Sürdürülebilir Grafik Tasarımda Çevre
Dostu Ambalaj Yaklaşımları, D-Sanat,
Cilt:1, Sayı: 9, 185-209.



Content of this journal is licensed under
a Creative Commons Attribution-
Noncommercial 4.0 International
License.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, taskannebican@gmail.com, Orcid: 0009-0003-9802-6259



Giriş

Günümüzde çevresel sürdürülebilirliğin, toplumsal ve endüstriyel alanlarda giderek artan bir öneme sahip olduğu görülmektedir. Ancak, grafik tasarım disiplininde bu konunun yeterince dikkate alınmadığı düşünülmektedir. Çevresel sürdürülebilirlik açısından büyük bir potansiyel bulunmasına rağmen, çoğu zaman estetik kaygıların ön planda tutulduğu kabul edilmektedir. Özellikle üretim süreçlerindeki malzeme seçimi, enerji tüketimi ve ürünlerin kullanım sonrası geri dönüşümündeki yetersizlikler, çevresel etkilerin göz ardı edilme eğilimini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda hem endüstriyel hem de grafik tasarımın kesişim noktasında yer alan ambalaj tasarımlarının daha da önemli hale geldiği düşünülmektedir.

Önde gelen istatistik platformlarından biri olan Statista (2024) tarafından sağlanan küresel endüstri ve pazar verilerine göre dünya genelinde yıllık tüketim; yaklaşık 170 milyon metrik ton plastik ambalaj, 40 milyon metrik ton kâğıt ve karton ambalaj, 15 milyon metrik ton metal ambalaj ve 10 milyon metrik ton cam ambalaj şeklindedir. Bu büyük ölçekli tüketim, ambalaj endüstrisinin çevresel etkilerini gözler önüne sermekte ve sürdürülebilir ambalaj çözümlerine duyulan ihtiyacı açıkça ortaya koymaktadır.

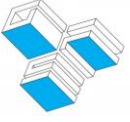
Modern endüstri uygulamalarında sürdürülebilir ambalaj tasarımlarının, çevresel etkilere duyarlılığın artması ve döngüsel ekonomiye geçişin hızlanmasıyla birlikte önem kazandığı bilinmektedir. Sürdürülebilir ambalaj tasarımları, yalnızca ekosistemin korunmasına katkı sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda tüketici farkındalığını da yükselterek sürdürülebilir tüketim alışkanlıklarının yaygınlaşmasına öncülük etmektedir. Chick ve Micklethwaite (2011), günümüzdeki tasarım pratiklerinin büyük bir bölümünün sürdürülebilirlik ilkeleriyle uyumlu olmadığını, bir gün uyumlu olması durumunda sürdürülebilir tasarım kavramına olan ihtiyacın ortadan kalkacağını belirtmektedir. Bu mevcut durumda hem tasarımcıların hem de firmaların, sürdürülebilir tasarım pratiklerini benimsemesi ve doğru uygulaması oldukça elzemdir.

Araştırmanın Amacı

Araştırmada mevcut çevre dostu ambalaj tasarımlarını belirlenen sürdürülebilirlik kriterlerine göre incelemek, firmaların bu kriterlere ne ölçüde uyduğunu değerlendirmek, bu tasarımlarının çevresel, ekonomik ve sosyal boyutlarını ortaya koymak amaçlanmıştır. Belirlenen sekiz adet ölçeğe göre ambalaj tasarımlarında sürdürülebilirliğe, çevre dostu olmaya ve geri dönüşüme ne kadar önem verildiği, bu hususlara ne ölçüde uyulduğu ayrıntılı olarak irdelenmiştir. Araştırmanın önem noktası, grafik tasarım alanında sürdürülebilir ambalaj tasarımlarının eksikliklerini ve güçlü yönlerini belirleyerek, gelecekteki tasarımlar için rehberlik edecek bilgi ve öneriler sunmaktır.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada sürdürülebilir çevre dostu ambalaj tasarımlarının, belirlenen sekiz adet kriter çerçevesinde değerlendirilmesi için on adet ambalaj ürünü seçilmiştir. Bu ürünlerin beşi sürdürülebilirlik konusunda iyi çözümler sunan markalara ait olup, diğer beşi ise rastgele seçilen



örneklerden oluşmaktadır. Çalışmanın yöntemi, literatür taraması ve içerik analizi olmak üzere iki aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada, sürdürülebilirlik kavramı ve grafik tasarım alanında bu hususta yapılmış çalışmalar araştırılmıştır. Bu literatür taraması, çalışmanın teorik çerçevesini oluşturmaktadır. İkinci aşamada ise veri toplama süreci, belirlenen sürdürülebilirlik kriterleri (Geri Dönüştürülebilirlik, Biyobozunur Malzeme, Çevre Dostu Üretim, Atık Azaltma, Enerji Tasarrufu, Yeniden Kullanılabilirlik, Çevre Dostu Mesaj, Minimize Karbon Ayak İzi) esas alınarak yapılmıştır. Veriler, ürünlerin resmî web siteleri, üretici firmaların yayımladığı raporlar ve diğer ilgili bilgi kaynaklarından toplanmıştır. Her bir ürün, belirlenen kriterlere uygunluğu açısından incelenmiş ve elde edilen veriler tablo halinde gösterilmiştir. Veri analizi aşamasında, toplanan veriler içerik analizi yöntemi kullanılarak değerlendirilmiştir. Her ürünün özelinde bilgiler verilmiş, artılar ve eksiler göz önüne sunulmuştur. İçerik analizi, verilerin sistematik ve objektif bir biçimde incelenmesine yardımcı olmuştur. Bu sayede ürünlerin sürdürülebilirlik performansı ayrıntılı olarak ortaya konmuştur. Her bir kriter için ürünlerin uygunluk düzeyleri "evet", "hayır" veya "kısmen" olarak işaretlenmiş, ardından detaylı yorumlamalar gerçekleştirilmiştir.

Sınırlılıklar

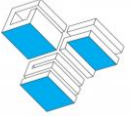
Çalışmanın sınırlılıkları arasında, incelenen ambalaj ürünlerinin grafik tasarım ürünü olması, sayılarının on adet ile sınırlı olması, aynı zamanda veri kaynaklarının doğruluk ve güvenilirliği yer almaktadır. İçerik analizinin belirlenen sekiz adet objektif ölçüte dayandırılması, değerlendirmenin güvenilirliğinin sağlanması amacıyla yapılmıştır. Bu sınırlamaların bilinciyle elde edilen bulgular dikkatle incelenmiş ve sonuçlar titizlikle detaylandırılmıştır.

1. Sürdürülebilirlik Kavramı ve İlkeleri

Sürdürülebilirliğin, günümüzde hem akademik literatürde hem de pratik uygulamalarda sıkça tartışılan bir kavram olduğu bilinmektedir. Daly (1990) sürdürülebilirlik konusunda, ekonomik faaliyetlerde ekolojik sınırların aşılmaması ve gelecek nesillere zarar verilmemesi gerektiğini belirtmektedir. Bu noktada, ekonomik ve çevresel sürdürülebilirlik arasındaki denge vurgulanmaktadır. Diğer yandan, Goodland (1995) sürdürülebilir kalkınmayı çevresel sınırlar içinde ekonomik ve sosyal gelişmenin sağlanması olarak görmekte, buna ek olarak, ekosistem hizmetlerinin korunması ve sosyal refahın artırılması gerektiğini de belirtmektedir.

Bu bakış açısı, sürdürülebilirliğin sadece çevresel değil, aynı zamanda sosyal boyutlarının da önemli olduğuna dikkat çekmektedir. Elkington (1997) ise sürdürülebilirlikte, çevresel, ekonomik ve sosyal boyutların birlikte değerlendirilerek dengelenmesinin elzem olduğuna vurgu yapmaktadır. Daha sonra kendisi, "Üçlü Alt Çizgi" (Triple Bottom Line) yaklaşımını ortaya koymuştur. Yaklaşımında, sürdürülebilirliğin bütüncül bir bakış açısıyla ele alınması gerektiğine dikkat çekmektedir. Bu bağlamda sürdürülebilirlik kavramı, üç ana bileşen içermektedir. Bunlar çevresel, ekonomik ve sosyal sürdürülebilirliktir.

Çevresel sürdürülebilirlikte, daha çok doğal kaynakların korunması ve ekosistemlerin dengelenmesi ile ilgilenilmektedir (WCED, 1987; Elkington, 1997). Ekonomik sürdürülebilirlik, ekonomik faaliyetlerin uzun vadede sağlıklı bir şekilde devam edebilmesini sağlamak için kaynakların etkin



kullanımını içermektedir. Sosyal sürdürülebilirlik ise toplumsal eşitlik, adalet ve sosyal bütünleşme gibi önemli konuları kapsamaktadır (Daly, 1990).

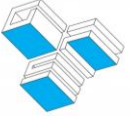
Sürdürülebilirlik kavramı, tarihsel olarak, 20. yüzyılın ikinci yarısında çevresel ve sosyal sorunların artmasıyla daha da önem kazanmıştır. İlk olarak 1972 yılında Stockholm'de gerçekleştirilen Birleşmiş Milletler Çevre Konferansı, sürdürülebilirlik konusundaki uluslararası farkındalığı artırmaya çalışmıştır (United Nations, 1972). Bu konferansta, çevresel koruma ve ekonomik kalkınma arasındaki önemli ilişkinin ilk kez geniş çapta ele alındığı bilinmektedir. Aynı zamanda bireylerin ve kurumların aktif katılımı sayesinde küresel iş birliğinin önemini vurgulandığı da görülmektedir. Netice itibarıyla bu konferansın, sürdürülebilirlik konusu kapsamında tarihte önemli bir yere sahip olduğu kabul edilmektedir.

Önceki süreçte önemli girişimler ve çalışmalar olmuş olsa da sürdürülebilirlik kavramının en önemli dönüm noktası, 1987 yılında yayımlanan Brundtland Raporu olmuştur. Brundtland Raporu, resmî adıyla "Ortak Geleceğimiz" (Our Common Future), Dünya Çevre ve Kalkınma Komisyonu tarafından hazırlanmıştır. Raporda, sürdürülebilir kalkınma kavramı ilk kez tanımlanmış ve şu şekilde ifade edilmiştir: "Sürdürülebilir kalkınma, bugünün ihtiyaçlarını karşılarken gelecek nesillerin kendi ihtiyaçlarını karşılama yeteneklerini tehlikeye atmadan yapılan kalkınmadır" (WCED, 1987: 43). Bu ifadede çevresel, ekonomik ve sosyal boyutların entegrasyonu vurgulanmaktadır. Bu çerçeveye göre sürdürülebilir kalkınmada yalnızca mevcut nesillerin değil, gelecekteki nesillerin refahları da göz önünde bulundurulmalıdır.

Brundtland Raporu'nun yayımlanmasının ardından 1992 yılında Brezilya'nın Rio de Janeiro şehrinde gerçekleştirilen Dünya Zirvesi (Earth Summit), sürdürülebilir kalkınma konusundaki diğer önemli dönüm noktalarından biri olarak kabul görmektedir. Bu zirve, çevre ve kalkınma konularında uluslararası arenada iş birliği ve stratejiler geliştirilmesi amacıyla düzenlenmiştir (United Nations Conference on Environment and Development, 1992). Konferansta kabul edilen Rio Deklarasyonu, sürdürülebilir kalkınmanın sağlanması için çevresel koruma ve sosyal adaletin bir arada ele alınması gerektiğini vurgulayan 27 temel prensip içermektedir.

Ayrıca, zirvede kabul edilen Gündem 21, sürdürülebilir kalkınma için stratejiler ve eylemler içeren kapsamlı bir programdır. Bu bağlamda Gündem 21, çevre koruma, sosyal adalet, ekonomik kalkınma gibi birçok alanda uygulanacak politika ve eylemleri belirlemekte, ayrıca küresel ölçekte sürdürülebilirlik için rehberlik etmektedir (United Nations, 1992). Bu sebepler neticesinde, organize edilen konferans ve zirvede kabul edilen belgeler, sürdürülebilir kalkınma hedeflerine ulaşmak için uluslararası toplumu bilinçlendiren ve yönlendiren temel araçlar olarak kabul edilmektedir.

Dünya Bankası'nın sürdürülebilir kalkınma raporlarına göre sürdürülebilirlik ilkeleri, sosyal adalet ve çevresel koruma alanlarında önemli ilerlemeler kaydetmiştir (World Bank, 2021). Ancak son yıllarda sürdürülebilirlik ilkeleri yalnızca çevresel, ekonomik ve sosyal boyutlarla sınırlı kalmayarak daha kapsamlı bir yapı haline gelmiştir. Birleşmiş Milletlerin 2030 İçin Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (Sustainable Development Goals-SDGs), sürdürülebilirlik ilkelerini güncelleyerek ve genişleterek yeni hedefler eklemiştir.



Bu hedefler, yenilenebilir enerji, iklim değişikliğiyle mücadele, toplumsal cinsiyet eşitliği ve yoksulluğun azaltılması gibi oldukça önemli hususlarda sürdürülebilir kalkınmayı teşvik etmektedir. SDGs projesine destek vererek öne çıkan ülkeler arasında ABD, Almanya, Japonya, Birleşik Krallık, Kanada ve İsveç gibi gelişmiş ülkeler yer almaktadır. Bu ülkeler, SDGs'yi gerçekleştirmek için finansman, teknolojik destek ve bilgi paylaşımı sağlamaktadır. Örneğin ABD, özellikle sağlık, eğitim ve yenilikçilik alanlarında projeler yürütmektedir. Almanya, bu projeyi ulusal sürdürülebilirlik stratejisine entegre etmiştir.

Ülke, yenilenebilir enerji kullanımını artırma, enerji verimliliğini teşvik etme ve iklim değişikliğiyle mücadele konularında öncü politikalar uygulamaktadır. Ayrıca, gelişmekte olan ülkelere mali ve teknik destek sağlayarak küresel sürdürülebilir kalkınmaya katkıda bulunmaktadır. Türkiye de bu hedeflere çeşitli projeler ve yatırımlar yoluyla katkıda bulunmaktadır.

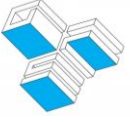
Birleşmiş Milletler Türkiye Ofisi, yoksulluğun azaltılması, toplumsal cinsiyet eşitliğinin sağlanması ve iklim değişikliğiyle mücadele gibi konularda çalışmalar yapmaktadır (United Nations, 2023). Bu bağlamda artık sürdürülebilirlik ilkeleri, sadece doğal kaynakları muhafaza etmeyi değil, aynı zamanda toplumsal refahı artırmayı, ekonomik kalkınmayı teşvik etmeyi ve teknolojik yenilikleri benimseyerek daha kullanılabilir hale getirmeyi de kapsamaktadır. Dolayısıyla, sürdürülebilir kalkınma hedeflerine ulaşmak için uluslararası iş birliği ve koordinasyonun önemi her zamankinden daha fazla dikkate alınmaktadır. Bu genişletilmiş ilkeler, sürdürülebilir bir geleceği inşa etmek için gerekli olan tüm nitelikleri bir araya getirmeye çalışmaktadır. Bu hedeflenen geleceğe ulaşılabilmesi için toplumun tüm kesimlerinin ortak çaba göstermesi ve her bireyin elini taşın altına koyarak sorumluluk üstlenmesi gerekmektedir.

2. Grafik Tasarımda Sürdürülebilir Tasarım Uygulamaları

Geçmişten günümüze kadar grafik tasarım alanı hakkında dile getirilen birçok tanım ve açıklama bulunmaktadır. Örneğin, Meggs ve Purvis'in (2016) görüşüne göre grafik tasarım, görsel öğelerin kullanılmasıyla bilgilerin veya mesajların estetik ve etkili bir şekilde sunulmasıdır. Diğer yandan Mercin ve Yavuz (2023), grafik tasarım alanının popüler haberler kadar dikkat çekici olmasa da görsel iletişim amacıyla üretilen ürünler sayesinde giderek daha fazla dikkat çektiğini, günlük hayatımızda büyük bir ihtiyaç haline geldiğini ve vazgeçilmez bir iletişim aracı olarak yerini sağlamlaştırdığını vurgulamaktadır.

Her iki tanım da kabul edilebilir niteliktedir çünkü grafik tasarım zaman geçtikçe gelişen, değişen ve dönüşüm geçiren bir alandır. Bu alan, son yıllarda sanat ve teknoloji ile iç içe geçmiş olup, birçok farklı disiplinin bir araya gelmesiyle zenginleşmiştir. Artık grafik tasarım, geniş bir yelpazede uygulama alanına sahiptir. Başlıca alanlar arasında basılı yayın tasarımları, web ve dijital medya tasarımları, kurumsal kimlik tasarımları, reklam tasarımları, sosyal medya tasarımları, ambalaj ve etiket tasarımları, özellikle son dönemde ise yeni medya ile yapay zekâ destekli tasarımlar yer almaktadır.

Grafik tasarımda sürdürülebilirlik; çevresel, ekonomik ve toplumsal sorumlulukları bir arada ele alan bir tasarım yaklaşımıdır. Bir diğer deyişle doğal kaynakların verimli kullanılması, çevre dostu üretim



süreçlerinin benimsenmesi ve uzun vadeli etkilerin gözetilmesiyle şekillenmektedir. Öztürk (2024), grafik tasarımda sürdürülebilirliğin, estetik ve işlevselliği bir araya getirirken aynı zamanda çevreye duyarlı malzeme ve yöntemleri kullanmayı gerektirdiğini belirtmektedir. Bu anlayış, görsel iletişim ürünlerinin yalnızca tasarım değeriyle değil, aynı zamanda çevresel etkileriyle de değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Sürdürülebilir tasarım ilkeleri çerçevesinde işverenlerin ve tasarımcıların sorumlulukları oldukça önemli hale gelmiştir. İşverenlerin, çalışanlarını çevre dostu tasarım süreçleri hakkında bilgilendirmesi ve yenilikçi teknolojileri desteklemesi gerekmektedir. Tasarımcıların ise malzeme seçiminden üretim süreçlerine kadar tüm aşamalarda sürdürülebilirliği gözetmeleri, çevre bilincine sahip çözümler üretmeleri elzemdir. Örneğin, basılı materyal yerine dijital çözümlerin tercih edilmesi hem maliyetlerin düşürülmesini hem de çevreye verilen zararın azalmasını sağlayabilmektedir. Ancak dijital uygulamalarda da enerji tüketimine dikkat edilmesi ve bilinçli şekilde kullanılması önem arz etmektedir.

Grafik tasarım sektöründe yapılan uygulamalar, çevre üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bu etki çoğunlukla kullanılan malzemeler, üretim süreçleri ve enerji tüketimiyle ilişkilendirilir. Özellikle basılı materyallerde kullanılan kâğıt, mürekkep ve plastik gibi malzemeler, üretim ve bertaraf süreçlerinde oldukça ciddi çevresel zararlara yol açabilmektedir. Bir ton kâğıdın geri dönüştürülmesi, 4.100 kWh enerji, 1.720 litre petrol, yaklaşık 32.000 litre su ve ortalama 17 ağacı korumanın yanı sıra 27 kg hava kirlenici maddenin emisyonunu önlemektedir. Aynı miktardaki kâğıdın yakılması ise yaklaşık 750 kg karbondioksit açığa çıkarmaktadır. Neticede kartonun geri dönüştürülmesi, yeni karton üretimi için gereken enerjinin yalnızca %75'ini gerektirmektedir (Bureau of International Recycling, 2024).

Bu durum, özellikle ambalaj tasarımlarında sürdürülebilir tasarım uygulamalarının, sektör genelinde benimsenmesi gerektiğinin önemini bir kez daha ortaya koymaktadır. Aslında bu noktada iş verenlerin ve marka sahiplerinin tutumları, tüketicilere nazaran daha önemli olarak görülmektedir. PDI şirketinin 2024 yılı sürdürülebilirlik raporuna göre, tüketicilerin %80'i sürdürülebilir ürünlere daha fazla para ödemeye istekli hale gelmiştir (PDI Technologies, 2024).

Aynı zamanda 2023 tarihli McKinsey raporunun da bu durumu destekler nitelikte olduğu görülmektedir. Rapora göre COVID-19 pandemisi sonrası hijyen konusundaki aşırı kontrol durumu azalırken, tüketicilerin satın alma kararlarında hala hijyen ve raf ömrü en önemli faktörler olarak öne çıkmaktadır. Ambalaj malzemelerinin sürdürülebilirliği konusunda ise tüketiciler arasında tam bir fikir birliği olmamakla birlikte, kompostlanabilir ve bitkisel bazlı ambalajlar birçok ülkede yüksek puan almaktadır. Tüketicilerin genellikle en yüksek ücreti sürdürülebilir taze meyve, et ve kümes hayvanı ambalajlarına ödediğine de dikkat çekilmektedir (McKinsey ve Company, 2023).

1999'da Communication Arts dergisinde yayımlanan bir yazıya göre, Amerika'da çöpe giden malzemelerin yaklaşık üçte birini ambalajlar oluşturmakta ve çevresel atıkların dörtte biri geri dönüştürülemeyen plastik malzemelerden meydana gelmektedir (Becer, 2014; aktaran Çeken ve Büyükçakılcı, 2024). Bu bağlamda çevre dostu ve sürdürülebilir özellikte olan ambalaj tasarımlarından örnekler görmek hem bilgilendirici hem pekiştirici olacaktır. İlk örnek olarak Reformation markasının kompostlanabilir ambalajı incelenmektedir (Görsel 1).

Moda markası Reformation, geri dönüştürülebilir ambalajları ve sürdürülebilirliğe olan bağlılığıyla tanınmaktadır. Ürünlerini teslim etmek için plastik içermeyen ve gübrelenebilir poşetler kullanmaktadırlar. Alıcılar poşetle işleri bittiğinde, hiçbir zararı olmayacağını bilerek poşeti organik atıklarının içine atabileceklerdir. Çöp sahası atıklarını azaltmak için elbise askıları da geri dönüştürülmüş kâğıt kullanılarak üretilmiştir (The Reformation, 2024).



Görsel 1. The Reformation, *Kompostlanabilir Ambalaj*

Başlangıçta yalnızca ürünleri koruma ve saklama amacı taşıyan ambalajların, zamanla ek özellikler üstlenerek daha da akıllı ve işlevsel duruma geldiği görülmektedir. Akıllı ambalajların, teknolojiyi kullanarak ürünleri korumak ve muhafaza etmek gibi temel işlevlerin ötesine geçerek daha fazla fayda sağladığı bilinmektedir. Akıllı ambalajlar yalnızca çevre dostu malzemeler kullanılarak üretilmekle kalmayıp, gıda zehirlenmesini önlemeye de yardımcı olabilmektedir.

Ayrıca, ürünlerin tazeliğini kaybetme zamanını göstererek gıda israfını azaltmaya da katkı sağlamaktadır. Akıllı ambalajlar, gıda ürünlerinin yanı sıra, tıbbi ve güzellik ürünlerinde de etkili bir kullanım sunmaktadır (Blue Bite, 2024). Bu bağlamda akıllı ambalajlar, gıda paketlenme endüstrisi için önemli bir atılım olarak değerlendirilmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Blue Bite, *Akıllı Ambalaj*

Ambalaj tasarımında kullanılan ham maddenin geri dönüştürülebilir olması artık tüm insanlık için büyük önem arz etmektedir. Ecovative markasının bu hususta, mantar paketleme adında yeni bir yöntem geliştirerek geri dönüşüm konusunda önemli bir adım attığı görülmektedir (Görsel 3).

Bu yöntemde ana malzeme olarak mantar köpüğü kullanılmaktadır. Kullanılan köpük, mantar kökleri ve kenevir liflerinden elde edilen yenilenebilir malzemelerden üretilmektedir. Mantar bazlı bu polistiren ikamesi, geleneksel plastikten daha esnek, dayanıklı ve etkili olup %100 biyolojik olarak parçalanabilmektedir. Ancak, diğer köpük ek parçaları gibi nakliye sırasında darbe alabildiği ve kalıplanmış kağıt ambalajlara kıyasla daha fazla alan kapladığı belirtilmektedir (Mushroom Packaging, 2024). Bu bilgiler doğrultusunda mantar paketlemenin sürdürülebilir ambalajlama alanında önemli bir ilerleme olduğu görülmektedir. Yenilenebilir malzemelerden üretilen bu ambalaj türü hem çevresel ayak izini azaltmakta hem de kaynakların daha verimli kullanılmasını sağlamaktadır.

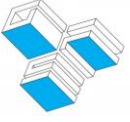


Görsel 3. Ecovative, *Mantar Paketleme*

2.1. Geri Dönüştürülebilir Malzemeler

Geri dönüşüm, kullanım ömrünü tamamlamış bir ürünü çeşitli işlemlerden geçirerek ana hammaddeye dönüştürme ve yeni bir ürün elde etme süreci olarak bilinmektedir. Buna karşın geri kazanım, mevcut bir ürünü enerji ve zaman kaybı olmadan yeniden kullanma işlemidir. Bu nedenle geri kazanım, geri dönüşüme kıyasla ekosisteme daha fazla saygı göstermekte, ayrıca sürdürülebilir grafik tasarımın sosyal, ekonomik ve çevresel boyutlarını destekleyerek tasarruf sağlamaktadır (Dal ve Cengiz Gökçe, 2019). Bu bağlamda geri dönüştürülebilir ve geri kazanıma elverişli malzemeler hem çevresel etkileri minimize etmek hem de tüketici bilincini artırmak için kritik bir öneme sahiptir.

Özellikle grafik tasarım sektöründe, geleneksel baskı süreçlerinin çevresel etkilerinin oldukça büyük olduğu bilinmektedir. Yüksek enerji tüketimi, kimyasal atık üretimi ve geri dönüştürülemeyen malzeme kullanımının bu sürecin en büyük problemlerinden olduğu kabul edilmektedir. Bu noktada çevre dostu baskı uygulamalarını benimsemek gerekmektedir. Bu uygulamalar, daha az enerji



tüketen, daha az kimyasal atık üreten, geri dönüştürülebilir malzemeler kullanarak çevresel etkileri minimize eden baskı yöntemlerini kapsamaktadır.

Bu yöntemlerden bir tanesi geri dönüştürülmüş kağıtlar tercih etmektir. Kağıt kullanımının azaltılması çevre için faydalı olsa da bazı durumlarda mecbur kalınabilmektedir. Bu noktada en azından geri dönüştürülmüş, klorsuz ya da FSC (The Forest Stewardship Council) sertifikalı kağıtlar kullanmak daha sorumlu bir davranış olarak görülecektir (Bajaj, 2023; Environmental Paper Network, 2023). Bu tutumun yaygınlaşması sayesinde hem saf kâğıda olan talep azaltılmış hem de enerji ve su tasarrufu sağlanmış olacaktır. Diğer dikkat edilmesi gereken hususlardan biri de mürekkeplerdir. Baskı yapılması gerektiğinde, tasarımcıların bitkisel bazlı mürekkep kullanımı ve soya bazlı inkjet baskı gibi alternatif yöntemlerini tercih etmesi, çevre için daha zararsız olacaktır. Bunun nedeni, soya bazlı mürekkeplerin petrol bazlı mürekkeplere kıyasla daha az uçucu organik bileşik (VOC) yayması ve hava kirliliğini azaltmaya yardımcı olmasıdır.

2.2. Kağıtsız İletişim

Dijital dönüşüm, iletişim paradigmasında önemli bir kırılma yaratarak çevresel sürdürülebilirlik hedeflerine ulaşmak için çeşitli imkanlar sunmaktadır. Geleneksel baskı yöntemlerinin aksine dijital kaynaklara yönelmek, kâğıt ve mürekkep tüketimini minimize ederek ormanların korunmasına, atık miktarının azaltılmasına katkı sağlayabilmektedir. Bu bağlamda, basılı materyallerin yerine e-kitaplar, dijital broşürler ve çevrimiçi reklamlar gibi dijital alternatiflerin kullanılması, sürdürülebilirlik açısından önemli bir potansiyel taşımaktadır. Ancak dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan enerji tüketimi ve depolama gibi çevresel etkilerin de dikkatle değerlendirilmesi gerekmektedir (Zenkova, 2023).

Dijital tasarım süreçlerinde çevresel etkinin en aza indirilmesi amacıyla çeşitli stratejiler uygulanmaktadır. Bu bağlamda, farklı cihazlarda optimum performans gösteren duyarlı (responsive) tasarım yaklaşımları ve web geliştirme süreçlerinde enerji tüketimini azaltan verimli kodlama teknikleri büyük önem taşımaktadır. Özellikle, dosya boyutlarını küçültmek yoluyla depolama alanı ihtiyacını ve yükleme sürelerini azaltmak, enerji tüketimini düşürmede kritik bir rol oynamaktadır. Bu hedefe ulaşmak için JPEG veya WebP gibi kayıplı sıkıştırma algoritmalarına sahip görüntü formatları da tercih edilebilmektedir. Ayrıca, tasarımların hayata geçirildiği cihazların donanım ve yazılım teknolojileri de bu süreçte göz önünde bulundurulması gereken bir diğer önemli faktördür.

Enerji dostu teknolojilerin kullanımı, dijital tasarımlarda karbon ayak izini önemli ölçüde azaltabilmektedir. LED ekran gibi teknolojilerin, diğer ekranlara kıyasla daha az elektrik tükettiği ve daha uzun ömürlü olduğu bilinmektedir. Bu nedenle tasarım projelerinde çevreye duyarlı elektronik cihaz kullanımını teşvik etmek hayati öneme sahiptir. Örnek olarak Samsung markası bu noktada önemli bir adım atarak energy star sertifikalı ürünler geliştirmektedir. Bu sayede Samsung'un, 2009 yılından bu yana ürünlerinin verimliliğini artırdığı, kullanım aşamasında müşterilerinin 350 milyon metrik tondan fazla karbondioksit salınımını önlemesine yardımcı olduğu görülmektedir (Samsung, 2024). Bu iyileştirmeler, çevresel sürdürülebilirlik hedeflerine ulaşma bakımından büyük bir adım olarak değerlendirilmektedir.

3. Sürdürülebilir Çevre Dostu Ambalaj Tasarım Örneklerinin İncelenmesi

Tüketim kültürünün yaygınlaşmasıyla birlikte ambalaj atıklarının doğa üzerindeki olumsuz etkileri daha da belirginleşmektedir. Gerekçe itibarıyla sürdürülebilir ambalaj çözümlerine olan ihtiyacın kaçınılmaz olduğu kabul görmektedir. Bu nedenle, çalışmanın mevcut safhasında sürdürülebilir

ambalaj tasarımlarının önemi bağlamında öne çıkan bazı örnekler incelenmiştir. Yapılan incelemede on farklı ambalaj ürünü, belirlenen sekiz adet sürdürülebilirlik kriteri çerçevesinde içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir.

Tide Eco-Box

Procter & Gamble'in çevre odaklı bir yaklaşımla geliştirdiği Tide Eco-Box deterjan ürünü, geleneksel ambalaj anlayışına meydan okuyan bir tasarım olarak görülmektedir. TerraCycle iş birliği sayesinde %100 geri dönüştürülebilir bir yapıya sahip olup, dış karton ve iç plastik poşetin ayrılmasıyla geri dönüşüm süreci desteklenmektedir. Biyobozunur malzeme kullanımı hakkında net bir bilgi olmamakla birlikte, geleneksel şişelere kıyasla %60 daha az plastik içerdiği belirtilmektedir. Çevre dostu üretim sürecinde %30 daha az su kullanılması, kaynakların verimli kullanıldığına işaret etmektedir. Atık azaltma konusunda daha az plastik kullanımı, daha konsantre deterjan ve ikincil ambalaj ihtiyacının ortadan kaldırılması etkili görülmüştür.

Enerji tasarrufu açısından 1,814 kg daha hafif olması, nakliye sırasında daha az enerji tüketimine katkı sağlamaktadır. Geri dönüşüm konusunda %100 etki sunulsa da yeniden kullanılabilirlik konusunda yeterli bilgi yer almamaktadır. Çevre dostu mesaj olarak, ambalaj üzerinde geri dönüşüm yönlendirmeleri ve sürdürülebilirlik iddiaları (%60 daha az plastik, %30 daha az su) bulunmaktadır. Minimize karbon ayak izi hedefiyle daha az plastik, daha hafif ambalaj, daha az su kullanımı ve daha az nakliye enerjisi tüketimi sağlandığı görülmektedir (Alpha Commerce, 2020; Hand, 2019).

Netice olarak, Görsel 4'te yer alan Eco-Box ürün ambalajının sürdürülebilirlik ilkelerine önemli ölçüde dikkat edilerek tasarlandığı ve çevreyi korumak için katkı sağladığı görülmektedir.



Görsel 4. Tide Eco-Box, Deterjan Ambalaj Ürünü

SuCo Matara

Türkiye'nin ilk katlanabilir ve sağlıklı su matarası olarak 2015 yılından beri faaliyet gösteren SuCo, Korozo Ambalaj parkurlarında firmanın kendi tasarımları ve ürün geliştirme çalışmaları sonucunda ortaya çıkmıştır (Görsel 5). Markanın temel amacının, tek kullanımlık plastik şişelerin çevreye verdiği zararı azaltmak olduğu kabul edilmektedir. Ürün, geri dönüştürülebilir malzemeden üretilmektedir ancak bu faaliyet Türkiye'de gerçekleştirilememektedir. Bu nedenle marka, kullanım ömrünü tamamlayan ürünlerin toplanması ile ilgili projelerini sosyal medyada duyurmaktadır.

Ürün, iç kısımdan dış kısma doğru sırasıyla PE (Polyethylene), OPA (Oriented Polyamide) ve PET malzemelerinden oluşmaktadır. Bu sayede su ve pet birbirleri ile temas etmemektedir. Aynı zamanda ürünün BPA, aldehit, GDO, ağır metal atık ve kurşun içermediği belirtilmektedir. Ancak üründe biyobozunur malzeme kullanılıp kullanılmadığı hakkında net bir bilgi yer almamaktadır. SuCo'nun, çevre dostu üretim süreçlerine önem verdiği, Avrupa Birliği ve Amerikan Gıda ve İlaç Dairesi standartlarına uygun olarak üretim yaptığı görülmektedir.

SuCo'nun, atık azaltma konusunda 2024 yılının ilk yarısında 10 milyonun üzerinde tek kullanımlık plastik şişenin doğaya karışmasını engelleyerek önemli bir performans sergilediği kabul edilmektedir. Enerji tasarrufu konusunda ise %72 daha az fosil yakıt kullanıldığı ve %83 daha az sera gazı salınımı olduğu belirtilmektedir. Ayrıca, hafif ve katlanabilir yapısı sayesinde lojistik süreçlerde bir kamyonu 700.000 adet ürün sığabilmektedir. Tek kullanımlık plastik şişelerde ise bu sayının 100.000 olduğu vurgulanmaktadır.

Yeniden kullanılabilirlik özelliği ile SuCo, tekrar tekrar kullanılarak atık oluşumunu azaltmaya yardımcı olmaktadır. Ayrıca markanın, çevre dostu mesaj verme konusunda da sosyal medyada aktif çalışmalar yürüttüğü görülmektedir. Son olarak, karbon ayak izini minimize etme hedefiyle üretim, lojistik ve paketleme süreçlerini sürekli geliştirmeyi amaçlayan SuCo, bu alanda iyileştirmeler yapmaya çalışmaktadır (SuCo, 2024). Bu bağlamda SuCo ürünlerinin sürdürülebilirlik kriterlerine uygunluğu incelendiğinde bazı alanlarda önemli adımlar attığı, bazı alanlarda ise daha iyiyeye gitme potansiyeli taşıdığı görülmektedir.



Görsel 5. SuCo, Matara Ambalaj Ürünü

Pringles Cips

Pringles'ın, dünya çapında bilinen bir cips markası olarak son yıllarda ambalajlarının sürdürülebilirliği konusunda önemli adımlar attığı dikkat çekmektedir. Bu noktada markanın, cips ambalajlarında sürdürülebilir ve çevre dostu olma hususlarındaki çabaları tek tek ele alınmaktadır. Geri dönüştürülebilirlik açısından yeni ambalaj tasarımında %90 oranında kağıt ve geri dönüştürülmüş malzeme kullanıldığı görülmektedir (Görsel 6). Bu durum, ambalajın geri dönüşüm sürecine daha kolay etki etmesini sağlamaktadır.

Ancak ambalajın büyük bir kısmının kağıt bazlı olmasına rağmen, plastik kapağın ayrı olarak geri dönüştürülmesi gerekliliği, tam bir uyum olmadığını göstermektedir. Biyobozunur malzeme kullanımı konusunda kesin bir ifade bulunmamaktadır. Çevre dostu üretim sürecine bakıldığında, geri dönüştürülmüş malzeme kullanımı olumlu bir adım olarak değerlendirilse de tüm üretim aşamalarının çevre dostu olup olmadığına dair net bir bilgi yer almamaktadır. Atık azaltma konusunda, ambalajın geri dönüştürülebilir yapısı sayesinde atık miktarının azaltılması hedeflenmektedir. Ancak enerji tasarrufu konusunda kaynaklarda bu konuyla ilgili spesifik bir bilgi görülmemektedir.

Pringles ambalajının yeniden kullanılabilirlik durumu, ambalajın doğrudan tekrar kullanılamaması, yalnızca geri dönüştürülerek yeniden kullanıma kazandırılabilmesi şeklinde ifade edilebilmektedir. Pringles'ın çevre dostu mesaj verme çabası, yeni ambalajı ile sergilediği çevreye duyarlı yaklaşım ve sürdürülebilirlik hedefleriyle desteklenmektedir. Minimize karbon ayak izi hedefi açısından, ambalajın kağıt bazlı olması haricinde başka bir veri yer almamaktadır. Markanın, tüm bu hedefleri doğrultusunda 100 milyon Avro yatırım yaptığı belirtilmektedir (Pringles, 2024). Bu bilgiler doğrultusunda Pringles'ın sürdürülebilir çerçevede hareket etmeye çalıştığı, ancak plastik kapak ve enerji tasarrufu hususlarında daha çok iyileştirme yapması gerektiği düşünülmektedir.



Görsel 6. Pringles, Cips Ambalaj Ürünü

Beypazarı Doğal Maden Suyu

Beypazarı'nın, Türkiye'nin önde gelen ve köklü doğal maden suyu markalarından biri olduğu kabul edilmektedir. Şirketin, maden suyu kaynaklarını koruma ve tüketicilere en yüksek hijyen standartlarında ürünler sunma hedefiyle hareket ettiği bilinmektedir. Sürdürülebilirlik ilkesini iş modelinin merkezine yerleştiren Beypazarı'nın ambalaj ve üretim süreçleri, çeşitli sürdürülebilirlik kriterleri açısından değerlendirilmektedir. Geri dönüşüm konusunda, cam şişeler tercih edilerek bu kriterlere uyulduğu anlaşılmaktadır (Görsel 7). Ayrıca, cam atıklarının geri dönüşümü için Depozito Yönetim Sistemi (DYS)'ne öncülük edilmesi de bu çabayı destekler niteliktedir. Geri dönüştürülebilir cam şişe kullanımı sayesinde atık azaltımı da hedeflenmektedir. Ancak biyobozunur malzeme kullanımına ilişkin bir bilgi görülmektedir. Beypazarı'nın, enerji ve su tüketimini azaltan teknolojilere yatırım yaparak çevre dostu üretimi desteklediği kabul edilmektedir.

Aynı zamanda markanın, üretimde enerji tasarrufu sağlayan teknolojilere yatırım yapmanın yanı sıra, yenilenebilir enerji kaynaklarını (rüzgâr enerjisi, solar enerji, termal enerji) kullanma hedefi de bulunmaktadır. Yeniden kullanılabilirlik konusunda ise cam şişelerin uygun koşullar sağlandığında bu kriteri sağladığı görülmektedir.

Beypazarı Doğal Maden Suyu'nun, her platformda tüketicilerine maden suyu kaynaklarının korunması ve çevrenin sürdürülebilirliği konusunda bilgilendirmeler yaptığı kabul edilmektedir. Enerji verimliliği ve yenilenebilir enerjiye geçiş çabaları sayesinde, karbon ayak izini azaltma yönünde adımların atıldığı ve ilerlemelerin olacağı belirtilmektedir (Business News Turkey, 2024; DrinkTech, 2024).

Sonuç olarak Beypazarı, sürdürülebilirliği benimseyen ve çevre dostu uygulamalara büyük ölçüde önem veren bir marka olarak kabul edilebilmektedir.



Görsel 7. Beypazarı, Doğal Maden Suyu Ambalaj Ürünü

Nespresso Kahve Kapsülü

Nespresso, özellikle tek kullanımlık kahve kapsülleri ile özdeşleşen bir marka olarak bilinmektedir. Bu kahve kapsülleri, özel kahve makinelerinde kullanılmak üzere tasarlanmış olup, pratik ve hızlı bir kahve hazırlama yöntemi sunabilmektedir. Son yıllarda Nespresso'nun, sürdürülebilirlik konusuna giderek daha fazla önem verdiği ve çevre dostu çözümler geliştirmeye çalıştığı görülmektedir. Bu bağlamda şirketin çevresel etkiler ve sürdürülebilirlik çabaları, önemli bir konu olarak kabul edilmektedir.

Nespresso, alüminyum kapsüllerde %80 oranında geri dönüşüm imkanı sunarken, yeni kağıt bazlı kapsüllerin de evde kompostlanabilir özellikte olduğunu belirtmektedir (Görsel 8). Bu nedenle geri dönüştürülebilirlik açısından olumlu bir adım atıldığı kabul görmektedir. Biyobozunur malzeme kullanımında ise kağıt bazlı kapsüllerin bu kriterle uyum sağladığı, ancak alüminyum kapsüllerin uyum sağlayamadığı görülmektedir.

Kaynaklarda Nespresso'nun üretim veya dağıtım süreçlerinde enerji tasarrufu sağladığına dair açık bir bilgi bulunmamaktadır. Ancak, Nespresso'nun B Corp sertifikası olarak sürdürülebilirlik, şeffaflık ve sorumlu ticaret konularında iyileştirmeler yapmaya çalıştığı da belirtilmektedir. Yeniden kullanılabilirlik konusunda ise ürünlerin, geri dönüşüme uygun olduğu fakat yeniden kullanıma uygun olmadığı görülmektedir. Nespresso ambalajları üzerinde çevre dostu bir mesaj veya ibare olup olmadığına dair bir bilgi ise yer almamaktadır. Son olarak Nespresso'nun karbon ayak izini minimize etme çalışmaları hakkında açık bir bilgi bulunmamaktadır.

Ancak, sürdürülebilir kaynaklardan elde edilen malzemeler kullanılması ve B Corp sertifikasının bulunması bu konuda olumlu bir yaklaşım olarak düşünülmektedir (Nespresso Türkiye, 2024). Bu bağlamda ürünün sürdürülebilirlik konusunda farkındalık oluşturmaya çalıştığı, diğer yandan biyobozunur malzeme konusunda, özellikle alüminyum kapsüllerin geliştirilmesi gerektiği görülmektedir.



Görsel 8. Nespresso, Kahve Kapsülü Ambalaj Ürünü

Duru Organik Sıvı Sabun

Duru markasının yeni organik sıvı sabun ambalajlarında, sürdürülebilirlik ilkeleri doğrultusunda hareket edilmeye çalışıldığı kabul edilmektedir. Ambalajların %100 geri dönüştürülebilir malzemeden üretilmesi, atık yönetimi ve döngüsel ekonomi açısından olumlu bir gelişme olarak değerlendirilmektedir (Görsel 9). Ancak, ambalajların biyobozunur olup olmadığı konusunda net bir bilgi bulunmamaktadır.

Üretim süreçlerinde sürdürülebilirliğin ön planda tutulduğu belirtilse de bu süreçlerin tüm detayları hakkında yeterli bilgi olmaması, bu konuda kısmi bir değerlendirme yapılmasına neden olmaktadır. Geri dönüştürülebilir ambalaj kullanımı atık azaltma çabalarını desteklerken, enerji tasarrufu konusunda daha fazla bilgiye ihtiyaç duyulmaktadır. Yeniden kullanılabilirlik açısından ise ambalajların bu özelliğe sahip olmadığı anlaşılmaktadır.

Duru, %100 geri dönüştürülebilir ibaresini kullanarak çevre dostu bir mesaj sunmaktadır. Karbon ayak izini azaltma konusunda geri dönüştürülmüş malzeme kullanımının olumlu etkisi olsa da bu konuda daha ayrıntılı bilgilere ihtiyaç duyulmaktadır (Duru, 2024). Bu bağlamda, Duru ambalajlarının sürdürülebilirlik performansı, geri dönüştürülebilirlik, atık azaltma ve çevre dostu mesaj kriterlerinde olumlu bulunurken, biyobozunur malzeme ve yeniden kullanılabilirlik gibi alanlarda gelişim potansiyeli taşımaktadır. Ayrıca, çevre dostu üretim, enerji tasarrufu ve minimize karbon ayak izi kriterlerinde daha şeffaf ve detaylı bilgiler paylaşılması, markanın sürdürülebilirlik çabalarını daha sağlıklı hale getirebilecektir.



Görsel 9. Duru, Organik Sıvı Sabun Ambalaj Ürünü

Puma Clever Little Bag

Puma'nın "Clever Little Bag" ambalajı, geleneksel ayakkabı kutularının yerine geçen, çevre dostu ve sürdürülebilir bir alternatif olarak görülmektedir. Bu yenilikçi tasarımda sadece ayakkabıların korunmasıyla kalmayıp, aynı zamanda üretim, nakliye ve tüketim süreçlerinde çevresel etkinin azaltılması da hedeflenmektedir. Ambalaj, Görsel 10'da görüldüğü gibi karton bir yapı ve kumaş torbadan oluşmaktadır. Karton yapı ayakkabıları kutu şeklinde tutarken, kumaş torba ise hem kutuyu hem de ayakkabıları dış etkenlerden korumaktadır.

Ambalajın karton kısmı, tek bir düz parça halinde kesilerek üretilmekte ve ek bir montaj gerektirmemektedir. Bu sayede geri dönüşüm sürecine daha hızlı dahil olunabileceği düşünülmektedir. Torbanın, başlangıçta kompostlanabilir bir malzeme olarak tasarlandığı, sonrasında ise geri dönüştürülebilir polyesterden (polipropilen) üretilmeye başlandığı görülmektedir. Bu durum, torbanın biyobozunurluk kriterinde kısmi bir eksiklik oluşturduğuna işaret eder. Çevre dostu üretim hususunda, ürünler için daha az su, enerji ve dizel yakıt tüketilmektedir. Clever Little Bag tasarımında, geleneksel ayakkabı kutularına kıyasla %65 daha az karton kullanılmakta, bu sayede plastik atıkların azaltılmasına katkı sağlanmaktadır.

Ayrıca ambalaj hafif olduğundan, nakliye sırasında enerji tasarrufuna olanak sağlamaktadır. Yılda 20 milyon megajul elektrik, 1 milyon litre su, 500.000 litre dizel yakıt ve 8.500 ton kağıt tasarrufu sağlanmaktadır. Bu sayede karbon ayak izi de azaltılmış bulunmaktadır. Ürünün bu şekilde tasarlanmış olması hem çevre dostu bir mesaj vermekte hem de sonrasında işlevsel olarak kullanılmasına katkı sağlamaktadır. Ayrıca bu ambalaj tasarımının; Green Dot Award, Green GOOD Design Award, AIGA (Re)Design Award, D&AD Award, iF Award gibi prestijli yarışmalarda ödül aldığı da bilinmektedir (Fuseproject, 2018). Neticede, Puma'nın "Clever Little Bag" ambalajının, belirtilen sekiz sürdürülebilirlik kriterine göre biyobozunur malzeme hariç tamamında başarılı sonuçlar ortaya koyduğu ve ambalaj sektöründe örnek bir model olduğu kabul edilmektedir.



Görsel 10. Puma, *Clever Little Bag* Ambalaj Ürünü

Sleepy Bio Çözünür Temizlik Havlusu

Sleepy markası, pazara girdiği ilk günden beri doğaya ve insana duyarlı ürünler üretmeyi misyon olarak belirtmiştir. Bu noktada ürünlerinde, üretim süreçlerinde ve tedarik zincirinde sürekli iyileştirmeler yapmaya çalışmakta olduğu bilinmektedir. Aynı zamanda Sleepy, yalnızca nihai ürün üreticisi olmakla kalmayıp, ilk hammadde kaynağından itibaren tüm süreçleri kontrol ederek doğaya ve insana duyarlı ürünler üretmeyi taahhüt etmektedir. Ürün ambalajlarında %100 geri dönüştürülebilir filmler kullanılması ve tasarımlarda minimalist bir yaklaşım benimsenerek bitki bazlı boyaların tercih edilmesi, markanın geri dönüştürülebilirlik ve biyobozunur malzeme kullanımına verdiği önemi ortaya koymaktadır (Görsel 11).

Operasyonlarda ve teknolojik yatırımlarda da sürdürülebilirlik esaslarına uygun çözümler tercih edilerek çevre dostu üretim süreçleri benimsenmektedir. Atık azaltma hedefi doğrultusunda minimalist ambalaj tasarımları ve geri dönüştürülebilir malzeme kullanımının mevcut olduğu bilinmektedir. Ayrıca enerji tasarrufu konusunda kaynaklarda direkt bir bilgi bulunmamakla birlikte, sürdürülebilir üretim yaklaşımı ile bu konuda da çalışmalar yapıldığı belirtilmektedir. Yeniden kullanılabilirlik hususunda ise kaynaklarda doğrudan bir bilgi yer almamaktadır. Markanın genel misyonunda çevre dostu mesajlar bulunmaktadır. Karbon ayak izini azaltmaya yönelik net bir bilgi verilmesi de bu yönde çalışmalar yapıldığına dikkat çekilmektedir (Sleepy, 2023). Sonuç olarak, Sleepy markasının sürdürülebilirlik misyonu ve çevreye duyarlı üretim anlayışı çerçevesinde, ürünlerinin ve ambalajlarının bahsedilen kriterlere büyük ölçüde uyum sağladığı değerlendirilebilmektedir.



Görsel 11. Sleepy, Bio Çözünür Temizlik Havlusu Ambalaj Ürünü

Mattel Oyuncak

Mattel, Amerika Birleşik Devletleri merkezli bir oyuncak şirketi olarak bilinmektedir. Genellikle Barbie bebekler ve Hot Wheels arabalar ile tanınmaktadır. Oyuncak Derneği'nin, Oyuncak ve Oyun Trendleri 2023 raporuna göre sürdürülebilirliğin, ebeveynlerin %78'i için önemli olduğu görülmüştür. Bu noktada Mattel, son yıllarda sürdürülebilirlik konusuna büyük önem vermekte ve bu alanda çeşitli hedefler belirleyerek uygulamalar başlatmaktadır.

Mattel, ambalajlarında %100 geri dönüştürülebilir malzeme kullanmayı hedeflemekte ve bu doğrultuda çalışmalar yapmaktadır. Ancak şu an için bu kritere ne kadar uyulduğu hakkında net bir bilgi bulunmamaktadır. Mattel, 2030 yılına kadar oyuncak ürünlerinde biyo-bazlı malzemeler

kullanmayı hedeflese de bitki bazlı plastiklerin biyolojik olarak ayrışabilir olmadığı belirtilmiştir. Diğer yandan şirket, geri dönüştürülmüş malzeme kullanımını artırarak ve FSC sertifikalı kâğıt kullanarak çevre dostu üretim yapmayı hedeflemektedir.

Mattel, ambalajlarında kullanılan plastik miktarını azaltmayı ve geri dönüşüm programları ile atık miktarını düşürmeyi hedeflemektedir. Ayrıca, oyuncakların tamirini destekleyerek de atık azaltmayı amaçlamaktadır. Sürdürülebilir malzeme kullanımı ve üretim süreçlerindeki iyileştirmeler, enerji tasarrufuna katkıda bulunabilmektedir. Ana kartonların tasarımı, %90'dan fazlası geri dönüştürülmüş elyaftan üretilen çift duvarlı oluklu mukavadan, tek duvarlı oluklu mukavva ile değiştirilmiştir (Görsel 12).

Mattel, "Mattel Playback" programıyla oyuncakların yeniden kullanılmasını ve geri dönüştürülmesini teşvik etmektedir. Bu durum, ambalajdan ziyade ürünlerin ömrünü uzatmayı hedeflemektedir. Çevre dostu mesaj konusunda ise ambalajlarda etiketlere ve ibarelere yer verildiği görülmektedir. Biyo-bazlı malzemeye geçilme hedefi haricinde, karbon ayak izi azaltımı hakkında bir bilgiye ulaşılamamaktadır (Mattel, 2025). Bu bağlamda Mattel'in sürdürülebilirlik çalışmalarının sadece çevre dostu ambalajlarla sınırlı kalmayıp, ürünlerin kendisinin de geri dönüştürülebilir veya biyo-bazlı olmasını kapsadığı görülmektedir. Ancak plastik malzeme konusunda iyileştirmeler yapılması gerektiği düşünülmektedir.



Görsel 12. Mattel, Oyuncak Ambalaj Ürünü

Colgate Diş Macunu

Colgate, dünya çapında tanınan bir şirket olarak bilinmektedir. Özellikle ağız bakımı ve kişisel bakım gibi kategorilerde ürünler sunduğu kabul edilmektedir. Colgate, diş macunu tüplerini geri dönüştürülebilir hale getirme konusunda önemli adımlar atmıştır ve 2025 yılı boyunca tüm tüplerin geri dönüştürülebilir olmasını hedeflemektedir. Bu tüplerin, 2-HDPE plastikten üretildiği ve geri dönüşüm tesislerinde işlenerek yeni ürünlere dönüştürülebileceği belirtilmektedir (Görsel 13).

Colgate, bu teknolojiyi diğer şirketlerle paylaşarak geri dönüştürülebilir tüplerin yaygınlaşmasını teşvik etmektedir. 2023 sonu itibarıyla, Kuzey Amerika'da diş macunu ürünlerinin yaklaşık %90'ı geri dönüştürülebilir tüplere geçiş yaparken, dünya genelinde ise bu oran %60 civarındadır. Biyobozunur malzeme kullanıldığına dair net bir bilgi yer almamaktadır. Colgate, üretim süreçlerinde çevresel etkileri azaltma yönünde iyileştirmeler yapmaktadır.

Şirket, LEED sertifikalı yeni tesisler inşa etmekte ve enerji verimliliğini artırmaya çalışmaktadır. Şirketin, genel olarak ambalajlarında daha az plastik kullanmayı ve atık miktarını azaltmayı hedeflediği belirtilmektedir. Colgate, operasyonlarında enerji tasarrufu sağlamayı amaçlamaktadır ve 2030 yılına kadar %100 yenilenebilir enerjiye geçmeyi hedeflemektedir. Bu hedef doğrultusunda, şirketin Teksas'ta bir güneş enerjisi santraline yatırım yaptığı ve ABD'deki operasyonlarının enerji ihtiyacının tamamını bu santralden karşılamayı planladığı belirtilmektedir.

Diğer yandan yeniden kullanılabilirlik hususunda bir bilgiye rastlanılmamaktadır. Colgate, web sitesi ve diğer iletişim kanalları aracılığıyla sürdürülebilirlik mesajları vermeye çalışmaktadır. Ayrıca, ambalajların üzerindeki SmartLabel etiketler sayesinde dijital olarak ürünlerin içerikleri ve geri dönüştürülebilirlikleri hakkında bilgiler sunulmaktadır. Son olarak, 2040 yılına kadar net sıfır karbon emisyonuna ulaşmak hedeflenmektedir (Colgate-Palmolive, 2024). Netice olarak Colgate Total diş macunu ambalajının mevcut sürdürülebilirlik durumu değerlendirildiğinde, geleceğe yönelik hedeflerin ve taahhütlerin daha ön planda olduğu görülmektedir.



Görsel 13. Colgate, Diş Macunu Ambalaj Ürünü

Bulgular

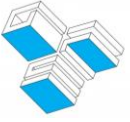
İncelenen ambalaj ürünleri, sekiz temel sürdürülebilirlik kriteri çerçevesinde analiz edilmiştir. Bu bağlamda, geri dönüştürülebilirlik, bir ambalajın kullanım ömrü sona erdikten sonra çeşitli işlemlerden geçerek tekrar hammaddeye dönüştürülüp yeni ürünler için kullanılabilme potansiyelini ifade etmektedir. Biyobozunur malzeme, ambalajın doğal süreçler sonucunda doğaya zarar vermeden çözünebilme özelliğini ifade etmektedir.

Çevre dostu üretimde, ambalajın üretim aşamasında çevreye zarar veren eylemlerin en aza indirilmesi hedeflenmektedir. Atık azaltma, ambalaj tasarımında ve malzeme seçiminde atık oluşumunu en aza indirme amacını taşımaktadır. Enerji tasarrufunda, ambalajın üretim, nakliye ve bertaraf süreçlerinde enerji tüketiminin azaltılması hedeflenmektedir. Yeniden kullanılabilirlik, ambalajın ilk kullanım amacı dışında tekrar kullanılabilme potansiyelini belirtmektedir.

Çevre dostu mesaj, tüketicileri sürdürülebilirlik konusunda bilinçlendiren bilgilerin ve ifadelerin bulunmasını ifade etmektedir. Son olarak, minimize karbon ayak izi, ambalajın tüm yaşam döngüsü boyunca, üretimden tüketime ve bertarafa kadar tüm aşamalarda karbon salınımını azaltma hedefini içermektedir. Yapılan analiz sonucu elde edilen bilgiler Tablo 1’de gösterilmektedir.

ÜRÜN VE KRİTER	Geri Dönüşüm	Biyobozunur Malzeme	Çevre Dostu Üretim	Atık Azaltma	Enerji Tasarrufu	Yeniden Kullanım	Çevre Dostu Mesaj	Minimize Karbon Ayak İzi
Beyazarı Doğal Maden Suyu	Evet	Hayır	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet	Kismen
Colgate Diş Macunu	Kismen	Hayır	Evet	Evet	Evet	Hayır	Evet	Kismen
Duru Organik Sıvı Sabun	Evet	Hayır	Kismen	Evet	Kismen	Hayır	Evet	Kismen
Mattel Oyuncak	Kismen	Kismen	Evet	Evet	Evet	Kismen	Evet	Kismen
Nespresso Kahve Kapsülü	Evet	Kismen	Evet	Evet	Kismen	Hayır	Kismen	Kismen
Puma Clever Little Bag	Evet	Hayır	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
Sleepy Bio Çözünür Temizlik Havlusu	Evet	Evet	Kismen	Evet	Kismen	Hayır	Evet	Kismen
SuCo Matara	Kismen	Hayır	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet	Evet
Tide Eco-Box	Evet	Hayır	Evet	Evet	Evet	Hayır	Evet	Evet

Tablo 1. Ambalaj Ürünlerinin Sürdürülebilirlik Kriterlerine Uygunluğu.



Sonuç ve Öneriler

İçerik analizi yöntemiyle incelenen ambalaj ürünlerine bakıldığında, bazılarının sürdürülebilirlik kriterlerine daha iyi uyum sağladığı, bazılarının ise belirli alanlarda daha fazla gelişime ihtiyaç duyduğu görülmektedir. Puma'nın "Clever Little Bag" ambalajı, genel olarak sürdürülebilirlik konusunda en iyi örneklerden biri olarak öne çıkmaktadır. Bu ambalaj, geri dönüştürülebilirlik, atık azaltma, enerji tasarrufu ve çevre dostu mesaj verme gibi birçok alanda başarılı bir pozisyondadır. Tide Eco-Box ürünü, doğa odaklı tasarımıyla geri dönüştürülebilir yapısı ve daha az plastik kullanımıyla dikkat çekmektedir.

Yerli bir girişim olan SuCo matara, tek kullanımlık plastik şişelere alternatif olarak geliştirilmiş, geri dönüştürülebilir malzemeden yapılmış ve daha az fosil yakıt kullanımı ile öne çıkmaktadır. Beypazarı Doğal Maden Suyu, cam şişe kullanımı ve Depozito Yönetim Sistemi ile geri dönüşüme katkıda bulunurken, Sleepy Bio Çözünür Temizlik Havlusu ise bitki bazlı boya ve minimalist tasarımla çevre dostu bir yaklaşım sergilemektedir.

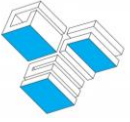
Diğer taraftan, bazı ürünler belirli sürdürülebilirlik kriterlerinde eksiklikler göstermektedir. Nespresso kahve kapsülleri, alüminyum kapsüllerinin geri dönüştürülebilir olmasına rağmen, biyobozunur malzeme kullanımında yetersiz kalmaktadır. Yeni kağıt bazlı kapsüller kompostlanabilir olsa da alüminyum kapsüller bu kritere uymamaktadır. Mattel oyuncak ambalajları, geri dönüştürülebilir malzeme kullanımını hedeflese de biyo-bazlı malzeme kullanımı konusunda henüz tam olarak başarılı gözükmemektedir.

Şirket, geri dönüştürülmüş malzeme ve FSC sertifikalı kağıt kullanımı konusunda iyileştirmelere devam etmektedir. Colgate diş macunu, geri dönüştürülebilir tüplere geçiş yapmış olmasına rağmen, biyobozunur malzeme kullanımına dair bir bilgi vermemektedir. Duru Organik Sıvı Sabun ambalajları tamamen geri dönüştürülebilir olsa da biyobozunur malzeme kullanımı ve enerji tasarrufu konusunda daha fazla bilgiye ihtiyaç duyulmaktadır. Pringles çips ambalajı, yeni tasarımında yüksek oranında kağıt ve geri dönüştürülmüş malzeme kullanmasına rağmen, plastik kapağın ayrı olarak geri dönüştürülmesi gerektiğini belirtilmiştir. Bu durum, tam bir uyum olmadığını göstermektedir.

İncelenen ürünlerde bazı ortak sonuçlar bulunmaktadır. Bahsedilen bu sonuçlar arasında, birçok markanın geri dönüştürülebilir malzeme kullanımına önem vermesi ve atık azaltma çabası içinde olması yer almaktadır. Ancak, biyobozunur malzeme kullanımı konusunda aynı hassasiyetin gösterilmediği görülmektedir.

Ayrıca, enerji tasarrufu ve karbon ayak izini minimize etme konularında da çoğu markanın daha fazla çaba göstermesi gerekmektedir. Çevre dostu mesaj konusunda ise genellikle ambalajlarda ya da iletişim kanallarında mesajların doğru bir şekilde iletildiği görülmektedir.

Çalışma, belirli sınırlar çerçevesinde gerçekleştiğinden, gelecek araştırmalar için önerilerde bulunma gerekliliği doğmaktadır. Tüketicilerin sürdürülebilir ambalajlara yönelik tutum ve davranışları, sürdürülebilir ambalaj kullanımını teşvik eden yasal düzenlemeler ve politikalar konuya dahil edilebilir. Ek olarak disiplinlerarası çalışılarak araştırmaya daha detaylı bir akademik boyut kazandırılabilir.

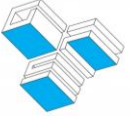


Kaynakça

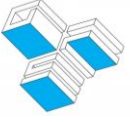
- Becer, E. (2014). *Ambalaj Tasarımı* (1. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi.
- Chick, A. ve Micklethwaite, P. (2011). *Design for Sustainable Change: How Design and Designers Can Drive the Sustainability Agenda*. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing.
- Çeken, B., ve Büyükçakılcı, A. (2024). Ambalaj Tasarımında Sürdürülebilirlik Kavramı. *Akademik Sanat*, (22), 81-91.
- Dal, İ., & Cengiz Gökçe, G. (2019). Sürdürülebilirlik Yolunda "İleri Dönüşüm": Bir Atölye Çalışması. *İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 9(20), 30-38. <https://doi.org/10.16950/iujad.654300>.
- Daly, H. E. (1990). Toward Some Operational Principles of Sustainable Development. *Ecological Economics*, 2(1), 1-6.
- Elkington, J. (1997). *Cannibals with Forks: The Triple Bottom Line of 21st Century Business*. Oxford: Capstone.
- Goodland, R. (1995). The concept of environmental sustainability. *Annual Review of Ecology and Systematics*, 26(1), 1-24.
- Meggs, P. B., ve Purvis, A. W. (2016). *Meggs' History of Graphic Design*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Mercin, L., ve Yavuz, F. (2023). *Grafik Tasarım II*. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.
- Öztürk, A. İ. (2024). Sürdürülebilir Grafik Tasarım Eğitimi: Ders Projeleri Üzerine Değerlendirmeler. *Turkish Studies*, 19(1), 117-130. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.73588>.
- WCED (World Commission on Environment and Development). (1987). *Our Common Future*. Oxford University Press.

İnternet Kaynakları

- Alpha Commerce. (2020). *Tide Eco-Box: Sustainable e-commerce packaging*. <https://alphacommerce.xyz/2020/06/16/tide-eco-box-sustainable-ecommerce-packaging/>, Erişim tarihi: 06.01.2025
- Bajaj, N. (2023). *Sustainable graphic design*. <https://www.searchmyexpert.com/resources/graphic-design/sustainable-graphic-design>, Erişim tarihi: 30.12.2024
- Blue Bite. (2024). *Smart packaging*. <https://www.bluebite.com/packaging-labels/smart-packaging>, Erişim tarihi: 27.12.2024
- Bureau of International Recycling. (2023). *The industry: Paper*. <https://www.bir.org/the-industry/paper>, Erişim tarihi: 25.12.2024
- Business News Turkey. (2024). *Beypazarı Doğal Maden Suyu: Sürdürülebilirlik vizyonu ve ihracat odaklı çalışmalarıyla 2024'e hazır*. <https://www.businessnewstr.com/2024/01/01/beypazarı-dogal-maden-suyu-surdurulebilirlik-vizyonu-ve-ihracat-odakli-calismalariyla-2024e-hazir/>, Erişim tarihi: 08.01.2025



- Colgate-Palmolive. (2025). *Sustainability strategy*. <https://www.colgatepalmolive.com/en-us/sustainability/sustainability-strategy>, Erişim tarihi: 08.01.2025
- DrinkTech. (2024). *Bey pazarı Doğal Maden Suyu Yönetim Kurulu Başkanı Niyazi Ercan: Bey pazarı Maden Suyu ile sağlıklı içim, sürdürülebilir gelecek*. <https://drinktech.net/beypazari-dogal-maden-suyu-yonetim-kurulu-baskani-niyazi-ercan-beypazari-maden-suyu-ile-saglikli-icim-surdurulebilir-gelecek/>, Erişim tarihi: 08.01.2025
- Duru. (2024). *Ana Sayfa*. <https://www.duru.com.tr/>, Erişim tarihi: 08.01.2025
- Environmental Paper Network. (2023). *Paper saving and efficiency*. <https://environmentalpaper.org/project/paper-saving-efficiency/>, Erişim tarihi: 07.01.2025
- Fuseproject. (2018). *Puma clever little bag*. <https://fuseproject.com/work/puma-clever-little-bag/>, Erişim tarihi: 08.01.2025
- Hand, A. (2019). *P&G's Tide Eco-Box does more than deliver a leak-free package*. <https://www.packworld.com/trends/ecommerce-d2c-packaging/article/21097602/pgs-tide-ecobox-does-more-than-deliver-a-leakfree-package>, Erişim tarihi: 06.01.2025
- Mattel. (2025). *Sustainable product and packaging*. <https://corporate.mattel.com/sustainable-product-and-packaging>, Erişim tarihi: 08.01.2025
- McKinsey & Company. (2023). *Sustainability in packaging 2023: Inside the minds of global consumers*. <https://www.mckinsey.com/industries/packaging-and-paper/our-insights/sustainability-in-packaging-2023-inside-the-minds-of-global-consumers#/>, Erişim tarihi: 26.12.2024
- Mushroom Packaging. (2024). *About*. <https://mushroompackaging.com/pages/about>, Erişim tarihi: 27.12.2024
- Nespresso Türkiye. (2024). *Döngüsellik*. <https://www.nespresso.com/tr/tr/circularity>, Erişim tarihi: 08.01.2025
- PDI Technologies. (2024). *Sustainability and EV survey report*. <https://pditechnologies.com/resources/report/2024-sustainability-ev-survey-report/>, Erişim tarihi: 26.12.2024
- Pringles. (2024). *Recycle*. <https://www.pringles.com/uk/recycle-me.html>, Erişim tarihi: 07.01.2025
- Samsung. (2024). *Tons of carbon dioxide emissions avoided*. <https://www.samsung.com/us/explore/sustainability/energy-efficient/>, Erişim tarihi: 01.01.2025
- Sleepy. (2023). *Sürdürülebilirlik-Sleepy Hep Daha İyisi*. <https://www.sleepy.com.tr/surdurulebilirlik>, Erişim tarihi: 08.01.2025
- Statista. (2024). *Global packaging consumption statistics*. <https://www.statista.com/statistics/1234567/global-packaging-consumption-by-material/>, Erişim tarihi: 24.12.2024
- SuCo. (2024). *Sürdürülebilirlik*. <https://www.mataramasu.co/pages/surdurulebilirlik>, Erişim tarihi: 07.01.2025



The Reformation. (2024). *Sustainable practices*.

<https://www.thereformation.com/sustainability/sustainable-practices.html>, Erişim tarihi: 26.12.2024

United Nations Conference on Environment and Development. (1992). *Rio Declaration on Environment and Development*.

https://www.un.org/en/development/desa/population/migration/generalassembly/docs/globalcompact/A_CONF.151_26_Vol.I_Declaration.pdf, Erişim tarihi: 25.12.2024

United Nations. (1972). *Report of the United Nations Conference on the Human Environment*.

<https://www.un.org/en/conferences/environment/stockholm1972>, Erişim tarihi: 25.12.2024

United Nations. (2023). *Sustainable Development Goals*. <https://turkiye.un.org/tr/sdgs>, Erişim tarihi: 25.12.2024

World Bank. (2021). *Sustainable Development Report 2021*.

<https://documents1.worldbank.org/curated/en/778921588767120094/pdf/World-Development-Report-2021-Data-for-Better-Lives-Concept-Note.pdf>, Erişim tarihi: 25.12.2024

Zenkova, V. (2023). *How Students Can Use Digital Tools to Minimize Paper Waste*.

<https://ecofreek.com/biodegradable/how-students-can-use-digital-tools-to-minimize-paper-waste/>, Erişim tarihi: 28.12.2024

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. The Reformation, *Kompostlanabilir Ambalaj*

<https://www.brendaamariie.com/2020/12/have-you-heard-of-compostable-packaging.html>, Erişim tarihi: 26.12.2024.

Görsel 2. Blue Bite, *Akıllı Ambalaj*

<https://www.bluebite.com/packaging-labels/smart-packaging>, Erişim tarihi: 27.12.2024

Görsel 3. Ecovative, *Mantar Paketleme*

<https://mushroompackaging.com/pages/our-work>, Erişim tarihi: 27.12.2024

Görsel 4. Tide Eco-Box, *Deterjan Ambalaj Ürünü*

<https://www.businesswire.com/news/home/20181109005291/en/PG-Thinks-Inside-the-Box-with-New-Tide-Eco-Box>, Erişim tarihi: 07.01.2025

Görsel 5. SuCo, *Matara Ambalaj Ürünü*

<https://www.mataramasu.co/products/keyfim-yerinde-aquatic-suco-2-0-600-ml>, Erişim tarihi: 07.01.2025

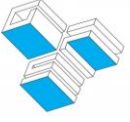
Görsel 6. Pringles, *Cips Ambalaj Ürünü*

<https://zoom.ocado.com/pringles-original-sharing-crisps-185g-64752011>, Erişim tarihi: 07.01.2025

Görsel 7. Beypazarı, *Doğal Maden Suyu Ambalaj Ürünü*

<https://beypazarimadensuyu.com.tr/Pages/UrunDetay/1>, Erişim tarihi: 08.01.2025

Görsel 8. Nespresso, *Kahve Kapsülü Ambalaj Ürünü*



<https://www.24heures.ch/alimentation-et-durabilite-apres-migros-nespresso-commercialise-ses-capsules-compostables-947360981818>, Erişim tarihi: 08.01.2025

Görsel 9. Duru, *Organik Sıvı Sabun Ambalaj Ürünü*

<https://www.rosemakyaj.com/urun/duru-avokado-sivi-sabun-500-ml-1>, Erişim tarihi: 08.01.2025

Görsel 10. Puma, *Clever Little Bag Ambalaj Ürünü*

<https://fuseproject.com/work/puma-clever-little-bag/>, Erişim tarihi: 08.01.2025

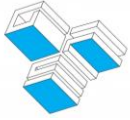
Görsel 11. Sleepy, *Bio Çözünür Temizlik Havlusu Ambalaj Ürünü* <https://market.sleepy.com.tr/cay-agaci-ve-misket-limonu/>, Erişim tarihi: 08.01.2025

Görsel 12. Mattel, *Oyuncak Ambalaj Ürünü*

<https://www.buffalorising.com/2019/12/mattel-and-fisher-price-get-a-green-star/>, Erişim tarihi: 08.01.2025

Görsel 13. Colgate, *Diş Macunu Ambalaj Ürünü*

<https://tr.iherb.com/pr/colgate-max-fresh-with-whitening-breath-strips-toothpaste-cool-mint-6-3-oz-178-g/122926>, Erişim tarihi: 08.01.2025



ELDEN RING OYUN TASARIMINDA NİHİLİST SÖYLEM

NIHILISTIC DISCOURSE IN ELDEN RING GAME DESIGN

Can SEVİMLİ*

Öz

Felsefe, insanlık tarihi boyunca varlık ve anlam sorgulamalarını derinleştirerek zamanla bilim, sanat, etik ve siyaset gibi alanları etkileyen geniş bir disiplin haline gelmiştir. Modern sonrası düşünce akımları, özellikle nihilizm ve hauntoloji gibi kavramlarla insan varoluşunun anlamını sorgulamaktadır. Bu felsefi temalar, günümüzde dijital sanat ve oyun tasarımına da yansımaktadır. Bu çalışmada, Soulslike oyunlarından Elden Ring'in konsept tasarımında nihilizm ve hauntolojinin nasıl somutlaştırıldığı incelenmiştir. Nitel bir araştırma yöntemiyle, oyunun hikayesi ve görsel tasarımı arasındaki bağlantılar Elden Ring Concept Artbook ve ilgili literatür ışığında analiz edilmiştir. Elden Ring, çürüyen yapılar, terk edilmiş diyarlar ve bozulmuş karakter tasarımlarıyla, oyunculara derin bir varoluşsal deneyim sunarak nihilizmin ve hauntolojinin estetik yansımalarını görselleştirmektedir. Bu çalışma, oyunun görsel dilinin felsefi temaları nasıl somutlaştırdığını ve anlamsızlık, karamsarlık gibi unsurları nasıl yansıttığını ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Elden Ring, Soulslike Oyun Türü, Konsept tasarımı, Nihilizm, Oyun Tasarımı

Abstract

Philosophy, throughout human history, has deepened the inquiries into existence and meaning, evolving into a broad discipline that influences areas such as science, art, ethics, and politics. Postmodern thought movements, particularly concepts like nihilism and hauntology, question the meaning of human existence. These philosophical themes are also reflected in contemporary digital art and game design. This study examines how nihilism and hauntology are materialized in the concept design of Elden Ring, a Soulslike game. Using a qualitative research method, the connections between the game's story and visual design have been analyzed in light of the Elden Ring Concept Artbook and related literature. Elden Ring, with its decaying structures, abandoned realms, and corrupted character designs, offers players a profound existential experience, visualizing the aesthetic reflections of nihilism and hauntology. This study reveals how the game's visual language concretizes philosophical themes and reflects elements like meaninglessness and despair.

Keywords: Elden Ring, Soulslike Game Genre, Concept Design, Nihilism, Game Design



ALTI AYDA BİR YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGI

Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031210

Geliş Tarihi / Received
19.01.2025

Kabul Tarihi / Accepted
10.03.2025

Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

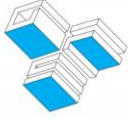
Sorumlu Yazar/Corresponding author
E-mail:
cansevimli87@gmail.com

Cite this article: Sevimli, C., (2025).
Elden Ring Oyun Tasarımında Nihilist
Söylem, D-Sanat, Cilt:1, Sayı: 9, 210-
236



Content of this journal is licensed under
a Creative Commons Attribution-
Noncommercial 4.0 International
License.

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, cansevimli87@gmail.com Orcid: 0009-0001-8100-4411



Giriş

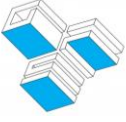
Düşünme ve sorgulama eylemi insanlığın en başından beri olan bir fenomendir. İnsanlık çağ atladıkça düşünme ve sorgulama eylemi felsefe yapmaya dönüşmüştür. Felsefe Özden ve Elmalı'ya göre (2023:17); "Felsefenin tanımı konusunda bir birlik olmasa da, tanımlarından birinin, 'varlığın genel durumuna ilişkin düşünmek ve araştırmak olduğu' söylenebilir". İlk başlarda varlığı temel olarak alan ve onun var olup olmadığına yönelik sorgulamalar yaparak başlayan felsefe insanlık geliştikçe yeni görüşleri bünyesine kattığı söylenebilir. Dönemler ilerledikçe felsefe sosyal ve fen bilimlerine etki etmeye ve onlara yarar sağlamaya başlamıştır (Özden ve Elmalı,2023).

Çağlar ilerledikçe filozoflar, insan düşüncesinin sınırlarını genişleterek felsefe bünyesine yeni görüşler ve düşünceler katmışlardır. Bu süreç, felsefenin yalnızca belirli kavramlarla sınırlı kalmayıp, zamanla bilim, sanat, etik, siyaset ve insan varoluşuna dair pek çok farklı alanı kapsayan geniş bir disiplin haline gelmesine katkıda bulunmuştur. Dolayısıyla, felsefenin hayatın her alanına dokunan dinamik bir yapı olduğu ve insan deneyiminin ayrılmaz bir parçası haline geldiği görüşünü güçlendirdiği söylenebilir. Ancak özellikle modernite sonrası düşünce akımları, varoluşun anlamına dair radikal sorgulamaları beraberinde getirmiştir. Günümüz postmodern çağında birçok filozofun düşünceleri hala etkisini sürdürmekte olup, bu fikirler üzerine tartışmalar devam etmektedir. Bu tartışmaların merkezinde ise, insanın evrendeki yerini, değerlerin geçerliliğini ve anlam arayışını sorgulayan nihilizm ve hauntoloji terimlerinin yer tuttuğu söylenebilir.

Nihilizm terimi, Latince "nihil" (hiçbir şey) kelimesinden türetilmiştir ve varlığın, ahlakın ve toplumun temellerinin geçici olduğunu öne süren bir felsefi akımı ifade eder. Bu düşünce, hayatın anlamını, değerini ve amacını reddeden bir yaklaşım olarak tanımlanabilir (TDK, 2024).

Hauntoloji geçmişteki sosyal ve kültürel varlıkların şuanaki zamana musallat olması şeklinde açıklanabilir. Bu terim ilk olarak Jacques Derrida tarafından ortaya atılmış olsa da, onu geniş kitlelere tanıtan filozof Mark Fisher olmuştur. Fisher, hauntolojiyi özellikle geçmişe hapsolme ve asla gerçekleşmeyecek bir geleceği özleme durumu olarak tanımlar. Ona göre sanat, toplum ve ekonomi son 30 yıldır köklü bir değişim geçirmemiş, aksine bir tür retromania içinde kendini tekrar etmektedir (Hazal,2020). Bu bağlamda, bu durumun yalnızca sanat ve toplumla sınırlı kalmayıp, popüler kültürün birçok alanında kendini gösterdiği düşünülebilir. Sinema, müzik ve edebiyat gibi disiplinlerde olduğu gibi, video oyunları da hauntolojinin etkisini hissettiren önemli mecralardan biri haline geldiği söylenebilir. Özellikle, nostaljik öğeler barındıran veya kaybolmuş bir geçmişin izlerini taşıyan oyun dünyaları, oyunculara hem tanıdık hem de tekinsiz bir atmosfer sunarak hauntolojik bir deneyim yarattığı söylenebilir. Robertson'a göre (2013:5):

"Video oyunlarında hauntoloji, bu tür hayaletvari varlıkları tespit etmeyi ve sorgulamayı amaçlar. Bu varlıklar, Richard Grusin'in (2004) "ön-aracılık" (premediation) olarak adlandırdığı dijital mantığa uygun şekilde hareket ederler. Ön-aracılık, geleceği tam anlamıyla ortaya çıkmadan önce temsil etme girişimleridir ve bu durum, kültürel farkındalığa nüfuz eden sürekli ancak düşük seviyeli bir kaygı hissi yaratabilir. Hauntolojik hayaletler ve ön-aracılık birlikte ele alındığında, geçmişin ve geleceğin sürekli olarak varlığını hissettirdiği, çok zamanlı (polychronic) bir şimdiki zaman oluştururlar."



Bu bağlamda, video oyunlarının geçmişin gölgeleriyle nasıl bir bağ kurduğu ve bu kavramı nasıl işlediği incelenmeye değerdir.

Video oyunları, modern çağda yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçmiş, karmaşık hikâye anlatımları, derin tematik yapılar ve estetik unsurlarla zenginleşen multidisipliner bir sanat formuna dönüşmüştür. Video oyunlarını tek bir türde sınırlamak doğru değildir. Diğer tüketim ürünleri gibi video oyunları da bir tüketim ürünüdür ve müşterisine yönelik ürünler ortaya çıkarmalıdır. Bu bağlamda video oyunları kategorilere ayrılmıştır. Bu kategoriler araba-yarış, macera, simülasyon, strateji, nişancı ve aksiyon oyunları vb. (Steam, 2025) şeklinde daha çok türe de ayırabilmek mümkündür.

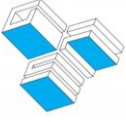
Rol yapma oyunları (RPG), oyuncuların karakter gelişimini yönlendirebildiği, seçim mekanikleriyle ilerleyebildiği ve genellikle açık uçlu hikâye anlatımıyla etkileşim kurabildiği bir oyun türüdür. The Witcher 3: Wild Hunt (2015) ve Fallout: New Vegas (2010) gibi klasik RPG oyunlarında, oyuncular istedikleri zaman oyunu kaydedebilir, hata yaptıklarında önceki bir noktaya geri dönebilir ve görevler harita üzerinde işaretlenerek onlara rehberlik edilir. Bu yapı, oyuncuya esneklik ve kontrol sağlarken, anlatının daha doğrudan ve belirgin olmasına olanak tanır. Souls-like oyunları ise klasik RPG formülünden ayrılarak, daha belirsiz bir anlatım, zorlu dövüş mekanikleri ve keşif odaklı bir ilerleme sunar. Souls-like Eroğlu(2024)'na göre "karanlık bir fantastik evrende geçen zorlu aksiyon - rol yapma oyunlarını adlandıran bir oyun türüdür."

FromSoftware tarafından geliştirilen Demon's Souls (2009) ile temelleri atılan souls-like türü, oyuncuları deneme-yanılma yöntemiyle öğrenmeye teşvik eder, hata yapmanın bedelini ağır bir şekilde hissettirir ve doğrudan yönlendirme yerine çevresel ipuçlarıyla hikâyeyi keşfetmeyi zorunlu kılar (Eroğlu, 2024). Bu oyunlar, oyunculara hem mekanik hem de felsefi açıdan derinlemesine bir deneyim sunar. Oyuncular, zorlu dövüşler ve ölümlerle karşılaşırken, aynı zamanda varoluşsal temalarla yüzleştikleri söylenebilir. Nihilizmin bu oyunların merkezinde önemli bir faktör olarak yerini aldığı düşünülebilir; ana tema ve atmosfer genelde karakterlerin ve dünyanın yok olmasının eşliğinde olduğu ve dünyanın çöküşe doğru ilerlediği bir evrende geçmektedir.

Souls-like oyunlarında oyuncular yalnızca fiziksel düşmanlarla değil, aynı zamanda bu karanlık dünyada var olmanın anlamı üzerine de savaştıkları söylenebilir. Çünkü oyunda varlıklarını devam ettirebilmeleri için savaşmaları gerekmektedir. Örneğin, Dark Souls oyunları, zamanla çürüyen ve yok olan bir dünyada, oyunculara bu çöküşe karşı direnme fırsatı sunar. Ancak, bu direnç genellikle bir ödül değil, daha çok bir anlam yaratma çabası olarak oyuncuya sunulabilmektedir. Bu bağlamda hauntoloji de devreye girebilir. Hauntoloji, geçmişin varlıklarını, kayıplarını ve yokluklarını sürekli olarak çağıran bir felsefi kavram olarak (Hazal,2020), souls-like oyunlarında sıkça karşılaşılan bir durum olabilir.

Hem Dark Souls hem de Elden Ring, kaybolmuş bir zamanın ve geçmişin gölgeleriyle sarıdır; ölümler ardında bıraktığı izler ve yok olmuş dünyalar, oyuncuları sürekli olarak geçmişin yankılarıyla yüzleştirebilir. Elden Ring'de bu geçmişin hayaletleriyle başa çıkma, yeniden anlam yaratma ve çöküşü kabul etme temaları, hauntolojinin oyunlardaki yansıması olarak yorumlanabilir. Bu oyunlar, oyuncunun her seçimde varoluşunu sorgulamasına yol açabildiği gibi Dünyayı kurtarma ya da yok olmasına izin verme gibi derin sorgulamalarla yüzleşmesini sağlayabilir.

Örneğin, Soulslike oyunlarında görevler açık bir şekilde listelenmez, haritada yön gösteren işaretler bulunmaz ve oyuncu dünyayı kendisi çözümlenmek zorundadır. Aynı zamanda, oyun kaydetme



sistemi de farklı işler; her hata, oyunun en başından alınması yerine, belirli ilerleme noktalarına geri döndürülerek oyuncunun riskleri daha dikkatli değerlendirmesini gerektirir. Bu bağlamda, souls-like türü zamanla evrilerek farklı mekaniklerle zenginleştiğinin ve türün sınırlarının genişlemeye başladığı söylenebilir. Elden Ring ile başlayan açık dünya unsurlarının ve yeni mekaniklerin souls-like türüne entegre edilmesiyle, keşif ve özgürlük hissini artırıldığı yeni bir yaklaşım ortaya çıktığını söylemek mümkündür (Reddit,2023).

Elden Ring, souls-like formülünü geniş bir açık dünya ile birleştirmiş ve oyunculara hem klasik souls-like (2016 öncesi) deneyimini hem de keşif odaklı bir RPG yapısını sunan yenilikçi bir oyun olarak öne çıkmıştır. Elden Ring'in sunduğu yeni mekanikler özgürlük hissi, diğer açık dünya oyunlarından farklı olarak oyuncuyu aşırı yönlendirme olmadan dünyayı keşfetmeye teşvik etmesiyle ayrışır. Klasik açık dünya oyunlarında RPG'lerde daha önce bahsedildiği gibi oyuncular genellikle belirli bir görev listesine, haritada işaretlenmiş hedef noktalarına ve yönlendirme sistemlerine sahiptir.

Elden Ring diğer souls-like oyunları gibi bu geleneksel yapıyı terk ederek oyuncuya minimum rehberlikle keşfetme özgürlüğü sunar. Elden Ring'i diğer souls-like oyunlarından ayıran özellikler ileride verilecektir.

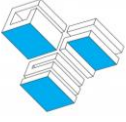
Oyuncu nereye gideceğini, hangi düşmanlarla karşılaşacağını veya hangi sırayla ilerleyeceğini büyük ölçüde kendisi belirler. Görevlerin ve önemli noktaların açıkça belirtilmemesi, oyuncunun merak duygusuyla hareket etmesini sağlar ve keşfi mekanik bir zorunluluktan çıkararak organik bir deneyime dönüştürür. Ayrıca, Elden Ring'in özgürlük anlayışı sadece harita keşfiyle sınırlı kalmaz; dövüş mekanikleri ve karakter gelişimi açısından da diğer klasik RPG ve souls-like oyunlarına göre geniş bir serbestlik sunar (Reddit,2023). Bu bağlamda, Elden Ring'in tür içindeki konumu, sunduğu yenilikler ve oyuncu deneyimi üzerindeki etkileri daha derinlemesine değerlendirilecektir.

Elden Ring, FromSoftware tarafından 2022 yılında piyasaya sürülen ve kısa sürede büyük bir etki yaratan bir yapım olarak, derin tematik yapısı ve konsept tasarımındaki özgün yaklaşımlarıyla dikkat çekmektedir. FromSoftware'in kurucusu Hidetaka Miyazaki'nin liderliğinde geliştirilen Elden Ring, yalnızca mekanikleri ve oynanışıyla değil, aynı zamanda felsefi alt metinleriyle de öne çıkmaktadır. Miyazaki, oyuncuları yalnızca bir oyun dünyasına değil, aynı zamanda anlam arayışında olan bir varoluşsal yolculuğa davet eder.

Oyunun hikâyesi, distopik olarak fiziksel ve ahlaki bakımdan çürümüş bir dünyada hayatta kalmaya çalışan oyuncunun karşılaştığı yozlaşmış karakterler, terk edilmiş diyarlar ve anlamsızlık hissiyle örülüdür. Bu unsurlar, yalnızca hikaye anlatımıyla değil, aynı zamanda oyunun atmosferini şekillendiren konsept tasarımı aracılığıyla görsel bir yöntemle aktarılır. Çevre tasarımındaki detaylar, bozulmuş anatomileriyle karakterlerin posthumanist formları ve oyunun karanlık atmosferi, nihilizmin görsel ve kavramsal bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Elden Ring'in felsefi derinliği yalnızca hikâye anlatımında değil, oyun mekanikleri ve tasarımında da görülmektedir. Oyunun ilk aşamasında oyuncular, kendi karakterlerini yaratırken fiziksel özelliklerden yeteneklere kadar geniş bir yelpazede seçim yapma özgürlüğüne sahiptir. Bu özellik diğer souls-like oyunları içinde geçerlidir. Ancak bu bağlamda bu oyunu diğer souls-like oyunlarından ayıran özellik oyuncuya daha çok dış görünüş ve stat (karakter gelişimindeki istatistik) kombinasyonu sunması şeklinde söylenebilir.

Elden Ring'in sunduğu zorluk seviyesi, oyuncuları sürekli bir mücadeleye iterken, geleneksel açık dünya RPG'lerinden farklı olarak, yönlendirme eksikliği ve bilinmezlik hissini bilinçli bir tasarım



tercihi olarak benimser (diğer souls oyunlarında olduğu gibi). Çoğu açık dünya oyunu, oyuncuya harita işaretleri, görev yolları ve açık yönlendirmeler sunarak keşif sürecini kolaylaştırırken, Elden Ring oyuncuyu bilinmeyenine içine atar ve kendi yolunu çizmesini zorunlu kılar. Bu yönüyle oyun, yalnızca bir RPG deneyimi sunmakla kalmaz; aynı zamanda oyuncunun dünya ile olan ilişkisini, bireysel bir hikâye yaratma süreciyle iç içe geçirdiği söylenebilir. Nihilizm teması burada belirgin bir şekilde kendini gösterdiği düşünülebilir; çünkü oyun, oyuncuya mutlak doğrular veya kesin bir amaç sunmaz. Bunun yerine, oyuncu anlamı kendi seçimleriyle yaratmak zorundadır. Bu bağlamda, Elden Ring'in dünyası, kaderin belirli olmadığı, varoluşsal sorgulamaların ön planda olduğu bir alan olarak oyuncunun kararlarını daha anlamlı ve sonuçları daha derin hale getiren bir yapı olarak sunulabilir.

Oyunun konsept tasarımı, bu tematik yapıyı güçlendiren en önemli unsurlardan biridir. Çürüyen yapılar, karanlık ve umutsuz diyarlar, deformasyona uğramış karakterler ve detaylı çevresel tasarımlar, oyuncuya nihilizmin estetik etkilerini görsel bir dille anlatır. Her bir tasarım ögesi, yalnızca oyunun atmosferini şekillendirmekle kalmaz, aynı zamanda derin bir anlamsızlık ve bozulma hissi yaratır. Bu detaylar, oyuncunun oyunu bir eğlence aracından öte, bir sanat eseri ve felsefi bir metin olarak deneyimlemesine olanak tanır.

Elden Ring'in yönetmeni Hidetaka Miyazaki, oyunun derinliğini ve atmosferini oluştururken birçok kültürel, sanatsal ve mitolojik referanstan faydalanmıştır. Epikhin'e göre bu referanslar arasında Hayao Miyazaki'nin anime kültüründen, Berserk'in karanlık temalarına, Hieronymus Bosch(1450)'un "Dünyevi Zevkler Bahçesi" (The Garden of Earthly Delights, 1515) ve John Martin(1789)'in "Pandemonium" (Pandemonium, 1841) gibi tabloların etkilerine kadar geniş bir yelpaze yer alır.

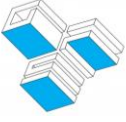
Ayrıca, Caspar David Friedrich'in (1774) "Sisler İçindeki Gezgin" (Wanderer over the Sea of Mists,1818) tablosundaki doğal manzaralar, Claude Lorrain (1600)'in "Aziz Anthony'nin Başkaldırısı" (The Temptations of St. Anthony,1638)'nin görsel anlatımları, Pompeii'nin Yıkımı (The Destruction of Pompeii, 1822) ve William Holman Hunt (1827)'in "Günah Keçisi" (The Scapegoat, 1856) tablosu da oyunun konsept tasarımına katkı sağlamaktadır.

Norse ve Celtic mitolojileri ile Hristiyanlık etkisi, Elden Ring'in karakter yapısına ve temalarına derin bir felsefi katman ekler (bazı silahlar ve yarı tanrılar bu mitolojilere atıfta bulunmaktadır.), böylece oyuncuyu tarihsel, kültürel ve mitolojik bir yolculuğa çıkarır (2023). Ancak bu çalışma, Elden Ring'in konsept tasarımı kitabı (Elden Ring Concept Art Book) ve ilgili literatür çerçevesinde, oyundaki nihilizm ve hauntoloji etkilerini nitel araştırma yöntemiyle inceleyerek bu etkilerin tematik yapıya katkısını değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

Oyuncunun yaptığı seçimler, karakter gelişimini, oyun dünyasındaki etkileşimlerini ve hikayenin gidişatını belirler. Ancak bu seçimlerin aynı zamanda oyuncuyu sürekli olarak kendi varoluşsal sorgulamalarına çektiği söylenebilir. Oyundaki belirsizlik ve zorluk dolu dünya, oyuncunun hem mekanik anlamda hem de duygusal ve felsefi düzeyde bakış açısı kazanmasını sağlar.

Oyunun konsept tasarımının yalnızca görsel bir unsur değil, aynı zamanda felsefi temaların oyuncuya aktarıldığı güçlü bir araçtır. FromSoftware'in karanlık fantezi türündeki uzmanlığı (FromSoftware, 2025), oyun dünyasına yalnızca derin bir anlam katmakla kalmamış, aynı zamanda oyuncuları bu dünyanın bir parçası olmaya davet etmiştir.

Bu bağlamda, Elden Ring, yalnızca bir video oyunu değil, aynı zamanda derin düşünsel ve estetik deneyimler sunan görsel bir hikâye anlatımıdır.



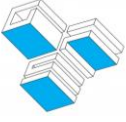
1. Elden Ring Oyunu Tasarımı

Elden Ring, Bandai Namco'nun dağıtıcılığı ve FromSoftware'in geliştirmesiyle 2022 yılında Steam platformunda çıkış yapmış ve kısa süre sonra 25 milyondan fazla kopya satarak büyük bir başarıya imza atmış içerisinde bu türe yeni mekanikler katan açık dünya rol yapma oyunudur. Dark Souls serisi ile tanınan Hidetaka Miyazaki'nin yönetmenliğinde şekillenen ve dünyaca ünlü Buz ve Ateşin Şarkısı serisinin yazarı George R.R. Martin'in yaratıcı katkılarıyla zenginleştirilen oyunun hikâyesi, oyunculara destansı bir fantastik evrende, gizem ve tehlikelerle dolu bir yolculuğa çıkma imkânı sunar. "The Lands Between" olarak adlandırılan, geniş ve açık bir dünyada geçen Elden Ring, oyunculara sadece düşmanlarla savaşıma değil, aynı zamanda keşif yapma, sırları çözme ve kendi oyun tarzlarına göre karakterlerini özelleştirme imkânı sunar.

Oyunun yapımında önemli katkılarda bulunan tasarımcılar Yosuke Kayugawa ve Ryu Matsumoto, programcılar Takeshi Suzuki ve Yuki Kido, sanatçılar Hidenori Sato ve Ryo Fujimaki ile kompozitörler Tsukasa Saitoh, Shoi Miyazawa, Tai Tomisawa, Yuka Kitamura, Yoshimi Kudo ve Soma Tanizaki, oyunun hem görsel, hem de işitsel yönlerini öne çıkaran unsurlar yaratmıştır. Özellikle Tsukasa Saitoh ve Yuka Kitamura'nın besteleri, Elden Ring'in karanlık ve esrarengiz atmosferine uygun, destansı ve dramatik bir ambiyans sunarak oyuncuları içine çeker. Ayrıca, oyunun kendine özgü dövüş mekaniği, geniş büyü ve silah seçenekleri ile her oyuncunun kendi oyun stiline göre bir deneyim yaratabilmesine imkân sunar. Oyunda, oyuncuların düşmanlarla dolu tehlikeli bölgelerde hayatta kalabilmesi, doğru taktikleri geliştirmelerine ve çevik bir dövüş tarzı oluşturmalarına bağlıdır. Elden Ring, Steam Platformu üzerinde yapılan incelemelerle de derinlemesine bir hikâye ve zorlu oynanış arayan geniş bir oyuncu kitlesini de etkileyerek modern oyun dünyasında kendine özgü bir yer edindiği verisine ulaşılmıştır (Steam,2024).

FromSoftware'in oyun tasarımı; zorlu oyun mekaniği, çevresel anlatım ve zengin düşman çeşitliliği gibi unsurlarla tanınır. Ancak Elden Ring, bu tasarım anlayışını daha da ileri taşıyarak, souls-like türünde ilk açık dünya deneyimini sunmuş ve daha önce bu türde görülmemeyen yeni mekanikleri oyun dünyasına kazandırmıştır. Podgorski(2022)'ye göre oyuna yeni eklenen mekanikler şu şekildedir:

- "Açık dünya yapısı, açık dünya türünün en büyük ve en eski sorunlarından biri, geliştiricilerin geniş bir oyun dünyasını doğal ve tatmin edici bir şekilde dolduracak kadar içerik üretme zorluğudur. Elden Ring, bu sorunu türündeki çoğu oyunla kıyaslandığında çok daha başarılı bir şekilde aşmıştır. Oyundaki benzersiz düşmanlar, bölüm sonu canavarları (boss), silahlar, büyüler, NPC'ler ve (daha az ölçüde) alanlar o kadar fazladır ki, adeta mucizevi bir durumdur. Oyunun içeriği için harcanan inanılmaz bir çaba olduğu apaçık bellidir. Ancak FromSoftware, her zaman büyük hedeflere sahip bir şirket olduğundan, bu kadar fazla çeşitlilik içeren içeriğe rağmen, oyun dünyası hala fazla büyük bir alan yaratmış gibi görünmektedir (Podgorski,2022)."
- Hayalet at çağırma, oyunda çağrılan hayalet at (Torrent), Elden Ring'in açık dünyasında önemli bir rol oynar, çünkü oyunculara hızla keşif yapma, savaşlarda stratejik avantajlar elde etme, zorlu arazilerde özgürce hareket etme ve hikâye ilerleyişini hızlandırma fırsatı sunar. Hayalet at, oyun dünyasında yüksek engelleri aşabilmeyi, düşmanlarla hızlı ve çevik savaşlar yapabilmeyi sağlar. Ayrıca, atla hareket etmek dünyadaki çeşitli bölgeleri keşfetmeyi keyifli hale getirir ve oyunculara özgürlük kazandırır. Bu sayede, Torrent yalnızca bir ulaşım aracı olmanın ötesine geçerek, Elden



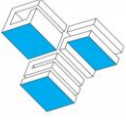
Ring'in stratejik, savaş ve keşif dinamiklerine büyük katkı sağlar. Kısaca oyuncuyu oyun içinde daha da özgür bir hale getirir.

- Dövüş mekaniği, Elden Ring'in dövüş mekanikleri, hız ve akıcılık açısından FromSoftware'in önceki oyunlarının bir sentezi olarak sunulduğu söylenebilir. Ancak bu evrim, aynı zamanda oyunun atmosferine ve oyuncu deneyimine de yansıtıldığı gözlemlenmiştir. Erken dönem souls oyunlarındaki (Demon's Souls 2009, Dark Souls 2011, Dark Souls II 2014, Dark Souls III 2016) dövüşlerin ağırlıklı, sağlam hissettiren yapısı, Elden Ring'de yerini daha hızlı ve çevik bir mücadeleye bırakmış. Bu değişim, düşmanların da daha hareketli ve saldırgan hale gelmesine neden olurken, aynı zamanda oyunculara daha dinamik bir savaş deneyimi sunuyor. Fakat bu hızlanmanın, oyunun sunmaya çalıştığı dünyayı ve atmosferi tam olarak yansıtmadığı, özellikle bazı oyuncular tarafından vurgulanan bir eleştiri olarak öne çıkmaktadır (Podgorski,2022). Dolayısıyla, hız ve ağırlık arasında kurulan bu denge, Elden Ring'in dövüş sisteminin hem güçlü yanlarını hem de eksikliklerini yansıtan bir özellik olarak dikkat çekiyor.
- Mimic tear ve ruh çağırma, Elden Ring'deki ruh kürelerinin oyundaki mekanikleri nasıl etkilediğidir. Ruh küreleri, oyunculara miniboss veya sıradan düşmanları müttefik olarak çağırma imkânı tanırken, bu mekanik oyunun dengesini bozabilmektedir. Özellikle boss savaşlarında, ruh kürelerinin düşman hedefleme sistemiyle etkileşimi, oyuncuların bossları aşırı kolaylaştırmasına yol açabilir. Bu da oyun deneyimini dengeleme açısından sorunlar yaratmaktadır. Ayrıca, ruh kürelerinin çağırılacağı anları belirten simgeler de, oyuncuların boss savaşlarının sürprizini bozarak, oyun içindeki heyecanı azaltmaktadır (Podgorski,2022).

Bu bağlamda Elden Ring oyuncularına oynaması yeni mekaniklerle dolu zorlayıcı bir deneyim sunar. Geniş ve birbirine bağlı açık dünya tasarımı, organik keşif ve merak duygusunu teşvik ederken harabe yapılar ve eski uygarlıklardan kalma kalıntılarla güçlenen çevresel anlatım, oyunun karanlık ve grotesk estetikle bezenmiş düşman ve bölüm sonu canavarı tasarımları, oyuncunun sürekli strateji geliştirmesini gerektirir. Savaş sistemi, stratejik yakın dövüş, büyü ve uzun menzilli saldırılarla oyunculara çeşitli seçenekler sunar; büyü ve yetenek kullanımı ise oyun tarzını kişiselleştirmeyi mümkün kılar. İlk kez tanıtılan atlı keşif ve savaş mekanikleri, oyunculara hızlı hareket ve yeni mücadele seçenekleri kazandırır.

Dinamik hava koşulları ve gece-gündüz döngüsü, keşif ve savaş deneyimlerini etkileyerek oyuna derinlik katarken ses ve müzik tasarımı da atmosferi destekleyip oyuncunun gerilim ve keşif hissini yoğunlaştırabilir. Ruhlar sistemi, oyuncunun seviye atlamasını ve karakterini geliştirmesini sağlarken, çok oyunculu bileşenler ise diğer oyuncularla etkileşime girme ve rekabet etme imkânı sunarak oyuna sosyal bir boyut kazandırır. Bu durumda, Elden Ring'in sunduğu birçok yeni mekaniğin, sonraki Souls-like oyunlara öncülük etme potansiyeline sahip olduğu söylenebilir.

The Lands Between adı verilen keşfedilebilir büyük bir evrende geçen oyun, dayanıklılık temelli dövüş sistemini karakter özelleştirme seçenekleriyle birleştirir. Oyuncular, çeşitli silahlar, büyüler ve Ashes of War (Savaş Külleri) yetenekleri ile kendi dövüş tarzlarını geliştirirken, her öldüklerinde en yakın "Grace" noktasında yeniden dirilir ve düşmanlar tekrar canlanır, bu da dikkatli stratejiler geliştirmeyi zorunlu kılar. Çevrimiçi ortamda diğer oyuncularla iş birliği veya PvP (Oyuncu Oyuncuya Karşı) savaşları yapmak mümkündür.



Otomatik kayıt sistemi, verilen kararların geri alınamamasını sağlayarak oyuncuların seçimlerinin sonuçlarını deneyimlemelerini zorunlu kılar. Ayrıca, gizlilik unsurlarıyla oyuncular düşmanları gizlice alt edebilirken, farklı saldırı paternlerine sahip zorlu boss dövüşleri refleks ve stratejik düşünmeyi gerektirir. Tüm bu unsurlar, Elden Ring'in zengin mekanikleri ile derin ve ödüllendirici bir oynanış sunmasını sağlar. D. Perry ve R. DeMaria'ya (2009:25) göre, "insanlar anlamayı, bilgilerini kullanarak üstünlük kurmayı severler; Oyun tasarımcılarının, oyuncuya öğretme, ödüllendirme ve hata yaptığında cezalandırma gibi sistemler kurarak, oyuncunun doğru yolda olduğuna dair güven hissettirmesi, ilgiyi ve motivasyonu sürdürmek açısından kritik öneme sahiptir".

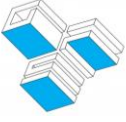
Bu bağlamda, oyunun bu sistemleri oyuncuya başarılı bir şekilde hissettirdiğini söylemek mümkündür. Zira oyuncu bölüm sonu canavarını her yenemediğinde en son ki kayıt noktasına gidecek (ceza), yendiği takdirde ödüller alacaktır. Bu bağlamda oyuncu boss dövüşünü kazanırsa çabasının karşılığını alacak ve bir tatmin duygusu yaşayacaktır.

Oyunun yönetmeni Hidetaka Miyazaki, oyuncuları derin sorularla baş başa bırakmayı hedeflemiş olmalı ki, Elden Ring'in atmosferi yozlaşmış bir dünyada, birbirinden oldukça farklı bakış açılarına sahip karakterlerin hikâyeleriyle örülmüştür. Oyuncu, oyunu ilk açtığında, karşısına gelen ilk ekran ona kendi karakterini yaratma fırsatı sunar. Bu aşamada oyuncu, oyundaki belirli karakter sınıflarından birini seçer ve kendi oynanış tarzına en uygun olduğunu düşündüğü sınıfı tercih eder. Her bir sınıf, farklı başlangıç özelliklerine, yeteneklere ve belirli avantajlara sahiptir; bazı sınıflar güçlü fiziksel saldırılar yaparken bazıları büyü yeteneklerinde uzmandır. Elden Ring, oyunculara her biri kendine özgü başlangıç özellikleri, yetenekler ve avantajlarla gelen çeşitli sınıflar sunarak oyun tarzlarına uygun avatarlar yaratmalarına imkân sağlar.

Ancak bu sınıflar, geleneksel RPG'lerde olduğu gibi oyuncunun tüm oyun boyunca bağlı kalacağı katı arketipler sunmaktan ziyade, bir başlangıç noktası oluşturur. Oyuncular, seviye atladıkça ve oyun dünyasında ilerledikçe statlarını özgürce dağıtarak kendi savaş stillerini şekillendirebilirler. Örneğin, Vagabond güçlü zırh ve dayanıklılığıyla yakın dövüşte avantaj sağlarken, Warrior hızlı ve çevik dövüş stiline yönelir. Ancak oyun ilerledikçe Vagabond bir büyücüye evrilebilir ya da Warrior ağır silahlara geçiş yapabilir. Bu esneklik, Elden Ring'i diğer RPG'lerden ayıran önemli bir parametre olarak değerlendirilebilir. Bununla birlikte, oyuncunun başlangıç seçimi yalnızca savaş stilini değil, oyun dünyasıyla kuracağı ilişkiyi de etkiler. Elden Ring'in karanlık ve çöküşe yaklaşan dünyasında, oyuncu karakteri de bu varoluşsal kriz içinde kendine bir yol çizer.

Karakter yaratım aşaması, yalnızca mekanik bir süreç değil, aynı zamanda oyuncunun oyun dünyasında nasıl bir varlık olarak yer alacağını belirleyen felsefi bir başlangıç noktasıdır. Nihilizm bağlamında değerlendirildiğinde, oyuncu, başlangıçtaki stat seçimleriyle bile bir anlam arayışına yönlendirilebilir; çünkü dünya ona belirlenmiş bir kader sunmaz, yalnızca seçimlerinin sonuçlarını gösterir. Oyuncuya sunulan bu özgürlük, yalnızca savaş mekanikleri ile sınırlı kalmaz, hikâyesel ve varoluşsal anlamda da karakterin dünyaya nasıl uyum sağlayacağını belirlediği öne sürülebilir.

Elden Ring, yalnızca bir RPG olarak sunduğu karakter geliştirme sistemi ile değil, aynı zamanda geniş açık dünya yapısı, sürükleyici hikâye anlatımı, zengin savaş mekanikleri ve keşfe dayalı oyun tasarımı ile de dikkat çeker. Oyuncuya sunulan bu özgürlük, hikâyeye dair seçimlerin etkileriyle birleşerek deneyimi daha zengin hale getirir (Steam,2024). Oyundaki zorluk seviyesi ve çevresel dinamikler, oyuncunun karakter gelişimi ve stratejik kararlarına göre şekillenir. Ayrıca, oyuncunun yaptığı tercihler sadece karakterin savaş gücünü etkilemez; aynı zamanda oyun dünyasındaki karakterlerle



olan ilişkilerini, keşfedebileceği yerleri ve hatta oyun sonundaki olası farklı sonuçları da belirleyebilir. Bu bağlamda, Elden Ring'in sunduğu deneyim nihilizmle doğrudan ilişkili olduğu öne sürülebilir. Oyun, oyuncuya hiçbir mutlak anlam veya yönlendirilmiş bir kader sunmaz; aksine, tamamen kendi seçimleriyle varoluşunu inşa etmesini bekler. Oyuncunun başlangıçta bir sınıf seçmesi, ona belirli bir çerçeve sunuyor gibi görünse de, bu çerçevenin kesin bir belirleyiciliği yoktur.

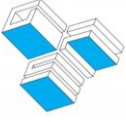
Nietzsche'nin (1844-1900) nihilist düşüncede vurguladığı gibi, mutlak bir anlamdan yoksun bir dünyada bireyin kendi anlamını yaratması gerektiği düşüncesi, Elden Ring'de de oyuncunun kendi yolunu çizmesi ve seçimleriyle dünyasını şekillendirmesi üzerinden yansıtıldığı düşünülebilir. Oyundaki sert zorluklar, tekrar eden ölümler ve belirsiz anlatı yapısı, oyuncuya herhangi bir nihai anlam vaat etmeyen bir dünya sunar. Ancak tam da bu belirsizlik içinde, oyuncu savaşıyor, keşfederek ve kararlar alarak kendi varoluşunu şekillendirdiği düşünülebilir. Oyun, oyuncuya, sadece bir karakter olarak var olmayı değil; aynı zamanda yaşadığı dünyanın bir parçası olmayı ve bu dünya ile entegrasyonunu sağlayan bir ortam sunmaktadır. Bu durum, oyuncunun sadece bireysel bir maceranın parçası olmasının ötesine taşıyarak hikâyede bir protagonist olarak var olmasını sağlar. Oyuncunun seçimleri, dünyayı anlamlandırma çabası ile birleşerek, nihilist ve hauntolojik bir evrende öznel bir anlam yaratma sürecine dönüşür.

Bu bağlamda Elden Ring'in döngüsel oyun yapısı, Nietzsche'nin "Üst İnsan" felsefi yaklaşımı arasında paralellik kurulabilir. Kleinman'a göre "Nietzsche'nin Üst İnsanı, hayata derin bir bağlılık gösterir ve sürekli mücadele eder; acı onun için bir gelişim kaynağıdır" (Kleinman, 2013:170). Oyuncunun her yenilgiden sonra tekrar tekrar mücadele etmesi, Nietzsche'nin hakikate dair düşünme ve bu düşünce sürecinin çok yönlü yollarla ele alınması gerektiği anlayışını simgeler.

Bu, oyundaki bölüm sonu canavarlarına karşı yapılan ve defalarca tekrar eden mücadelede kendini gösterir; farklı stratejiler denemek ve hatalardan öğrenmek, Nietzsche'nin sağlıklı ve esnek bir zihniyete olan inancını yansıtır. Bu bağlamda Kleinman (2013:170), "Nietzsche'ye göre esnek olmak ve bir meseleyi ele alıp düşünmenin birden çok yolunun olabileceğini kavramak, sağlıklı bir zihnin göstergesidir; esnek olmayan bir zihin ise yaşama 'hayır' demektir" şeklinde Nietzsche'nin bu düşüncesini desteklemiştir.

Elden Ring'in oyun dünyasında, Nietzsche ve Mallarmé'nin felsefi kavramlarının somutlaştığı bir anlatı bulunur. Zar atışı ve kaderin birliği, oyuncunun seçimleri ve rastlantısal karşılaşmalarında belirginleşir. Zorlu bölüm sonu canavarlarını aşmaya çalışan oyuncular, Nietzsche'nin üst insan idealine benzer bir şekilde, sınırlarını zorlayarak gelişir. Oyunun sunduğu karanlık anlatı ve sürekli mücadele gerektiren yapısı, trajik bir düşünceyi ve anlam arayışını yansıtarak her zafer ve yenilgiyi bir "oluş" (becoming) olarak ebedi dönüş kavramıyla ilişkilendirir. "Nietzsche'nin ontolojisine göre, yalnızca kelimenin tam anlamıyla "oluş" geri dönebilir ve dönmeye layıktır. Yalnızca eylem ve onay geri döner; çünkü oluş varlığa sahiptir ve yalnızca oluş, varlığa sahiptir" (Deleuze, 1983:11). Bu bağlamda, oyunun dünyasında ebedi dönüş fikri, oyuncuyu her an yeniden mücadele etmeye ve bu mücadeleyi varoluşsal bir "oluş" olarak görmeye davet eder.

Ayrıca, oyundaki bölüm sonu canavarları, ana karakterin güçlü bir karşıtı olarak tasarlanır. Bu canavarların bulunduğu mekânlar, canavarların temasına ve kişiliğine uygun, detaylandırılmış bir konsept tasarımı ile desteklenir. Mekân tasarımı, hikâyenin derinliğini ve kapsayıcı atmosferini güçlendirirken, oyunun görsel estetiği ve anlatısına da katkıda bulunur. Bu özellikler, *Elden Ring* dünyasını ve temasını tamamlayan, oyunculara nihilistik bir meydan okuma deneyimi sunar



2. Oyun Konsept Tasarımı ve Elden Ring

Oyun konsept tasarımı (Game concept design), eğlence/oyun endüstrisinde bir projenin genel özelliklerini, atmosferini ve estetiğini belirleyen aşamalardır. Bu sanat dalı yaratıcı fikirlerin görsel hale getirilmesiyle en temelde projeleri şekillendirir; karakterlerin kişiliklerini, mekânların duyuşal etkilerini, renk paletlerini, ışıklandırmayı ve genel estetik yönleri belirler. Özellikle oyun geliştirme sürecinde (game development process), konsept sanatçıları, senaryoya, oyun mekânına, temaya uygun ve özgün dünyalar yaratmak için çalışır. Bu aşamada yapılan illüstrasyonlar ve dijital tasarımlar, oyunun nihai görsel stilini ve tonunun belirlenmesine yardımcı olur. Nihayetinde projeye uygun ve oyuncuların/seyircilerin beklentisinin görsel açıdan karşılanmasını sağlar (Agate.ID, 2023). Oyun konsept tasarımı proje yapımındaki rolü, görsel kompozisyonların sahnede nasıl görüneceğini belirlemenin yanı sıra aynı zamanda bu sahnelerin nasıl ışıklandırılacağı, karakterler tasarımlarının nasıl olacağı ve mekânların estetik anlayışının nasıl şekilleneceği gibi konularında da önemli bir etkiye sahiptir. Oyun konsept tasarımı, proje yapımında, karakterler, canavarlar, silahlar ve mekânlar gibi tamamlanmış eserlerinden, kaba eskizlere kadar her türlü yapım aşamasını, denemeleri, farklı bakış açıları ile çizilmiş kompozisyonların tamamını içermektedir (Agate.ID,2023).

Video oyunu yapımında, dijital bir ortamda çalışılsa da, kamera kullanımı, ışık düzenlemesi ve hayal gücünü görselleştirme gibi unsurlar büyük önem taşır. Bu süreçte, kompozisyon oluşturmadan önce atılan ilk adım, bu temel görsel öğelerin belirlenmesidir. Jesse Schell'in Art Of Game Design Kitabında dediği gibi "Bazen, ilham verici bir konsept tasarımı, bir oyunun başarmaya çalıştığı deneyimin birleşik vizyonunu sağlayabilir" (Schell, 2008:349).

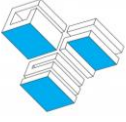
Walt Disney Animasyon Stüdyoları, "konsept sanatı" terimini ilk kez 1930'larda animasyon projelerinin erken aşamalarında kullanmaya başladı. Disney, Cinderella, Alice Harikalar Diyarında ve Peter Pan gibi yapımlar için karakter, mekân, eşya ve ekipman gibi unsurları görselleştirmek üzere illüstratörleri görevlendirdi. Mary Blair (1911-1978) gibi sanatçılar, bu projelerde konsept resimler oluşturmak üzere Disney tarafından işe alındı. Blair ve diğer sanatçılar, Disney'in ünlü olduğu büyüleyici ve hayal gücüne dayalı dünyaların yaratılmasında büyük rol oynayarak stüdyonun tarzını şekillendirdiler (NFI, 2024).

Bu bağlamda, konsept tasarımının sadece tek bir alanda yoğunlaşmadığını aynı zamanda çok farklı alanlara odaklandığını söylemek doğru olur. Farklı konsept sanat tarzları; karakter, ortam ve nesnelerin farklı sanatsal yaklaşımlarla oluşturulmasına olanak tanır ve bu alanların her birinde sanatsal tarzlar çeşitlenir. Bu da oyundan filme kadar her projeye uygun bir konsept sanat stilini seçme imkanı sağlar. Konsept tasarımı dört ana alandan ve günümüzde popüler olan üç sanat tarzından faydalanır (Mevada, 2023).

2.1. Konsept Tasarımında Başlıca Alanlar:

Bir oyunun geliştirilmesi multidisipliner arası bir çalışma gerektirir. Oyunu geliştiren ekipteki sanat ve sanatçı ekipleri oyunda kullanılacak görselleri tasarlar. Bu aşama ise kendi içinde daha da farklı disiplinlere dağılır (Mevada, 2023).

- **Karakter Konsept Tasarımı:** Karakterin hikâyeye, kişiliğe ve dünyaya uygun şekilde görselleştirilmesi sürecidir. Bu süreç, karakterin anatomik özellikleri, giysi detayları, renk paletleri ve fiziksel niteliklerini içeren ilk aşama eskizlerden başlar. Tasarımcı, karakterin kişiliğini ve ruhunu yansıtan özellikleri geliştirir ve karakterin dünyadaki rolüne uygun detaylarla son halini oluşturur.



- **Çevre Konsept Tasarımı:** Mimari yapılardan doğal yapılara kadar oyun dünyasındaki tüm çevresel unsurların tasarlanması ve oyunun hikâyesine uygun atmosferin yaratılması sürecidir.
- **Prop Konsept Tasarımı:** Video oyunları, animasyonlar, ve filmler gibi görsel medyalarda sahneleri zenginleştiren ve dünyayı daha inandırıcı hale getiren küçük ama önemli öğelerin tasarlanması sürecidir.
- **Ekipman Konsept Tasarımı:** Karakterlerin kullandığı zırh, silah, kılıç, araç gibi kısa karakterlere hikâye boyunca eşlik edecek ya da karakterin ulaşmak istediği kullanılabilen nesnelerin tasarımlarıdır. Ancak tasarlanan ekipmanların gerçek dünyada da çalışacağı düşünülerek yapılmalıdır (Mevada, 2023).

1.1. Konsept Tasarımında Başlıca Tarzlar:

- **Soyutlama:** Bu tasarım stilinde oyundaki unsurlar geometrik şekillerle stilize edilerek oyuncuya gösterilmesi amaçlanır.
- **Stilizasyon:** Oyundaki görsel unsurların, gerçek dünyadaki karşılıklarından çok fazla uzaklaştırılmadan stilize edilmesi sürecidir. Genellikle çizgi romanlarda yer alan stilize edilmiş karakterlerden ilham alındığı söylenebilir.
- **Gerçekçilik (Realizm):** Oyun stüdyolarının en çok tercih ettiği sanat stildir. Bu sanat tarzı atmosferden karakterin kullanacağı en küçük eşyaya kadar her şeyi gerçekçi bir yaklaşımla ele alır.

“Güçlü bir oyun tasarımı, iyi konsept tasarımı ile birlikte, oyun fikrini net bir şekilde iletmeye yardımcı olur, insanların oyun dünyasına dair hayal kurmalarını sağlar ve onları oyunu oynamaya ve üzerinde çalışmaya heveslendirir” (Schell, 2008:350).

Bu bağlamda Hidetaka Miyazaki'nin yönetiminde yaratılan Elden Ring'in bu kasvetli ve kaotik dünyasını oyun konsept tasarımı çerçevesinde incelendiği zaman çeşitli detaylarla karşılaşılmaktadır.

1.2. Elden Ring Oyun Konsept Tasarımında;

- **Karakter Konsept Tasarımı:** Elden Ring oyun konsept tasarımı incelendiğinde tasarlanan karakterlerde grotesk bir tasarım anlayışı ve hikayenin geçtiği evrendeki yozlaşmanın etkisi görülmektedir (Görsel 1 ve Görsel 2). Bu bağlamda bu tasarımlar, oyuncuyu yalnızca görsel bir deneyime değil, aynı zamanda oyun dünyasına derinlemesine bir kapsayıcılığa davet ederek sürükleyici (immersive) bir etki yaratır (Blount ve Spawforth, 2019). Karakterlerin görünüşleri, dünyanın bozulmuş yapısını ve karakterlerin yaşadığı içsel çatışmaları yansıtarak, oyuncunun oyun dünyasında gezinme ve keşfetme deneyiminin bir parçası haline gelir.



Görsel 1. Karakter Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/A9d7mWp.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024



Görsel 2. Yaratık (Golem) Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/cFuA8q5.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024

Çevre Konsept Tasarımı:

Elden Ring evreninde, yozlaşma, çürüme ve değer kaybı gibi nihilistik ve geçmişe özlem duyulan hauntolojik (Geçmişin, bugünde hayaletimsi bir şekilde varlığını sürdürmesi) etkiler, oyundaki çevre ve karakter tasarımlarına yansımaktadır. Bu unsurlar, oyun dünyasında geçmişin izlerinin ve kaybolmuş değerlere dair duyulan özlemin, bir yandan da kaçınılmaz çöküşün etkilerini hissettirmektedir (Wisecrack,2023).

Bu nedenle, Görsel 3 ve Görsel 4'te görüldüğü gibi, oyunun konsept tasarımı, atmosferi tamamlayacak şekilde karanlık ve grotesk bir estetik anlayışı ile illüstrasyonu yapılmıştır. Oyuncuyu, farklı zihinsel ve duygusal yolculuğa çıkaran bir konsept tasarım üslubu mevcuttur.



Görsel 3. Çevre Tasarımı Örneği, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/Vp0IyUf.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024



Görsel 4. Çevre Tasarımı Örneği, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/ZjCuhDV.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024

Prop (Obj) Sanatı:

Oyundaki unsurlardan biri de oyuncunun kullandığı tılsımlar (talismans) ve iksirlerdir. Görsel 5 ve Görsel 6'da görüldüğü gibi, tılsımlar, sağladıkları özel güçlere veya ait oldukları karakterlerin özelliklerine göre detaylı bir şekilde tasarlanmıştır. Bu şekilde, oyuncunun karakterine ve oyun stratejisine bağlı olarak farklı yetenek ve avantajlar sunacak bir işlevselliğe sahip olmaları amaçlanmıştır.



Görsel 5. Obje Tasarımı, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, 2022, <https://playmodss.com/wp-content/uploads/2024/08/elden-ring-talismans-banner-image.jpg> (2024), erişim tarihi: 11.11.2024



Görsel 6. Obje Tasarımı, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, 2022,

<https://preview.redd.it/to-me-this-is-peak-efficient-potion-horse-organization-what-v0-phi8hbkb8oba1.png?auto=webp&s=2153038b843d2cc445590e710fb5a7dffdcdf8d5> (2024), erişim tarihi: 11.11.2024

Ekipman Tasarımları:

Elden Ring oyunundaki ekipman tasarımları, bahsi geçen konsept tasarım anlayışına uygun olarak tasarlanmıştır. Her bir zırh, silah, kalkan ve aksesuar, sadece işlevselliğiyle değil, aynı zamanda ait olduğu karakterin ya da bölgenin tarihini ve bu evrenin izlerini yansıtan görsel bir retoriğe sahiptir. Ekipmanlarda kullanılan desenler, figürler ya da şekiller oyuncuya bu dünyada geçmişin kaybolmuş ihtişamını ve onun yerini alan bozulmuş bir düzeni hissettirmeyi amaçlar. Örneğin, bazı zırhlar zamanın verdiği aşınma izlerini taşıırken, bazı silahlar ise eski savaşlardan kalan ve kullanıcıya özgü gücü yansıtan işaretler barındırır. Bu ekipmanlar, oyunun anlatmak istediği hikâye ile iç içe geçerek oyuncuya daha derin ve sürükleyici bir deneyim sunar (Görsel 7 ve Görsel 8).



Görsel 7. Yay Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/DRPDFK4.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024

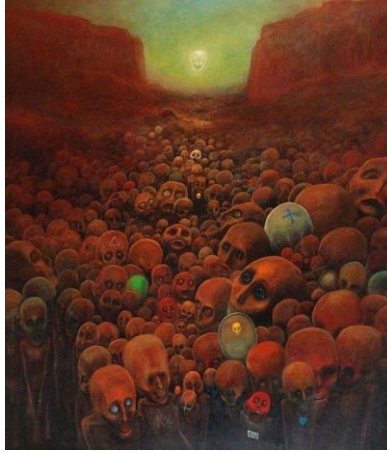


Görsel 8. Kılıç Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/DRPDFK4.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024

Bu bağlamda Hidetaka Miyazaki'nin Elden Ring'inin kasvetli ve kaotik dünyası, sadece savaş meydanlarında değil, aynı zamanda tasarımsal açıdan ve bu yaratıcı süreçte de nihilizm temasını bütüncül olarak etkileyici bir şekilde yansıtan bir konsept sanatını barındırmaktadır. Elden Ring gibi bir oyun evreninde hauntolojik unsurlar, oyuncuya geleceğe dair beklentilerin kırıldığı bir dünyada, geçmişin hayaletleriyle sarılmış bir atmosfer sunar.

Bu atmosfer, varoluşun kökensel sorularına yönelten ve kültürel çıkmazları da içeren bir deneyim yaratır. Hauntoloji, burada sadece umutsuzluk ve yalnızlık temalarını bir araya getirmekle kalmaz; aynı zamanda, kaybedilmiş bir geleceğin hayaletiyle yüzleşme, dolayısıyla, varoluşun anlamsızlığıyla ilgili daha derin ve karmaşık bir sorgulama sürecini de başlatır. Bu sebeple, nihilizm sadece karanlık temaları bir araya getirmekle kalmaz; aynı zamanda derin bir sorgulama ve varoluşsal bir yeniden doğuş sürecini de başlatır.

Oyundaki konsept tasarımı derinlemesine araştırıldığı takdirde nihilizm çerçevesi altında incelenebilecek eserlerden referans alındığı ve görsel estetiğin görsellerle desteklenmesi bağlamında oyuncuyu içine çeken (immersive) bir atmosfer yarattığı söylenebilir.



Görsel 9. Exodus, Z. Beksiński, (Yapım Yılı bilinmiyor),
<https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/medium/3/untitled-exodus-zdzislaw-beksinski.jpg>, erişim tarihi: 20.02.2025



Görsel 10. Mekan Tasarımı, Elden Ring oyunu erkten fotoğrafı, 2023, <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTA2LFobyjEaQhXI-MEGcVwCdLdsug3eFsvDw&s>, erişim tarihi: 20.02.2025



Görsel 11. AA078, Z. Beksiński, (1978), https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR_jK2zo9vxxVSEVHS6oWcBgXAdTfPMMzbelG&s, erişim tarihi: 20.02.2025



Görsel 12. Mekan Tasarımı, Elden Ring oyunu ekran fotoğrafı, 2022, https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/elden-ring/7/7c/Elden_Ring_Screenshot_2022.03.14_-_00.52.41.05.png?width=814, erişim tarihi: 20.02.2025

Beksiński'nin eserleri, derin bir nihilist bakış açısıyla şekillenen görsel dünyalar sunduğu ve nihilist bir ressam olduğu söylenebilir (StudioQ, 2025). Özellikle ölüm, çürüme ve izolasyon gibi temaları işlediği resimlerdeki atmosferin Elden Ring'e de yansıdığı oyunun dünyalarındaki karanlık atmosferlere benzer şekilde, oyuncuyu derin bir umutsuzluk ve belirsizlik duygusuna soktuğu düşünülebilir. Beksiński'nin figürleri oyunda olduğu gibi sıkça yalnızlık içinde varlıklarını sürdüren, bozulmuş ve grotesk varlıklardır; bu figürlerin çevresindeki ıssız manzaralar ise tamamen yok olma ve çürümeyi simgeler. Bu semiyotik anlatım, oyuncuyu sadece semiyotik olarak değil, duygusal olarak da içine çeker, çünkü tıpkı bir Beksiński tablosunda olduğu gibi, her anın sonunda kaçınılmaz bir sona doğru ilerleyen bir atmosfer yarattığı söylenebilir. Oyundaki semiyotik estetik, aynı şekilde, oyuncunun nihilist bir dünyaya adım atarken hissettiği yabancılaşma ve çaresizlik duygularını güçlendirebilir.



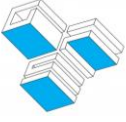
Görsel 12. Friedrich Referansı Elden Ring oyunu Ekran Görüntüsü,
<https://preview.redd.it/influence-of-famous-paintings-in-elden-ring-are-there-any-v0-0g7jalszytmd1.jpeg?auto=webp&s=d567e57b21be4c13abf6ec8fbfc46f9c07afae4e>, erişim tarihi:
20.02.2025

Caspar David Friedrich'in Bulutların Üzerinde Yolculuk (Wanderer above the Sea of Fog, 1818) tablosu, oyuncuların keşif yolculuklarını simgeliyor gibi görünebilir. Tablo, dağ zirvesine tırmanan bir figürün sisli bir denizin üzerinde durarak dünyayı izlediği bir anı yakalar.

Untimely Reflections'a göre Caspar David Friedrich, Bulutların Üzerinde Yolculuk (Wanderer above the Sea of Fog, 1818) tablosunu Nietzsche'nin yaşamı veya felsefi yazılarıyla doğrudan bağlantılı olarak tasarlamamış olsa da, eser zamanla özellikle Böyle Buyurdu Zerdüşt (Thus Spoke Zarathustra) gibi kitapların kapaklarında kullanılmaya başlanmış ve Nietzsche'nin düşünceleriyle özdeşleşmiştir. Bunun temel nedeni, Zerdüşt'ün dağlara çekilmesi ve sonra yeniden medeniyete dönmesi gibi anlatıların, Nietzsche'nin "Gezgin" (The Wanderer) figürüyle kurduğu bağı yansımasıdır. Nietzsche'nin günlük yaşamında yaptığı uzun doğa yürüyüşleri, özellikle Sils Maria'da yüksek dağ zirvelerine yaptığı yolculuklar, tıpkı tablodaki figür gibi bir keşif ve içsel anlam arayışı metaforuna dönüşmüştür. Bu kavram, Alman romantizmde yer bulan gezgin figürüyle birleşerek, sanat ve felsefe arasındaki güçlü bağı gözler önüne serer (2025).

Benzer şekilde, Elden Ring oyuncuyu bilinmezlikle dolu bir dünyada keşfe çıkmaya zorlayarak benzer bir deneyim sunar. Oyuncu, Friedrich'in tablosundaki figür gibi karanlık ve belirsiz bir evrende yol alırken, aynı zamanda derin bir varoluşsal sorgulama sürecine girer. Oyun dünyasındaki çürümüş yapılar, terk edilmiş diyarlar ve kaybolmuş medeniyetler, sadece fiziksel değil, aynı zamanda felsefi bir keşif sürecinin de parçasıdır. Bu yönüyle, Elden Ring oyuncuyu yalnızca bir maceraya değil, aynı zamanda kendi varoluşunu sorgulatan bir içsel yolculuğa davet eder.

Bu bağlamda Elden Ring geçmişte ve günümüzde yerini koruyan sanat eserlerinden, mitolojik figürlerden, eski uygarlıklardan ve büyük çöküşlerden ilham aldığı düşünülebilir, oyuncuya büyük bir kaos ve yok oluş atmosferi sunar.



Elden Ring'in konsept tasarımı tasarımı, oyunun derin felsefi temaları ve hikayesiyle uyumlu olarak, harap olmuş mekanlar, dejenere varlıklar ve karanlık, kasvetli atmosferler sunar; bu unsurlar, oyuncuya yalnızlık ve umutsuzluk hissini yoğun biçimde aktarır. Bu tasarımlar, oyunun nihilizm etkisindeki dünyasını, çöküşü ve varoluşun anlamsızlığını oyunculara hissettiren hauntoloji kavramı da önemli bir rol oynar; geçmişin hayaletleri ve unutulmuş anılar oyuncunun deneyiminde sürekli yankı bulan unsurlar olarak öne çıkar.

Fisher (2012)'in bakış açısına göre, oyunun bu konsepti "geçmişteki umutların yitirilişi" ve "kayıp geleceklerin" hayaletimsi varlığını hissettirir ve oyuncunun karşısına çıkan, geçmişin güzelliğini yad eden ruhlar bu kayıpları simgeler. Nietzsche'nin İyinin ve Kötünün Ötesinde (2024) adlı eserinde vurguladığı, doğanın sınırsız savurganlığı ve kayıtsızlığı, Elden Ring'deki karanlık dünyada yankı bulur. Bununla ilgili olarak, doğanın savurganlığı, Nietzsche'nin felsefesinde, insanın anlam arayışına ve değerler sistemine kayıtsız olan, ancak aynı zamanda varoluşun kendisini sürdürmeye yönelik bir güç olarak betimlenen doğa ile ilgili olduğu yorumlanabilir.

Elden Ring'deki çürüyen dünyalar ve yozlaşmış varlıklar, insanlık tarihindeki kaçınılmaz çöküşü simgeler. Bu bağlamda, doğa yalnızca yaşamı beslemez; aynı zamanda yıkım ve yeniden doğuş süreçlerini de barındırır. Elden Ring, bu kayıtsızlık ve acımasızlıkla oyuncuları, kendi anlamlarını yaratma çabası içinde yüzleştirirken karakterlerin yok oluş ve yeniden var olma çabalarıyla doğanın dengesizliğini ve bireyin mücadele içindeki varlık savaşını gözler önüne serdiği söylenebilir. Bu kayıtsızlık ve kasvetli atmosfer, oyuncuyu varoluşsal ve duygusal sorgulamalara yönlendirerek oyuna hem görsel hem de felsefi bir derinlik kazandırır. Böylece Elden Ring, yalnızca bir oyun olmaktan çıkar ve geçmiş ile geleceği harmanlayan aynı zamanda kapsayıcı deneyim tasarımına da dönüşür.

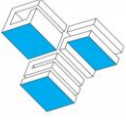
3. Nihilist Söylem

Copleston'a göre "oluş dünyasının amaçsızlığı duygusunun ortaya çıkardığı tüm değerlere inançsızlık nihilizmin ana öğelerinden biridir" (1996:165). Nihilistik düşüncenin kökenleri, Sofistlere kadar uzandığı söylenebilir. Sofist öğretinin önde gelenlerinden "Protagoras'a göre "Var olanların var oldukları ve var olmayanların var olmadıkları konusunda her şeyin ölçüsü insandır" ifadesiyle, ortak doğruların varlığını reddeder. Ancak onun görüşüne göre hiçbir şey yoktur: çünkü Yunan felsefesinde hiçbir kavramı absürd olarak görülür" (Akt: Aydın, 1986:4).

"Ancak Protagoras'ın öğrencisi Gorgias ise varlık kavramını daha ontolojik bir bakış açısıyla ele alır ve şu üç tezini savunur:

1. Gerçek anlamda varlık yoktur.
2. Bir şey olsa bile biz onu bilemeyiz.
3. Bilesek de başkalarına aktaramayız.

Gorgias'a göre, "gerçek anlamda bir varlık yoktur. Eğer bir şeyin "var" olduğu iddia edilirse, bunun ya sonradan meydana geldiği ya da öncesiz olduğu öne sürülür. Ayrıca, varlık olsa bile insan tarafından tam anlamıyla bilinemeyeceğini savunur, çünkü bilgi duyular aracılığıyla elde edilir ve sofistlere göre duyular yanıltıcıdır. Dahası, bilgi aktarılsa bile dil aracılığıyla iletildiği için eksik ve yetersiz kalır; sözcükler hiçbir zaman varlığın tam bir karşılığı olamaz. Bu düşünceler ışığında Gorgias, nihilist bir filozof olarak değerlendirilebilir" (Özden ve Elmalı, 2023:93-94).



19. yüzyılda Rusya’da adını duyuran nihilizm kavramı, ilk olarak 1829’da estetik bir çerçeve içerisinde kullanılmış; ancak kısa sürede Çar II. Alexander’a yönelik suikast girişimleri (1866, 1867 ve 1881) ve dönemin liberal-muhafazakâr mücadelesini ele alan romanlarda daha siyasi bir anlam kazanmıştır. Nietzsche’nin nihilizm anlayışına etki eden önemli kaynaklar arasında Ivan Turgenev’in Babalar ve Oğullar (1862) ve Fyodor Dostoyevski’nin Cinler (1871) adlı eserleri bulunmaktadır (Pooley, 2023:57). Aydın’a göreyse Ivan Turgenev tarafından yazılan Babalar ve Oğullar adlı eserle nihilizm terimi daha da yaygınlaşmış ve Nietzsche Turgenev’den bu terimi almıştır (1986:2).

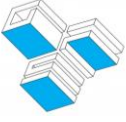
Nietzsche, batı felsefesinin geleneksel değerlerini yıkmayı ve insanın “Tanrı’nın öldüğünü” kabul ederek, kendi değerlerini ve anlamını yaratma sorumluluğunu üstlenmesini savunduğu söylenebilir. Nietzsche’nin üstinsan kavramı, bu yeni anlam arayışının temelini attığı düşünülebilir. Filozof “Böyle Buyurdu Zerdüş” (2011) eserinde bu düşünceye sıkça atıfta bulunur. Üstinsan eski değerleri aşarak, yaşamı kendi ölçütleriyle yeniden şekillendirir neticede Nietzsche’ye göre insan aşılması gereken bir şeydir (Nietzsche,2011). Nihilizm, Nietzsche’den sonra özellikle 20. yüzyılda derinleşmiş ve varoluşçu düşüncenin bir parçası olarak modern felsefeye eklendiği düşünülebilir.

Albert Camus, nihilizmin varoluşsal bir boyut kazanmasına önemli katkılarda bulunmuştur. *Sisifos Söyleni* (2024) adlı eserinde Camus, yaşamın anlamsızlığı karşısında insanın nasıl bir anlam arayışına girmesi gerektiğini tartışır. Yine, Yabancı (2016) adlı eserinde değerlerini kaybetmiş varoluşsal sorgulamalar yapan bir başrol karakterle okuyuculara bu düşüncelerini hissettirmiştir. *Sisifos Söyleni* (2024) ve *Yabancı* (2016) eserlerinde Camus’nun düşüncesi, hayatın absürd olması, insanın ona anlam yüklememesi gerektiği anlamına gelmez; aksine, insanın yaşamını anlam arayışıyla sürdürmesi, varoluşsal bir mücadele haline getirerek, bir değer sentezleme şeklinde yorumlanabilir.

Aydınlanma döneminden itibaren hakikat, akıl, bilim, ilerleme ve evrensel kurtuluş gibi kavramların sorgulanması belirleyici olmuştur (Yılmaz, 2016:349). Calinescu (2013:295)’nin belirttiği gibi, II. Dünya Savaşı, modernliğin vaat ettiği ilerlemenin, yüksek teknolojinin vahşet ve yıkıma dönüşmesiyle şeytani bir modernliğin doruk noktası olarak görülebilir. Bu düşünceler, Şah (2015:13), “Özellikle İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra biçimlenen bu dönemde, üretimin yerine tüketim ve gerçeğin yerine de simülasyon geçmiştir”. Bu bağlamda savaş sonrası toplumda üretim yerine tüketimin, gerçeklik yerine simülasyonun geçtiğini bu nedenle değerlerin yitirilmesine yol açtığı şeklinde yorumlanabilir. “Bu dönemde “insanlar dış gerçeklikle yok denecek kadar az ilişkisi bulunan bir imgeler ve taklitçeler (simülakrlar) oyununa kendilerini iyice kaptırmışlardır” (Sarup, 2004:233; Akt. Şah,2015:13). Bu bağlamda, savaş sonrası toplumda gerçekliğin kaybolması ve değerlerin yitilmesi, nihilizmin birey ve toplum üzerindeki etkilerini daha belirgin hale getirdiği söylenebilir.

Savaşın yarattığı yıkım ve hayal kırıklıkları, ontolojik bir boşluk hissini derinleştirdiği düşünülebilir. Bu çerçevede postmodernist sanat anlayışı, oyun tasarımlarında distopik dünyaların veya simüle edilmiş gerçekliklerin öne çıkmasına ilham kaynağı olmuştur. Özellikle, oyunların seçim illüzyonunu ve oyuncunun özgür iradesinin sınırlarını sorgulaması, bu boşluk hissine verilen bir yanıt olarak değerlendirilebilir. Böylece postmodern anlatılar, savaş sonrası bireyin yaşadığı anlam krizini, oyuncuyu aktif bir katılımcı haline getirerek yeniden üretir (postmodernmystery,2015).

Teknolojinin gelişmekte olduğu dönemlerde ortaya çıkan postmodernizmin de oyun tasarımlarında etkili olduğu düşünülebilir. Postmodernizm bağlamında oyun tasarımlarında ise oyuncuya hissettirilen şey genelde seçimler konusunda oyuncuya bir kontrol hissi yaratılmasıdır ancak bu bir yanılsamadır. Çünkü oyundaki seçimlerin sonucu çoktan belirlenmiştir, bu bağlamda ise ortaya çıkan



şey kontrol yanılmasıdır (Foster, 2017). Bir diğer ifadeyle Baudrillard'ın hiper-gerçeklik kavramı ortaya çıkabilmektedir. Bu kavram ise video oyunlarında Eapen ve Eapen'e göre "Oyunların kurgu ve gerçek tarihi harmanlayarak oyuncuyu gerçek ile kurgu arasındaki ayrımı yapamaz hale getiren bir hiper-gerçeklik senaryosu yaratmasıyla ilgilidir" (Eapen & Eapen, 2021:55). Bu bağlamda ise yeni medya ortamlarında tasarlanan oyunların da günümüz postmodernizm etkisinin altında sentezlendiği söz konusu olabilmektedir.

3.1. Elden Ring Oyunundaki Nihilist Etki

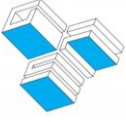
Oyunda, oyuncunun karşılaştığı karakterlerin çoğu amaçsız, ruhsal olarak tükenmiş veya tamamen hedeften yoksundur. Bu karakterler, oyuncuya "Amaçsız bir ruh ne demektir? Amaçlar nelerdir?" gibi soruları akla getirir. Miyazaki'nin dünyasında amaç, yalnızca hayatta kalmak ya da intikam almak değildir; oyuncular, zorlukları aşarak daha derin bir anlam arayışına yönlendirilir. Onun oyunları acımasız zorluklarıyla ünlüdür, ancak bu zorluklar yalnızca oyuncuyu sınamak için değil, aynı zamanda stratejik düşünmeyi teşvik etmek, hatalardan ders çıkarmayı sağlamak ve büyük bir zaferin değerini hissettirmek için tasarlanmıştır. Aşılması imkânsız gibi görünen engelleri aşmak, sadece bir oyun mekaniği değil, aynı zamanda bir varoluş mücadelesidir. Miyazaki'nin dünyasında zorluklar, oyuncunun kendini keşfetmesine ve gerçek anlamda bir yolculuğa çıkmasına vesile olur (Cheimbi,2023).

Miyazaki, Elden Ring'in felsefi derinliğini, oyuncunun kendi yolculuğunda bulacağı cevaplarla şekillendirmek isterken, bu yaklaşımın temellerini daha oyunun açılış sahnesinde atar. Elden Ring, oyuncuyu daha baştan sarsıcı bir atmosferin içine çeken bir açılış sahnesiyle karşılar. Görsel anlatım ve monolog, oyunun temasını güçlü bir şekilde vurgularken, ardında yatan nihilist etkilerin hem oyunun görsel tasarımına hem de felsefesine olan etkisini hissettirebilir. Bu ilk sahneler, hem oyunun hikâye evrenine dair ipuçları verir hem de oyuncunun karşılaştığı ana temaları açık eder: yozlaşma, düzenin çöküşü, amaçsızlık ve varoluşsal bir boşluk olarak oyuncunun karşısına çıkarır.

Monolog ise oyuncuya doğrudan dünyanın durumunu açıklamak yerine, hikâyeye ve atmosferine dair birtakım sorular sunar. Elden Ring'in başlangıcı, oyuncuya neden burada olduğu veya nasıl bir amaç güdeceği hakkında doğrudan bilgi vermez; aksine, onu belirsizliğe ve bilinmezliğe davet eder. Bu yöntem, oyunun anlatım tarzında kasıtlı bir belirsizlik yaratarak, oyuncuya anlamsızlık ve amaçsızlık hissini deneyimlemesi için bir fırsat sunar. Anlamsızlık duygusu, oyuncuyu gerçek dünyadaki varoluşsal sorularla yüzleştirir ve onu, amacını kendi keşfetmek zorunda kalacağı bir yolculuğa çıkarabilir.

Bu noktada, oyunun sunduğu nihilistik temalar, aynı zamanda hauntoloji kavramıyla da örtüşür. Mark Fisher'a göre hauntoloji, geçmişin hayaletimsi bir varlık olarak geleceği ele geçirdiği, geleceğin başarıya ulaşamadığı bir kültürel çıkmaza işaret eder (Fisher, 2012). Elden Ring'de de geleceğin getirdiği umut, yıkılmış medeniyetlerin ve düşmüş kahramanların gölgesiyle bastırılır; bu "hauntolojik" atmosfer, oyuncuya geleceğin aslında kayıp bir geçmişten ibaret olduğunu hissettirir. Böylece, nihilizm ve hauntoloji, oyunun çürümüş, karanlık dünyasında iç içe geçerek hem anlatıyı hem de oyuncunun yaşadığı varoluşsal sorgulamaları derinleştirir.

Elden Ring'in açılış sahnesi, oyunun hikâye akışına rehberlik eden temaları oyuncuya ilk andan itibaren hissettirir. Anlamsızlık, yozlaşma, çöküş ve varoluşsal kaygılarla bezenmiş olan bu görsel anlatım, oyuncuyu yalnızca bir macera arayışına değil, aynı zamanda kendine dair derin bir



sorgulama sürecine davet eder. Oyuncu, bu dünyanın sunduğu zorluklar ve boşluk hissiyle her adımda yüzleşirken, kendi varoluşsal anlamını yaratma sorumluluğunu üstlenir.

Oyunun varoluşsal temaları, oyuncularını çöküş halindeki bir dünyada dolaşmaya ve kayıplarla yüzleşmeye zorlayabilir, bu da bireylerin anlam arayışlarının zorlaştığı bir ortamı simgeleyebilir. Karakterlerin ve ruhların geçmişin izlerini taşıması, kaybolmuş umutları ve unutulmuş anıları yansıtarak, çağdaş yaşamda sıkça karşılaşılan yalnızlık ve bağlantısızlık hissi ile örtüşebilir. Ayrıca, kasvetli ve harabe mekân tasarımları, doğanın kayıtsızlığı ve varoluşun acımasızlığını güçlü bir metaforla sunar; bu durum, Nietzsche'nin doğanın amansızlığı üzerine yaptığı vurgularla bağlantılıdır ve modern dünyadaki doğa-insan ilişkisini sorgulayan bir perspektif getirme durumunda olabilir.

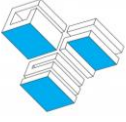
Oyuncunun bölüm sonu canavarı ile karşılaştığı anlar, mücadele ve zorlukların yanı sıra varoluşsal bir anlam arayışını da temsil edebilir bu durum nihilizmin "anlamın yokluğu" temasına dikkat çekerken, bireylerin kendi anlamlarını yaratma çabalarını da yansıtabilir. Hauntoloji kavramı, geçmişin hayaletleri ve unutulmuş anılar aracılığıyla oyuncunun deneyiminde sürekli yankı bulur; Camus'un Sisifos Söyleni eserinde Sisifos tekrarlayan eylemi içinde umutsuzluğa kapılmak yerine bu durumu kabul eder ve bu süreçte özgürlüğünü bulur (Camus, 1942). Bu, günümüz kültürel paradigmasında geçmişle yüzleşmenin, kayıpların ve var olan durumun nasıl ele alındığına dair eleştirel bir bakış açısı sunabilir. Elden Ring, derin felsefi temaları ve estetik unsurları ile bu mücadeleyi yansıtarak, günümüz düşünce yapılarıyla etkileşimde bulunan önemli bir bağlantı oluşturabilir.

Sonuç

Elden Ring, yalnızca bir video oyunu olarak değil, aynı zamanda derin felsefi temalarla şekillenen bir oyun tasarımı olarak karşımıza çıkar. Elden Ring, konsept tasarımında FromSoftware'in karanlık ve mistik tarzını genişleterek zengin bir açık dünya yaratır. Detaylı çevre tasarımları, farklı bölgelere özgü ikonik manzaralar ve mimari yapılarla oyuncuya keşif hissi verirken, karanlık tonlar ve yüksek kontrastlı ışık kullanımı tehditkar bir atmosfer oluşturur. Karakter tasarımları, grotesk ve epik öğelerle oyunun fantastik temasını desteklerken, mitolojik ve kültürel esinlenmeler dünyayı daha çeşitli ve zengin kılar. Doğal toprak tonlarıyla parlak büyü efektlerinin harmanlandığı renk paleti ve dokular, hem görsel hem de duygusal olarak etkileyici bir deneyim sunar.

Elden Ring oyunundaki bu tasarımlar, oyunculara varoluşsal sorgulamalar, kayıplar ve anlam arayışlarına dair güçlü bir görsel deneyim sunar. Oyunun kasvetli dünyaları, harabe halindeki mekânlar, bozulmuş ve çürümüş karakterler ile her biri geçmişin izlerini taşıyan eşyalar ve ekipmanlar, sadece görsel bir estetik değil, aynı zamanda felsefi bir derinlik barındırır. Bu unsurlar, oyuncuya bir zamanlar var olan ama artık kaybolmuş bir dünyanın izlerini sunarak, zamanın acımasız etkisini ve geçmişin hayaletlerini hissettirir.

Her bir harabe, her bir unutulmuş kalıntı, varoluşun geçiciliğini ve kaybolan değerleri simgeler. Aynı şekilde, oyundaki karakter tasarımları da varoluşsal temaları yansıtan bir derinliğe sahiptir. Çürümüş, yaralı ya da kaybolmuş kişilikler, insanın dünyadaki varlığının ne kadar kırılgan ve geçici olduğunu gözler önüne serer. Karakterlerin giydiği zırhlar, taşıdıkları silahlar ve kullandıkları eşyalar, yalnızca onları tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda onları şekillendiren geçmişin, kayıpların ve yaşadıkları travmaların izlerini taşır. Oyunun çevre tasarımı, varoluşun acımasız doğasına dair güçlü bir metafor sunar. Harabe halindeki yapılar, kırık dökük köprüler, yarım kalmış şehirler, çürümüş ormanlar ve terk edilmiş kaleler, doğanın kayıtsızlığı ve zamanın etkilerini gözler önüne serer.



Oyunun konsept tasarımı, hem çevresel tasarımlar hem de karakter detaylarıyla varoluşsal sorgulamaların, kayıpların ve anlam arayışlarının görsel bir ifadesini sunar. Kasvetli, harabe halindeki mekânlardan, devasa çöküşlerle dolu geniş alanlara kadar tüm çevresel öğeler, oyuncuya zamanın ve doğanın acımasızlığını hissettirirken aynı zamanda modern insanın kayıp ve yalnızlık duygularını yansıtır. Elden Ring'in çürümüş, yara almış ve yozlaşmış karakterleri ve onların taşıdıkları eşya ve ekipmanlar, yalnızca estetik bir bütünlük sağlamakla kalmaz, aynı zamanda kaybolmuş geçmişin izlerini taşıyan ve oyuncuya "geçmişin hayaletleri" olarak görünür.

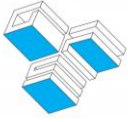
Bu tasarımlar, Geçmişin, bugünde hayaletimsi bir şekilde varlığını sürdürdüğü hissini destekleyerek oyuncuyu, unutulmuş anılar ve kayıplarla dolu bir dünyanın içine çeker; oyuncular bu dünyada yalnızca zorlu bir yolculuğa değil, geçmişin gölgeleriyle yüzleşmeye ve kendi anlamlarını yaratmaya itilir. Oyunun çevresel tasarımı, varoluşun amansız doğasına dair güçlü metaforlar içerir. Doğanın kontrol edilmez gücü, harabeler arasında kendi yolunda ilerleyen bitki örtüsü, terk edilmiş yapılarla sarılmış ormanlar ve karanlık vadiler, Nietzsche'nin doğanın kayıtsızlığına dair düşünceleriyle yankılanır. Oyuncular bu çevresel katmanlar arasında keşif yaparken, yalnızca mekanların somut birer parçalarını değil, aynı zamanda varoluşsal bir boşluk hissini deneyimler.

Oyunun sunduğu çeşitli zorluklar, bölüm sonu canavarları ve oyuncuların karşılaştığı seçimler, varoluşsal anlam arayışını ve bireyin kendi yolunu bulma çabasını sembolize eder. Bu zorluklar, Camus'un Sisifos metaforuyla benzer bir şekilde, oyuncuyu her düşüşte yeniden ayağa kalkmaya, kayıplara rağmen bir anlam bulmaya teşvik eder. Oyuncular, yalnızca birer savaşçı değil, varoluşsal bir yolculuğa çıkan bireyler olarak zorlukların üstesinden gelmeye çalışır. Elden Ring, konsept tasarımı aracılığıyla yalnızca bir oyun deneyimi değil, oyuncuya çağdaş yaşamın evrensel temalarını sorgulatan, derin felsefi bir yolculuk sunar.

Oyunun çevresel ipuçları, karakter tasarımları ve estetik detayları, oyuncuları yalnızca savaş ve keşif dolu bir maceraya değil, kendi anlamlarını yaratma sürecine davet eder. Bu bağlamda, Elden Ring, varoluşsal temaları oyun dünyasında ustalıkla işleyen ve oyuncuya kayıp, yalnızlık ve anlam arayışı gibi kavramlarla yüzleşme imkânı sunan, oyun tasarımı deneyimi olarak öne çıkar.

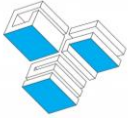
Kaynakça

- Calinescu, M. (2013). Modernliğin Beş Yüzü: Modernizm, Avangard, Dekadans, Kitsch, Postmodernizm, 2. Basım, Çev.: S. Gürses, İstanbul: Küre Yayınları, s.293-338.
- Camus, A. (2016). Yabancı, 56. Basım, Çev.: S. Tiryakioğlu, İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Camus, A. (2024). Sisifos Söyleni, 56. Basım, Çev.: T. Yücel, İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Copleston, F. (1996). Felsefe Tarihi: Cilt VII, Çağdaş Felsefe, Bölüm 2: Nihilizm ve Materyalizm, 1. Basım, Çev.: D. Canefe, İstanbul: İdea Yayınevi, s.150-180.
- Kleinman, P. (2023). Felsefe 101: Platon ve Sokrates'ten Sartre ve Heidegger'e Düşünce Tarihi Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey, 10. Basım, Çev.: Ş. Alpagut, İstanbul: Say Yayınları, s.166-172.
- Özden, Ö. H. & Elmalı, O. (2023). İlk Çağ Felsefesi Tarihi, 7. Basım, İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayınları, s.86-100.

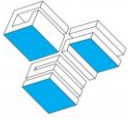


İnternet Kaynakları

- agate.id. (2023), "GAME CONCEPT ART: THE FIRST STEP IN BRINGING A GAME TO LIFE", <https://agate.id/game-concept-art-the-first-step-in-bringing-a-game-to-life/>, Erişim Tarihi: 8.11.2024.
- Aydın, H. (1986), "Nihilizmin Tarihçesi", Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, 1(1), 1-XX. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/144252#:~:text=Nihilizm%20terimi%20ilk%20olarak%20Friedrich,ve%20Nietzsche%20de%20o%20ndan%20almıştır>, Erişim Tarihi: 10.11.2024.
- Blount, T. & Spawforth, C. (2019) "Pathos in Play: How Game Designers Evoke Negative Emotions", Cornell University, <https://arxiv.org/abs/1909.06799>, Erişim Tarihi: 22.02.2025.
- Cheimbi, S. (2023), "The Genius Behind Elden Ring and Souls Games: Hidetaka Miyazaki!", Gomycode, <https://gomycode.com/ke/the-genius-behind-elden-ring-and-souls-games-hidetaka-miyazaki/>, Erişim Tarihi: 22.02.2025.
- Deleuze, G. (1986), Nietzsche and Philosophy, Trans. Hugh Tomlinson, London: The Athlone Press, <https://antilogicalism.com/wp-content/uploads/2017/07/nietzsche-and-philosophy.pdf> Erişim Tarihi: 11.11.2024.
- Eapen, P., & Eapen, M. (2021), "A Postmodernist Reading Of Select Video Games", Literary Endeavour, 12(4), 56–57, <https://www.literaryendeavour.org/files/fw5qiiz33rxgmr2fvrtgb/2021-10%2008%20A%20POSTMODERNIST%20READING%20OF%20SELECT%20VIDEO%20GAMES%20-%20PREETHY%20EAPEN%20&%20MELVIN%20EAPEN.pdf>, Erişim Tarihi: 30.11.2024.
- Elden Ring Awards, IMDB, (2022), <https://www.imdb.com/title/tt10562854/awards/>. Erişim Tarihi: 19 Ekim 2024.
- Epikhin, D. (2023), "Elden Ring Cultural Code. One Thousand And One References". Medium, <https://medium.com/@dmepikh/elden-ring-cultural-code-one-thousand-and-one-references-f45a0bc2026f>, Erişim Tarihi: 20.02.2025.
- Eroğlu, E. (2024), "Zorluğuyla Pek Çok Oyuncunun Korkulu Rüyası Olan 'Souls-like' Türü Oyunlar Nasıl Ortaya Çıktı?". Webtekno, <https://www.webtekno.com/souls-like-turu-nasil-ortaya-cikti-h122867.html>, Erişim Tarihi: 21.02.2025
- Fisher, M. (2012), "What Is Hauntology?". Film Quarterly, 66(1), s. 16-24, <https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2012.66.1.16> , Erişim Tarihi: 22.10.2024.
- Foster, A. (2017), "Postmodernism in Games Design", University of Southampton, <https://blog.soton.ac.uk/rcs/2017/11/01/postmodernism-in-games-design/>, Erişim Tarihi: 30.11.2024.
- Fromsoftware (2025), Products, <https://www.fromsoftware.jp/ww/products.html>, Erişim Tarihi: 22.02.2025
- Hazal. (2020), "Hauntology ve Kayıp Gelecek", Medium, <https://medium.com/@phileo42/hauntology-ve-kayip-gelecek-132fee9eae1>, Erişim Tarihi: 21.02.2025.



- Mevada, D. (2023), "Game Concept Art: A Comprehensive Analysis", 300mind Studio, <https://300mind.studio/blog/game-concept-art/>, Erişim Tarihi: 8 Kasım 2024.
- NFI, "Concept Art – Everything You Need to Know" <https://www.nfi.edu/concept-art/>, Erişim Tarihi 8.11.2024.
- Perry, D., & DeMaria, R. (2009), "David Perry On Game Design: A Brainstorming Toolbox", Boston: Course Technology PTR: Stacy L. Hiquet. Erişim adresi: <https://dokumen.pub/david-perry-on-game-design-a-brainstorming-toolbox-1nbsped-9781584506683-1584506687-1584506911.html>, Erişim Tarihi: 11.11.2024.
- Pooley, K. (2023), "Nietzsche, Nihilism and the Crisis of Piety", The Agonist, 2:55-62, 2023 <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1270833> Erişim Tarihi: 26.11.2024.
- Reddit, (2023), "What's are the major differences between Elden Ring and the souls games?" ,Reddit Oyuncu Değerlendirmeleri, https://www.reddit.com/r/fromsoftware/comments/14dv7x9/whats_are_the_major_differences_between_elden/, Erişim Tarihi: 22.02.2025.
- Robertson, A. (2013), "Gaming with Ghosts: Hauntology, Metanarrative, and Gamespace in Video Games", Carleton University, Master of Arts, https://repository.library.carleton.ca/concern/parent/jh343s940/file_sets/mw22v6152, Erişim Tarihi: 21.02.2025.
- Schell, J. (2008), The Art Of Game Design: A Book Of Lenses, Morgan Kaufmann Publishers, <https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>, Erişim Tarihi: 8.11.2024.
- Steam (2022), Elden Ring Steam Bağlantısı, https://store.steampowered.com/app/1245620/?snr=1_5_9__205, Erişim Tarihi: 1.11.2024.
- Steam (2022), Oyuncu İncelemeleri Steam Bağlantısı, <https://steamcommunity.com/app/1245620/reviews/>, Erişim Tarihi: 1.11.2024.
- StudioQ (2022), "Zdzislaw Bekinski Polish Horror Painter And Photographer", <https://studioq.com/blog/2024/11/8/zdzislaw-bekinski-polish-horror-painter-and-photographer>, Erişim Tarihi: 20.02.2025.
- Şah, U. (2015), "Jean Baudrillard ve Simülasyon Kuramı", Onto Psikoloji Dergisi, [https://www.ontodergisi.com/sayilar/jean-baudrillard-ve-simulasyon-kurami#:~:text=Baudrillard%27in%20%20Sim%20lakrlar%20ve%20Sim%20lasyon,dir%20\(s.%2014\)](https://www.ontodergisi.com/sayilar/jean-baudrillard-ve-simulasyon-kurami#:~:text=Baudrillard%27in%20%20Sim%20lakrlar%20ve%20Sim%20lasyon,dir%20(s.%2014)), Erişim Tarihi: 28.11.2024.
- Takahashi, P. K., & Andreo, M. C. (2011), "Desenvolvimento de Concept Art para Personagens", SBC - SBGames 2011 Bildirileri, X SBGames - Salvador - BA, 7-9 Kasım, s.1-10. Erişim adresi: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>, Erişim Tarihi: 20.10.2024.
- TDK. <https://sozluk.gov.tr/?ara=nihilizm>, Erişim Tarihi: 08.11.2024.



Podgorski, D. (2022), "A Thorough Critique Detailing the Few Mechanical Flaws of FromSoft's Elden Ring", Thegemsbok, <https://thegemsbok.com/art-reviews-and-articles/elden-ring-fromsoftware-critique-mechanics-analysis/>, Erişim Tarihi: 22.02.2025

Postmodernmystery. (2015), "Video Games as a Literary Experience", Video Game and Postmodernism, <https://postmodernmystery.wordpress.com>, Erişim Tarihi: 22.02.2025.

Untimely Reflections (2025), The Nietzsche Podcast Ep:2, <https://creators.spotify.com/pod/show/untimely-reflections/episodes/Wandering-Through-Ice--Mountain-Peaks-e13965h>, Erişim Tarihi: 20.02.2025.

Wisecrack (2022), The Philosophy of Elden Ring, <https://www.youtube.com/watch?v=ACTvcdXr95I>, Erişim Tarihi: 22.02.2025.

Yılmaz, M. (2016), "2BA Beden Beyin Akımı". A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (TAED), 55, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/712908>, Erişim Tarihi: 28.11.2024.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Karakter Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/A9d7mWp.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 2. Yaratık (Golem) Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/cFuA8q5.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 3. Çevre Tasarımı Örneği, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/Vp0lyUf.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 4. Çevre Tasarımı Örneği, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/ZjCuhDV.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 5. Objeler Tasarımı, Elden Ring Konsept Tasarımı Departmanı, 2022, <https://playmodss.com/wp-content/uploads/2024/08/elden-ring-talismans-banner-image.jpg> (2024), erişim tarihi: 11.11.2024.

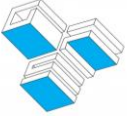
Görsel 6. <https://preview.redd.it/to-me-this-is-peak-efficient-potion-horse-organization-what-v0-phi8hbkb8oba1.png?auto=webp&s=2153038b843d2cc445590e710fb5a7dffdcdf8d5> (2024), erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 7. Yay Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/DRPDFK4.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 8. Kılıç Tasarımı, Elden Ring konsept tasarımı departmanı, Elden Ring Concept Art Book, 2022, <https://i.imgur.com/DRPDFK4.jpeg>, erişim tarihi: 11.11.2024.

Görsel 9 (Solda). Exodus, Z. Beksiński, (Yapım Yılı bilinmiyor), <https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/medium/3/untitled-exodus-zdzislaw-beksinski.jpg>, erişim tarihi: 20.02.2025

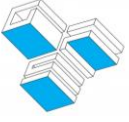
Görsel 10 (Sağda). Mekan Tasarımı, Elden Ring oyunu erkten fotoğrafı, 2023, <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTA2LFobyjEaQhXI-MEGcVwCdLdsug3eFsvDw&s>, erişim tarihi: 20.02.2025



Görsel 11 (Solda). AA078, Z. Beksiński, (1978), https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR_jK2zo9vxxVSEVHS6oWcBgXAdTfPMMzbelg&s, erişim tarihi: 20.02.2025

Görsel 12 (Sağda). Mekan Tasarımı, Elden Ring oyunu ekran fotoğrafı, 2022, https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com/elden-ring/7/7c/Elden_Ring_Screenshot_2022.03.14_-_00.52.41.05.png?width=814, erişim tarihi: 20.02.2025

Görsel 13. Friedrich Referansı Elden Ring oyunu Ekran Görüntüsü, <https://preview.redd.it/influence-of-famous-paintings-in-elden-ring-are-there-any-v0-0g7jalszytmd1.jpeg?auto=webp&s=d567e57b21be4c13abf6ec8fbfc46f9c07afae4e>, erişim tarihi: 20.02.2025



RESİM VE SİNEMA İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA ANDREY TARKOVSKİ FİMLERİNDE KAPI İMGESİ

THE IMAGE OF THE DOOR IN ANDREI TARKOVSKY'S FILMS IN THE CONTEXT OF THE RELATIONSHIP BETWEEN PAINTING AND CINEMA

Cenan ÖZTÜRKLER*

Öz

Araştırmanın amacı, Andrey Tarkovski sinemasındaki kapı imgesini resim ve sinemanın dilsel ilişkisi üzerinden değerlendirmektir. Bu bağlamda araştırmanın ilk bölümünde, resim ve sinema sanatları arasındaki dilsel ilişki incelenmiş, ikinci bölümde ise Andrey Tarkovski'nin bir ifade aracı olarak kullandığı kapı imgesi, resim ve sinemanın dilsel ilişkisi üzerinden ele alınmıştır. Konu kapsamında Tarkovski'nin "İz Sürücü" ve "Ayna" isimli filmleri incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda ise sinemanın anlam yaratımı konusunda resmin dilinden etkilendiği ve kapı imgesinin resimde olduğu gibi Tarkovski sinemasında da önemli bir ifade aracı olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırma sürecinde doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırma konusu ile ilgili elektronik ve basılı ortamda yer alan kaynaklar incelenerek gerekli veriler elde edilmiştir. Ayrıca araştırmaya dahil edilen sanat eserleri ise biçim ve içerik açısından değerlendirmeye yardımcı olan göstergebilim yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Andrey Tarkovski, Resim, Sinema, Kapı, İmge

Abstract

The aim of the research is to evaluate the door image in Andrey Tarkovsky's cinema through the linguistic relationship between painting and cinema. In this context, in the first part of the research, the linguistic relationship between the arts of painting and cinema was examined, and in the second part, the door image used by Andrey Tarkovsky as a means of expression was discussed through the linguistic relationship between painting and cinema. Within the scope of the subject, Tarkovsky's films "The Stalker" and "The Mirror" are examined. As a result of the research, it is concluded that cinema is affected by the language of painting in terms of creating meaning and that the door image is an important means of expression in Tarkovsky's cinema as well as in painting. The document analysis method was used in the research process. The necessary data were obtained by examining the electronic and printed sources related to the research topic. In addition, the works of art included in the research were analyzed using the semiotic method, which helps in evaluation in terms of form and content.

Keywords: Andrei Tarkovsky, Painting, Cinema, Door, Image



Araştırma Makalesi
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031230

Geliş Tarihi / Received
26.01.2025

Kabul Tarihi / Accepted
07.03.2025

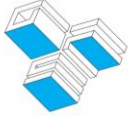
Yayın Tarihi / Publication Date
16.03.2025

Sorumlu Yazar / Corresponding author
E-mail:
cenanozturkler.art@gmail.com

Cite this article: Öztürkler, C., (2025).
Resim ve Sinema İlişkisi Bağlamında
Andrey Tarkovski Filmlerinde Kapı
İmgesi, D-Sanat, Cilt:1, Sayı:9, 237-249



Content of this journal is licensed under
a Creative Commons Attribution-
Noncommercial 4.0 International
License.



Giriş

Araştırmanın amacı, Andrey Tarkovski filmlerindeki kapı imgelerini resim ve sinemanın dilsel ilişkisi üzerinden değerlendirmektir. İnsanoğlu, tarih boyunca duygularını, düşüncelerini, deneyimlerini, inançlarını ve çevresinde tanıklık ettiği durum ve olayların görsel kayıtlarını tutarak gelecek nesillere aktarma ihtiyacı duymuştur. Bu ihtiyacı doğrultusunda, yaşadığı dönemin teknolojik imkânları ölçüsünde yeni teknik ve yöntemler geliştirmenin yollarını aramıştır. Bu arayış, mağara duvarlarında başlamış ve günümüz dijital çağına kadar devam etmiştir.

Görüntüler üretmek amacıyla geliştirilen her teknik ve yöntem, resim sanatının dilsel gelişimine, ifade ve anlatım olanaklarına katkıda bulunurken, aynı zamanda farklı sanat dallarının da ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu sanat dallarından biri de sinema olmuştur. Sinema, ortaya çıktığı ilk günden itibaren resim sanatıyla güçlü bir bağ kurmuştur. Görsel sanatların bir dalı olarak sinema, resim sanatından büyük ölçüde etkilenmiş ve kendi anlatım dilini, resim sanatının dilini kullanarak inşa etmiştir. Resim sanatının anlatım olanaklarını kendi anlatımlarının çıkış noktası olarak kullanan yönetmenler için resim ve sinema ilişkisi oldukça önemli bir konu olmuştur. Bu bağlamda araştırmanın ilk bölümünde resim ve sinemanın dilsel ilişkisine değinilecektir.

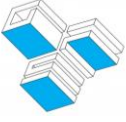
Resim sanatının dilsel olanaklarından etkilenen yönetmenlerin başında Sovyet sinema yönetmeni Andrey Tarkovski gelmektedir. Tarkovski, filmlerinde resimsel etkilere önem vermiş ve bununla birlikte sıklıkla sanat tarihinden referanslar kullanmıştır. Ancak bu referanslar, araştırma bağlamında kapı imgesi ile sınırlı tutulmuştur. Dolayısıyla araştırmanın ikinci bölümünde Andrey Tarkovski'nin bir ifade aracı olarak kullandığı kapı imgesi, resim ve sinemanın dilsel ilişkisi üzerinden ele alınacaktır. Konu kapsamında Tarkovski'nin "İz Sürücü" ve "Ayna" isimli filmleri incelenecektir. Araştırmanın sonuç bölümünde ise sinemanın anlam yaratımı konusunda resmin dilinden etkilendiği ve kapı imgesinin resimde olduğu gibi Tarkovski sinemasında da önemli bir ifade aracı olduğuna dair bulgular paylaşılacaktır.

Yöntem

Bu makalede "doküman analizi yöntemi" kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden olan doküman analizi yöntemi, basılı ve elektronik ortamlarda yer alan tüm bilgi, belge ve kaynakların sistematik bir şekilde incelenmesi ve değerlendirilmesi için kullanılan bir araştırma yöntemidir. Dolayısıyla araştırma süreci bu yöntem çerçevesinde yürütülmüş ve araştırmanın konusu ile ilişkili olarak, elektronik ve basılı ortamda yer alan kaynaklar incelenerek gerekli veriler toplanmıştır. Ayrıca araştırmada yer verilen sanat eserleri, görsel öğelerin biçim ve içerik açısından değerlendirilerek sosyal, kültürel, tarihsel vb. bağlamlarla ilişkilendirmesine ve anlaşılmasına yardımcı olan "göstergebilim yöntemleri" kullanılarak çözümlenmiştir.

Resim ve Sinema Arasındaki Dilsel İlişkinin İncelenmesi

İnsanoğlu, tarih boyunca duygularını, düşüncelerini, deneyimlerini, inançlarını ve çevresinde tanıklık ettiği durum ve olayların görsel kayıtlarını tutarak gelecek nesillere aktarma ihtiyacı duymuştur. Bu bağlamda "görüntüler, insanın düşüncelerini aktarmakta kullandığı ilk araç olmuştur" (Yıldız, 2014:62). Görüntüler üretebilmek için ise yaşadığı dönemin teknolojik imkânlarına göre farklı teknik ve yöntemler geliştirmiştir. Tarih öncesi dönemlerde mağara duvarlarında başlayan bu serüven, günümüz dijital çağına kadar devam etmiş ve görüntüler, tarih boyunca sürekli olarak gelişim



göstermiştir. Görüntüler üretmek amacıyla geliştirilen her teknik ve yöntem, resim sanatının dilsel gelişimine, ifade ve anlatım olanaklarına katkıda bulunurken aynı zamanda farklı sanat dallarının da ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu sanat dallarından biri de sinema olmuştur.

Sinema, ilk ortaya çıktığı dönemden günümüze kadar resim sanatı ile sıkı bir ilişki içinde olmuştur. Görsel sanatların bir dalı olarak sinema, resim sanatından büyük ölçüde etkilenmiş ve kendi anlatım dilini, resim sanatının dilini kullanarak inşa etmiştir. Resim sanatının anlatım olanaklarını kendi anlatımlarının çıkış noktası olarak kullanan ve sinemanın “yeni imkânlarının keşfedildiği bir yolculuk olarak gören yönetmenler için resim-film ilişkisi oldukça verimli bir toprak” (Gülşen, 2016:317) olmuştur.

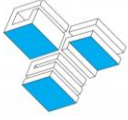
Resim ve sinema arasındaki bu dilsel ortaklığı anlayabilmek için aralarındaki kompozisyon kurallarına dikkat edilmelidir. Mas ve Espas, açık ve kapalı kompozisyon, zıtlık ve denge, nokta ve çizgi, doku ve leke, ışık ve gölge, renk ve perspektif vb. tüm bu elemanlar resim sanatının dilsel öğeleri olmakla birlikte sinemada da kullanılmaktadır. Diğer yandan sinema teknik, dil ve anlatım açısından resimden ayrı düşünülmemeyeceği gibi fotoğraftan da ayrı düşünülmemektedir. Bunun nedeni sinemanın bir yandan resmin dilini kullanırken diğer yandan fotoğrafın teknik imkânlarından faydalanıyor olmasıdır. Sinemanın icadına giden yolda atılan ilk adım, fotografik görüntülerin ortaya çıkışı olmuştur. Fotografik görüntü elde etme konusunda yaşanan gelişmeler ise sinemanın temellerini oluşturmuştur. Dolayısıyla kamera aracılığıyla elde edilmiş mekanik görüntüler olmaları sebebiyle, dilsel bağlamda birlikte değerlendirilmeleri gerekmektedir.

İlk ortaya çıktıkları dönemlerde önce fotoğrafın, sonrasında ise sinemanın “sanatın temel ilkelerini mükemmel sonuçlara ulaştırabilen” (Antmen, 2010:11) mekanik doğaları, onların sanat olarak kabul edilip edilmemeleri konusunda birtakım tartışmaları beraberinde getirmiştir. Fotoğraf ve sinemaya “eleştirel bir gözle bakan birçok kişi, mekanik bir işlem sonucu olduğundan sanat olamayacağını düşünüyorlardı. Aksi görüşü savunanlar ise kameranın da resim fırçası gibi sanat üretmek için kullanılacak sayısız araçtan biri olduğu görüşünü savundular” (Hacking, 2015:112).

Mekanik yollarla elde edilen görüntülerin sanat olmadığı ve dolayısıyla bir dilinin de olamayacağı görüşünü savunanlardan birisi de İngiliz yazar ve sanat eleştirmeni John Berger (1926-2017) olmuştur. Berger, “O Ana Adanmış” isimli kitabında, mekanik görüntülerin bir dili olamayacağını savunmaktadır. Ona göre; resim sanatının aksine mekanik görüntüler “görünümünden çeviri yapmazlar. Onlardan alıntı yaparlar” (2011:90) ifadelerini kullanmaktadır. Ancak Susan Sontag (1933-2004), “Fotoğraf Üzerine” isimli kitabında, fotoğrafın dilini “resim sanatının sözlüğüne başvuran asalak bir dil” (2011:166) olarak tanımlamakta ve böylece mekanik görüntülerin de bir dili olduğunu kabul etmektedir. Berger ve Sontag’ın ifadeleri, fotoğraf için olsa da teknik olarak sinema içinde geçerlidir.

Türk sanatçı, akademisyen ve yazar Mehmet Yılmaz (d. 1963) ise “Fotoğraf Resimdir” isimli kitabında, mekanik yollarla elde edilen görüntülerin de bir resim yapma yöntemi olduğunu ve doğal olarak resmin dilini kullandığını savunmaktadır. Yılmaz kitabında; “ister kalem, ister boya ve fırça, ister makine ve kimya, isterse bilgisayar aracılığıyla elde edilsin, bir ‘resim’ nihayetinde ‘sabit bir görüntü’dür. Bu görüntü kâğıt ya da tuval gibi yüzeyde de olabilir, dijital ortamda da” (2013:16) ifadelerini kullanmaktadır. İngiliz ressam ve yazar David Hockney (d. 1937), “Resmin Tarihi” isimli kitabında, Yılmaz’ın ifadelerini desteklemekte ve konuyu bir başka noktaya taşımaktadır.

Hockney, peşi sıra çekilen fotografik görüntülerin sırasıyla oynatılmasına dayanan sinemanın da bir



resim yapma şekli olduğunu ve fotoğraf gibi onun da resmin dilini kullandığını ileri sürmektedir. Hockney'e göre sinema, diğer görsel sanat dallarından bariz bir şekilde ayrılmaktadır ancak "yine de bir tür resimdir, bu nedenle ortak bir tarihin parçasıdır" (2017:324).

Bir yönetmen, filmlerinde kullanacağı sahnelerin tasarımını yaparken bir ressamın tualini kompozite etmesine benzer şekilde bir yöntem izlemektedir. "Resimsel ilkeler, kompozisyon, perspektif, derinlik, ışık, renk vb. kimi yönlerden sinemacılar için de göz önünde bulundurulması gereken öğelerdir" (Yılmaz, 2022:91). Dolayısıyla yönetmen bu aşamada resim sanatının kompozisyon bilgisine ve anlam yaratım yeteneğine başvurmaktadır.

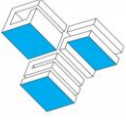


Görsel 1. Nuri Bilge Ceylan, *Kuru Otlar Üstüne*, 2023, Film, 3 s. 17 dk., IMDB.

Bu duruma, Türk sinemasının önemli yönetmenlerinden Nuri Bilge Ceylan'ın (d. 1959), 2023 tarihli "Kuru Otlar Üstüne" filmi (Görsel 1) örnek olarak gösterilebilir. Ceylan, filmlerinde karakterlerin duygu durumunu izleyiciye aktarabilmek için sıklıkla resim sanatının anlatım diline başvurmaktadır. Bu filmlerden biri olan "Kuru Otlar Üstüne", Türkiye'nin Doğu Anadolu bölgesinde görev yapan genç bir resim öğretmeni olan Samet'in bakış açısından coğrafyaya, bu coğrafyada yaşayan insanların zorlu yaşamlarına, mücadelelerine ve iç dünyalarına dair bir panorama sunmaktadır. Ceylan'ın filminde yer verdiği bu sahne (Görsel 1), sıradan bir manzara değildir. Romantizm akımının önemli sanatçılarından Caspar David Friedrich'in (1774-1840) 1818 tarihli "Sis Denizi Üzerinde Bir Gezgin" isimli (Görsel 2) eserinden ilham alınarak oluşturulmuş bir kompozisyonudur.



Görsel 2. Caspar David Friedrich, *Sis Denizi Üzerinde Bir Gezgin*, 1818, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 75x95 cm. Hamburg Sanat Müzesi, Hamburg, Almanya.



18. yüzyılda yaşanan Aydınlanma Hareketi'nin rasyonel düşünce anlayışına karşı bir tepki olarak doğan Romantik sanat, sanatçının iç dünyasına, bununla birlikte “coşkulu duygulara, insan psikolojisindeki kargaşaya ve doğanın hayranlık uyandırıcı gücüne” (Farthing, 2014:267) önem vermektedir. Bu bağlamda romantik sanatçılar, genellikle duygu yoğunluğunun ön plana çıktığı hayali manzaralar tasvir etmişlerdir. Bu sanatçıların başında gelen Alman ressam Caspar David Friedrich'in resimlerinde “insanlar, onlara değil de onlardan bakmamızı, kendimizi onların yerine koymamızı, gördüklerini görüp doğanın görkemli manzarasında kendimizi onlar gibi önemsiz hissetmemizi sağlayacak şekilde sırtlarından çizilmiştir” (Eco, 2019:296). Friedrich, “Sis Denizinin Üzerinde Bir Gezgin” isimli eserinde (Görsel 2), dünyadan ve toplumdan soyutlanmış, ruhsal olarak sınıra dayanmış ve karmaşık duygular içinde olan bir figürü tasvir etmiştir.

Friedrich'in gezgini, kendisini toplumdan soyutlamış bir figür olarak “sembolik anlamda varoluş uçurumunun kenarındadır. Dağın tepesinde hem fiziksel hem de duygusal bir tercih ile karşı karşıyadır; ya kendisini bilinmeyene doğru atarak yaşamını sonlandırarak ya da değişime uğramış bir adam olarak geri dönecektir” (Farthing, 2014:267). Ceylan ise filminin Friedrich'ten referans verdiği bu sahnesinde, izleyiciyi Samet karakteri üzerinden benzer varoluşsal duygularla yüzleştirmeyi amaçlamıştır. Bu durum, resim ile sinemanın anlam yaratımı açısından nasıl benzer bir dil kullandığını göstermektedir.

Resimden Sinemaya Sanatta Bir Metafor Olarak Kapı İmgesi ve Andrey Tarkovski Filmlerindeki Yansıması

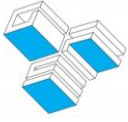
Resim ve sinemanın dilsel ilişkisi, araştırma kapsamında kapı imgesi üzerinden ele alınacaktır. Gündelik yaşantımızda sıklıkla kullandığımız bir nesne olarak kapı, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğünde; “Bir yere girip çıkarken geçilen ve açılıp kapanma düzeni olan duvar veya bölme açıklığı”² (TDK, t.y.) olarak tanımlanmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde kapının işlev ve anlamlarından bahsedebilmek için duvara ihtiyaç olduğu anlaşılmaktadır. Duvar olmadan kapı anlamsızdır. Mekân ile olan ilişkimizde önemli bir yere sahip olan duvar, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğünde bir yapıyı “dışa karşı koruyan, iç bölümlerini birbirinden ayıran taş, tuğla vb. gereçlerden yapılan veya örülen dikey düzlem”³ (TDK, t.y.) olarak tanımlanmaktadır.

Bir mekânın hem dış sınırlarını belirleyen hem de içerideki farklı işlevlere sahip alanları da birbirinden ayıran ve kategorize eden mimari öge olan duvar, iç ile dış, burası ile orası, ben ile öteki arasında bir ayrılık meydana getirmektedir. Duvarın meydana getirdiği bu ayrılık, her iki tarafındaki bireylerin konumlarını, kimliklerini ve ilişkilerini tanımlamanın yanı sıra hareket ve eylemlerini de sınırlamaktadır. Dolayısıyla duvarın insanlar tarafından çeşitli amaçlar doğrultusunda inşa edilen bir sınır olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Bu noktada Georg Simmel (1858-1918), insanın sınırlar inşa ederek “ayırarak zorunda olan ama ayırmadan birleştiremeyen bir varlık olduğunu” (Simmel, 2020:59) dolayısıyla sınırlarını hep ötesine geçmek amacıyla inşa ettiğini ileri sürmektedir. Simmel'e göre sosyal bir varlık olan “insanın en derin anlamda kendine sınır koyması özsel öneme sahiptir ama yine de bu sınırı kaldırabilmeli, kendi koyduğu sınırın dışına çıkabilmelidir” (Simmel, 2020, s. 50). İnsanın bunu gerçekleştirebilmesi için ise bir sınır olarak duvarın her iki tarafını birbirine bağlayan ve iletişime olanak tanıyan kapılara ihtiyacı

² “Kapı”, <https://sozluk.gov.tr/?ara=kap%C4%B1>, Erişim tarihi: 15.01.2025

³ “Duvar”, <https://sozluk.gov.tr/?ara=duvar>, Erişim tarihi: 15.01.2025.



vardır. Duvarın oluşturduğu ayrışmayı kapılar ortadan kaldırmaktadır. Önay Sözer (1936-2022), “Sanat; Görünendeki Görünmeyen” isimli kitabında bu konu ile ilgili olarak; “Duvar bir ayrılık meydana getirir: İki uzay bölümü arasındaki sessiz bağlantıyı keser...kapı ise ara bir konumdadır” (2019:165) ifadeleri ile kapının işlevine dikkat çekmektedir. Kapı, mekânlar arasındaki geçişlere, ilişkilere ve etkileşimlere olanak tanımaktadır.

Bu noktada dikkat edilmesi gereken nokta kapının çifte kimlikli bir yapıya sebep olduğudur. Bir nesne olarak kapının iki hâli bulunmaktadır; açık ve kapalı. Açık bir kapı, yeni başlangıçların ve etkileşimlerin sembolü olmakla birlikte kapalı bir kapı mahremiyet, korunma ve gizleme gibi anlamlara karşılık gelmektedir. Bununla birlikte açık bir kapının her an kapanma olasılığı vardır. Kapalı bir kapı ise her ân açılabilme potansiyelini içerisinde barındırmaktadır. Açılıp kapanabilen iki yönlü bir nesne oluşu sayesinde, öteki tarafını açığa çıkarabilmenin yanı sıra gizleyebilen kapı, sanatta çok farklı anlamlarda karşımıza çıkmaktadır. “Dolayısıyla bir kapı, her zaman kendinden çok çağrıştırdığı anlamlarla yüklü” (Salt, 2018:66) bir nesnedir.

Bir eşik olan kapılar, “girişleri ve çıkışları, gidişleri ve varışları temsil eder. Fiziksel olarak buradan-oraya, şimdiden-sonrakine yaşanan geçiş bu eylemi; bilinenden bilinmeyene bir değişikliği öngörme, korkma ve karşılama eylemidir” (Zaim, 2023:7). Dolayısıyla kapılar, mekânsal olduğu kadar insanın ruhsal ve psikolojik süreçlerindeki geçişlere de karşılık gelmektedir. İnsan için her zaman “geçiş” durumunu sembolize eden “kapılar, temsillerin ötesinde özellikle sinemanın görsel ve işitsel anlatı yapısına hizmet eden ve anlatıyı destekleyen bir araç olarak da kullanılabilir” (Zaim, 2023:101).



Görsel 3. Peter Weir, *Truman Show*, 1998, Film, 1 s. 43 dk., IMDB.

Bu duruma, Avustralyalı yönetmen Peter Weir’in (d. 1944) 1998 tarihli “Truman Show” (Görsel 3) isimli filmi örnek olarak gösterilebilir. Film, kısaca Truman Burbank isimli bir sigorta şirketi çalışanının kurmaca yaşamını konu almaktadır. Doğduğu günden itibaren Christof isimli bir televizyon yapımcısı tarafından bir televizyon şovunun parçası haline getirilen Truman, gerçeğin ne olduğunu bilmediği ve dolayısıyla farkına varmadığı kurmaca bir yaşam sürmektedir.

Tüm yaşamı 5000 kamera kayıt altına alınmakta ve canlı olarak tüm dünya tarafından izlenmektedir. “Yaşamına mükemmel bir rutin içinde mutlu, huzurlu, güvenli bir biçimde devam ediyorken günün birinde, rutin içinde yaşanan bir ‘sıradışılık’ ve onu kovalayan diğer sıradışılıklar Truman’ın gerçekçi ‘rüyadan’ sarsılarak uyanmasına...neden olur” (Köseoğlu, 2022:42). Yaşadığı hayatın bir kurmacadan ibaret olduğunun farkına varan Truman, en sonun kurmaca dünyasından gerçek dünyaya geçişin

yolunu bulmayı başarır. Filmin sonunda bir kapı aracılığıyla kurmaca dünyadan gerçek dünyaya geçiş yapar. Bu noktada kapı imgesi, yalnızca fiziksel geçişin değil, bir bilinç durumunun imgesi haline gelir.



Görsel 4. Kim Ki-duk, *İlkbahar, Yaz, Sonbahar, Kış...ve Yine İlkbahar*, 2003, Film, 1 s. 43 dk., IMDB.

Konu bağlamında verilebilecek bir diğer örnek, Güney Kore sinemasının önemli yönetmenlerinden Kim Ki-duk'un (d. 1960) "İlkbahar, Yaz, Sonbahar, Kış...ve Yine İlkbahar" (Görsel 4) isimli filmidir. Bir Budist keşiş ile öğrencisi arasındaki ilişkiyi konu alan "film, "insan ömrünün çocukluk, gençlik, yetişkinlik ve yaşlılık gibi evrelerini mevsimlerle ilişkilendirerek tasvir etmektedir" (Gürgen, 2014)⁴. Budist Tapınağı'nda geçen filmde yönetmen, filmin mekân kurgusunu duvarları olmayan kapılar yapmaktadır.

Böylece, izleyicinin mekân algısını yıkarak içerisi ve dışarıyı arasındaki sınırları muğlaklaştırmakta ve doğayla olan bütünlüğe vurgu yapmaktadır. Diğer yandan Ki-duk, kapılar aracılığıyla karakterlerin kendi varoluşuna dair sorgulamalar da yaratmaktadır. "Neredeyim?, içeride mi? yoksa dışarıda mı? benle miyim? yoksa benden uzakta mı?" (Mulla, 2019:26). Bu açıdan değerlendirildiğinde Kim Ki-duk'un filminde kapı imgesi, sıradan bir nesne olmanın ötesinde insanın kendisiyle ve doğayla kurduğu ilişkide ara bir konumda yer almaktadır.

Resim ve sinema arasındaki dilsel ilişkiye geri dönecek olursak, bu noktada Andrey Tarkovski'nin (1932-1986) özel bir yere sahip olduğu söylenebilir. Andrey Tarkovski, Rusya'nın Zavrazhe köyünde edebiyatçı bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. Babası Arseni Aleksandroviç Tarkovski (1907-1989), "edebiyat tercümelemleri yaparak hayatını kazanan ve yıllar sonra oğlunun filmlerinde şiirlerine yer vermesiyle popülerliğe de kavuşacak olan" (Bakırcılar, 2024:1058) şair ve çevirmendir. Annesi Maria Ivanovna Vishnyakova (1907-1979) ise "tiyatro eğitimi almış bir kadındır ve Tarkovski'nin sanata olan ilgisini desteklemiştir" (Duyar, 2024:156). Edebiyatçı bir aileden gelişi, yönetmenin dünyaya ve sanat olan bakışını derinden etkilemiştir.

Tarkovski için sanat, "yaşamı anlamlandırma ve onu ifade etmede önemli bir enstrümandır. Bu çerçevede Tarkovski'nin gözünde sinema, hayatı, düşleri, rüyaları, sonsuzluğu ve aşkı anlatmanın etkili yollarından biridir" (Osmanoğlu, 2015:83). Dolayısıyla, insan varoluşunun açmazlarına karşın büyük ilgi duyan Tarkovski'nin sanatı, varoluşçu bir sanattır. Filmlerinin bir yandan Nietzsche, Heidegger, Schopenhauer ve Kierkegaard gibi düşünürlerin, diğer yandan ise Dostoyevski, Gogol,

⁴ "Bir İnsan Ömrünü Neye Vermeli?: Spring, Summer, Fall, Winter...and Spring", Fil'm Hafızası, <https://filmhafizasi.com/bir-insan-omrunu-neye-vermeli-spring-summer-fall-winter-spring/>, Erişim tarihi: 25.02.2025.

Puşkin ve Kafka gibi yazarların düşüncelerinden izler barındırması bu durumu desteklemektedir. Yaşadığı dönemde tanıklık ettiği tüm sosyal, kültürel, politik ve düşünsel etkileri kendi potasında eriterek, filmlerini edebiyat, felsefe, müzik, resim ve şiir gibi disiplinlerle harmanlamıştır. Dolayısıyla Tarkovski sinemasının kilit noktası, diğer disiplinler ile kurduğu ilişkide yatmaktadır. Sinemayı “tüm sanatların toplamı” (Tarkovski, 2008:83) olarak değerlendiren Tarkovski, filmlerinde sıklıkla sanat tarihinden resimlere yer vermiştir.

Sovyet yönetmen, filmlerinde kimi zaman doğrudan resmin kendisini kadraja dahil ederken kimi zaman sahnenin tasarımında resimlerden faydalanmıştır. Her iki şekilde de Tarkovski, “filmlerinde yer verdiği resimlere zamansal, tarihsel ve mekânsal anlamlar yüklemiştir” (Yılmaz, 2022:92). Tarkovski sinemasında sıklıkla karşımıza çıkan resim ve sinema arasındaki dilsel alışveriş, araştırma kapsamında kapı imgesi ile sınırlı tutulmuştur. Bu bağlamda Tarkovski sinemasında kapılar, bir yandan karakterler ile izleyici arasında bir etkileşim kurmak, diğer yandan karakterlerin ruhsal durumlarını dışa vurmak amacıyla kullanılmıştır.



Görsel 5. Johannes Vermeer, *Aşk Mektubu*, 1669, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 44x38,5 cm. Rijks Müzesi, Amsterdam, Hollanda.

Konu kapsamında ele alacağımız ilk örnek, Johannes Vermeer'in (1632-1675), 1669 tarihli eseri “Aşk Mektubu” (Görsel 5) isimli eseridir. Eser, bir hizmetçinin evdeki genç bir kadına bir mektup getirmesini konu almaktadır. Tablonun ismi, ilk bakışta bu mektubun bir aşk mektubu olduğu konusunda izleyiciye ipucu sunmaktadır. Mektubu alan kadın utangaç ve sorgulayıcı bakışlarla hizmetçisine bakmakta, hizmetçi ise beklenen bir müjde getirmişçesine ev sahibesi genç kadına gülümsemektedir. Vermeer, resmindeki sahneyi iki parçaya ayırmıştır. Ev sahibesi genç kadın ve hizmetçisi, gösterişli detaylara sahip bir odada yer alırken, izleyici ise sahneye bir kapının ardından tanıklık etmektedir.

Vermeer böylece izleyiciye aynı evin içinden bir odadan diğerini izlediği algısını yaratmaktadır. Dolayısıyla izleyici ve figürler arasındaki ilişkiyi resmin merkezindeki kapı sağlamaktadır. İki oda arasındaki duvarın sebep olduğu ayrılığı kapı ortadan kaldırmış ve izleyiciye duvarın arkasında nelerin yaşandığını gözler önüne sermiştir.



Görsel 6. Andrey Tarkovski, *İz Sürücü*, 1979, Film, 2 s. 42 dk., IMDB.

Benzer bir sahneye Tarkovski'nin 1979 tarihli "İz Sürücü" (Görsel 6) filminde rastlarız. Film, iz sürücü adı verilen bir rehber, bir yazar ve bir bilim insanının "Bölge" adı verilen gizemli bir yere yaptıkları yolculuğu konu almaktadır. "Bölge", bir meteor düşmesi sonucu oluşan ve farklı bir gerçekliğin deneyimlenebildiğine inanılan bir yerdir. Bununla birlikte ulaşmayı başaranların tüm arzularının gerçekleştiğine inanılan "Bölge"ye giriş ve çıkışlar totaliter bir rejim tarafından yasaklanmıştır. Bu yasaklı yere birçok kişi gitmiş ancak "İz sürücü" haricinde geri dönebilen olmamıştır.

Dolayısıyla filmde gerçekliğin ne olduğuna dair bir arayışın peşinde olan bir yazar ve bir bilim insanı iz sürücünün kendilerini "Bölge"ye götürmesini isteyerek bir yolculuğa çıkmaktadırlar. Bu yolculuk sırasında izleyiciye sunulan sahnelerden biri Vermeer'in resmini çağrıştırmaktadır. Sahnede karakterler, eski bir yapının içerisinde bulunan bir odada beklemektedirler. İzleyici içeride yaşanan olay ve diyaloglara kapının hemen ardından tanıklık etmektedirler. Tarkovski, Vermeer ile benzer bir etki yaratmıştır. İzleyici sanki figürler ile aynı yerde ancak farklı odalarda gibidirler. Yönetmen, izleyiciye diğer odadaki yaşananları kapı aracılığıyla aktarmaktadır.

Bununla birlikte Tarkovski, izleyicinin dikkatini figürlere odaklamak için kapıları birer çerçeve olarak da kullanmaktadır. Tarkovski sinemasında "kapılar, pencereler, aynalar birer çerçeve içinde çerçevelerdir" (Deleuze, 2021:25-26). Kapının bir çerçeve oluşunu Henri Lefebvre'de (1901-1991) desteklemektedir. Lefebvre bu konu hakkında; "İşte, bir kapı. Duvarda bir delik midir? Hayır kendini çerçeveler... Çerçeveleme kapıyı bir nesne yapar. Kapılar, çerçeveleriyle birlikte yapıt olurlar; tablonun veya aynanın yapıt olmasından o kadar uzak değildir" (Lefebvre, 2014:223). Sanat eserinde kapı, bir odak noktası yaratmakta, vurgulanmak istenilen konuyu çerçevelemekte ve izleyicinin bakışını o noktaya yönlendirmektedir.



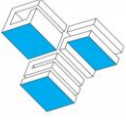
Görsel 7. Pieter de Hooch, *Korsajını Beşiğın Yanında Bağlayan Kadın*, 1660, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 92x100 cm. Gemäldegalerie, Berlin, Almanya.

Konu kapsamında ele alacağımız ikinci örnek, Pieter de Hooch'un (1629-1684), 1660 tarihli "Korsajını Beşiğın Yanında Bağlayan Kadın" (Görsel 7) isimli eseridir. Resimde, karo zeminli bir odada beşiğın yanında, bebeğini yeni emziren ve korsajını bağlayan genç bir kadın oturmaktadır. Kadın aynı zamanda seyircinin göremediği beşikte yatan bebeğine gülümsemektedir. Kadının hemen arkasında perdeyle ayrılmış bir odada mavi örtülü yüksek bir yatak, yanında ise bir köpek bulunmaktadır. Kadının başının üzerinde ise pirinç bir tava asılı durmaktadır. Kadının sağ tarafında açık bir kapı bulunmakta ve kapıdan evin giriş bölümü görülmektedir. Giriş bölümünde ise küçük bir kız çocuğu yer almaktadır. Çocuk, yarı açık halde bulunun dış kapının eşiiğinden dışarıya doğru bakmaktadır. Evin loş karanlığı ile dışarının aydınlığı arasında bir tezatlık görülmektedir ancak ressam, dışarıdaki dünya hakkında izleyiciye herhangi bir ipucu sunmamaktadır. Çocuk tedirginlikle kapının eşiiğinde beklemekte ve dışarıdaki dünyayı izlemektedir.



Görsel 8. Andrei Tarkovski, *Ayna*, 1975, Film, 1 s. 47 dk., IMDB.

Benzer bir sahneye Tarkovski'nin 1975 tarihli "Ayna" (Görsel 8) filminde rastlarız. Tarkovski'nin en kişisel eseri olarak kabul edilen film, yönetmenin çocukluk anılarını, annesini, rüyalarını, dönem



savaşlarını ve kendi ülkesi ile kurduğu duygusal ilişkiyi konu almaktadır. Yönetmen, film boyunca “kamerayı kimi zaman kendi zihninde dolaşan bir hayalet gibi konumlandırır, kimi zaman da etrafı merakla izleyen bir göze dönüştürür.

Yol üzerinde bazen çocukluk anılarıyla karşılaşır, bazen de kendi sesiyle bize hikâyesini anlatır”⁵ (Altyazı, 2019). Yönetmen, film içerisinde kendisini göstermese de; sesiyle, anlatımıyla hatta nefesiyle anlatının merkezinde kendisini hissettirmektedir. Bununla birlikte Tarkovski sinemasının genel bir özelliği olan resim sanatından metaforik alıntılara bu filmde de karşılaşmaktayız. Filmde geçen sahnelerden biri Hooch’un resmini anımsatmaktadır. Sahnede, evlerinin karşısındaki kulübenin yanışını izleyen iki çocuk yer almaktadır. Çocuklar evin dış kapısının eşiğinde durmakta ve dışarıyı tedirginlikle izlemektedirler. Hooch’un eseriyle benzer şekilde dışarının aydınlığı evin loş karanlığı ile tezatlık oluşturmaktadır.

Bununla birlikte Hooch, dışarı hakkında izleyiciye bir ipucu sunmazken, Tarkovski ondan farklı olarak bizlere dışarıda neler olduğu göstermektedir. Kompozisyonun merkezine yerleşen kapı, içerisi ile dışarı arasındaki ilişkiyi sağlamaktadır. Kapının eşiğinde bekleyen çocuklar ise ne içeride ne de dışarıdadırlar. Arada bir konumdadırlar. Böylece Tarkovski, bu aradalık hissini izleyiciye başarılı bir şekilde aktarmaktadır. Bu noktada kapının yalnızca geçişi sağlayan salt bir nesne olmadığı, “görünür olandan yola çıkarak görünmez olanı gösteren” (Zaim, 2023:12) bir nesne olduğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla kapı, sanatta her zaman kendinden başka anlamların aktarımına aracılık etmektedir.

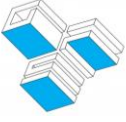
Sonuç

Araştırmada, Andrey Tarkovski’nin filmlerinde kullandığı kapı imgelerinin resim ve sinemanın dilsel ilişkisi üzerinden çözümlemeleri yapılmıştır. Araştırmanın ilk bölümünde, resim ve sinemanın dilsel ilişkisi, çeşitli düşünür ve sanatçıların düşünce ve eser örnekleriyle birlikte anlatılmaya çalışılmıştır. Tarih boyunca düşüncelerini aktarmak için ilk olarak görüntüleri kullanan insanın, yaşadığı çağın teknolojik imkanları çerçevesinde sürekli olarak yeni görüntü üretim teknikleri geliştirdikleri saptanmıştır. Bu tekniklerden biri olan sinemanın, resim sanatından büyük ölçüde etkilendiği ve kendi anlatım dilini, resim sanatının dilini kullanarak inşa ettiği görülmüştür. Ayrıca resim sanatının anlatım olanaklarını kendi anlatımlarının çıkış noktası olarak kullanan yönetmenlerin, resim ve sinema ilişkisini yeni olasılıkları mümkün kılan bir ilişki olarak değerlendirdikleri belirtilmiştir.

Araştırmanın ikinci bölümünde, Sovyet yönetmen Andrey Tarkovski’nin resim ve sinemanın dilsel ilişkisi konusunda sahip olduğu yer vurgulanmıştır. Bölüm içerisinde ilk olarak, Tarkovski’nin yaşamı ve sinemasının genel özellikleri ele alınmıştır. Tarkovski’nin, filmlerinde sıklıkla resimsel alıntılara yer vermiş olduğu ve sanat tarihinden yaptığı bu alıntıların, onun anlam yaratımı konusunda kullandığı en büyük araçlarından biri olduğu görülmüştür. Ancak konu bağlamında Tarkovski’nin resimsel alıntıları, kapı imgesi ile sınırlı tutulmuştur.

Araştırmada, bir eşik olan ve fiziksel olarak mekânlar arasındaki geçişlere, ilişkilere ve etkileşimlere olanak tanıyan kapının, fiziksel anlamının yanı sıra insanın ruhsal ve psikolojik süreçlerindeki geçişlere de karşılık geldiği görülmüştür. Dolayısıyla kapının, hem resimde hem de sinemada çeşitli anlamlarda karşımıza çıkan bir imge olduğu vurgulanmıştır. Bununla birlikte sinemanın, kısa tarihi boyunca anlam yaratımı konusunda resmin dilinden etkilendiği ve kapı imgesinin, resimde olduğu

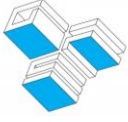
⁵ “Ayna: Tarkovski Kendine Bakarken”, Altyazı, <https://altyazi.net/yazilar/elestiriler/ayna-tarkovski-kendine-bakarken/>, Erişim tarihi: 22.01.2025.



gibi Tarkovski sinemasında da kimi zaman karakter ile izleyici arasında etkileşim kurmak kimi zaman ise karakterlerin ruhsal durumlarını ifade etmek amacıyla kullanılan önemli bir görsel araç olduğu görülmüştür.

Kaynakça

- Antmen, A. (2010). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, 3. Basım, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Bakırcılar, G. (2024). "Resim ve Sinemanın Kesişen Noktası: Andrei Tarkovski", *Art-e Sanat Dergisi*, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Sayı 34, s. 1056-1079.
- Berger, J. (2011). *O Ana Adanmış*, çev. Yurdanur Salman, Müge Gürsoy Sökmen, İstanbul: Metis Yayınları.
- Deleuze, G. (2021). *Sinema 1 Hareket-İmge*, çev. Soner Özdemir, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Duyar, S. (2024). "Tarkovski: Bir Auteur'ün Yaşamı, Sanatı ve Filmleri", *TİRAD, Giresun: Tirebolu İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, Sayı 2, s. 155-160.
- Eco, U. (2019). *Güzelliğin Tarihi*, çev. Ali Cevat Akkoyunlu, İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- Farthing, S. (2014). *Sanatın Tüm Öyküsü*, çev. Gizem Aldoğan, Firdevs Candil Çulcu, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Gülşen, E. (2016). *Sinemanın Kökleri; Anlam Arayışında Sanat ve Sinema*, 1. Basım, İstanbul: İnsan Yayınları.
- Hacking, J. (2015). *Fotoğrafın Tüm Öyküsü*, çev. Abbas Bozkurt, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Hockney, D. ve Gayford, M. (2017). *Resmin Tarihi*, çev. Mine Haydaroğlu, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Köseoğlu, E. (2022). "Truman Show ve Mekânda Algısal Gerçeklikler", *Yapı Dergisi*, Sayı 481, s. 42-46.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*, çev. Işık Ergüden, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Mulla, G. (2019). *Bir Tanık Olarak Mekân*, [Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi]. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.
- Osmanoğlu, Ö. (2015). "Andrey Tarkovski'nin Şiirsel Ayna'sı", *Felsefe ve Sosyal-Siyasi İlimler Dergisi*, Bakü: Azerbaycan Felsefi ve Sosyo-Politik Bilimler Derneği Yayınları, Cilt 1, Sayı 37, s. 81-104.
- Salt, F. (2018). *Çağdaş Türk Sanatında Temsil Nesnesi Olarak Kapı*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Kayseri: Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.
- Simmel, G. (2020). *Harabe, Kapı ve Köprü, Kulp*, çev. Alp Tümertekin, Nihat Ülner, İstanbul: Janus Yayıncılık.
- Sontag, S. (2011). *Fotoğraf Üzerine*, çev. Osman Akinhay, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Sözer, Ö. (2019). *Sanat; Görünendeki Görünmeyen*, 1. Basım, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Tarkovski, A. (2008). *Mühürlenmiş Zaman*, çev. Mazlum Beyhan, İstanbul: Agora Kitaplığı.



Yıldız, S. (2014). *Sinematografik Anlatım*, 1. Basım, İstanbul: Su Yayınları.

Yılmaz, A. F. (2022). “Tarkovski Sinemasında Düşünceye Dönüşen Resim”, *SineFilozofi*, Ankara: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Yayınları, Özel Sayı 4, s. 87-105.

Yılmaz, M. (2013). *Fotoğraf Resimdir*, 1. Basım, Ankara: Ütopya Yayınevi.

Zaim, A. (2023). Bu Bir Kapı Değildir: Kahramanın Yolculuğunda Eşik ve Temsili, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.

İnternet Kaynakları

“Ayna: Tarkovski Kendine Bakarken”, Altyazı, <https://altyazi.net/yazilar/elestiriler/ayna-tarkovskikendine-bakarken/>, Erişim tarihi: 22.01.2025.

“Bir İnsan Ömrünü Neye Vermeli?: Spring, Summer, Fall, Winter...and Spring”, Fil’ m Hafızası, <https://filmhafizasi.com/bir-insan-omrunu-neye-vermeli-spring-summer-fall-winter-spring/>, Erişim tarihi: 25.02.2025.

“Duvar”, <https://sozluk.gov.tr/?ara=duvar>, Erişim tarihi: 15.01.2025.

“Kapı”, <https://sozluk.gov.tr/?ara=kap%C4%B1>, Erişim tarihi: 15.01.2025.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Ceylan, “Kuru Otlar Üstüne”, 2023, Film, IMDB. https://www.imdb.com/title/tt13231544/?ref_=ttmi_ov. Erişim tarihi: 18.09.2024.

Görsel 2. Friedrich, “Sis Denizi Üzerinde Bir Gezgin”, 1818, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Hamburg Sanat Müzesi, Hamburg, Almanya. <https://hamburger-kunsthalle.de/en/caspar-david-friedrich>. Erişim tarihi: 18.09.2024.

Görsel 3. Weir, “Truman Show”, 1998, Film, IMDB. <https://www.imdb.com/title/tt0120382/>. Erişim: 25.02.2025.

Görsel 4. Ki-duk, “İlkbahar, Yaz, Sonbahar, Kış...ve Yine İlkbahar”, 2003, Film, IMDB. https://www.imdb.com/title/tt0374546/mediaindex/?ref_=tt_mv_sm. Erişim tarihi: 25.02.2025.

Görsel 5. Vermeer, “Aşk Mektubu”, 1818, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Rijks Müzesi, Amsterdam, Hollanda. <https://artsandculture.google.com/asset/the-love-letter-0001/fwEiDs-Dommm3g>. Erişim tarihi: 24.09.2024.

Görsel 6. Tarkovski, “İz Sürücü”, 1979, Film, IMDB. https://www.imdb.com/title/tt0079944/?ref_=ttmi_ov. Erişim tarihi: 11.10.2024.

Görsel 7. Hooch, “Korsajını Beşiğin Yanında Bağlayan Kadın”, 1660, Tuval Üzerine Yağlı Boya, Gemäldegalerie, Berlin, Almanya. <https://www.smb.museum/en/museums-institutions/gemaeldegalerie/home/>. Erişim tarihi: 11.10.2024.

Görsel 8. Tarkovski, “Ayna”, 1975, Film, IMDB. <https://www.imdb.com/title/tt0072443/>. Erişim tarihi: 11.10.2024.