



Available online at <http://dergipark.gov.tr/iujad>
Inonu University Journal of Art and Design
Faculty Homepage: <http://www.inonu.edu.tr/tr/gsf>



Kentsel Peyzajlarda Endüstri Miraslarının Önemi: Çankırı Tarihi Tren Garı Örneği

The Importance of Industrial Heritage in Urban Landscape: Çankırı Historical Railway Station Example

Betül TÜLEK^{a,*} , Ayşe ÖZDEMİR^b 

^a Dr. Öğr. Üyesi, Çankırı Karatekin Üniversitesi Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Çankırı, 18200, Türkiye

^b Çankırı Karatekin Üniversitesi Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Çankırı, 18200, Türkiye

Article history: Received 20-06-2019 / Accepted 28-12-2019

ÖZET ABSTRACT

Peyzajlar, insanlar tarafından algılandığı şekliyle karakteri doğal ve/veya insan faktörlerinin eylemi sonucunda oluşan alanlardır. Peyzajı oluşturan insan faktörlerinin kapsamında ele alınan kentsel peyzaj kavramında kentsel mekanlar, toplumların karşılıklı ilişkilerinin ve tercihlerinin ortaya koyulduğu dinamik mekanlar olarak ele alınmaktadır.

Çankırı kentsel peyzajı içinde 1931 yılında işletilmeye açılan TCDD ve Demiryolları Garı, gar binası, cer atölyeleri ve çevreleyen doğal peyzajı ile Çankırı kentine, doğal, kültürel, sosyal ve ekonomik katkılarda bulunmaktadır.

Kentsel peyzajlar kapsamında bulunan ve gelişen teknolojiyle kullanımı sonlanmış olan endüstri alanlarının dönüştürülerek kent parkı, tarih ve kültür müzesi gibi kullanımlarla kentlere kazandırılması mümkün olmaktadır. Endüstri miraslarının korunması, onarılması, dönüştürülmesi ve kente kazandırılması açısından, Çankırı'daki önemli endüstri miras alanı olan ve TCDD Gar sahası olarak kullanılan Çankırı Tarihi Tren Garı, peyzajın estetik, ekonomik, ekolojik ve kültürel boyutlarla incelenmiştir. Çalışma alanı doğal alanları, tarihi yapı ve araçları ile yeşil alan, müze, atölye gibi çok sayıda farklı fonksiyonu kente kazandırma potansiyeline sahiptir.

Anahtar Kelimeler: Kentsel Peyzaj, Kültürel Miras, Endüstri Mirası, Çankırı Tren Garı

Landscapes are formed by the action of natural and / or human factors as perceived by humans. In urban landscape concept, which is considered within the human factors of the landscape, urban spaces are considered as dynamic spaces where the mutual relations and preferences of societies are revealed.

TCDD and Railways Station opened to be operated in 1931 in the Çankırı urban landscape, has natural, cultural, social and economic contributions to Çankırı with its garage building, railway repair shop and surrounding natural landscape.

Within the scope of urban landscapes, it is possible to transform the disused industrial areas which have been terminated with the developing technology and bring to the cities by using them as urban parks, history and cultural museums. Çankırı Historical Railway Station, which is an important industrial heritage site in Çankırı and used as TCDD Station, has been examined in terms of aesthetic, economic, ecological and cultural aspects of the landscape. The research area has the potential to bring many different functions to the city such as green areas, museums and workshops with its natural areas, historical buildings and vehicles.

Keywords: Urban Landscape, Cultural Heritage, Industrial Heritage, Çankırı Railway Station

1. GİRİŞ

Peyzaj kavramı, bir görüş çerçevesinde yer alan doğal ve kültürel çevrenin meydana getirdiği bir kompozisyonudur. Bu kompozisyonun önemli parçalarından birini oluşturan kentsel peyzajlar ise doğayı kente, kenti de doğaya taşımanın arayışı içinde kurgulanan sistemler bütünüdür. Kentsel mekanlar uygarlıkların toplu yaşama, sosyalleşme gibi

* Corresponding author.

<http://dx.doi.org/10.16950/iujad.580409>

eğilimlerinin ortaya koyulduğu ve fiziksel, çevresel ve sosyo-ekonomik nedenlerle sürekli değişim halinde olan mekanlardır. Türkiye'de 1950'lerde başlayan sanayileşme hareketlerine paralel olarak sosyal, ekonomik ve kültürel gelişmeler ile kentleşme olgusu giderek artmıştır. Kentsel peyzajlar bu kentleşme olgusuyla ve gelişen teknolojiyle biçimlenmiş, bugünkü şeklini almıştır.

Kentsel peyzajların kapsamında yer alan kültürel miras alanları ve bu miraslara dahil olan endüstri mirasları, endüstri dönemine ait belirli bir tarihsel niteliğe ve öneme sahip alanları geçmişe dair sosyal, kültürel, mimari, estetik, tarihi veya bilimsel değerler taşıyan endüstri kültürünün kalıntıları olarak değerlidir. Gelişen teknolojilerle kent merkezindeki endüstri alanlarının işlevselliklerini yitirmeleri, teknolojik gelişmenin gerisinde kalmaları ve işlevsel dönüşüm kapsamında değerlendirilmeleri, son yıllarda sıkça gündeme gelen konular arasındadır. Kentin gelişmesiyle paralel olarak dönüşüme açılan sanayi alanlarının kentle bütünleşmesi planlama ve tasarım disiplinleri açısından çözümlenmesi gereken konular arasındadır. Kent içerisinde kalan ve kullanılmayan bu tür endüstriyel alanların dönüşümü konusu, koruma, mimarlık tarihi, kent ve peyzaj planlama, mimari ve peyzaj tasarımı gibi disiplinler arası boyutta bir çalışmayı gerektirmektedir.

19. yüzyılın ikinci yarısı ile birlikte, Osmanlı'daki endüstrileşme çabaları demiryollarının kurulmasına olanak sağlamıştır ve Cumhuriyet'in ilanı ile birlikte demiryollarının inşası hız kazanmıştır. Batı Anadolu sahip olduğu zengin yer altı ve yer üstü kaynakları ile endüstrileşmiş ülkelerin en fazla yatırım yapmak istedikleri bölgelerden olmuştur (Ekizoğlu, 2012). Bunun bir sonucu olarak da, Anadolu'daki demiryolu tarihi 23 Eylül 1856 yılında ilk demiryolu hattı olan 130 km'lik İzmir - Aydın hattının bir İngiliz firmasının ilk kazmayı vurmasıyla başlamıştır (URL-1). Sanayi devrimi sonrası kent ve kentleşme kavramları ortaya çıkmıştır. Böylece hızla artan kentler insanlar için çekim noktaları haline gelmiştir (Loures ve ark., 2007).

Ulaşım sistemi, toplumlar için yaşam alanları ile iş, eğitim, ticaret, alışveriş, sağlık, eğlence gibi farklı birçok kullanımlar arasında kısıtlı zamanlarda aktivitelerin gerçekleştirilmesi için erişim görevini üstlenmektedir. Bu aktivitelerin başında iş alanlarına, sağlık ve eğitim merkezlerine ve diğer kamu hizmetlerine erişim gelmektedir (Taşlıgil, 1999). Kırsaldan kentsel yaşam düzenine geçildiğinde insanların hareketliliği artmakta, yolculuk yapılan mekânların çeşitliliği değişmekte ve fazlalaşmaktadır (Tümertekin, 1987). Ayrıca kentleşen bireyler bu süreçle birlikte birinci derecede önemli ihtiyaçlarının haricinde sosyal ve kültürel içerikli etkinliklere ihtiyaç duymaktadır (Miller, 2003). Çankırı ilinde demiryolu ve karayolu ulaşımı iş, ticaret, sosyal ve kültürel sebepler ile birlikte geçmişte özellikle sağlık anlamında yoğun kullanılan önemli ağlardır. Geçmişte demiryolları kırsal alanlarda ve erişimi güç noktalarda özellikle sağlık ve eğitim hizmeti sunmalarıyla öne çıkmaktadır. Günümüzde bu işlevlerinin yanı sıra Çankırı ili Ankara'ya yakın konumu sebebiyle Ankara Esenboğa havalimanının havayolu olanaklarından da yararlanabilmektedir.

Çalışma alanı olarak seçilme nedenleri olarak, tarihi demiryolu ulaşımının günümüzde de devam eden hizmetleri, alanın konumu, tarihi ve kültürel özellikleri, tarihi yapıların yoğunluğu, tarihi yapıların halen kullanılıyor durumda olması, sosyo-kültürel yapının da devam ediyor olması gösterilebilir. Endüstri alanları kaynağa uzaklık, çevre etkisi gibi

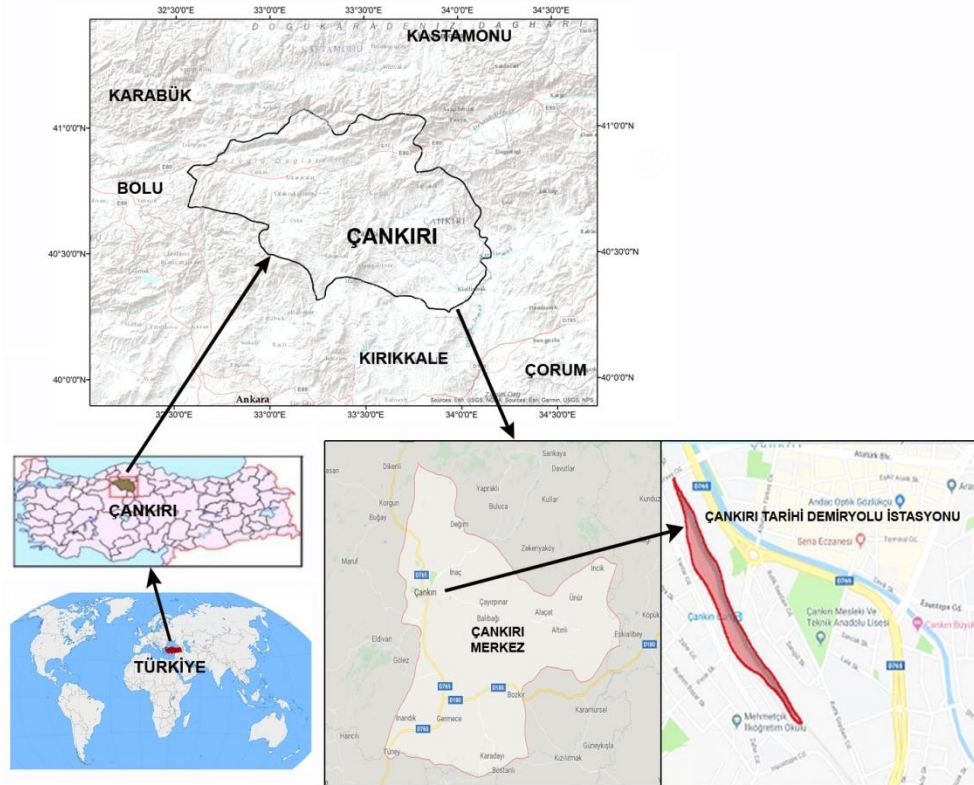
sebeplerle her ne kadar kentlerin dışında planlansalar da birçoğu kentsel gelişmeler ve hızlı nüfus artışıyla bugün kent merkezinde kalmaktadırlar. Bu çalışmada, Cumhuriyet Dönemi teknoloji tarihinin önemli bir bileşeni olan ve kentin fiziksel gelişiminde etkin bir rol alan Çankırı kent merkezindeki önemli endüstri miras alanı olarak TCDD Çankırı Tarihi Tren Garı örneği incelenmiş ve kentin peyzajına ekolojik, ekonomik, estetik ve kültürel boyutlarıyla hangi faydaları sağladıklarını belirlemek hedeflenmiştir.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

2.1. Materyal

Çalışma alanı Çankırı ili sınırları içerisinde yer almaktadır. Çankırı ili, İç Anadolu ile Batı Karadeniz Bölgesi geçiş alanında bulunan yerleşim, güneyde Ankara ve Kırıkkale; batıda Bolu; kuzeybatıda Karabük; kuzeyde Kastamonu ve doğuda Çorum illeri ile sınırlandırılmıştır (Kuter, 2007). Çankırı ilinin yüzölçümü 7.490 km² olup, il merkezinin denizden yüksekliği 723 m' dir. İl sınırları dahilinde Merkez ilçe dahil olmak üzere; Atkaracalar, Bayramören, Çerkeş, Eldivan, Ilgaz, Kızılırmak, Korgun, Kurşunlu, Orta, Şabanözü ve Yapraklı olmak üzere 12 ilçe, 28 belediye ve 367 adet köy bulunmaktadır (Ozan Dündar, 2014).

Çalışma alanı Çankırı il merkezinde bulunan TCDD tarihi tren garı endüstri mirasıdır. Çankırı'da ilk tren seferlerinin gerçekleşmesi 88 yıllık bir geçmişe dayanmaktadır. Çankırı-Ankara arasında yapılan bu seferler Çankırı halkının Ankara ve yakın ilçeler ile etkileşimine ve kültürel gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur. Çalışma alanı sınırları Abdul Halik Renda Mahallesi ile Yanlar Caddesi Cepheli Mevkii'nde 57.046 m² lik alanda yer almaktadır (Çankırı Belediyesi, 2019a) (Şekil 1).



Şekil 1. Çalışma alanı konumu

Çalışma alanı içerisinde TCDD ve Demiryolları gar sahası olarak kullanılan ve mülkiyeti TCDD'ye ait olan taşınmaz varlıklar olarak gar bina ve tesisleri bulundurmaktadır (Şekil 2).



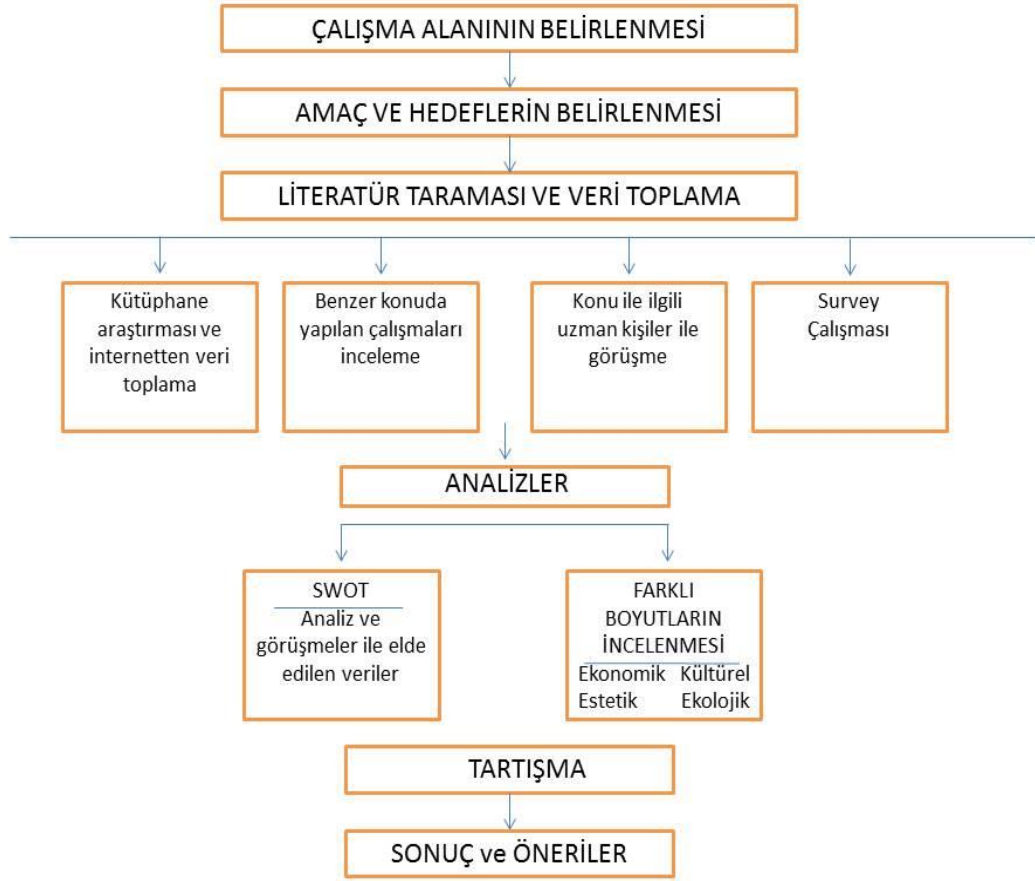
Şekil 2. Tren rayları ve gar binası (Çankırı Belediyesi, 2019b)

Çalışma kapsamında, peyzaj ve kentsel peyzaj kavramları, miras, kültürel miras ve endüstriyel miras kavramları, endüstriyel miras ve kentsel peyzaj ilişkisi, endüstri bölgelerinin kente kazandırılması ve kent peyzajı üzerindeki etkileri ve Türkiye'de kentsel peyzaj ve endüstri mirasları gibi konularda araştırmalar yapılmış, çeşitli yazılı ve görsel dökümanlar elde edilmiştir.

Çalışma alanı, herkesin kolayca ulaşabileceği kent merkezinde fakat atıl durumda olan bu anlamda çok boyutlu yapılacak koruma ve kullanım çalışmaları ve sahip olduğu doğal ve kültürel varlığı ile kente ekolojik, sosyal, estetik ve ekonomik katkılar sağlayarak kentin imajını destekleyebilecek olan bir endüstri mirası alanıdır.

2.2. Yöntem

Bu çalışmada; kentsel peyzajlarda endüstri miraslarının yeri genel özellikleri ile birlikte ortaya konmuş ve çalışma alanına ilişkin elde edilen verilerle oluşturulan teorik çerçeve ile Çankırı tarihi tren garı örneği peyzajın farklı boyutları ile Washer (2002), Gomes-Sal ve ark. (2003), Antrop (2005), Lörzing (2005) ve Atik ve Işıklı (2007) den geliştirilerek incelenmiştir. Çalışmanın gerçekleştirilmesinde izlenen yöntem Şekil 3'te yöntem akış şemasında belirtilmektedir.



Şekil 3. Yöntem akış şeması

Literatür taraması ve veri toplama aşaması iki bölüm şeklinde oluşturulmuştur. İlk bölümde çalışma konusu ile ilgili kuramsal temeller hazırlanmış, ikinci bölümde Çankırı tarihi tren garı örneğine ait plan, kroki, fotoğraflar gibi görsel ve çizimsel veriler temin edilmiştir. Çalışma alanı sınırları içerisindeki bitki örtüsü, toprak yapısı, alandaki yapıların mülkiyet durumu, belirleyici noktalar, manzaraya hakim noktalar, düğüm noktaları ve ulaşım sistemleri tespit edilmiştir. Aynı zamanda alanda fotoğraf ve kamera çekimleri de yapılmıştır. Çalışma alanının SWOT Analizi ile çalışma alanının sahip olduğu güçlü ve zayıf yönler ile fırsat ve tehditler belirlenmiştir. Peyzajın farklı boyutlarının incelenmesinde ise, çalışma alanının konumu, tarihsel yapı özelliği ve mevcut kullanım durumunun kent yapısı üzerinde oluşturduğu etkisi estetik, ekonomik, ekolojik ve kültürel boyutlarla incelenmiştir.

3.BULGULAR

3.1. Çalışma Alanının Tarihsel Süreci

Ülkemizde demiryolu sistemi, 153 yıllık köklü bir tarihçeye sahiptir. Anadolu'nun demiryolu ile tanışması, Osmanlı'nın son döneminde olmuştur. Irmak-Çankırı arasındaki 102 km'lik demiryolu 23 Nisan 1931'de de işletmeye açılmıştır. Çankırı-Çerkeş hattı 1935'te Çankırı'dan Çerkeş ilçesine ulaşmıştır (Çankırı Belediyesi, 2019a).

Trenin Çankırı'ya gelişiyle beraber halk ile tren adeta iç içe bütünleşmiş ve treni halkın birçok ihtiyacını karşılayacak bir araç olarak görmüşlerdir. 1930' larda bazı kasabalarda sağlık ocaklarının bulunmaması büyük bir eksiklik iken, trenlerde bulunan sağlık vagonları

sayesinde trenin geçtiği güzergâhlardaki, yerleşimlere sağlık olarak malzeme ve şifa taşınmıştır. Acil veya uzun süreli hastalıklar için tren yolu kullanılarak Çankırı hastanesine, eğer Ankara'ya gidilmesi gerekiyorsa Ankara'ya kadar tren yolunu kullanarak ulaşmışlardır. Kasabaların birçoğunda okul bulunmaması sorununu da tren ile çözüm bulunmuştur. Öğrenciler tren ile okulun olduğu yerleşimlere ulaşım sağlamışlardır. Bu bağlamda tren Çankırı halkının sosyal hayatına büyük katkılar sağlamıştır (Çankırı Belediyesi, 2019a) (Şekil 4).



Şekil 4. Çalışma alanı eski bir görüntüsü (URL-2)

Çankırı'ya Tenezzüh adı verilen trenlerinin seferleri 1931 ile 1950 yılları arasında genellikle günlük olarak Ankara-Çankırı arasında gerçekleşmiştir ve trenler Çankırı'ya haftada 3 kez gelmektedir. Tenezzüh trenleri Çankırı'da sosyal hayatının önemli bir parçası olmuştur. Tenezzüh trenlerinin amacı seyahatini bilmek, tanımak, öğrenmek bakımından olan büyük faydası göz önüne getirilecek olursa, aynı memlekette yaşayan halkın kendi öz vatanını görmesi, bilmesi, vatandaşları ile temasa geçmesi başka memleketlere ait bilgisinin artırılması sağlanmıştır. Tenezzüh trenlerinde büyük bir market vagonu, sağlık vagonu, tiyatro vagonu, sinema vagonu, yolcu vagonları, çeşitli yöreleri tanıtan rehberler ve restoran vagonları bulunmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ve sefer trenlerinin de bu özellikleri içermesi ile zaman içerisinde tenezzüh trenleri önemini kaybetmiştir. Tenezzüh trenleri sayesinde Çankırı'da olmayan gıda, giyim gibi kent halkının ihtiyaçları Ankara'dan karşılanabilmektedir. Çankırı'daki köy ve kasaba istasyonlarına uğrayan Tenezzüh trenleri küçük yerleşimler için yürüyen ihtiyaç aracı olarak görülmüş ve mümkün olduğu kadar bu araçtan yararlanmışlardır (Çankırı Belediyesi, 2019a) (Şekil 5).



Şekil 5. Tenezzüh trenleri (Orijinal, 2019)

Çankırı'ya trenin gelmesi ile en doğal sonuç olarak işçi istihdamı artmış ve Çankırı halkına yeni bir iş kapısı açılmıştır. Zaman içerisinde trenin bakımları daha profesyonel şekilde yapılmaya çalışılarak, atölyeler kurulmuştur. Bu atölyelerde tahminlere göre ilk yıllarda 5-10 kişi çalışırken bu sayı 1940 yılının sonlarına doğru 250-300 kişiye çıkmıştır (Şekil 6).



Şekil 6. Cer atölyesi kalıntıları ve döner köprü (Çankırı Belediyesi, 2019b)

1931-1950 yılları arasında Ankara'ya tren seferlerinde artış olmuş ve Çankırı-Ankara arasında günde 4 lokomotif yolcu taşımacılığı da yapılmıştır. Bu gelişmeden dolayı Çankırı halkı Ankara'ya daha sık gidip gelerek, gününbirlik Çankırı-Ankara arası banliyöyü kullanmışlar ve Ankara'daki iş istihdamından yararlanmışlardır. Aynı şekilde Ankara'daki halkta Çankırı'ya gelmiş gelenlerin bir kısmı çalışmış, bir kısmı ise Çankırı'dan alışveriş yaparak Çankırı ekonomisine katkı sağlamışlardır (Çankırı Belediyesi, 2019a).

3.2. Çalışma Alanının Sosyo-Ekonomik Yapısı

Tren garının sosyo-ekonomik yapısı değerlendirilirken nüfus, eğitim, sağlık, kültürel imkanların özellikle tren yolunun aktif olarak kullanıldığı dönemde hızla geliştiği gözlenmiştir. Bu imkanlar toplumu sosyal açıdan her yönüyle olumlu şekilde etkilemiştir. Bu kapsamda 1931-1950 yılları arasında 177.587-217.188'e vararak hızla artan nüfusun önemli sebeplerinden biri olarak tren hattının aktif olarak kullanımı ve istihdam imkanlarının artması gösterilebilir.

3.2.1. Nüfus

2018 yılı genel nüfus sayımı sonuçlarına göre Çankırı ilinin toplam nüfusu 216.362 olup yıllık nüfus artış hızı % 16.28 'dir. Türkiye geneli itibari ile (81 il içinde) 1. sırada yer alıp ülke nüfusuna katkı sağlamaktadır (URL-3).

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) verilerine göre Türkiye'de en fazla nüfus artış oranı Çankırı ilinde olmuştur. Çankırı nüfusu bir önceki yıla göre 30.288 artmıştır. Bu nüfus oranını 109.512 erkek ve 106.850 kadından oluşmaktadır. Çankırı'nın nüfusu binde 150,8 artışla Türkiye'de ilk sırada yer almaktadır (URL-3).

3.2.2. Eğitim

Osmanlı İmparatorluğu döneminde Çankırı'nın önemli bir eğitim merkezi olduğu bilinmektedir. 1545 yılında Şeyhülislam'ın Çankırı medresesinde müderrislik yapmasıyla, Çankırı'nın önemli bir eğitim merkezi olma yolundaki çalışmaları başlamıştır (Kuter, 2007).

Çankırı ilinde 2018-2019 eğitim öğretim yılında 17 anaokulu, 55 ilkokul, 54 ortaokul, 38 ortaöğretim ve 12 halk eğitim merkezi olmak üzere toplam 176 okul bulunmaktadır. Toplam 176 okulun 149'u şehirde, 27 'si köyde eğitim yapmaktadır (Çankırı Valiliği, 2019).

Kent merkezinde 1 üniversite, üniversiteye bağlı 8 fakülte, 5 enstitü, 1 yüksekokul ve 5 meslek yüksekokulu bulunmaktadır. Üniversitenin toplam 12.983 öğrenci vardır (URL-4).

3.2.3. Çalışma Alanının Demiryolu Bağlantı Noktaları ve Ulaşım Sistemleri

Demiryoluna 1931'de kavuşan Çankırı ilinde demiryolu uzunluğu toplam 172 km olup, yol Germece-Çankırı İl merkezi-Apsarı-Demirçevre-Göllüce-Sumucak-Kurşunlu-Atkaracalar-Çerkeş-Kurtçimeni-İsmetpaşa-Ortaköy-Eskipazar güzergahlarını takip etmektedir. İlde demiryoluyla yolcu ve yük taşımacılığı yapılmaktadır. Çankırı' dan her gün Çankırı-Irmak-Ankara-Kayseri yönüne 9 yük treni ve Çankırı-Karabük-Çatalağzı-Zonguldak yönüne de 9 yük treni olmak üzere toplam 18 yük treni kalkış yapmaktadır. Ayrıca, Ankara- Çankırı-Karabük-Zonguldak ve Zonguldak-Çankırı-Ankara seferi yapan Karaelmas Ekspresi ile de yolcu taşımacılığı yapılmaktadır (Çankırı Belediyesi, 2019a) (Şekil 7).



Şekil 7. Ankara - Zonguldak tren hattı (BAKKA, 2019)

3.2.4. Çalışma Alanına İlişkin SWOT Analizi

Bu analiz ile çalışma alanındaki fiziki ve sosyo-kültürel durum saptanıp, tarihi çevre koruma ve yenileme işlemleri sırasında güçlü yönler ve fırsatların nasıl değerlendirileceği, zayıf yönlerin güçlü yönler durumuna nasıl çevrileceği ve kısıtlamaların ortadan kaldırılması için nelerin yapılabileceği araştırılmıştır (Tablo 1).

Tablo 1. Çalışma Alanı SWOT Analizi

GÜÇLÜ YÖNLER	ZAYIF YÖNLER
<ul style="list-style-type: none"> - Endüstriyel mirasın kent merkezinde bulunması - Çankırı'da bir demiryolu ve demiryolculuk tarihi bulunması - İlde demiryolu olması, proje arazisinin demiryolunun hemen yanında olması - İlin Ankara'ya olan yakınlığı - İlde Ilgaz gibi yaz-kış turist çeken bir ilçenin bulunuyor olması - Alanda özgün yapıların bulunması (Gar binası, Cer atölyesi kalıntıları ve döner köprü) 	<ul style="list-style-type: none"> - Alanın kent halkına yeterli ve doğru tanıtılmaması - Yerel yöntemlerin endüstri miraslarının korunmasına yönelik bilgi eksikliğinin olması
FIRSATLAR	TEHDİTLER
<ul style="list-style-type: none"> - Demiryollarının ülkemizde gündemde olan bir sektör olması - Son dönemde Doğu Ekspresi'nin başını çektiği tren turizmi etkinliklerinin artmış olması - Müze-kent konseptinin olması - Alanın iyileştirilmesiyle, demiryolu turizminde beklenen artış - Çankırı kent merkezinden geçen demiryolu açık yeşil alan sistemine katkı sağlayabilecek bir potansiyele sahip olması - Yerel ürünlerin sergilenmesi ve hatta pazarlanması için uygun bir platform olması 	<ul style="list-style-type: none"> - Kent baskısının fazla olması - Çankırı Belediyesi'nin geliştirdiği ve uygulamakta olduğu projeye alanın özgün yapısının bozulması

SWOT analizi incelendiğinde alanın güçlü yönlerinin ve fırsatlarının öne çıktığı gözlenmektedir. Çalışma alanı özellikle kentin en aktif ve merkezi bir noktasında bulunması, kültürel ve tarihsel özellikleri ve yeşil alanlarıyla kent peyzajına önemli katkıları olan bir alan niteliği taşımaktadır. Alanda son dönemde artan nüfus ve kentsel baskı ile birlikte endüstri mirasları hakkındaki bilgi ve tecrübe eksiklikleri alanın zarar görmesine sebep olabilecek konular olarak ele alınmalıdır.

3.2.5. Çalışma Alanının Kent Peyzajındaki Farklı Boyutları

Estetik, ekonomik, ekolojik, kültürel boyutlarıyla çalışma alanı ele alındığında Çankırı tarihi tren garının bölgeye sosyal, kültürel, ekolojik ve ekonomik açıdan önemli katkılar sağladığı gözlemlenmiştir. Çalışma alanı, estetik boyutta dönemin tipik mimari özelliklerini yansıtan yapılarıyla; ekonomik boyutta bölge halkına sağlayacağı istihdam ve ev ekonomisine katkılarıyla; ekolojik boyutta yeşil alanları ve bitki örtüsü ile; kültürel boyutta ise sağladığı rekreasyonel olanaklar ve sosyalleşme imkanlarıyla öne çıkmakta olan önemli bir cazibe merkezi konumundadır.

Kent Peyzajında Estetik Boyut

Estetik, güzelliğin insan aklı ve duyuları üzerindeki etkilerini konu olarak ele alan felsefe dalıdır. (Turanı, 2004; Şentürk, 2013). Eski Yunan'dan Rönesans'a kadar güzelliğin

nesneden kaynaklandığı ya da başka bir deyişle nesnel bir fiziksel özellik olduğu düşünülmüştür (Lothian, 1999; Özgüç ve ark., 2009). Peyzaj estetiği ise estetik kavramından yola çıkılarak doğal ve kültürel çevrenin estetik olarak değerlendirildiği algısal bir boyuttur.

Estetik boyut peyzajın görsel niteliklerini temsil etmektedir. Peyzaj ilk olarak estetik boyutu ile algılanmakta olup görsel anlamda ifade edilen resimler, tuvaler peyzaj ile ilgili ilk çalışmaları oluşturmaktadır. Peyzaj da estetik boyut görsel açıdan her zaman "güzel" olmak zorunda değildir. Müdahale edilmiş olsa da peyzajın bir kişiliğinin olması önemlidir (Atik ve Işıklı, 2007).

Çalışma alanında estetik boyut kapsamında yapısal ve bitkisel elemanlar değerlendirilmiştir. Yapısal boyutta şehrin en önemli ve merkezi noktasında bulunan çalışma alanı, içerisinde 30.180 m² si sosyal kültürel tesis ve rekreasyon alanı, 6.530 m² si eğitim ve kültür merkezi, 7.100 m² si spor kompleksleri ve bunları destekleyen alanın iki ucunda 13.236 m² si konut ve ticaret alanı olmak üzere toplam 57.046 m² lik bir alanı kapsamaktadır (Çankırı Belediyesi, 2019a).

1931 yılında Çankırı'ya trenin gelmesi ile buharlı makine döneminde gar binası, dışardan gelen çalışanların konaklaması için müstemilatlar, yükleme - boşaltma alanları, cer atölyesi ve revizörlük (vagon bakımı) alanları, depo alanları yapılmıştır. Bu farklı kullanım alanlarının yapı malzemesi sağlam taş ve beton olmak üzere, dönemin mimarisini sembolize eden alanlardır. Alanların taş yapı olmasının bir başka nedeni ise trenlerin oluşturduğu sarsıntıda sağlam kalabilmesidir. Bu özellikli yapı alanları endüstri mirası olma özelliği ile tarihi dokunun korunduğu ve dönemin mimarisinin ortaya koyulduğu önemli mekanlardır.

Bitkisel boyutta ise alan içerisinde bulunan ve Çankırı'nın doğal türlerinden olan karaçam, ceviz, badem gibi bitki türleri alanın farklı noktalarında tamamlama, birleştirme, vurgulama, yön verme, yumuşatma, fon oluşturma, görsel çekicilik sağlama gibi pek çok fonksiyonu gerçekleştirebilecek oranda alanda bulunmakta ve alana estetik anlamda katkıda bulunmaktadır.

Kent Peyzajında Ekonomik Boyut

Turizm ve istihdam kentsel peyzajın estetik, tarihsel ve rekreasyonel değerleri kentin cazibesini artırır ve turizm varışlarını artırarak istihdam ve gelir üretmektedir. İyi planlanan ve yönetilen kent parkları bir alanın ekonomik yaşantısını canlandırmaktadır (Uzun, 2005).

Politik görüşler üretim ve ekonomik eğilimler peyzajın gelişmesine yön verir. İnsanın yaşamak için gerçekleştirdiği ekonomik faaliyetlerin yansımaları ve doğadan yararlanma çabasının bir ifadesi olan peyzajda ekonomik ve politik olan kullanımları şeklinde yansıtmaktadır (Atik ve Işıklı, 2007).

Çalışma alanı olan Çankırı demiryolu istasyonu, Cumhuriyet'in ilanından 8 yıl sonra yani 23 Nisan 1931 tarihinde açılmıştır. O dönemlerde çeşitli nedenler ile kullanılan alan günümüzde Karaelmas Ekspresi olarak kullanılan; Ankara tren garı ile Zonguldak tren garı arasında Devlet Demir Yolları tarafından işletilerek ekonomik olarak katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda alan içerisinde kalan yeşil alanlardan kent halkının yemlik ve yemeklik baklagilleri toplayıp pazarlarda satış yaparak ev ekonomisine katkı sağladıkları bilinmektedir.

Kent peyzajında Ekolojik Boyut

Peyzajın estetik bütünü oluşturulan flora ve fauna elemanları ve toprak, jeoloji, hidroloji, eğim gibi diğer peyzaj faktörleri arasındaki dinamik boyutu temsil eder. Peyzajın içeriğinin anlaşılmasında önemli rolü oynarken, peyzajın korunma gerekleri ve derecelerini tanımlamaktadır (Atik ve Işık, 2007).

Çalışma alanında Abdul Halik Renda Mahallesi ile Yanlar Caddesi Cepheli Mevkii arasında kalan bir açık yeşil alan bulunmaktadır. Semt sakinlerinin kısıtlı beton çevrelerde yaşayanlara göre daha güçlü sosyal bağlara sahip olduğunu söylemek mümkündür. Endüstri mirası olan bu yeşil alan konum olarak alanın yeşil alan kapasitesini karşılayan bir potansiyele sahiptir (Şekil 8).



Şekil 8. Çalışma alanının yeşil dokusu

Çankırı ili doğal bitki örtüsü üst florasını karaçam, sarıçam, ardıç, meşe, ladin ve göknar gibi orman ağaçları ile ahlat ve kızılçık gibi meyve ağaçları oluşturmaktadır. Alt florada ise hububat, yemlik ve yemeklik baklagiller ile devedikeni ve ayrık otu gibi bitkiler bulunmaktadır. Çalışma alanı sınırları içerisinde ise yine bozkır bitki örtüsüne ait ağaç türleri olan ceviz (*Juglans regia*), yalancı akasya (*Robinia pseudoacacia* L.), karaçam (*Pinus nigra*), badem (*Prunus dulcis*), kayısı (*Prunus armeniaca* L.) ve kızılçık (*Cornus mas*) yer almaktadır. Aynı zamanda alan içerisindeki alt florasında ise yemlik ve yemeklik baklagiller ile devedikeni (*Silybum marianum*) ve ayrık otu (*Agropyron repens*) gibi bitkilerin bulunduğu önemli bir yaşam alanıdır.

Çankırı ilinde ova çok az olup, düz araziler genelde yayla özelliğine sahip vadilerden oluşmaktadır. Erozyon nedeniyle jeolojik yapı değişikliğe uğramaktadır. Kızılırmak nehri boyunca polikültür tarım yapılabilmektedir. İlin genel toprak yapısı organik maddece oldukça

fakirdir. Bu kapsamda çalışma alanında yetişen alt ve üst floradaki bitkilerin varlığı alandaki toprağın verimliliğinin göstergesi olması açısından önemlidir.

Kent Peyzajında Kültürel Boyut

Görsel ekonomik ve ekolojik faktörler tek başına peyzajı tanımlamada yeterli olmayıp, kültürel değerler ve geçmişten günümüze taşınan süreçler ile peyzajı tanımlamaktadır. Bir alanda bulunan anıtlar, kutsal yapılar, tarihi yapılar kadar sosyal ve ekonomik faaliyetlerin izlerini taşıyan tüm doğal ve kültürel yapılar peyzajın kültürel boyutunu temsil etmektedir (Atik ve Işıklı, 2007).

Toplum tabanlı etkinlikler yardımı ile çocuklar ve gençler için yetenekleri, bilgilerini ve eğitimlerini geliştirmelerine yardım edecek şekilde yeşil alanlar çok çeşitli eğitimsel fırsatlar sunmaktadır. Parklar okul çağı çocukları ve yetişkinlerin eğitimi için, kaynak oluşturmaktadır. Doğaya zarar vermeden tasarlanan parklar, tarih, kültür, botanik ve yaban hayatı yönünden ilgi çekmektedirler. Ekolojik eğitimin gerçekleştirilme alanları olarak bilinmektedir (Polat ve Önder, 2012).

Doğa ve yeşil alanlar dış mekânların kullanımında odak noktalarıdır, komşular arasında sosyal bağ ve etkileşimi sağlamaktadır. Kent içerisinde oluşan ortak olarak kullanılan dış mekânlarda yeşil alanların varlığı sosyal bağların gelişimini desteklemektedir. Sosyal ilişkilerin kurulmasında önemli rol oynamaktadır. Kentlerde toplumun tüm üyeleri yeşil alanları kullanarak sosyal gerilimini düşürebilir ve sınıfları birbirinden haberdar edebilir. Yeşil alanlar gündelik olayların çeşitli insanlar ile görüşüp paylaşılacağı mekânlardır. Çeşitli etnik grupların kültürel karakteristikleri ile kültürler arası etkileşim fırsatları sağlamaktadır. Çeşitli rekreasyon örnekleri ile birlikte, kendini ifade etme ve keşfetme gibi park ziyaretçilerinin ihtiyaç duyduğu ve onları memnun edecek sosyal ve kültürel programlara talepler vardır. Farklı yaşlardaki kullanıcıların, karşılaşma, yürüme, oyun, sohbet etme gibi etkinliklerde bulunabilme fırsatları sağlamaktadır (Kızılaslan, 2007).

Açık yeşil alanlar rekreasyonel amaçlar için organize edilmiş dış mekânları oluştururlar. İnsanların aktif ve pasif rekreasyonları için bütün olanakları hazırlarlar (Oğuz, 1998). Rekreasyon faaliyeti olarak çalışma alanında dinlenme, komşular arası sosyal bağ kurma, profesyonel ve amatör fotoğraf çekme gibi aktiviteler yapılmaktadır. Endüstriyel miras olan alana gelen ziyaretçiler ders kapsamında, akademik çalışma ya da tarihi gezinti amaçlı ziyaret edilmektedirler.

Kentsel alanlarda yer alan tarihi ve kültürel değeri yüksek mekan ve objelerin korunması, bu alanların sürdürülebilirliğinde önemli rol oynamaktadır. Özellikle tarihi unsurlar çevresinde yapılan peyzaj düzenlemeleri bu değerlerin ön plana çıkmasına koruma ve kullanma dengesi içinde değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır. Çalışma alanı endüstri mirası niteliği taşıdığı için alan korunmalı ve kentin önemli kültürel parçalarından biri olma özelliğini yitirmemelidir.

4. SONUÇ VE TARTIŞMA

Günümüzde birçok endüstriyel alan, tarihi, mimari, estetik ve sanatsal değeri yüksek yapılar olmasının ötesinde doğal, kırsal, kentsel, tarihi ve sosyal değerlerle bütünleşmiş daha

büyük bir kültürel geçmişin öğeleridirler. Bu alanları ve alanlardaki tarihsel yapıları değerlendirirken eski zamanlardan itibaren içinde konumlandıkları kentin önemli bilgi kaynakları olduğu dikkate alınmalıdır. Bu nedenle endüstriyel alanların kentlerdeki kültürel sürdürülebilirliği bağlamında kendi tarihsel birikimini koruyarak ve tarihsel deneyimlerinden elde edilen bulgular sürdürülebilirliğe kaynak oluşturacak şekilde yorumlanmalıdır. Tarihi endüstri alanının var olan mimari yapısına mümkün olduğunca saygı duyarak bir yeniden işlevlendirme çalışması yapılırken, aynı zamanda geçmişi ile ilgili bize kaynak olmalı ve kültürel sürdürülebilirliği de devam ettirmelidir (Seçer Kariptaş ve ark., 2015).

Endüstriyel miras kapsamındaki yapıların yeniden değerlendirilmesi sırasında yapılacak tüm uygulamalarda öncelikle amaç endüstri tesislerinin kendilerine özgü niteliklerini korumak olmalıdır. Başarılı bir uygulamanın işlevini sürdürerek hayatta kalabilmesi için güç birliği olmalıdır. Bu nedenle halkın, üniversitelerin, yetkili yerel ve merkezi kurumların, ilgili kişi ve kuruluşların ortak çalışması sağlanmalıdır. Bu gibi çalışmaların Türkiye’de endüstri mirası kavramının anlaşılması, endüstri yapılarına bakış açısının değişmesi ve değerlendirme kapsamına alınması yönünde olumlu bir adım olacaktır (Seçer Kariptaş ve ark., 2015).

Endüstri mirası kavramının tüm dünyada yaygınlaşması ve değerinin anlaşılması için doğru şekilde yapılmış yeniden işlevlendirme örnekleri çoğalmalıdır. Bu şekilde endüstri uygulamaları, özgün nitelikleri ile karakteristiklerinin olduğu kadar, gizlenmiş anlamlarının ve belleklerinin de ortaya çıkarılması ve sonunda kimliklerinin yeni bir anlayışla yeniden yorumlanması gerekmektedir.

Çalışma süresince çalışma alanına benzer endüstriyel miras örnekleri ve koruma çalışmaları incelenmiştir. Bu kapsamda İngiltere'deki Midland Demiryolu hattı ve Amerika'daki Rail City Demiryolu Müzesi örnekleri öne çıkmaktadır. Midland Demiryolu hattı birçok faklı süreçten geçse de son dönemde eğlence ve seyahat rotası haline gelmiştir. Bu gelişimi alanın tarihi dokusunu koruyarak ve yaban hayatına önem vererek yeşil bir yol ağı sistemi oluşturulmuş, yürüyüş parkurları yapılmıştır. Midland Demiryolunda gerek bölge ekonomisi gerekse alanın ekolojik koşulları göz önünde bulundurularak bir çalışma yapılmıştır. Midland Demiryolunda gününbirlik geziler ve iş için kullanılan trenler ekonomik olarak katkı sağlamaktadır (URL-5). Rail city müzesi ise ilk buharla çalışan demiryolu müzesidir. New York'un Sandy Creek kasabasında Ontario Gölü'nün doğu kıyısındaki Sandy Pond'da bulunan Rail City, ziyaretçilere gerçek demiryolu lokomotifleri, vagonlar, tramvaylar, binalar, yapılar ve ekipmanlardan oluşan geniş bir koleksiyonu keşfetme imkanı sunmaktadır ve bu özelliğiyle alanın tarihsel yapısını öne çıkarmaktadır (URL-6) (Şekil 9).



Şekil 9. Midland demiryolu ve Rail City demiryolu (URL-5, URL-6)

Çalışma alanı olan Çankırı Tarihi Tren Garı da Midland demiryolu mirasına benzer özellikler taşımakta, Çankırı kenti için yeşil yol sistemi olabilecek kapasiteyi taşımaktadır. Yakın çevresinde yer alan İstiklal Yolu da bu çalışmayı desteklemektedir. Çalışma alanı ayrıca gününbirlik geziler için uygun özelliklere sahiptir ve bu anlamda alanda yer alan ancak atıl durumda olan tenezzüh trenlerinin onarılıp günümüzde bu amaçla kullanılabilirliğinin sağlanması mümkündür. Rail city müzesinde gerçekleştirilen endüstriyel müzecilik çalışmaları çalışma alanında da gerçekleştirilebilir. Bu kapsamda alanda bulunan tarihi trenler, lokomotifler, tenezzüh trenleri, atölyeler ve yapıların korunarak sergilenmeleri imkanı yaratılabilecektir.

Çalışma alanında yapılan SWOT analizi ve peyzajın farklı boyutları birlikte değerlendirildiğinde alanın kent peyzajına tüm yönleriyle pozitif katkı sağladığı ve güçlü yönler ve fırsatların öne çıktığı gözlemlenmektedir. SWOT analizi ile alanın mevcut varlığının güçlü yönler ve fırsatları, zayıf yönler ve tehditlere göre daha fazla öne çıkmakta, alanın cazibe noktası olmasına sebep olacak nitelikler taşımakta olduğu görülmektedir. SWOT analizinde görüldüğü gibi çalışma alanının kente sağladığı en önemli katkılardan biri kentin büyük oranda yeşil alan kapasitesini karşılamasıdır. Son dönemde kentte artan nüfus ve okuma oranı ile Çankırı kent merkezi özellikle genç nüfusun yoğunlaştığı noktalardan biridir. Bu açıdan kent merkezinde yer alan Çalışma alanı, Çankırı'nın yeşil alan kapasitesi, ekonomik kapasitesi, tarihsel ve sosyal özelliklerini kuvvetlendiren, kentin önemli unsurlarından biridir.

Endüstri mirası olan Çalışma alanı Çankırı kentine özgü bir kent kimliği oluşturabilecek potansiyele sahiptir. Bu anlamda Çalışma alanında peyzajın farklı boyutları incelendiğinde alanda yer alan gar binası, müstemilatlar, yükleme – boşaltma alanları, cer atölyesi ve revizörlük (vagon bakımı) alanları, depo alanları endüstri mirası ile tarihi dokunun korunduğu o dönemdeki yapılarına göre restorasyon yapılarak *kent estetiğine* katkı sağlayabilmektedir. Karaelmas Ekspresi olarak kullanılan; Ankara tren garı ile Zonguldak tren garı arasında Devlet Demir Yolları tarafından işletilerek ekonomik olarak katkı sağlamaktadır. Bu güzergah üzerine daha önceden kullanılan gününbirlik yolcu taşımacılığı getirilerek *kent ekonomisine* katkı sağlanacaktır. Çalışma alanı endüstri mirası olan bu yeşil alan hem geçmiş tarihin günümüzde bir mirasını hem de ekolojik olarak alanın yeşil alan kapasitesini karşılamaktadır. Bu kapsamda alanda tür tespiti yapılmalı, varsa alandaki farklı endemik türler de tespit edilmelidir. Kent halkına sağladığı kültürel potansiyel açısından Çalışma alanında dinlenme, komşular arası sosyal bağ kurma, kent içerisindeki sosyal gerilimi düşürme ve sınıfları birbirinden haberdar etme ve alan içerisinde profesyonel ve amatör fotoğraf çekme gibi aktiviteler yapılmaktadır. Bu faaliyetler artmalı ve devamlılığı sağlanmalıdır.

5. KAYNAKLAR

- URL-1, (2019). <https://rayhaber.com/2015/03/turkiyede-ilk-demiryolu-hatti-nerede-yapilmistir/>, (accessed in: 08.05.2019), (In Turkish).
- URL-2, (2019). <https://www.pinterest.ca/pin/370421138094980687/> (accessed in: 14.05.2019), (In Turkish).
- URL-3, (2019). <https://www.nufusu.com/il/cankiri-nufusu>, (accessed in: 10.05.2019), (In Turkish).

- URL-4, (2019). <https://www.egitimajansi.com/haber/cankiri-karatekin-universitesi-haberi-60148h.html>. ,(accessed in: 04.21.2019), (In Turkish).
- URL-5, (2019). <http://www.bristolbathrailwaypath.org.uk/theoldrailway.shtml> , (accessed in: 07.05.2019), (in English).
- URL-6, (2019). <http://www.railcitymuseum.com/> , (accessed in:14.05.2019), (in English).
- Antrop, M. (2005). Handling Landscape Change. ECLAS European Council of Landscape Architecture Schools, Conference Proceedings "Landscape Change"Pages 3-14, Ankara 14-18 September, 2005.
- Atik, M., Işıklı, R.C. (2007). Endüstri Parklarının Kent Peyzajındaki Yeri ve Antalya Dokuma Fabrikası Örneği. Peyzaj Mimarlığı 3. Kongresi, Antalya.
- BAKKA, (2019). T.C. Batı Karadeniz Kalkınma Ajansı, Karabük. <http://www.bakka.gov.tr/site/sayfa/44/karabuk>, (accessed in: 27.08.2019), (In Turkish).
- Çankırı Belediyesi, (2019a). Çankırı Kenti. Çalışma Alanı Konumu Bilgisi.
- Çankırı Belediyesi, (2019b). Çankırı Kenti. Çalışma Alanı Fotoğrafları.
- Çankırı Valiliği, (2019). Sayılarla Çankırı, <http://www.cankiri.gov.tr/sayilarla-cankiri-1>, (accessed in: 19.06.2019), (In Turkish).
- Ekizoğlu, E. (2012). Demiryolu Yerleşkelerinin Endüstriyel Miras Olarak Korunma Sorunları: İzmir-Aydın Hattı Üzerindeki Demiryolu Yerleşkeleri Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, 215 s., İzmir.
- Gomez-Sal, A., Belmontes, J.A., Nicolau, J.M. (2003). Assessing Landscape values:a proposal for multidimensional conceptual model. Ecological Modelling 168:319-341.
- Kızıllarlan, S. (2007). Trabzon Kenti Park ve Bahçelerinin Peyzaj Tasarım Kriterleri Açısından İncelenmesi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Kuter, N. (2007). Çankırı Kenti Açık Ve Yeşil Alan Varlığı İçinde Tarihi Kent Merkezinin Kentsel Peyzaj Tasarımı Açısından Değerlendirilmesi. Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi, 309 s.
- Loures, L., Santos, R., Panagopoulos, T. (2007). Urban Parks and Sustainable City Planning - The Case of Portimão, Portugal, Wseas Transactions On Environment And Development, 10(3) 171-180s.
- Lothian, A., 1999, Landscape and Philosophy of aesthetics: is landscape quality inherent in thelandscape or in the beholder, Landscape and Urban Plannig, 44: 177-198.
- Lörzing H. (2005). Different Ways to Change a Landscape. ECLAS European Council of Landscape Architecture Schools, Conference Proceedings "Landscape Change"Pages 90-97, Ankara 14-18 September, 2005.
- Miller, J. H. (2003). Travel Changes and Social Exclusion. International Association of Travel Behavior Research Annual Draft, USA.
- Oğuz, D. (1998). Kent Parkı Kavramı Yönünden Ankara Kent Parklarının Kullanım Olgusu Üzerinde Bir Çalışma, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Doktora Tezi.
- Ozan Dündan, S. (2014). Çankırı İli Uygun Yatırım Alanları Çalışması. Çalışma Müdürlüğü, Ankara.
- Özgüç, Erdönmez, M. İ., Kaptanoğlu, Çağlayan, A. İ., (2008). Peyzaj Estetiği ve görsel KaliteDeğerlendirmesi, İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, 2008 Seri B, Cilt 58, Sayı: 1,Syf: 41, İstanbul.
- Polat, A.T., Önder, S. (2012). Kentsel Peyzaj: Tasarım Ve Uygulamaya Yönelik Bazı Öneriler, Kentsel Peyzaj Alanlarının Oluşumu ve Bakım Esasları Semineri. Konya.
- Seçer Kariptaş, F., Edirne Erdinç j., Özkazanç Dinçer, B. (2015). Endüstriyel Mirasın Kentlerdeki Kültürel Sürdürülebilirlik Bağlamında İncelenmesi. Gazi Üniversitesi. ISBS 28-30 Mayıs, 512-516 s.

- Şentürk, G. (2013). Leonardo Da Vinci Eserlerinin Estetik Eğitimi Açısından Araştırılması, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim İş Öğretmenliği Ana Bilim Dalı, Ankara
- Taşlıgil, N., (1999). Türkiye'nin Ulaşım Coğrafyası, Kuşak Ofset Kitabevi, İstanbul.
- Turanî, A., (2004). Sanat Terimleri Sözlüğü. (10.Basım). İstanbul. Remzi Kitabevi.
- Tümertekin, E., (1987). Ulaşım Coğrafyası, İstanbul Üniversitesi Yay. No: 2053, Coğrafya Enstitüsü Yay. No: 85, İstanbul.
- Uzun, S. (2005). Kırsal Ve Kentsel Alanlardaki Parklarda Kullanıcı Memnuniyeti: Gölcük Orman İçi Dinlenme.
- Washer, D.M. (2002). Landscape-indicator development: steps towards a European approach. Pceedings of Frontis workshop on the future of the European cultural landscape Wageningen, The Netherlands 9-12 June 2002, Editor Rob Jongman Chapter 16, Pages 237-252.

6. EXTENDED ABSTRACT

When the period of transportation and communication facilities were inadequate and human population less on Earth, dealing with agriculture, husbandry and hunting was enough to sustain people lives. Increasing of the human population for centuries, discoveries, inventions, sense of social life fostering and advancements of science and technology require some rational and economical consumptions.

With the development of industrial revolutions began to steam, rational production systems have been developed which are enough to feed the world's current population. Some industrial facilities (closed - open - semi open) have been developed for having planned, rapid, rational economic, series, and also recycled productions. Because of these productions facilities' relative remoteness from public buildings should be necessary about their products and waste such as gas, smoke, odor, dust, steam, noise, solid and liquid wastes and chemicals, these production (industrial) areas determination become a necessity in urban plans.

Cultural landscape is a combination work of man and nature and important part of our cultural heritage. According to cultural landscapes, industrial landscapes play an important role especially in urban region. Industrial landscapes are important to define the city and to bring its identity, improve the conditions of human life. Historical industrial areas have developed outside of the cities within the industrial revolution and they remained in city centers. They have been abandoned because of increasing population developing technology. The transformation of industrial heritages is considered as an important opportunity in terms of keeping these heritages alive and regaining them. Transformation, preservation and reclamation of former industrial areas create ecological and cultural awareness and also encourage citizens to reuse of these areas. These areas are often converted into parks, museums, etc. and increase green usage to create sustainable urban areas in the world.

In this study, aesthetic, economic, ecological and cultural dimensions of Çankırı city landscape were examined in the example of the historical railway station. As a result of the data obtained and the analyzes carried out in the field, the research was supported and suggestions were made in order to transfer the industrial heritage to future generations, to

bring the buildings to urban life with an appropriate function and to protect their original identities.



Available online at <http://dergipark.gov.tr/iujad>
Inonu University Journal of Art and Design
Faculty Homepage: <http://www.inonu.edu.tr/tr/gsf>



Korunan Alanların Ziyaretçi Yönetiminde Normatif Yaklaşım Normative Approach in Visitor Management of Protected Areas

Meryem Bihter BİNGÜL^{a,*}

^a Doktor Öğretim Üyesi, Iğdır Üniversitesi, Ziraat Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Iğdır, 76000, TR

Article history: Received 01-07-2019 / Accepted 30-12-2019

ÖZET ABSTRACT

Korunan alanlarda ziyaretçi sayılarının sürekli artması ile birlikte ziyaretçi faaliyetlerinin neden olduğu etkilerin tespit edilmesi ve yönetilmesi giderek zorlaşmaktadır. Bu durum alan yöneticilerinin karar verme süreçlerini de etkilemekte ve sürdürülebilir yönetimi karmaşık hale getirmektedir. Normatif yaklaşım rekreasyonel faaliyetlerin gerçekleştiği bu alanlarda kaynak değerlerini ve kullanıcı deneyim kalitesini arttırmak ve aynı zamanda alan yönetimine yardımcı olmak amacıyla sosyal bilimler disiplinlerinden doğal kaynak yönetime uyarlanmış bir yaklaşımdır. Normlar, insanların davranışlarını veya davranışlarının sonucu olarak ortaya çıkan sonuçları kabul edilebilir veya kabul edilemez olarak değerlendirmek için kullandıkları standartlardır. Normlar bu nedenle hangi davranışın veya koşulların olması gerektiğini tanımlayarak yöneticilere yönetim kararlarını düzenlemede yardımcı olur. Bu çalışmada, ziyaretçi yönetimi çalışmalarında yer alan normatif yaklaşım ve bu bağlamda, norm kavramı, normların nasıl ölçüldüğü ve ziyaretçi yönetiminde nasıl yer bulduğu incelenmiştir.

In protected areas, it is becoming more difficult to identify and manage the impacts of visitor activities due to a constantly increasing number of visitors. This also affects the decision-making process of land managers and complicates sustainable management. Normative approach is an approach that adapted from social science disciplines to natural resources in order to increase resource values and quality of user experience in these areas where recreational activities take place and at the same time to help the land management process. Norms are the standards that people use to evaluate their behavior or the consequences of their behavior as acceptable or unacceptable. Norms therefore help managers to organize management decisions by defining what behavior or conditions should be. In this study, normative approach in visitor management studies and the concept of norm, norm measurements and how they take place in visitor management are examined.

Keywords: Protected Areas, Visitor Management, Normative Theory, Standards, Norm Measurement

Anahtar Kelimeler: Korunan Alanlar, Ziyaretçi Yönetimi, Normatif Teori, Standartlar, Normların Ölçülmesi

1. GİRİŞ

Rekreasyon ve turizm amaçlı kullanılan korunan alanlarda (milli parklar, tabiat parkları ve diğer rekreatif-turistik mekânlar) ziyaretçi sayılarının sürekli artması ile birlikte, ziyaretçi faaliyetlerinin neden olduğu etkilerin tespit edilmesi ve yönetilmesi giderek zorlaşmaktadır. Bu durum alan yöneticilerinin karar verme süreçlerini de etkilemekte ve sürdürülebilir yönetimi karmaşık hale getirmektedir. Rekreasyonel faaliyetlerde bulunan kişiler, doğrudan veya dolaylı olarak başkalarının rekreasyon deneyimlerini etkileyebildikleri gibi aynı zamanda fiziksel çevreyi de doğrudan veya dolaylı olarak etkileyebilmektedirler. Bu noktada, ziyaretçi yönetimi çalışmaları ile kullanıcı deneyimlerinin rekreasyonel kalitesini arttırmanın yanı sıra olumsuz etkileri kontrol etmek amacıyla kalite göstergeleri ve standartları belirlenerek taşıma kapasitesi analizleri yapılmaktadır (Manning, 2007).

Taşıma kapasitesi analizlerini sistematik bir şekilde gerçekleştirebilmek ve oluşan olumsuz etkileri kontrol etmek ve alanı daha iyi yönetebilmek için geliştirilen çeşitli ziyaretçi yönetim modelleri vardır. Geliştirilen bu modeller; Rekreasyonel Fırsat Dağılımı (ROS) (Clark ve and Stankey, 1979), Kabul Edilebilir Değişim Sınırları (LAC) (Stankey ve ark. 1985), Ziyaretçi Etkinlikleri için Yönetim Süreci (VAMP) (Graham ve ark., 1988), Taşıma Kapasitesi Değerlendirme Süreci (CCAP) (Shelby ve Heberlein, 1984), Ziyaretçi Etki Yönetimi (VIM) (Graefe ve ark., 1990), Ziyaretçi Deneyimini ve Kaynağı Koruma (VERP) (Manning, 2001) olarak bilinmektedir. Bu modellerin uygulamalarında izlenen aşamalar farklılık gösterse de

* Corresponding author

<http://dx.doi.org/10.16950/iujad.651422>

ortak amaçları kaynak ve kullanıcı arasındaki koruma-kullanım dengesini sağlamak ve eş zamanlı olarak rekreasyon deneyim kalitesini arttırmaktır (Pigram ve Jenkins 1999).

Kaynak değerlerinin ve kullanım miktarındaki değişimlerin ziyaretçilerin rekreasyon deneyim kalitesini etkilediği bilinmektedir, ancak bu durum ziyaretçiler arasında farklılık göstermektedir. Yani tüm bireyler artan kullanıma ya da değişen kaynak değerlerine aynı derecede tolerans göstermemektedir. Bireylerin etkilere olan toleranslarını belirlemek zordur çünkü farklı bireyler, başkalarının varlığını değerlendirirken veya diğer kullanıcıların yarattığı etkileri değerlendirirken farklı normatif standartlar belirtmektedirler.

Normlar sosyal bilimler disiplinlerinde kullanılan kuramsal bir olgu olup, ziyaretçi yönetimi çalışmalarında kabul edilebilirlik sınırlarının ne olduğunu ve hangi etki düzeyine kadar kullanıma izin verilebileceğini açıklamada kullanılan bir kavramdır (Manning, 2018). Araştırmalarda normlar, belirli bir rekreasyon alanının sosyal, çevresel ya da yönetsel özelliklerine karşı bireylerin ortak tutum ve tercihlerini kavramsallaştırmada kullanılmaktadır (Manning, 2007). Normların bu tarz araştırmalara entegre edilmesiyle, rekreasyon alanlarında ziyaretçi yönetimine aşağıda özetlenen gibi önemli katkıların olduğu ortaya konmuştur (Shelby ve Vaske, 1991; Heywood, 1996; Shelby, Vaske ve Donnelly, 1996);

- İstenilen ideal koşulları belirlemeye yardımcı olmak,
- Göstergeleri yani ölçülebilir değişkenleri tanımlamak,
- Gösterge değişkenleri için standartları belirlemek,
- Kabul edilemez ile kabul edilebilir koşullar arasındaki farkı ortaya koymak,
- Normlar hakkında fikir birliği derecesini göstermek.

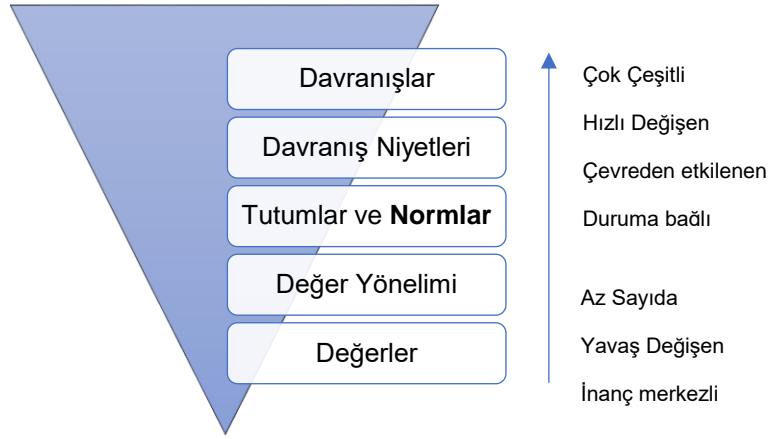
Uluslararası literatürde özellikle Kuzey Amerika'da yapılan araştırmalarda normatif yaklaşım çalışmalarının önemli etkileri olduğu kanıtlanmışken (örn: Donnelly, Vaske, Whittaker, ve Shelby, 2000; Manning, 2007, 2011; Shelby ve ark., 1996; Vaske, Donnelly, ve Shelby, 1992), ülkemizdeki ulusal literatürde ziyaretçi yönetimi konusunda yapılan çalışmalarda normatif yaklaşım araştırmaları az sayıdadır (örn: Akten ve Gül, 2014; Göktuğ ve Arpa, 2015; Akyol ve Akbulut, 2017).

Bu çalışmada, rekreasyon ve turizm amaçlı kullanılan korunan alanlarda kaynak değerlerini ve sosyal koşulları korumak için yapılan ziyaretçi yönetimi çalışmalarında yer alan normatif yaklaşım ve bu bağlamda, norm kavramı, normların nasıl ölçüldüğü ve ziyaretçi yönetiminde nasıl yer bulduğu incelenmiştir.

1. NORMATİF TEORİ

Normlar "normal, ortalama, olağan veya standart" anlamına gelmektedir (Cancian, 1975). Normlar bir toplumda yaşayan insanların neyi, ne zaman ve nasıl yapmaları gerektiğini bildiren kurallardır. Her kültür kendi varlığını birlik ve beraberlik hâlinde ayakta tutmak için insan davranışlarını düzenlemek zorundadır. Bu süreçte normlar birer davranış rehberi olurlar (Güngör, 2011).

Normlar sadece toplumsal düzeyde insanların nasıl davranması gerektiğini belirlemede değil, aynı zamanda bireylerin toplumda nasıl davranmaları gerektiğini ifade etmek içinde kullanılmaktadır (Homans, 1950; Fishbein ve Ajzen, 1975). Bireyler eğer normları ihlal ederlerse, ne kazanıp kazanmayacaklarını yani davranışlarının doğuracağı sonuçları öngörebilmektedirler (McDonald, 1996).



Şekil 1. İnsan Davranışının Kavramsal Hiyerarşi Modeli (Vaske ve Donnelly, 1999).

Psikolojide normlar bireyin davranışlarının kavramsal süreçleri içerisinde açıklanmaktadır. Vaske and Donnelly (1999)'nin belirttiğine göre kavramsal hiyerarşi modelinde bireyin davranışları meydana gelene kadar değerlerden başlayan bir yapılanmanın olduğu görülmektedir. Bireyin değerleri az sayıda ve çok yavaş değişim göstermekte iken davranışları çok çeşitli ve hızlı değişim göstermektedir. Ayrıca araştırmacılar hiyerarşideki her seviyenin bir önceki veya bir sonraki seviyeye etkisi olduğunu belirtmişlerdir (Ball-Rokeach ve ark., 1984; Fulton ve ark., 1996; Homer ve Kahle, 1988; Rokeach, 1973;1979). Modelde normlar, tutumlar ile aynı seviyede ve orta kısımda yer bularak 'değerlendirici' olarak açıklanmıştır (Şekil 1).

Rekreasyon ve turizm alanında normlar, bireylerin faaliyetlerini, çevrelerini, yönetim eylemlerini veya koşullarını iyi veya kötü, kabul edilebilir veya edilemez olarak değerlendirmede kullandığı standartlar olarak tanımlanmaktadır (Shelby, Vaske ve Donnelly, 1996). Benzer şekilde Whitaker ve Shelby (2002), normları neyin uygun olup olmadığını değerlendirme ya da kişilerin meydana gelen davranış veya durumları değerlendirmede kullanılan standartlar olarak tanımlamıştır.

Bu araştırmalarda normlar yani normatif yaklaşım üç ana paradigma üzerinden açıklanmaktadır;

- (1) norm odaklama ve aktivasyon modelleri
- (2) gerekçeli (sebepli) eylem teorisi
- (3) yapısal özellikler modelleri (Vaske ve Whitaker, 2004).

Norm odaklama ve aktivasyon modelleri, kişisel normların bireyin davranışlarını nasıl etkilediğini anlamak için kullanılmaktadır. Bir davranışı etkilemek için kişisel normun belirgin olması gerekmektedir yani birey davranışının sonuçlarının ne olduğunu bilmeli ve kişisel eylemleri için sorumluluk sahibi olmalıdır (Cialdini ve ark. 1990).

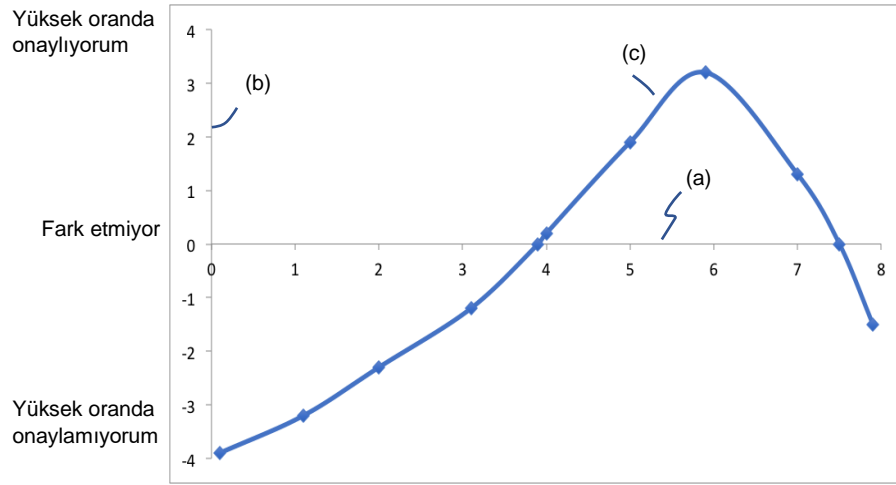
Gerekçeli eylem teorisi; davranışın niyet tarafından belirlendiğini kabul etmektedir (Ajzen ve Fishbein, 1977). Ajzen ve Fishbein'e göre, niyet tutum ve öznel norm olmak üzere iki belirleyicinin fonksiyonu olarak görülmektedir. Öznel normlar bireyin başka bireyler için ne yapması gerektiğini düşündüğü davranışlar ile ilgilidir.

Yapısal özellikler modelleri ise sosyal normları tanımlamak için kullanılmaktadır. Sosyal normlar grup üyeleri tarafından paylaşılan standartları belirtmektedir (Vaske, Shelby, Graefe ve Heberlein, 1986). Standartları yani kabul edilen veya edilmeyeni belirttiğinden dolayı ziyaretçi yönetim modellerinde normlar bu paradigma üzerinden açıklanmaktadır. Kabul Edilebilir Değişim Sınırları (LAC), Ziyaretçi Etki Yönetimi (VIM) ve Ziyaretçi Deneyimini ve Kaynağı Koruma (VERP) gibi modellerde yer alan kabul edilebilir sosyal ve fiziksel koşullar için standartların belirlenmesi aşamasında sosyal normlar nicelik olarak bilgi sağladığı için etkili bir

yaklaşımıdır. Hardin (1968)'nin 'Ortak Kaynakların Paylaşımı Trajedisi'nde belirttiği gibi bireysel davranışlar kümülatiftir ve bir kaynağa önemli ölçüde zarar verebilmektedir. Bu doğrultuda, normların ortak kaynakların korunmasında dikkate alınmasının gerekliliği de açıkça görülmektedir.

2. NORMLARIN ÖLÇÜLMESİ

Literatürde Yapısal Özellikler Modelleri ile ilgili çalışmalar, J. Jackson (1965)'nin sosyolojideki rol teorisini anlamının bir aracı olarak geliştirdiği, Geridönüş Potansiyel Modeli'ni temel almaktadır (Manning, 2018). Bir bireyin davranışlarında, başkalarının onayını veya onaylamamasını ölçmek için kurduğu bu modelde Jackson, rolleri "davranış için reçete" yani norm olarak kabul etmiştir. Model üzerinde X eksenini davranış derecelerini, Y eksenini ise onaylanma ve onaylamama derecelerini göstermektedir (Şekil 2). "Geri dönüş" terimi, diğerlerinin onaylama veya onaylamama seviyelerini ifade eder. "Potansiyel" terimi, grafik üzerindeki ölçümlerin gerçek değil, beklenen durum olduğunu ifade etmektedir. Grafik, bir sosyal grubun anket cevaplarından elde edilen ortalama değerler kullanılarak oluşturulmuştur. Ankete katılanlara değerlendirilecek bir dizi koşul verilmiş ve Jackson çalışmasında, katılımcılardan altı adet giderek artan otoriter işyeri davranışlarını değerlendirmelerini istemiştir ve katılımcılar her davranışa 9 puanlık ölçek üzerinden yüksek oranda onaylamıyorum seviyesinden başlayarak yüksek oranda onaylıyorum seviyesine kadar olan aralıkta bir değer vermişlerdir. Her davranış için cevapların ortalaması alınmış ve grafik üzerinde çizilmiştir. Ortalama değerleri gösteren noktalar bir eğri çizgisi ile birleştirilmiş ve böylece geri dönüş potansiyeli eğrisi oluşturmuştur. Bu eğriye norm eğrisi de denilmektedir (Manning ve ark.,1996). Normları tanımlamak için kullanılan Geridönüş Potansiyeli Modelinde eğrinin en yüksek noktası, anket uygulanan sosyal grubun iş yeri davranışları için ideal ya da en arzu edilen durumu belirtmektedir.



Şekil 2: Geridönüş Potansiyel Modeli (Jackson, 1965)

Jackson (1965)'a göre, bu nokta grup için normun tanımıdır. Ancak, tüm grafiğin bir norm olarak ele alınmasının daha yararlı olduğuna dikkat çekmektedir. Bu bakış açısına göre, araştırmacılar bir grup içinde hangi normların ne derecede var olduğunu belirleyebilmektedirler. Eğri aynı zamanda normun kabul edilebilir davranış aralığını, yoğunluk derecelerini ve kristalleşme yani grup üyeleri arasında her bir durumla ilgili anlaşma miktarını göstermektedir (Jackson, 1965).

Jackson (1965)'in modeli, rekreasyon araştırmalarında kapsamlı bir şekilde uygulanmış ve özellikle de bir rekreasyon alanında kaç kişiye kadar olan sayının çok fazla olduğunu tanımlayan norm (standart) belirleme çalışmalarında kullanılmıştır (bkz. Donnelly, Vaske, Whittaker ve Shelby, 2000; Manning, Lawson, Newman, Laven ve Valliere, 2002; Shelby ve ark., 1996, Vaske ve Donnelly, 2002). Diğer farklı uygulamalar ise, kamp alanı veya cazibe merkezi gibi ortak kullanılan alanlarda (Heberlein ve Dunwiddie, 1979; Shelby, 1981, Manning, Lime, Freimund ve Pitt, 1996); balık tutma faaliyet alanlarında (Martinson ve Shelby, 1992; Whittaker ve Shelby, 1993); yaban hayatı gözlem platformlarında (Whittaker, 1997); kamp

alanlarındaki sert zeminin ve kamp ateşi yerlerinin belirlenmesinde (Shelby, Vaske ve Harris, 1988); yaban hayatı ile ilgili yönetim faaliyetleri uygulamalarının kabul edilebilirliği çalışmalarında (Wittmann, Vaske, Manfredo ve Zinn, 1998; Zinn, Manfredo, Vaske ve Wittmann, 1998) ve orman yangını politikaları çalışmalarında (Kneeshaw, Vaske, Bright ve Absher, 2004) uygulanmıştır. Tüm bu uygulamalarda, araştırmacılar ya kabul edilebilir davranışları ya da davranıştan kaynaklanan kabul edilebilir durumları araştırmışlardır (Vaske, Donnelly ve Whittaker, 2000). Böylelikle yapısal özellikler modeli ile ziyaretçiler, yöneticilerin standartları belirlemek için kullanabilecekleri sosyal normlarını tanımlayan kişisel normlarını belirtmektedir. Bu standartlar, kabul edilemez etkilere yol açan davranışları kısıtlamak için yönetimsel müdahalelerin ne zaman gerekli olduğunu göstermektedir.

Normatif çalışmalarda kullanıcıların değerlendirmelerini yani normlarını belirtmeleri için farklı ölçme yöntemleri kullanılmaktadır (Donnelly, Vaske ve Shelby, 1992). Kullanılan metotlardan biri değerlendirme ölçekleridir ve yapılan çalışmalarda '*tercih edilen – tercih edilmeyen*' (Martinson ve Shelby, 1992; Shelby ve Harris, 1985); '*hoş olan – hoş olmayan*' (Vaske, Shelby, Graefe ve Heberlein, 1986); '*memnun edilmiş – memnun edilmemiş*' (Heberlein ve Vaske 1977); '*olumlu – olumsuz*' (Vaske ve ark., 1986); '*istenilen – istenmeyen*' (Hammit ve Rutlin, 1995; Martin, McCool ve Lucas, 1989) veya en yaygın karşılaşılan ölçek olan '*kabul edilebilir – kabul edilemez*' (Freimund, Vaske, Donnelly ve Miller, 2002; Manning, Lawson, Newman, Laven, ve Valliere, 2002; Manning, Lime, Freimund, ve Pitt, 1996; Shelby ve Shindler, 1992) gibi farklı değerlendirme ölçekleri kullanılmıştır (Şekil 3).

Karşılaştığınız kişi sayısı sizi nasıl hissettirir?	Çok memnun	Memnun	Benim için önemli değil	Memnun değil	Hiç Memnun değil
1 kişi görmek					
5 kişi görmek					
10 kişi görmek					
15 kişi görmek					
20 kişi görmek					
25 kişi görmek					
30 kişi görmek					

Şekil 3: Değerlendirme Ölçeği Örneği

Kullanılan başka bir metot ise açık ve kapalı uçlu sorular sormaktır. Kapalı uçlu sorular 'Kaç kişiye kadar tolerans gösterebilirsiniz?' sorusuna verilen cevap seçeneklerinden birinin işaretlenmesi ile veya açık uçlu soru olarak cevaben boşluk doldurmaları istenerek ölçülebilmektedir (Hall ve Roggenbuck, 2002; Manning ve ark., 2002) (Şekil 4). Bazı çalışmalarda ise kullanıcıya verilen açık ve kapalı cevap seçenekleri dışında 'etrafımdaki kişi sayısı beni etkiliyor ama sayı belirtemem', 'ilgilienmiyorum' gibi ek seçenekler de sunulmaktadır (Donnelly ve ark., 1992; Roggenbuck ve ark., 1991). Bu özellikle, katılımcıların, etkilerini kabul ya da toleranslarını temsil eden kesin rakamları belirtmekte güçlük çekebilecekleri yüksek kullanım oranına sahip alanlarda yapılan çalışmalarda kullanılan seçenektir (Şekil 5). Açık ve kapalı uçlu sorular yukarıda verildiği gibi rakamsal formatta cevap seçenekleriyle kullanılabilirdiği gibi görsel ölçme yöntemleri kullanılarak da değerlendirilebilmektedir.

Alanda diğer ziyaretçileri görmeyi ne dereceye kadar kabul edebilirsiniz? (Lütfen bir sayı daire içine alınız veya diğer iki seçeneklerden birini işaretleyiniz)																	
0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	> 85
_____ Diğer ziyaretçilerin sayısı benim için önemli değil																	
_____ Benim için önemli ama bir sayı belirtemiyorum																	

Şekil 4: Kapalı Uçlu Soru Örneği

<p>Alanda etrafınızda kabul edilebilir ziyaretçi sayısı nedir? (Lütfen boşluğu doldurunuz ya da diğer iki seçenektan birini işaretleyiniz)</p> <p>_____ kadar ziyaretçi görmeyi kabul edebilirim</p> <p>_____ Benim için önemli değil</p> <p>_____ Benim için önemli, fakat herhangi bir sayı veremem</p>

Şekil 5: Açık Uçlu Soru Örneği

Normları ölçmek için kullanılan bu farklı yöntemlerin farklı sonuçlar ortaya çıkarabileceği yapılan araştırmalarda görülmektedir (Manning ve ark., 1999). Örneğin, açık uçlu soru formatı görsel ölçme yöntemleriyle kullanıldığında, kapalı uçlu soru formatından daha düşük sonuçlar elde edilmesine neden olabilir ya da görsel tekniklerle ölçülen norm bildirimlerinin, özellikle yüksek kullanımın olduğu alanlarda, rakamsal formata göre daha yüksek sonuçlar elde edilebilir. Belirtilen bu farklı ölçme yöntemlerinden biri diğerinden daha geçerli yöntemdir denemez, ancak araştırmacılar ve yöneticiler bu ölçme tekniklerinin etkilerinin bilincinde olmalı ve çalışma bulgularını yorumlamada ve uygulamada dikkat ve özen göstermelidir.

3. ZİYARETÇİ YÖNETİMİNDE NORMATİF TEORİ

Korunan doğal alanlarda kaynakların bütünlüğünün çeşitli rekreasyonel faaliyetler sonucu bozulduğunu ispatlayan çalışmalar biyologlar ve ekologlar tarafından, (bkz. Boyle ve Samson, 1985; Hammitt ve Cole, 1987; Knight ve Gutzwiller, 1995; Kuss, Graefe, ve Vaske, 1990) ziyaretçilerin birbirlerinin rekreasyon deneyimleri üzerinde etkileri olduğu gösteren çalışmalar da sosyal bilimciler tarafından ortaya konmuştur (bkz. Kuss ve ark., 1990; Manning, 1986; Shelby ve Heberlein, 1986).

Ziyaretçi yönetimi ile korunan alanlarda rekreatif kullanımlardan dolayı ortaya çıkan olumsuz etkilerin veya problemlerin üstesinden gelmek için bir yol haritası çıkartılması istenirken, sorunları belirleme, anlama ve analiz etmeye yardımcı olan bilgileri toplama, düzenleme ve değerlendirmede de normlar, teorik bir çerçeve sağlamaktadır. Çünkü bu alanlarda rekreasyonel faaliyetlerin etkilerinin bilinmesi ve değerlendirilmesi ile birlikte gerekli önlemlerin alınarak daha rasyonel yönetim planlamalarının hazırlanması korunan alanların sürdürülebilirliği açısından önemlidir.

Ziyaretçi yönetim modellerinin planlama sürecinde, alanda olması istenen biyolojik ve sosyal koşulların negatif bir etkiye neden olmaksızın kullanılabilmesi için kapasite belirleme çalışmaları önemli bir yere sahiptir. Taşıma kapasitesi belirlenirken genellikle tanımlayıcı ve değerlendirici unsurlar dikkate alınmaktadır (Coccosis ve Mexa, 2002). Tanımlayıcı unsurlar, alan kaynaklarına veya ziyaretçinin deneyimlerine yönelik etkilerin belirlenmesini ifade etmektedir. Örneğin, ziyaretçinin rekreasyonel faaliyetleri sırasında diğer kullanıcılarla karşılaşma durumu ya da rekreasyon alanında yere çöp atma oranı gibi çeşitli etkilerin niteliğinin, kapsamının ve yerinin tespit edilmesi çalışmalarını kapsamaktadır. Değerlendirme unsurları ise, gösterge olarak ifade edilen, göze çarpan etkilerin yani tanımlayıcı unsurların seçilmesini ve bu göstergelerin kabul edilebilir etki seviyelerini belirlemek için standartların belirlenmesini kapsamaktadır (Hall ve ark. 1996). Değerlendirme unsurları farklı kaynaklardan elde edilen bilgilerle saptanabilir. Örneğin, yönetimdeki karar mercileri kendi fikir ve değerlerine dayanarak standartları belirleyebilirler veya uzman kişilerin görüş ve önerilerine başvurarak çalışmaları birlikte yürütebilirler (Manfredo, Vaske ve Decker, 1995). Ayrıca ilgi gruplarının ve kullanıcıların değerlendirmelerini de göz önüne alarak standartları belirleyebilirler (Vaske, 1977). Bunların dışında toplumun genel değerlendirmelerini de dikkate alarak kaynak için en doğru kararlar alınabilir (Shelby ve ark., 1996).

Standartların belirlenmesinde kullanıcı sayısı, kullanıcıların gerçekleştirdikleri aktivite tipleri, bu aktivitelere nerede katıldıkları, kullanımlarının etkileri gibi konular eylem planlarına doğrudan ya da dolaylı katkı sağlayan yardımcı unsurlardır. (Shelby ve Vaske, 1991).

Standartlar, kabul edilebilir koşulları tanımlayan ölçülebilir sayısal değerlerdir ve yönetimin odak noktasını, geniş ve niteliksel ifadelerden, karar verme için bir temel teşkil eden, daha

spesifik, istenen koşulları belirten ifadelere daraltır. Vaske ve arkadaşları (2002) standartların, arzu edilen koşulları (örneğin, çöpün olmaması gibi) ve yöneticilerin sınırlarını aşmak istemediği koşulları (örneğin, başka insanlarla karşılaşma, insan-yaban hayatı çatışması gibi) belirlediğini ifade etmişlerdir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Rekreasyonel ve turizm amaçlı kullanılan korunan alanlarda, artış gösteren kullanımların kaynakların bütünlüğüne ve kullanıcıların rekreasyon deneyimlerine tehdit oluşturduğu bilinmektedir (Manning, 2014). Normlar "ne olmalıdır" diye tanımlandıkları için güçlüdür ve bundan dolayı, kaynak ve ziyaretçi yönetiminde çevresel, sosyal ve yönetsel koşulları değerlendirmek için kullanılırlar.

Ziyaretçi yönetimi çalışmalarında en çelişkili kısım, standartların formüle edilmesidir çünkü standartlar, kabul edilebilirlik sınırını belirlemektedir. Standartların formüle edilmesinde ise normatif teori ve ilgili deneysel metotlar kullanılmaktadır. Uluslararası birçok araştırmacı normatif teori ve metotlarını bu amaç için kullanmıştır (örn: Heberlein, Vaske, 1977, Vaske, Graefe, Shelby ve Heberlein, 1986, Shelby ve Heberlein, 1986, Shelby, Vaske ve Donnelly, 1996, Vaske, Donnelly ve Shelby, 1992; 1993, Manning, 2007).

Ülkemizde rekreasyon ve turizm amaçlı kullanılan korunan alanlardaki ziyaretçi yönetimini çalışmaları uluslararası çalışmalarla karşılaştırdığında henüz istenilen düzeyde değildir ancak ulusal literatürdeki araştırmalar sürdürülebilir yönetim için bu çalışmaların önemini ve gerekliliğini ortaya koymaktadır (örn: Gündüz ve Akpınar, 2002; Sayan ve ark., 2005; Akten ve ark., 2012; Göktaş ve Kurkut, 2016).

Korunan alanlarda ziyaretçi yönetimi bağlamında; Göktaş ve Arpa (2015)'nin Ilgaz Dağı Milli Parkı'nda normatif yaklaşımla rekreasyon deneyim kalitesinin saptanmasıyla ilgili yaptıkları çalışma ve Akten ve Gül (2014)'ün Gölcük Tabiat Parkı'nda standartların belirlenmesi çalışması iyi birer örnek olmaktadır. Milli parklar ve tabiat parkları gibi yoğun kullanıcı baskısı altında olan alanların yönetim planları, ziyaretçi yönetimi çalışmaları normatif yaklaşımla standart belirlemeleri yapılarak revize edilmelidir.

Sadece milli parklar ve tabiat parkları gibi korunan alanlarda değil, tarihi ve kültürel değerleri bakımından koruma altında olup yoğun ziyaretçi baskısı altında olan örenyerlerinde de ziyaretçi yönetimi çalışmaları yapılmaktadır. Örneğin, son yıllarda Göbeklitepe Örenyeri ziyaretçi yönetimi çalışmaları devam etmektedir ve bu gibi çalışmaların yasal çerçevelerle desteklenerek korunan alanların sürdürülebilir yönetimi gereklidir.

5. KAYNAKLAR

- Akten, S., Gül, A., Akten, M. (2012). Korunan doğal alanlarda kullanılacak ziyaretçi yönetim modelleri ve karşılaştırılması. *SDÜ Orman Fakültesi Dergisi*, 13 (1): 57-65.
- Akten, S., Gül, A. (2014). Korunan doğal alanlarda ziyaretçilerin olası etki düzeyleri önlem ve standartların belirlenmesi (Gölcük Tabiat Parkı örneği). *SDÜ Orman Fakültesi Dergisi / SDU Faculty of Forestry Journal*, 15: 130-139.
- Akyol, A., Akbulut, E. (2017). Korunan alanların planlanması ve etkin yönetiminde ziyaretçi özellikleri ve algılarının önemi: Kurşunlu Şelalesi Tabiat Parkı örneği. *Türkiye Ormanlık Dergisi*, 18(3): 197-206.
- Ajzen, I., Fishbein, M. (1977). Attitude-behavior relations: A theoretical analysis and review of empirical research. *Psychological Bulletin*, 84(5), 888-918.
- Ball-Rokeach, S. J., Rokeach, M., Grube, J. W. (1984). *The great American values test: Influencing behavior and belief through television*. New York: Free Press.
- Boyle, S. A., Samson, F. B. (1985). Effects of non-consumptive recreation on wildlife: A review. *Wildlife Society Bulletin*, 13, 110-116.
- Cancian, F. (1975). *What are norms? A study of beliefs and actions in a Maya community*. New York: Cambridge University Press.

- Clark, R.N., Stankey, S. (1979). The recreation opportunity spectrum: a framework for planning, management and research. Gen. Tech. Rep. PNW-GTR-098. Portland, OR: U.S. Department of Agriculture, Forest Service, Pacific Northwest Research Station. 32 p.
- Cialdini, M. P. Reno, R. R. Kallgren, C. A. (1990). A focus theory of normative conduct: Recycling the concept of norms to reduce littering in public places. *Journal of Personality and Social Psychology*. 58, 1015-1026.
- Coccosis, H., A. Mexa, (2002). Defining, measuring and evaluating carrying capacity in european tourism destinations material for a aocument. Environmental Planning Laboratory of the University of the Aegean Department of Environmental Studies, Athens, Greece, No. B4-3040/2000/294577/MAR/D2, 113.
- Donnelly, M. P., Vaske, J. J., Shelby, B. (1992). Measuring backcountry standards in visitor surveys. In B. Shelby, G. Stankey, & B. Shindler (Eds.), *Defining wilderness quality: The role of standards in wilderness management-A Workshop Proceedings (General Technical Report PNW-GTR-305, pp. 38-52)*. Portland, OR: USDA Forest Service.
- Donnelly, M. P., Vaske, J. J., Whittaker, D., Shelby, B. (2000). Toward an understanding of norm prevalence: A comparative-analysis of 20 years of research. *Environmental Management*, 25, 403-414.
- Fishbein, M., Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Freimund, W. A., Vaske, J. J., Donnelly, M. P., Miller, T. (2002). Using video surveys to access dispersed backcountry visitors' norms. *Leisure Sciences*, 24, 349-362.
- Fulton, D. C., Manfredo, M. J., Lipscomb. J. (1996). Wildlife value orientations: A conceptual and measurement approach. *Human Dimensions of Wildlife* 1:24- 47.
- Graefe, A.R., Kuss, F.R, Vaske, J.J. (1990). *Visitor Impact Management:The Planning Framework*. National Parks and Conservation Association, Washington, DC,156 p.
- Graham, R., Nilsen, P., Payne, R. J. (1988). Visitor management in Canadian National Parks. *Tourism Management*, 9(1), 44-61.
- Gündüz, S., Akpınar, N. (2002). Koruma-kullanım ilkeleri çerçevesinde Beynam Muhafaza Ormanı'nın rekreasyonel taşıma kapasitesinin saptanması üzerinde bir araştırma. *Tarım Bilimleri Dergisi*, 8(4), 344-351.
- Güngör, E. (2011). *Kültür Değişmesi ve Milliyetçilik*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Göktaş, T. H., Arpa, N.Y. (2015). Ziyaretçi yönetimi bağlamında ılgaz dağı milli parkı'nda rekreasyon deneyim kalitesinin saptanması. *Kastamonu Üni. Orman Fakültesi Dergisi*, 15 (1) 146-161.
- Göktaş, T. H., Kurkut, G. (2016). Korunan alanlarda sürdürülebilir ziyaretçi yönetimi stratejiler ve araçların incelenmesi. *Bartın Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 18: 1, 118-131.
- Hardin, G. (1968). The tragedy of the commons. *Science, New Series*, Vol. 162, No. 3859 (Dec. 13, 1968), pp. 1243-1248.
- Hall, T.E., Shelby, B., Rolloff, D. (1996). Effect of varied question format on boaters' norms. *Leisure Sciences*, 18, 193-204.
- Hall, T. E., Roggenbuck, J.W. (2002). Response format effects in questions about norms: Implications for the reliability and validity of the normative approach. *Leisure Sciences*, 24, 325-337.
- Hammit, W. E., Cole, D. N. (1987). *Wildland recreation: Ecology and management*. New York: John Wiley & Sons.
- Hammit, W. E., Rutlin, W. M. (1995). Use Encounter Standards and Curves for Achieved Privacy in Wilderness. *Leisure Sciences Volume 17*. pp. 245-262.
- Heywood, J. (1996). Social regularities in outdoor recreation. *Leisure Sciences* 18: 23-37.

- Heberlein, T. A., J. J. Vaske. (1977). Crowding and visitor conflict on the Bois Brule River. Technical Report WIS WRC 77- 04. Madison, WI: University of Wisconsin, Water Resources Center.
- Heberlein, T. A., Dunwiddie, P. (1979). Systematic observations of use levels, campsites selection and visitor characteristics at High Mountain Lake. *Journal of Leisure Research*, 11, 307–316.
- Homans, G.C. (1950). *The human group*. New York: Brace and World.
- Homer, P. M., Kahle, L. R. (1988). A structural equation test of the value-attitude- behavior hierarchy. *Journal of Personality and Social Psychology* 54:638- 646.
- Jackson, J. M. (1965). Structural characteristics of norms. In I.D. Steiner & M. F. Fishbein (Eds.), *Current studies in social psychology* (pp. 301–309). New York, NY: Holt, Rinehart, and Winston.
- Kneeshaw, K., Vaske, J. Bright A. D. Absher, J. D. (2004). Situational Influences of Acceptable Wildland Fire Management Actions, *Society & Natural Resources*, 17:6, 477-489.
- Kuss, F. R., Graefe, A. R., Vaske, J. J. (1990). Recreation impacts and carrying capacity: A review and synthesis of ecological and social research. Washington, DC: National Parks and Conservation Association.
- Knight, R. L., Gutzwiller, K. J. (Eds.). (1995). *Wildlife and recreationists: coexistence through management and research*. Washington, D.C.: Island Press.
- Manfredo, M. J., Vaske, J. J., Decker, D. J. (1995). Human dimensions of wildlife management: Basic concepts (pp. 17-31). In R. Knight & K. Gutzwiller (Eds.), *Wildlife and Recreationists: Coexistence Through Management and Research*. Washington, DC: Island Press.
- Martin, S. R., McCool, S. F., Lucas, R. C. (1989). Wilderness Campsite Impacts: Do Managers and Visitors See Them the Same? *Environmental Management* Vol. 13, No. 5, pp. 623-629.
- Manning, R. E. (1986). *Studies in outdoor recreation*. Corvallis, OR: Oregon State University Press.
- Manning, R. E., Lime, D. W., Freimund, W. A., Pitt, D. G. (1996). Crowding norms at frontcountry sites: A visual approach to setting standards of quality. *Leisure Sciences*, 18, 39-59.
- Manning, R., Lawson, S., Frymier, L. (1999). Navigating the confluence of two streams of social research: Contingent valuation and normative standards. *Human Ecology Review*, 6(1), 35–48.
- Manning, R. E., (2001). Visitor experience and resource protection: a framework for managing the carrying capacity of national parks. *Journal of Park and Recreation Administration* 19: 93–108.
- Manning, R. E., Lawson, S., Newman, P., Laven, D., Valliere, W. (2002). Methodological issues in measuring crowding-related norms in outdoor recreation. *Leisure Sciences*, 24, 339–348.
- Manning, R., W. Valliere, B. Wang, C. Jacobi. 1999. Crowding norms: Alternative measurement approaches. *Leisure Sciences*, 21, 97-115.
- Manning, R. E. (2007). *Parks and carrying capacity: Commons without tragedy*. Washington,DC: Island Press.
- Manning, R. E. (2011). *Studies in outdoor recreation: Search and research for satisfaction* (3rd ed.). Corvallis, OR: Oregon State University Press.
- Manning, R.E. (2014). Research to guide management of outdoor recreation and tourism in parks and protected areas, *Koedoe* 56(2), 7.
- Manning, R. E. (2018). Application of normative theory and methods in recreation and tourism. Book Chapter 25: *Handbook of Research Methods for Tourism and Hospitality Management: Handbooks of Research Methods in Management series*. Massachusetts, USA. Edward Elgar Publishing, Inc.

- Martinson, K. S., Shelby, B. (1992). Encounter and proximity norms for salmon anglers in California and New Zealand. *North American Journal of Fisheries Management*, 12, 559-567.
- McDonald, C. (1996). Normative perspectives on outdoor recreation behavior: Introductory comments. *Leisure Sciences*, 18 (1): 1-6.
- Pigram, J. J., Jenkins, J. M. (1999). *Outdoor recreation management*, Routledge, London.
- Roggenbuck, J., Williams, D. R., Bange, S. P., Dean, D. J. (1991). River float trip encounter norms: Questioning the use of the social norms concept. *Journal of Leisure Research*, 23, 133-153.
- Rokeach, M. (1973). *The nature of human values*. New York : Free Press.
- Rokeach, M. (1979). *Understanding human values*. New York : Free Press.
- Sayan, M.S., Ortaçşme, V., Karagüzel, O., Atik, M., Şahin, T., Yıldırım, E., Avcı, Ü. (2005). Termessos (Güllükdag) Milli Parkı'nda Rekreasyonel Taşıma Kapasitesinin Belirlenmesi. TÜBİTAK Proje no: TOGTAG- 3197, 63s, Antalya.
- Stankey, G., Cole, D., Lucas, R., Peterson, M., Frissell, S. (1985). The Limits of Acceptable Change (LAC) System for Wilderness Planning. USDA, GTR, INT-176 p.
- Shelby, B. (1981). Encounter norms in backcountry settings: Studies of three rivers. *Journal of Leisure Research*, 13, 129-138.
- Shelby, B., Heberlein, T. (1984). A conceptual framework for carrying capacity determination. *Leisure Sciences*. 6: 433-451.
- Shelby, B., Harris, R. (1985). Comparing methods for determining visitor evaluations of ecological impacts: site visits, photographs, and written descriptions. *Journal of Leisure Research*, 17:1, 57-67.
- Shelby, B., Heberlein, T. A. (1986). *Social carrying capacity in recreation settings*. Corvallis, OR: Oregon State University Press. OR: Oregon State University Press.
- Shelby, B., Shindler, B. (1992). Interest group standards for ecological impacts at wilderness campsites. *Leisure Sciences*, 14, 17-27.
- Shelby, B., Vaske, J. J., Harris, R. (1988). User standards for ecological impacts at wilderness campsites. *Journal of Leisure Research*, 20, 245-256.
- Shelby, B., Vaske, J. J. (1991). Using normative data to develop evaluative standards for resource management: A comment on three recent papers. *Journal of Leisure Research*, 23, 173-187.
- Shelby, B., Vaske, J. J., Donnelly, M. P. (1996). Norms, standards, and natural resources. *Leisure Sciences*, 18, 103-123.
- Vaske, J. J. (1977). The relationship between personal norms, social norms and reported contacts in Brule River visitors perception of crowding. Masters Thesis. University of Wisconsin, Madison.
- Vaske, J. J., Shelby, B., Graefe, A. R., Heberlein, T. A. (1986). Backcountry encounter norms: Theory, method and empirical evidence. *Journal of Leisure Research*, 18, 137-153.
- Vaske, J. J., Donnelly, M. P., Shelby, B. (1992). Establishing management standards: Selected examples of the normative approach. *Environmental Management*, 17(5), 629-643.
- Vaske, J. J., Donnelly, M. P. (1999). A value-attitude-behavior model predicting wildland preservation voting intentions. *Society & Natural Resources*, 12: 523- 537.
- Vaske, J. J., Donnelly, M. P., Whittaker, D. (2000). Tourism, national parks and impact management. In R. Butler & S. Boyd (Eds.), *Tourism and National Parks: Issues and Implications* (pp. 203- 222). New York: John Wiley and Sons.
- Vaske, J. J., Donnelly, M. P. (2002). Generalizing the encounter - norm - crowding relationship. *Leisure Sciences*, 24, 255-269.

- Vaske, J., Whittaker, D. (2004). Normative approaches to natural resources. In M. Manfredo, J. Vaske, B. Bruyere, D. Field, & P. Brown (Eds.), *Society and natural resources: A summary of knowledge* (pp.283–294). Jefferson, MO: Modern Litho.
- Wittmann, K., Vaske, J. J., Manfredo, M. J., Zinn, H. C. (1998). Standards for lethal response to problem urban wildlife. *Human Dimensions of Wildlife*, 3(4), 29-48.
- Whittaker, D., Shelby, B. (1993). Kenai River carrying capacity study: Important conclusions and implications. Report to Alaska State Parks. Anchorage, AK: National Park Service, RTCA project report.
- Whittaker, D. (1997). Capacity norms on bear viewing platforms. *Human Dimensions of Wildlife*, 2, 37-49.
- Whittaker, D., Shelby, B. (2002). Evaluating instream flows for recreation: Applying the structural norm approach. *Leisure Sciences*, 24, 363–374.
- Zinn, H. C., Manfredo, M. J., Vaske, J. J., Wittmann, K. (1998). Using normative beliefs to determine the acceptability of wildlife management actions. *Society & Natural Resources*, 11:649-662.

6. EXTENDED ABSTRACT

In protected areas, it is becoming more difficult to identify and manage the impacts of visitor activities due to a constantly increasing number of visitors. This also affects the decision-making process of land managers and complicates sustainable management. Visitors recreational activities can directly or indirectly affect other visitor's recreational experiences, as well as affect the physical environment. At this point, through visitor management studies carrying capacity analyses are carried out by determining quality of indicators and standards in order to control the negative impacts and to improve the recreational quality of user experiences.

There are several visitor management frameworks developed systematically to perform carrying capacity analyses. These models; Recreational Opportunity Spectrum (ROS), Limits of Acceptable Change (LAC), Carrying Capacity Assessment Process (C-CAP), Visitor Impact Management (VIM), Visitor Experience and Resource Protection (VERP). The common goal of these frameworks is to maintain the balance of protection and use between the source and the user and simultaneously to improve the quality of recreation experience.

Norms are a theoretical phenomenon used in social sciences disciplines. Norm is defined as "normal, average, ordinary or standard" (Cancian, 1975). Norms are rules that tell people living in a society what to do, when and how to do it. Every culture has to regulate human behavior in order to sustain its existence in unity and togetherness. In this process, norms become a guide to behavior (Güngör, 2011).

In natural resource management, norms are used to explain what the limits of acceptability and what level of impact can be allowed to use. Norms are also used to conceptualize the common attitudes and preferences of individuals against the social, environmental or managerial characteristics of a particular recreation area (Manning, 2007). By integrating norm studies into such research, it has been demonstrated that they have made significant contributions to visitor management in recreation areas as outlined (Shelby and Vaske, 1991; Heywood, 1996; Shelby, Vaske and Donnelly, 1996); (1) to help determine the desired ideal conditions, (2) identify indicators, (3) setting standards for indicator variables, (4) to reveal the difference between unacceptable and acceptable conditions, and (5) to show the degree of consensus about norms.

There are different measurement methods are used to indicate users' assessments, i.e. norms (Donnelly, Vaske and Shelby, 1992). One of the methods used is evaluation scales and the '*preferred - not preferred*' (Martinson and Shelby, 1992; Shelby and Harris, 1985); '*pleasant-unpleasant*' (Vaske, Shelby, Graefe and Heberlein, 1986); '*satisfied - dissatisfied*' (Heberlein and Vaske 1977); '*positive - negative*' (Vaske et al., 1986); '*desired - undesirable*' (Hammit and Rutlin, 1995; Martin, McCool and Lucas, 1989) or the most common scale is '*acceptable - unacceptable*' (Freimund, Vaske, Donnelly and Miller, 2002; Manning, Lawson, Newman,

Laven, and Valliere, 2002; Manning, Lime, Freimund, and Pitt, 1996; Shelby and Shindler, 1992). Another method used is to ask open and closed-ended questions. Closed-ended questions can be measured by marking one of the answer options given to the question 'How many people can you tolerate?' or by asking them to fill in the blank in response to an open-ended question (Hall and Roggenbuck, 2002; Manning et al., 2002). In some studies, additional options such as 'the number of people around me affect me but i can't specify numbers', 'I'm not interested' except for the open and closed answer options given to the user (Donnelly et al., 1992; Roggenbuck et al., 1991). Open and closed-ended questions can be used with answer options in numerical format as well as using visual measurement methods.

Protected areas, especially areas used for recreational and tourism purposes are threaten by increased uses. Norms are strong because they are defined as "what should be" therefore, they are used to assess environmental, social and managerial conditions in resource and visitor management. The most contradictory part of visitor management studies is the formulation of standards because standards set the limit of acceptability. Normative theory and related experiential methods are used in the formulation of standards. Many international researchers have used their normative theories and methods for this purpose.



Sürdürülebilirlik Yolunda "İleri Dönüşüm": Bir Atölye Çalışması "Upcycling" On the Way to Sustainability: A Workshop

İdil DAL^a, Gizem CENGİZ GÖKÇE^{a,*}

^aBartın Üniversitesi, Mimarlık, Mühendislik ve Tasarım Fakültesi Peşaj Mimarlığı Bölümü, Bartın, 74100, Türkiye

Article history: Received 02-12-2019 / Accepted 02-30-2019

ÖZET ABSTRACT

Tüketim toplumunu oluşturan insanların, ihtiyaçları ve yaşam alanları arasında bir denge kurulması gerekmektedir. Sürdürülebilirlik kavramı, yaşanabilirlik kavramından ayrı düşünülemez hale gelmiştir. Bu durumu takip eden yıllarda, çevre/doğa üzerindeki olumsuz etkilerin en aza indirilmesi ve günümüz kaynaklarının geleceğe aktarılması adına geri dönüşüm, sıfır atık, minimalizm ve ileri dönüşüm gibi kavramlar ortaya çıkmıştır. İlerleyen teknoloji ve hızlı nüfus artışına bağlı olarak tüketimin artmasıyla oluşan atık miktarının azaltılmasında, kullan-at şeklinde ilerleyen doğrusal ekonominin yerini kaynakların daha uzun süre kullanıldığı ve yeniden dönüşümü esas alan döngüsel ekonominin almasında "İleri Dönüşüm" bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmada, Bartın Üniversitesi Peşaj Mimarlığı Bölümü öğretim elemanları ve öğrencilerinin katılımıyla bir atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Atölye sonucu elde edilen ürünler, kullanılan ana materyallerine (plastik, metal, ahşap, cam, tekstil ve kâğıt) göre sınıflandırılarak ileri dönüşüm kapsamında değerlendirilmiştir. Sonuç olarak çevresel kaynakların sürdürülebilirliği bağlamında; hammadde ve enerji korunumunu gözetilen uygulamaların yaşam aktivitelerine entegre edilmesinin önemi vurgulanmıştır. Bu kapsamda, bu aktivitelerin günlük yaşama dâhil edilmesi, yaşanabilir sağlıklı çevrelerin ve peşajların devamlılığına katkı sağlayacaktır.

A balance should be struck between the needs and living spaces of the people who make up the consumer society. The concept of sustainability has become inseparable from the concept of livability. In the following years, many concepts such as recycling, zero waste, minimalism and upcycle have emerged in order to minimize the negative impacts on the environment / nature and ensure the transfer of today's resources to the future. In order to reduce the amount of waste generated by the increase in consumption due to advancing technology and rapid population growth; "upcycling" appears as a tool for replacing the disposable linear economy with the use of resources for a longer period of time and for the cyclical economy based on upcycling. In this study, a workshop was conducted with the participation of the lecturers and students of the Department of Landscape Architecture at Bartın University. The products obtained from the workshop were classified according to the main materials used (plastic, metal, wood, glass, textile and paper) and evaluated within the scope of further conversion. As a result, in the context of sustainability of environmental resources; The importance of integrating the practices that conserve raw material and energy conservation into the life activities is focused on. In this context, the inclusion of these activities in daily life will contribute to the continuity of healthy habitats and landscapes.

Anahtar Kelimeler: İleri Dönüşüm, Geri Dönüşüm, Sürdürülebilirlik, Hammadde Kaynakları, Peşaj.

Keywords: Upcycle, Recycle, Sustainable, Raw Materials, Landscape.

1. GİRİŞ

İnsanlar, tarihi süreçler boyunca gelişimi ve ilerlemeyi hedeflemiştir. Teknolojinin gelişmesi ve buna bağlı olarak artan gereksinimler nedeniyle yaşam kalitesini arttırmayı amaçlamıştır. Bunun için bireysel ve mekânsal olarak sürekli bir değişim içerisine girmiş, kendisini ve çevresini geliştirmiştir. Gelişim süresince, yaşam konforunun artırılması için daha fazla materyal insan yaşamına dahil olmuş ve vazgeçilmez hale gelmiştir (Atıl vd., 2005). Bu materyallerin ömürlerinin kısalması ve hammadde döngülerinin kısıtlı olması; çevre kirliliği ve doğal kaynakların kendini yenileme hızına bağlı olarak hammadde kaynaklarının tükenmesi gibi problemleri beraberinde getirmiştir.

Hammadde kaynaklarının sürdürülemez durumda olması, enerji kaynaklarının yetersizliği, çevresel bozulma ve insan kaynaklı iklim değişikliğinin etkilerine dair endişeler bulunmaktadır. Kaynakların sürdürülebilir kullanımına yönelik kavramların gündelik hayata entegre edilmesi, bu kaygıların giderilmesinde bir araç olarak kullanılabilir. Doğal kaynakların korunması ve gelecek nesillere aktarılmasının gerekliliğine vurgu yapılarak sürdürülebilirlik kavramı dile getirilmeye başlanmıştır.

Ekonomik kaygılar ile teknolojik gelişmenin neden olduğu çevre sorunlarına odaklanan sürdürülebilirlik kavramı; günümüzde birçok farklı konu için kullanılmaktadır. Kavramsal ve felsefi bir boyuta sahip olan (Beyhan, 2004; Karakurt Tosun, 2009; Gülhan, 2016) sürdürülebilirlik, ilk kez 1980 yılında IUCN'nin "Dünyayı Koruma Stratejisi" nde (Anon, 1991) geçmiştir. Özmehmet (2005)'e göre ise sürdürülebilirlik; yaşam kalitesinden bağımsız olarak düşünce tarzında yapılacak değişikliği ifade etmektedir (Tatar, 2015). Bu gelişmeleri takip eden yıllarda, çevre/doğa üzerindeki olumsuz etkilerin en aza indirgenmesi ve günümüz kaynaklarının geleceğe aktarılmasını sağlamak adına geri dönüşüm, sıfır atık, minimalizm ve ileri dönüşüm gibi kavramlar ortaya çıkmıştır.

Aşırı tüketim sonucu oluşan atık miktarının azaltılmasında, kullan-at şeklinde ilerleyen doğrusal ekonominin yerini kaynakların olabildiğince uzun süre kullanıldığı ve yeniden dönüşümü esas alan döngüsel ekonominin almasında "İleri Dönüşüm" bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır (URL-1). Literatürde ileri dönüşüm ve geri dönüşüm, birbirleri yerine kullanılan kavramlardır. Oysa geri dönüşüm atık malzemelerin işlenmesi için çöplerin ayrılması, toplanması; faydalı malzemeler üretmek, bir malzemenin veya ürünün israfı azaltmak amacıyla yeniden kullanılması, yeniden üretilmesi veya yeniden işlenmesidir (URL-2). İleri dönüşüm ise; kullanım ömrünü doldurmuş eşyaların esas amacı dışında ve farklı bir biçimde geri kazanım süreci olarak ifade edilmektedir (URL-3). İleri dönüşümde hammaddenin işlenmesi için üretim bandına tekrar girmesi gerekmemektedir. Yani ileri dönüşümde, materyalin başka bir ürüne dönüşmesi için enerji kullanılmamaktadır. Bu sayede hammadde ve enerji kaynakları tüketimi azaltılarak çöp kavramı ortadan kalkmaktadır.

Braungart ve McDonough (2002); ileri dönüşüm işleminin geri dönüşümün iyileştirilmiş hali olduğunu, "beşikten mezara" doğrusal sürecini değiştirdiğini, dolayısıyla atık kavramını ortadan kaldırarak biyosferdeki toksik maddeleri azalttığını belirtmektedir (Sung, 2017). İleri dönüşüm tekniği ile işlevini yitirmiş materyaller faydalı veya daha değerli bir başka materyale dönüştürülmektedir. Şekil 1'de ileri dönüşüm ürünlerinden örnekler verilmiştir.



Şekil 1. İleri dönüşüm ürünlerinden örnekler

Ortaya ilk çıktığı zamanlarda radikal bulunan bu aktiviteler zamanla ülkelerin politikalarında da yer almaya başlamıştır. Bridgens vd. (2018)'ne göre; ileri dönüşüm faaliyetleri, gerçekleştikleri belirli sosyo-ekonomik ve politik bağlamdan etkilenmektedir. İleri dönüşümün gerçekleştiği coğrafi, kültürel ve ekonomik bağlam; hammadde varlığını, hedeflenen sonucu ve malzemelerin yeniden ele alınmasını şekillendiren yaratıcı etki ve becerileri etkilemektedir.

Bu çalışmada; uygulamada temel olabilecek sürdürülebilir stratejilere yer verilmiştir. Buna göre; yenilenemeyen hammaddelerin azaltılması, üretim, nakliye, kullanım ile bağlantılı enerji tüketiminin azaltılması, atık azaltma, hizmet ve ömrünün uzatılması konularında farkındalık oluşturmak ve bu konuların yaşam aktivitelerine entegre edilmesinin önemini vurgulamak amaçlanmıştır.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

Çalışma kapsamında belirlenen amaç doğrultusunda, Bartın Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü öğretim elemanları ve öğrencileri ile bir atölye çalışması gerçekleştirilmiştir (Şekil 2). Atölye sonucunda ortaya çıkan tasarım ürünleri çalışmanın ana materyalini oluşturmaktadır. Atölyenin çağrısı; etkinliğin zamanı ve yerine ilişkin bilgileri içeren bir afiş hazırlanarak, gerçekleştirilmesi planlanan günden 10 gün önce Bölüm internet sitesi ve sosyal medya hesapları ile atölyeye danışmanlık eden öğretim elemanlarının duyuru panolarında yapılmıştır.

Gönüllülük esasına göre katılım sağlanan atölye, 5 öğretim elemanı ve 14 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Atölyenin gerçekleştirileceği tarihten önce ileri dönüşüm atölyesinin içeriğine yönelik bir bilgilendirme toplantısı yapılmıştır. Toplantıda katılımcılara, "İleri

Dönüşüm” kavramı ve örneklerine ilişkin bilgi verilmiştir. Katılımcılardan, işlevini yitirmiş ana materyaller ve tasarlayacakları materyallerde kullanılacak yardımcı materyaller (iğne, iplik, yapıştırıcı, makas vb.) istenmiştir. Dönüştürülecek ana materyallerin; plastik, kâğıt, metal, cam vb. ürünlerin atık madde döngüsüne girmeden dönüştürülebilir olması ve yeni bir işlev kazanması gerektiği belirtilmiştir.



Şekil 2. Atölye çalışmasının aşamaları

Atölye sonucu elde edilen ürünler, kullanılan ana materyale göre sınıflandırılarak ileri dönüşüm kapsamında değerlendirilebilecek ürünler belirlenmiştir. Yeni bir işlev yüklenmiş olan ileri dönüşüm ürünleri bu çalışma kapsamında listelenip sunulmuştur.

3. BULGULAR

Peyzaj Mimarlığı öğretim elemanları ve öğrencilerinden toplam 19 kişinin katılım sağladığı atölye sonucunda 25 adet ürün elde edilmiştir. Kullanılan materyal ve yüklenen işlev bakımından ileri dönüşüm ölçütlerine uygun olmayan ürünler değerlendirme dışı bırakılmıştır. Dolayısıyla ileri dönüşüm ölçütlerini taşıyan ve değerlendirmeye alınabilecek 20 adet tasarım ürünü belirlenmiştir. Değerlendirilmeye alınan ürünler ana materyallerine göre sınıflandırılmış; eski işlevi, yeni işlevi ve kullanılan malzemeleri belirtilerek ürünlere ait tasarım künyeleri oluşturulmuştur. Bu kapsamda ürünler ana materyalleri plastik, metal, ahşap, cam, tekstil ve kâğıt ana materyalleri altında sıralanmıştır.




Ana materyali plastik olan ileri dönüşüm ürünlerinin künyeleri Tablo 1’de verilmiştir. Bu grupta değerlendirilen ürünlerin ana materyalleri, plastik deterjan kutusu ve plastik kaşıklardır. Eski deterjan kutusu, kalemlik işlevini kazanırken; plastik kaşıklar, mumluk yapımında kullanılmıştır.

Tablo 1. Ana materyali plastik olan ileri dönüşüm ürünleri

TASARIM 1	TASARIM 2
	
<p>Eski İşlev: Plastik deterjan kutusu Yeni İşlev: Kalemlik Yardımcı Malzemeler: İplik, boya, fırça, yapıştırıcı</p>	<p>Eski İşlev: Plastik kaşık Yeni İşlev: Mumluk Yardımcı Malzemeler: Yapıştırıcı, sprej boya</p>



Ana materyali metal olan ileri dönüşüm ürünleri Tablo 2’de verilmiştir. Metal konserve kutusu, metal kapı askılığı ve metal giysi askısı bu grupta değerlendirilen ürünlerin ana materyalleri olmuştur. Metal konserve kutusu ve metal kapı askılığı kalemlik işlevini kazanırken; metal giysi askısı dekoratif obje haline getirilmiştir.

Tablo 2. Ana materyali metal olan ileri dönüşüm ürünleri.

TASARIM 3	TASARIM 4	TASARIM 5
		
<p>Eski İşlev: Metal konserve kutusu Yeni İşlev: Kalemlik, vazo Yardımcı Malzemeler: İplik, boya, fırça, yapıştırıcı, kullanılmış abeslang.</p>	<p>Eski İşlev: Metal kapı askılığı Yeni İşlev: Kalemlik Yardımcı Malzemeler: İplik, yapıştırıcı, spreyl boya.</p>	<p>Eski İşlev: Metal giysi askısı Yeni İşlev: Dekoratif obje Yardımcı Malzemeler: İplik, post-it, yapıştırıcı.</p>

Ana materyali ahşap olan ileri dönüşüm ürünleri Tablo 3’te verilmiştir. Bu grupta değerlendirmeye alınan ürünler; kullanılmış abeslang, eski duvar rafı ve ahşap palet gibi ana materyallerden oluşturulmuştur. Kullanılmış abeslanglardan oluşturulan fotoğraf çerçeveleri ağaç dalına asılarak, eski bir duvar rafı üzerine çiviler çakılıp işlenerek, eski ahşap palet ise üzerine doğal taş ve cam kavanozla tasarım yapılarak dekoratif objeler haline getirilmiştir.

Tablo 3. Ana materyali ahşap olan ileri dönüşüm ürünleri.

TASARIM 6	TASARIM 7
	
<p>Eski İşlev: Kullanılmış abeslang Yeni İşlev: Çerçeve, dekoratif obje Yardımcı Malzemeler: İplik, deniz kabuğu, ağaç dalı ve yaprakları, yapıştırıcı</p>	<p>Eski İşlev: Duvar Rafı Yeni İşlev: Dekoratif obje Yardımcı Malzemeler: İplik, çivi</p>
TASARIM 8	TASARIM 9

	
<p>Eski İşlev: Ahşap Palet Yeni İşlev: Dekoratif obje Yardımcı Malzemeler: Doğal taş, yapıştırıcı, kalem</p>	<p>Eski İşlev: Ahşap palet Yeni İşlev: Dekoratif obje Yardımcı Malzemeler: Cam kavanoz, iplik, kozalak, çivi</p>

Ana materyali cam olan ileri dönüşüm ürünlerinin künyeleri Tablo 4'te verilmiştir. Bu grupta değerlendirmeye alınan ürünlerin ana materyalleri cam kavanoz ve şişeler olmuştur. Bu materyaller çeşitli yardımcı malzemeler kullanılarak mumluk ve vazo işlevi kazanmışlardır.

Tablo 4. Ana materyali cam olan ileri dönüşüm ürünleri

TASARIM 10	TASARIM 11
	
<p>Eski İşlev: Cam Kavanoz Yeni İşlev: Mumluk Yardımcı Malzemeler: İplik, renkli kâğıtlar, yapıştırıcı</p>	<p>Eski İşlev: Cam Kavanoz Yeni İşlev: Mumluk Yardımcı Malzemeler: İplik, yapay çiçek, yapıştırıcı</p>

Tablo 4. Ana materyali cam olan ileri dönüşüm ürünleri (devam ediyor)




TASARIM 12	TASARIM 13
	
<p>Eski İşlev: Cam şişe Yeni İşlev: Vazo, Dekoratif obje Yardımcı Malzemeler: İplik</p>	<p>Eski İşlev: Cam ilaç şişesi Yeni İşlev: Vazo Yardımcı Malzemeler: Cam şişe, İplik, deniz kabuğu, yapıştırıcı</p>

Ana materyali tekstil ürünü olan ileri dönüşüm ürünleri Tablo 5'te verilmiştir. Bu grupta değerlendirmeye alınan ürünlerin ana materyalleri; eski kot pantolon, eski havlu ve yapay çiçekler olup yeni işlevleri cüzdan, çanta, kese, defter kabı ve dekoratif obje olmuştur.

Tablo 5. Ana materyali tekstil ürünü olan ileri dönüşüm ürünleri

TASARIM 14	TASARIM 15
	
<p>Eski İşlev: Kot pantolon Yeni İşlev: Cüzdan Yardımcı Malzemeler: İğne, iplik, düğme</p>	<p>Eski İşlev: Yapay çiçek Yeni İşlev: Dekoratif obje Yardımcı Malzemeler: Ağaç dalı, ip, yapıştırıcı</p>

Tablo 5. Ana materyali tekstil ürünü olan ileri dönüşüm ürünleri (devam ediyor)

TASARIM 16	TASARIM 17	TASARIM 18
		
<p>Eski İşlev: Kot pantolon Yeni İşlev: Kumaş kaplı defter Yardımcı Malzemeler: Boncuk, iğne, iplik, yapıştırıcı, defter</p>	<p>Eski İşlev: Kot pantolon Yeni İşlev: Çanta Yardımcı Malzemeler: İğne, iplik, boncuk, dantel</p>	<p>Eski İşlev: Havlu Yeni İşlev: Sabun kesesi Yardımcı Malzemeler: İğne, iplik</p>

Ana materyali kâğıt ürün olan ileri dönüşüm ürünleri Tablo 6'da verilmiştir. Karton kutu ve kâğıt rulolar bu grupta değerlendirilen ürünlerin ana materyalleri olmuştur. Kâğıt rulolar kalemlik yapımında kullanılırken; karton kutu organizatör olarak tasarlanmıştır.

Tablo 6. Ana materyali kâğıt ürün olan ileri dönüşüm ürünleri.

TASARIM 19	TASARIM 20
	
<p>Eski İşlev: Tuvalet kâğıdı rulosu Yeni İşlev: Kalemlik Yardımcı Malzemeler: Renkli ipler, yapıştırıcı</p>	<p>Eski İşlev: Karton kutu Yeni İşlev: Organizatör Yardımcı Malzemeler: Renkli ipler, kumaş, yapıştırıcı</p>

4. SONUÇ VE TARTIŞMA

Çevre koruma bilincinin gelişmesiyle sürdürülebilirlik kavramının önemi artmıştır. Buna bağlı olarak hammadde kaynaklarının geri dönüştürülmesi ve işlevleri değiştirilerek kullanım sürelerinin uzatılmasıyla, çevreye/doğaya minimum atık bırakılması konuları işlenmeye başlanmıştır. Çevresel kaynakların sürdürülebilirliği bağlamında; hammadde ve enerji korunumunu gözetilen uygulamaların yaşam aktivitelerine entegre edilmesi gerekmektedir. Böylelikle yaşanabilir sağlıklı çevrelerin ve peyzajların devamlılığına katkı sağlanmaktadır. Sürdürülebilirlik, kaynak korunumu ve çevre konularının pekişmesi için uygulanacak pratikler; ileri dönüşüm, geri dönüşüm vb. kavramların aktarılması ve yaygınlaşmasında birer araç olmaktadır. Bu kapsamda bireysel veya toplumsal olarak yapılabilecek eylemlere yönelik öneriler aşağıda sıralanmaktadır:

- Doğal kaynak korunumunun sağlanacağı yeşil altyapı çalışmalarında enerji etkin peyzaj planlama ilkelerine öncelik verilmesi,
- Atıkların ileri dönüşümünü sağlamak amacıyla bu konuda okullar, üniversiteler, ilgili kamu kurum-kuruluşları ile sivil toplum örgütlerinin yönlendirmeleriyle çeşitli etkinliklerin düzenlenmesi ve her yaşta bireye hitap edecek içeriklerin oluşturulması,
- Eğitim kurumlarında atık yönetimi konularında çalışmalar yapan öğretmenlerin/uzmanların yapılacak atölye çalışmalarında görev alması,
- Üniversitelerde lisans ve lisansüstü düzeyde yapılacak tez/proje gibi akademik çalışmalarla bu kavramların yaygınlaştırılması,
- İleri dönüşüm kavramının sağlayacağı çevresel yararların etki alanının genişletilmesi için bu kavramların ülke politikalarında (sıfır atık gibi) yer alması.

Sonuç olarak, doğal kaynak kullanımında koruma/kullanım dengesi gözetilerek küresel ölçekte çevresel katkı sunulurken; yerel yönetimlerin desteğiyle halkı teşvik ederek yapılacak ileri dönüşüm çalışmalarının da ülke ekonomisine katkı sunacağı düşünülmektedir.

TEŞEKKÜR

Atölye çalışmasına katılan, Bartın Üniversitesi Mimarlık, Mühendislik ve Tasarım Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü öğretim elemanları ve lisans öğrencilerine katkılarından ötürü teşekkür ederiz.

KAYNAKLAR

- Anonim. (1991). Ortak Geleceğimiz. Türkiye Çevre Sorunları Vakfı Yayını, Önder Matbaa, Ankara.
- Atıl, A., Gülgün, B. ve Yörük, İ. (2005). Sürdürülebilir Kentler ve Peyzaj Mimarlığı. Ege Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi, 42(2): 215-226.
- Beyhan, Ş. G. (2004). Kültürel Sürdürülebilirlik ve Çağdaş Gereksinimler Bağlamında Sürdürülebilir Turizm ve Kimlik Kavramsal Modeli: Pamukkale Örneği. Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 312 s.
- Bridgens, B., Powell M., Farmer, G., Walsh, C., Reed, E., Royapoor, M., Gosling, P., Hall, J. ve Heidrich, O. (2018). Creative upcycling: Reconnecting people, materials and place through making. Journal of Cleaner Production, 189: 145-154.
- Gülhan, D. (2016). Sürdürülebilir Kent ve Kentsel Kimlik Örnekler: Birgi ve Bergama. Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyal Çevre Ana Bilim Dalı, Ankara, 324 s.
- Karakurt Tosun, E. (2009). Sürdürülebilirlik Olgusu ve Kentsel Yapıya Etkileri. Paradoks Ekonomi, Sosyoloji ve Politika Dergisi, 5(2): 1-8.
- Sung, K. (2017). Sustainable production and consumption by upcycling: understanding and scaling-up niche environmentally significant behaviour. Doctoral dissertation, Nottingham Trent University.
- Tatar, H. (2015). Sürdürülebilirlik Ölçütleri Bağlamında Kentsel Dönüşüm Projelerinin İrdelenmesi Üzerine Bir Model: "Kuzey Ankara Girişi Kentsel Dönüşüm Projesi I. Etap Hak Sahibi Konutları. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Ankara, 233 s.
- URL-1, (2019). <https://www.kilsanblog.com/yesil-cevreci-ekolojik/ileri-donusum/> (accessed in: 26.11.2019), (In Turkish).
- URL-2, (2019). <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/recycle> (accessed in: 01.12.2019), (In Turkish).
- URL-3, (2019). <http://www.macromore.com/geri-donusum-vs-ileri-donusum/>(accessed in: 25.11.2019), (In Turkish).

EXTENDED ABSTRACT

People have aimed at development and progress through historical processes. They aim to improve the quality of life due to the development of technology and consequently increasing requirements. In order to achieve this, they have undergone continuous change, individually and spatially, and have developed themselves and their surroundings. During development, more materials have been included in human life and have become indispensable to improve living comfort. A balance must be struck between the needs and living spaces of the people who make up the consumer society. For this reason, the concept of sustainability has become inseparable from the concept of livability. There are concerns about the unsustainability of raw material resources, insufficient energy resources, environmental degradation and the effects of human-induced climate change. Integrating the concepts of sustainable use of resources into daily life can be used as a tool to address these concerns. The concept of sustainability has started to be expressed by emphasizing the necessity of protecting natural resources and transferring them to future generations. The concept of sustainability focuses on economic concerns and environmental problems caused by technological development; nowadays it is used for many different subjects. Sustainability, which has a conceptual and philosophical dimension, was first mentioned in IUCN's Protecting the World Strategy in 1980. It also refers to the change in the way of thinking independent of the quality of life. In the following years, many concepts such as recycling, zero waste, minimalism and upcycle have emerged in order to minimize the negative impacts on the environment / nature and ensure the transfer of today's resources to the future. These activities, which were radical when they first emerged,

started to take place in the policies of the countries. Further transformation activities are affected by the specific socio-economic and political context in which they occur.

In order to reduce the amount of waste generated by the increase in consumption due to advancing technology and rapid population growth; "upcycling" appears as a tool for replacing the disposable linear economy with the use of resources for a longer period of time and for the cyclical economy based on upcycling. Although upcycling and recycling are interchangeable concepts in the literature, the separation and collection of waste for the treatment of recycling waste materials; reproducing or reprocessing to produce useful materials. Upcycling is defined as the recovery process of goods that have reached the end of their useful life and in a different way.

For this purpose, a workshop was held with the lecturers and students of the Department of Landscape Architecture at Bartın University. The main products of the workshop are the design products. Call of the workshop; a poster containing information about the time and place of the event was prepared and made 10 days before the planned day on the website of the department and on the notice boards of the instructors advising the workshop. The workshop was organized on voluntary basis with the participation of 5 lecturers and 14 students. An information meeting was held on the content of the advanced conversion workshop before the date of the workshop. During the meeting, participants were informed about the concept and examples of "Upcycling". The participants were asked for the main materials that had lost their function and the auxiliary materials (needle, thread, glue, scissors, etc.) to be used in the materials they designed. It has stated that the main materials must be upcyclable and gain a new function without entering the waste cycle. The products obtained as a result of the workshop are classified according to the main material used and the products that can be evaluated within the scope of upcycling are determined. At the end of the workshop, a total of 19 people from Landscape Architecture faculty members and students participated in the workshop. Products that do not meet the upcycling criterias in terms of material used and their new functions are excluded from the evaluation. Therefore, 20 design products that meet the upcycling criteria and can be evaluated have been identified. The products evaluated were classified according to their main materials; The design function of the products was created by specifying the old function, new function and the materials used. In this scope, the main materials of the products are listed under plastic, metal, wood, glass, textile and paper main materials.

In this context, individual or social actions that should be determined should be determined and implemented. With the support of local administrations, further transformation studies by encouraging the public will contribute to the continuity of healthy habitats/landscapes and the national economy.



Bilgilendirme Tasarımında Yeni Uygulama (Eşrefoğlu Cami Örneği)
New Application In Information Design (Sample of Eşrefoğlu Mosque)
Asım TOPAKLI^{a,*} 

^a Sinop Üniversitesi / Gerze MYO / Tasarım Bölümü, Sinop, 57600 , Türkiye

Article history: Received 21-10-2018 / Accepted 30-12-2019

ÖZET ABSTRACT

Araştırmada ele alınan Eşrefoğlu camii'nin bilgilendirme tasarımlarında kimlik, algılama, anlaşılma ve görsel kirlilik gibi sorunları ortadan kaldıracak yeni, modern bilgilendirme tasarımı oluşturulmuştur. Ayrıca yeni bir uygulama olacak QR kod sistemi kullanılmıştır. Bunun yanı sıra bilgilendirme tasarımı üzerinde bir öge olarak kullanılan QR kod şifrelemesi içerisinde mobil web site tasarlanmıştır. Bu sayede kullanıcıların web site içerisinde tarihi camiyi görsel ve yazılı bilgiler ile çok daha iyi anlaması amaç edilmiştir.

Araştırmanın çalışma sahasını tarihi ve kültürel özellikleri bakımından önemli bir yeri olan, Türkiye'den Konya ilinin Beyşehir ilçesindeki Eşrefoğlu camii oluşturmuştur. Araştırmanın kuramsal boyutunu tamamlamak için ulusal ve uluslararası kaynaklar taranmıştır. Araştırmanın, yorumlayıcı yaklaşıma dayalı nitel bir yönü vardır. Ayrıca deneysel geliştirme ve çözüm bulmaya yönelik sistemli bir çalışmadır.

Anahtar Kelimeler: Bilgilendirme tasarımı, Grafik tasarım, Tarihi ve Kültürel varlıklar, QR kod, Eşrefoğlu Cami

In the information designs of the Eşrefoğlu mosque discussed in the research, a new, modern information design was created to eliminate problems such as identity, perception, understanding and visual pollution, and a new application QR code system was used. In addition, a mobile web site is designed in QR code encryption which is used as an element on information design. In this way, it is aimed for the users to understand the historical mosque much better with visual and written information.

The scope of the research work which is important in terms of historical and cultural characteristics of Turkey from Konya province has created Eşrefoğlu mosque in Beyşehir district. To complete the theoretical dimension of the research, national and international sources were searched. The research has a qualitative aspect based on the interpretive approach. It is also a systematic study for experimental development and finding solutions.

Keywords: Information design, Graphic design, Historical and cultural assets, QR code, Eşrefoğlu mosque

1. GİRİŞ

Görsel iletişim ve tasarım artık hayatın her alanına girmiş, çok büyük bir sektör haline gelmiştir. Özellikle son dönemdeki gelişmeler *tasarım* kavramını vazgeçilmezler arasına sokmuş, tasarımı birçok alana hitap edilebilir bir hale getirmiştir. Bu durum da toplumun tasarım kavramını anlamasına ve kendini bu kapsamda güncellemesine sebep olmuştur.

Tasarım kavramının vazgeçilmez olması, toplumun bu ekseninde ilerleme ihtiyacını beraberinde getirmiştir. Çünkü günümüzde tasarım anlayışına ayak uyduramayanlar maalesef birçok problemle karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu anlayışa ayak uyduramayanlardan biri de tarihi kültürel varlıklardır.

Tarihini algılayamayan bir toplum geleceğe umutla bakamaz. Kültür aktarımında önemli bir yeri olan tarihi kültürel varlıklar, olduğu dönemden günümüze kadar geçen sürenin izlerini üzerlerinde taşırlar. Bu denli önemli bir yere sahip olan kültürel varlıkların üzerinde taşıdıkları izlerin (sembol ve ifadeler) anlaşılır bir şekilde topluma sunulması önemlidir. Bu izleri anlamlı hale getirmek araştırmamızda ele aldığımız bilgi tasarımından geçmektedir.

Gün geçtikçe gelişen ve değişen dünyada toplumlar bilgiye muhtaçtır. Öte yandan, bilgiye ulaşmak da eskisine göre daha kolaydır. Günümüzde kitle iletişim araçlarından bireylere hızlı ve sürekli olarak bilgi aktarılmaktadır. Bu durum uyumsuzluğu ve fark edilmeme sorununu da beraberinde getirmiştir (Nas ve Topaklı, 2017). Bazen insan yaşadığı çevrede binlerce görsel / yazılı ve benzeri bilgiye maruz kalır. Fakat bu bilgilerin birçoğunu çoğu zaman hatırlayamamaktadır. Bilgilenme; serbestlik ve teknolojiyle birlikte kolaylaşırken beraberinde bazı sorunları getirmektedir (Güler, 2008). Bu sorunlardan biri de tarihi kültürel varlıklardan bilgi edinme sürecinde karşılaşılan sorunlardır. Tarihi kültürel varlıklardaki bilgilendirme

* Corresponding author.

<http://dx.doi.org/0.16950/iujad.473040>

tasarımları, içinde bulunduğu şehrin, insanı maruz bıraktığı bilgilendirmenin gerisinde kalmaktadır. Teknolojiye uygun, interaktif, bilgilendirmeler bu yapılara olan ilgiyi artıracak ve dinamik tutacaktır. Birey kültürel değeri olan bir camiye girdiğinde eğer var ise, temel taşından şerefesine kadar bütün bilgilere ulaşabilmelidir. Bilginin hedef kitleyle arasındaki iletişimini, sağlıklı ve kalıcı bir biçimde oluşturabilmesi, tarihin anlam kazanabilmesi ve geleceğin şekil alması adına önemli bir katkı olacaktır. Bu bağlamda araştırmamızda, grafik tasarım içerisinde ele aldığımız bilgilendirme tasarımına farklı bir boyut kazandırmak amacı ile tasarımları daha modern, kullanıldığı mekânın tarihi doğal yapısıyla uyumlu ve interaktif bir yapıya büründürerek, bilgilendirme tasarımlarının üzerinde QR Kod sistemi uygulanmıştır. Bilgilendirme tasarımları içerisinde kullanacağımız QR Kod sistemi ile tasarımlara yeni bir boyut kazandırmak amaç edilmektedir. Teknolojiye uygun bu sistem ile bireylerin fazla ve doğru bilgiye daha hızlı erişim imkânı sağlanacaktır. Örneğin; tarihi bir cami için tasarlanacak yeni bilgilendirme tasarımlarında cami ile ilgili bilgilerin bir kısmı yer alırken bilgilendirme aracı içerisinde kullanacağımız QR kod' un içerisinde caminin tüm özellikleriyle ilgili bilgiler mevcut olabilecektir. Birey Akıllı telefonuna indireceği herhangi bir QR kod okuyucu ile kodu okutup o bilgilere ulaşabilecek ve cami içerisinde gezerken bilgi almak istediği yerlerle ilgili doğru, yalın ve benzeri bilgilere sesli, görüntülü, yazılı ve engelli bireyler için beden dili şeklinde verilecek olan bilgilere kolayca ulaşabilecektir.

Bu yeni uygulama ile insanların daha modern bir hayat sürmeleri, zamandan tasarruf etmeleri, kültürümüzü ve tarihimizi daha çok anlayabilmeleri ve özümsemeleri, karmaşık bilgiden uzaklaşıp doğru ve yalın bilgiye ulaşmaları amaç edilmiştir.

Dolayısıyla bilginin, hedef kitle tarafından çok daha rahat algılanır bir hale dönüştürülmesi önem kazanmaktadır. Ayrıca, bilgilendirme tasarımlarının tüm bireyler tarafından anlaşılabilir şekilde yazılması ve tasarlanması önemlidir. Bu alanda önemli bir isim olan Eric Spiekermann bilgilendirme tasarımının önemini şu şekilde açıklar:

"Sürekli olarak bizi bakmaya, dinlemeye ve tepki göstermeye yönlendirmeye çalışan mesaj bombardımanına tutuluyoruz. Tüm bunlardan uzak durmak mümkün değil ancak diğer yanda, gerçekten gereksinim duyduğumuz bilgi ise, anlayabileceğimiz biçimde tasarlanmadığı için gözümüzden kaçıyor. Anlamak için çabaladığınız kullanım kılavuzlarını, yol ve yön işaretlerini, elektrik faturalarını ve resmi formları düşünün. Asla aradığınız cevabı rahatlıkla bulamazsınız. Bizzat sizi ilgilendiren alanlarda bile bilgiye ulaşamamak size pahalıya patlayabilir. Modern dünyada verileri düzenlemek için bilgilendirme tasarımına gereksinim vardır "(Spiekermann, 2002).

Yukarıdaki bilgilerden de anlaşılacağı üzere bilgilendirme tasarımının önemi büyüktür. Araştırma sonucunda elde edilecek bilgiler, bu alanda tasarım yapan kişilerin, eğitim gören öğrencilerin, devlet kurumları ve özel kurumların tasarımlara bakış açılarının değişebileceği, görsel kirliliği ortadan kaldıracak ve tarihi kültürel varlıklara olumlu katkılar verebileceği düşünüldüğünden önemlidir.

Bilgilendirme Tasarımı ve Kullanım Alanları

Bilgilendirme tasarımlarını, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımları olarak tanımlamak gerekir. Çünkü birçok bilgilendirme tasarımının yönlendirme işlevi de vardır. Bu kapsamda bilgilendirme tasarımları; buldukları alana dair gerekli bilgileri kullanıcılara sunan ve aynı zamanda kullanıcıları doğru yönlendirebilen grafik sanatların altında ele alınan görsel iletişim sağlayan araçlardır (Alpagut, 2005: 24; Bulut ve Uslu, 2017: 2559; Uslu, 2010: 42; Güler, 2008: 6).

Bilgilendirme tasarımının kullanım alanlarını Bulut ve Uslu (2017); İnanç İlisulu (2017) şu şekilde belirtmişlerdir.

1. Belge / Doküman Tasarımı
2. Form Tasarımı
3. Kullanım Kılavuzu Tasarımı
4. Harita Tasarımı
5. Sembol tasarımları
6. İnfografikler
7. Yönlendirme ve İşaretlendirme Tasarımı
8. Sergileme Tasarımı
9. Piktogramlar
10. Tabela Tasarımı

Çalışmamızda ele aldığımız bilgilendirme tasarımlarını şu şekilde ifade etmek doğru olacaktır; kullanıcıların dikkatini çekmek, gerekli bilgileri kullanıcılara aktarmak ve kullanıcıları yönlendirmek amacıyla oluşturulan görsel iletişim araçlarıdır.

QR Kod ve Kullanım Alanları

1994 yılında bir Japon firması olan Denso Wawe tarafından geliştirilmiştir. İki boyutlu matris bir kod uygulamasıdır. Yatay ve dikey eksenle enformasyon depolayabilme özelliğine sahiptir (Narayanan, 2012). Bir diğer özelliği de, diğer kodlara oranla içeriğinde daha fazla bilgi taşıyabilmektedir (Al-Khalifa'dan aktaran: Çaycı ve Aktaş, 2013). QR kodları, bilgi depolayabilen diğer kodlardan ayıran en belirgin özellikleri 360 derece (omnidirectional) yüksek hızla okunabilirlikleri ve yüksek kapasitede veri depolayabilme yeteneğine sahip olmalarıdır (Yfantis, Kalagiakos, Kouloumperi ve Karampelas'den aktaran: Çaycı ve Aktaş, 2013).

QR Kod sistemindeki bilgilere ulaşabilmek için mobil cihazlardaki dâhili kameralara ve QR kod okuyucu uygulamalara ihtiyaç vardır. Mobil cihaza yüklenen uygulama QR kodu okuyup deşifre edebilmektedir. Bu sayede kullanıcılar, QR kod içerisine şifrelenmiş bilgiye cihazları üzerinden ulaşabilmektedirler. QR kod sistemine, düz metin ve sayısal içerik, Web sayfası, e-posta gönderimi, SMS, telefon numarası arama, telefon adres defterine kayıt, coğrafi koordinat bilgisi erişimi, fotoğraf ve video gösterimi, müzik gibi birçok yazılı ve görsel meteryal şifrelenebilir. Dolayısıyla QR kod, kullanıcıların ihtiyaç duyduğu her alanda kullanılabilir. Bu sayede kullanıcılara, istenilen içerik daha hızlı bir şekilde ulaştırılmaktadır. İstenilen içeriğe kullanıcıların yönlendirilmesi ile kullanıcıların İnternet'te saatlerce araştırma yapmasına, uzun URL adreslerini yazmasına gerek kalmamaktadır. (Çaycı ve Aktaş, 2013).

Günümüzde QR kod 'un kullanıldığı bazı alanları şöyle sıralayabiliriz

- | | |
|---|---|
| 1. İlaç ve Prospeküs gerektiren Alanlar | 6. Sergiler, Müzeler |
| 2. Reklam Alanı | 7. Coğrafi Konum Bilgilendirme Sistemleri |
| 3. Promosyon Ürünleri | 8. Sosyal Medya |
| 4. Afiş, Gazete ve Dergiler | 9. Yer ve Mekan Bilgilendirmeleri |
| 5. E-Ticaret, Faturalar | |

QR Kod Bilgilendirme Sistemi Örnekleri

Günümüzde QR Kod kullanımı oldukça yaygınlaşmıştır. Bunun en iyi örneklerini reklam alanlarında ve pazarlama sektöründe görmek mümkündür. Fakat QR Kod kullanımının yaygınlaşması çok farklı alanlarda kullanımının önünü açmaktadır. Dünya'da ve Türkiye'de pek çok yerde kullanılan QR Kod bilgilendirme sistemi, bilginin hedef kitleye doğru ve yalın ifadelerle ulaşmasını sağlayan önemli bir öge haline gelmiştir.

Aşağıda verilen örnekler QR Kod kullanımının önemini ve yaygınlığını anlamamız açısından önemlidir.

New York'ta bulunan dünyanın en çok ziyaret edilen parklarından olan "Central Park" içerisinde oluşturulmuş *QR Kod bilgilendirme sistemleriyle* parkta bulunan ağaçlar, çiçekler, yer ve mekânlar hakkında bilgiler alınabilmekte, eğlenceli içeriklere ulaşılabilir (bkz Görsel 1-3).



Görsel-1. Newyork / Central Park QR Kod Bilgilendirme Sistemi (<https://webrazzi.com/2012/01/31/10-yaratıcı-qr-kod/>)



Görsel-2. Newyork / Central Park QR Kod Bilgilendirme Sistemi (https://www.youtube.com/watch?v=7OCyfv_k2_g)

Görsel-2’de Central Park içerisinde yer alan bir bölüme yerleştirilen QR Kod sistemi ile ziyaretçilere orkestrasız müzik dinleme imkânı sağlayarak mekânın hangi amaçla ve nasıl kullanıldığına dair interaktif ve eğlenceli bilgilendirme yapılmaktadır (bkz. Görsel-3).



Görsel 3. Newyork / Central Park QR Kod Bilgilendirme Sistemi içeriği (https://www.youtube.com/watch?v=7OCyfv_k2_g)

Bunun yanısıra İstanbul’da da bazı yer ve mekânlarda oluşturulan QR Kod bilgilendirme sistemleri de Türkiye’deki bu durumun boyutunu görebilmemiz açısından önemli örnekler olarak gösterilebilir.



Görsel-4. İstanbul tarihi Sur İçi Bölgesinde Yer Alan Tramvay Durağı QR Kod Bilgilendirme Sistemi (<https://www.iETT.istanbul/tr/main/news/iETT-duraklarinda-tarih-dile-geliyor/1398>)

İstanbul'da tarihi sur içi bölgesinde yer alan ve geçmişi atlı ve elektrikli tramvaylar dönemine dayanan durakların bilgilendirmesi, QR Kod bilgilendirme sistemleriyle interaktif ve eğlenceli bir hal almıştır. Yaklaşık 80 durakta uygulanan ve QR Kod bilgilendirme sistemi okutulmak suretiyle İETT'nin web sitesinde yer alan linkten bu duraklarla ilgili belgesel filmi izlenebilmektedir.



Görsel-5. İstanbul tarihi Sur İçi Bölgesinde Yer Alan Tramvay Durağı QR Kod Bilgilendirme Sisteminin Akıllı Cep Telefonuyla Okutulması (<https://www.iETT.istanbul/tr/main/news/iETT-duraklarinda-tarih-dile-geliyor/1398>)

QR Kod Çalışma Sistemi

"QR Kod Okuyucu" cep telefonu ve mobil araçlarda kullanılan işlemci üzerinden internete bağlanarak ücretsiz olarak elde edilebilmektedir. Kurulumu gerçekleştirdikten sonra ilgili yazılım çalıştırılır. Uygulama cep telefonu kamerasını aktif hale getirecektir (bkz. Görsel-6).



Görsel-6. Mobil uygulama üzerinde QR Kod Okuyucu Sistemi Tasarımı (Asım Topaklı, 2018).

Görsel-7. Mobil uygulama üzerinde QR Kod Okuyucu Sistemi Tasarımı (Asım Topaklı, 2018).

Cep telefonunu kamerası okutmak istenen alan üzerindeki QR kod'un tamamını eksiksiz tarayıcı içine alacak şekilde ayarlanmalı ve görüntü sarsılmayacak şekilde beklenmelidir (bkz. Görsel-7).

Bu işlem esnasında QR kod okuyucu uygulaması, okutulan QR kod'un şifresini çözerek, başarılı bir şekilde çözümlenen bilgi ekrana gelecektir. Çözümlenen bilgi içerisindeki işlem, yukarıda bahsedilen (QR kod'un kullanıldığı alanlar) içeriklerden herhangi biri için bağlantı onayı isteyecektir. Onay sonrası, sonuç ekranda görüntülenecektir (bkz. Görsel-8).



Görsel-8. QR Kod içerisinde şifrelenmiş Eşrefoğlu Cami Web Ana Sayfa Görüntüsü (Asım Topaklı, 2018).

2. MATERYAL VE YÖNTEM

Bu çalışmada Konya'nın Beyşehir ilçesinde Eşrefoğlu beyliği dönemi eserlerinden olan Eşrefoğlu camii'nin var olan tasarımları değerlendirilmiş ayrıca, Eşrefoğlu cami için yeni bilgilendirme tasarımları oluşturulmuştur.

Araştırmanın, yorumlayıcı yaklaşıma dayalı nitel bir yönü vardır. Yani geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan bir yaklaşımdır (Karasar, 1994). Ayrıca araştırma, deneysel geliştirme ve çözüm bulmaya yönelik sistemli bir çalışmadır. Bu çalışmalar; insan, kültür ve toplumun bilgisinden oluşan bilgi dağarcığının artırılması ve bu dağarcığın yeni uygulamalar tasarlamak üzere kullanılması için sistematik bir temelde yürütülen yaratıcı çalışmalardır (Anlağan, 2011).

Araştırmanın evrenini grafik disiplininin tarihi kültürel camilerin bilgilendirme tasarımları oluşturmaktadır. Tarihi bakımdan önemli bir yere sahip, mimari bakımdan ise, Türkiye'de sayılı camiler arasına yer alması ve UNESCO Dünya Kültür Mirası listesinde olması nedeniyle Beyşehir Eşrefoğlu Camii'nin bilgilendirme tasarımları çalışmanın örneklemini oluşturacaktır. Değerlendirmenin gerçekleşmesi için gerekli görsel veriler araştırmacı tarafından güncel olarak çekilen fotoğraflar üzerinden yapılmıştır. Ayrıca, araştırmanın kuramsal boyutunu tamamlamak için ulusal ve uluslararası literatür taranmıştır.

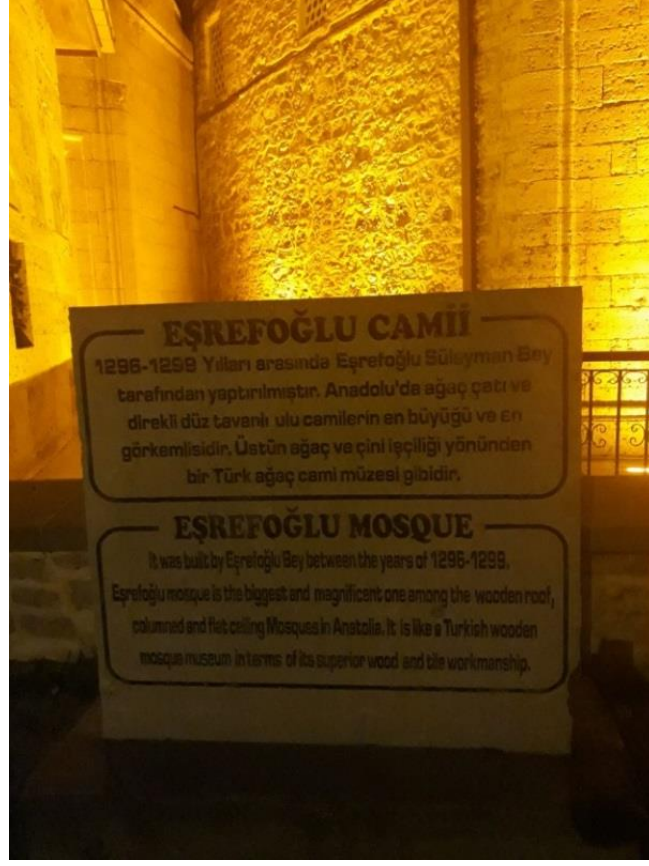
3. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, Eşrefoğlu Camii de var olan bilgilendirme tasarımları, grafik tasarım ilkeleri açısından yeterliliği, algılanabilirliği ve hatırlatıcı gücünün sürdürülebilirliğinin değerlendirilmesi yapılmıştır.



Görsel-9 Konya/Beyşehir Eşrefoğlu Camii Dış mekân bilgilendirme tabelası/ Gündüz Görüntüsü (<http://www.lokumpilavi.com/2013/08/beysehir.html>)

Görsel-9'daki Konya/ Beyşehir Eşrefoğlu camii genel bilgilendirme tabelası, caminin ön yüzünde dış mekân da bulunmaktadır. Camii'nin tek bilgilendirme tabelasıdır. Camii'nin duvar dokusuna uyumlu olarak taş üzeri kazıma yöntemi ile genel tarihi bilgilere yer verilmiştir. Türk sanat tarihinde önemli bir yeri olan camii'nin bu kadar genel ve basit bilgilendirilmesinin yapılması tarihi bilgi aktarımı açısından zayıf olduğu düşünülmektedir.



Görsel-10. Konya/Beyşehir Eşrefoğlu Cami Dış mekân bilgilendirme tabelası/ Gece Görüntüsü (Asım Topaklı, 2018).

Ayrıca, birey açısından bu tür yazılı metin bilgilendirme tabelaları, bilginin hatırlatıcı gücü açısından yetersizdir. Bireysel farklılıklar nedeniyle birçok insan bu etkileşim sonucunda cami hakkında genel bilgiye sahip olsa bile bir müddet sonra bu bilgileri hatırlamayacaktır. Çünkü insanlar okuduklarının %10'unu, işittiklerinin %20'sini, gördüklerinin %30'unu, hem görüp hem de işittiklerimizin %50'sini, söylediklerimizin %80'ini ve davranışlarımızla beraber söylediklerimizin %90'ını hatırlar (Demiröz, 2011). Bu bilgilerden yola çıkarak bilgilendirme tasarımının hatırlatıcı gücü %10 dolaylarında olacaktır. Ayrıca gece karanlığında tasarım üzerinde herhangi bir aydınlatma olmadığı için okunma ve algılanma problemi yaşanacaktır. Bu durum da bilgilendirme tasarımı işlevini tam anlamıyla yerine getiremeyecektir (bkz. Görsel-10).

Tasarım süreci ve Uygulamalar

Bu bölümde Konya ili, Beyşehir ilçesinde var olan Eşrefoğlu Camii'nin bilgilendirme tasarımı ihtiyacını karşılamak için araştırmalar yapılarak yeni bilgilendirme tasarımları geliştirilmiştir. Ayrıca bilgilendirme tasarımlarında yeni bir uygulama olarak ele aldığımız QR kod içeriğine yer verilmiştir.



Görsel-11. Eşrefoğlu Camii İçin Tasarlanan Dış Mekân Bilgilendirme Tasarımı Ön Görünüşü (Solda) (Asım Topaklı,2018)

Görsel-12. Eşrefoğlu Camii İçin Tasarlanan Dış Mekân Bilgilendirme Tasarımı Çapraz Görünüşü (Sağda) (Asım Topaklı,2018)

Araştırma sürecinde algılanırlığı ve okunurluğu yüksek yazı karakterlerinden biri olan "Gill Sans MT Condensed" tercih edilmiştir. Kullanılan renkler tercih edilirken ilgili yapının zemin ve duvar malzeme rengiyle uyumu aranmıştır. Yapılan araştırmalar sonucunda dayanıklılığı ve bilgileri okunur biçimde ileten Pleksiplus malzemesi seçilmiştir. Uygun konuma demir iskelet oluşturularak üzerine Pleksiplus levhalar eklenmek suretiyle bilgilendirme tasarımı öğeleri bu levhalar üzerine yerleştirilecektir.

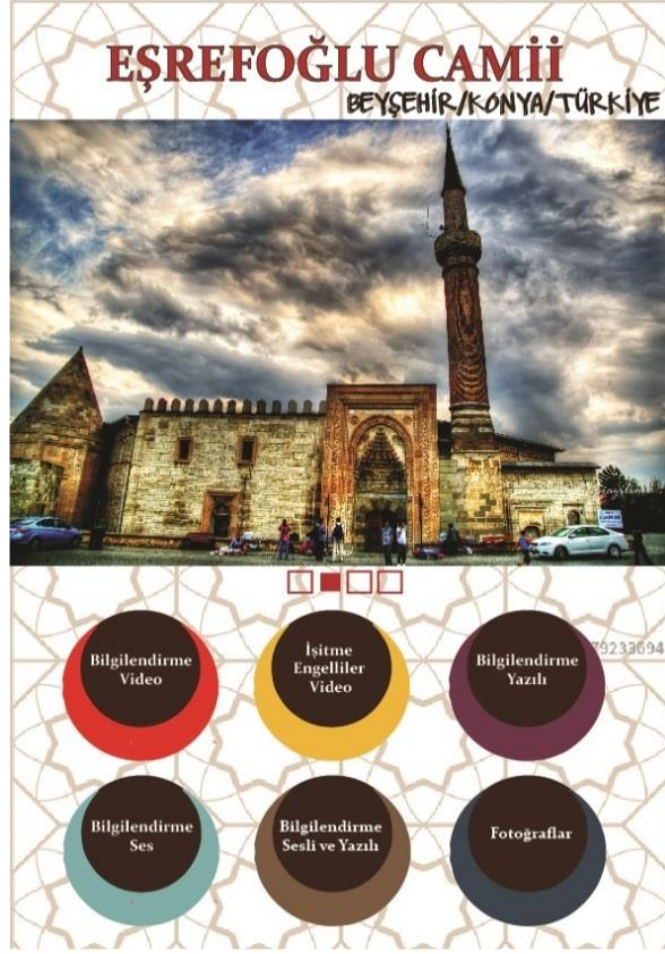
Yüksek yapılar, izleyici ve kullanıcıları kendilerine çekmekte ayrıca dikilitaş, anıt ve bilgilendirme tasarımları gibi yüksek yapıların kente güzellik ve canlılık katmaktadır (Bloomer ve Moore, 1977). Bloomer ve Moore'un bu fikrinden yola çıkarak ilgili cami için tasarlanacak bilgilendirme tasarımının 3.00 metre yüksekliği, 1.25 metre ölçüleriyle tasarlanmıştır.

Ayrıca, bilgilendirme tasarımı üzerinde Türk kültüründe önemli bir yeri olduğundan hilal formu tercih edilmiştir. Hilal'in iç kısmına caminin illüstrasyonu yerleştirilmiş, dış sınırları tasarımın üst kubbe formunu oluşturmaktadır.



Görsel-13. Eşrefoğlu Camii İçin Tasarlanan Dış Mekân Bilgilendirme Tasarımı 3D Kullanıcı Etkileşimi-Gece Görüntüsü (Asım Topaklı, 2018)

Bunun yanısıra, Pleksiplas üzerine işlenen Selçuklu sanatında kullanılan geometrik motiflerle tasarımın gövdesine doku kazandırmıştır. Böylelikle cami'nin tarihiyle uyum yakalanmaya çalışılmıştır. Tasarım gövdesinde motiflerin oluşturduğu 12 kenarlı bir çokgen beyaz renkte oluşturulmuştur. Camiyle ilgili özet bilgilerin yazılı olacağı bu çokgen içerisine, yeni uygulama olarak ele aldığımız QR Kod simgesi yerleştirilmiştir. Bilgilendirme tasarımı içerisinde kullanacağımız QR Kod uygulaması ile tasarıma yeni bir boyut kazandırılmıştır. Teknolojiye uygun bu uygulama ile bireylerin fazla ve doğru bilgiye daha hızlı erişim imkânı sağlanacaktır. QR kod'un içerisinde cami'nin tüm özellikleriyle ilgili bilgiler mevcut olacaktır. Kullanıcı Akıllı telefonuna indireceği herhangi bir QR Kod tarayıcı ile QR kod simgesini okutup ilgili cami için oluşturulan mobil uyumlu web sitesinde bilgilere ulaşabilecek ve cami içerisinde gezerken bilgi almak istediği yerlerle ilgili doğru, karmaşıklıktan uzak ve benzeri bilgilere kolayca ulaşabilecektir. QR kod içeriği ile ilgili düzenlenen mobil ara yüz tasarımları aşağıda verilmiştir.



Görsel-14. QR Kod İçeriği Mobil Ara Yüz Tasarımı
"Ana Ekran" (Asım Topaklı, 2018)

Kullanıcı bilgilendirme tasarımı üzerindeki QR kod simgesini okuttuğunda sistem ilgili cami için tasarlanmış mobil web sitesine yönlendirilecek ve Görsel-14'deki ana ekranla karşılaşacaktır. Bu ana ekranda cami'nin ismi, bulunduğu şehir/ilçe/köy ile ilgili bilgiler, camiye ait hareketli fotoğraflar ve cami ile ilgili ne tür bilgi almak istediğine dair seçeneklerle karşılaşacaktır.

"Video bilgilendirmesi", işitme Engelliler İçin İşaret dili içeriğine sahip olan "İşitme Engelliler Video", yazılı bilgilendirme için "Bilgilendirme Yazılı" sadece sesli bilgilendirme için "Bilgilendirme Ses", yazılı ve sesli bilgilendirme için "Bilgilendirme Sesli ve Yazılı" son olarak camiyle ilgili farklı fotoğrafları görmek isteyenler için ise "Fotoğraflar" seçeneklerine ulaşabilecektir. Video bilgilendirmesi isteyen kullanıcı "Bilgilendirme Video" seçeneğine tıklayacak devamında Görsel-15'deki ekranıyla karşılaşacaktır.



Görsel-15. QR Kod İçeriği Mobil Video Ekranı Ara Yüz Tasarımı (Solda) (Asım Topaklı,2018)

Görsel-16. QR Kod İçeriği Mobil Video Ekranı İçerik Ara Yüz Tasarımı (Sağda) (Asım Topaklı,2018)

Görsel-15'deki video ekranı ara yüz tasarımında video ile ilgili bölümde ilgili caminin dış ve iç mekândan çekilmiş genel görüntüsünün olduğu video, otomatik ve sessiz şekilde hareket edecektir. Ayrıca, alt kısımda verilen video seçeneklerinden istediğini seçebilecektir. Hedef kitle oranına göre Türkçe (Türkiye ana dili olduğundan) ve İngilizce (Uluslararası dil olarak kullanılmasından dolayı) en az iki dil seçeneği sunulabilecektir. (Hedef Kitlenin oranı değiştikçe farklı dilde anlatım video seçenekleri değişecektir). Oluşturduğumuz ara yüz tasarımında Türkçe, İngilizce, Arapça, Almanca ve Fransızca olmak üzere 5 farklı dilde seçenek sunulmuştur. Her bir seçeneğin içeriği kendi dili ile düzenlenecektir.

Türkçe video ile bilgilendirme isteyen kullanıcı "Türkçe Video" seçeneğine tıklayıp Görsel-16'daki ara yüz tasarımıyla karşılaşacaktır. Bu ara yüz tasarımındaki video görüntüsü kısmında Görsel-15'deki uygulamada olduğu gibi video, otomatik ve sessiz şekilde hareket edecektir.

Ayrıca buradaki ekranda "Genel Anlatım Video" ve "Ayrıntılı Anlatım Video" olmak üzere iki seçenek sunulmuştur. "Genel Anlatım Video" seçeneğinde cami'nin genel bilgileri yer alacaktır. Kullanıcı bu seçeneği tıkladığında ilgili videoya ulaşabilecektir. "Ayrıntılı Anlatım Video" seçeneğini tıkladığında ise Görsel-17'de görüldüğü gibi cami'nin özellikleriyle ilgili tüm ayrıntılı bilgilerin olduğu videoya ulaşabilecektir.



Görsel-17. QR Kod İçeriği Mobil Ara Yüz Tasarımı "Ayrıntılı Anlatım Video" Ekranı İçerik Ara Yüz Tasarımı (Topaklı,2018)

Kullanıcı, Görsel-17'deki ara yüz tasarımında ele aldığımız "Taç Kapı", "Mihrap", "Ahşap Sütunlar", "Minber", "Bey Mahfili ve "Karlık" gibi seçenekler hakkında video anlatımlı bilgilere ulaşabilecektir. Kullanıcı bilgi almak istediği seçeneğe tıkladığında sadece o öğenin video anlatımına ulaşacak ve bilgilendirme sağlanacaktır. Ayrıca Ara yüz tasarımda ele aldığımız cami ile ilgili seçenekler çoğaltılıp azaltılabilir.

Ayrıca, "Bilgilendirme Video" seçeneğinin yanı sıra, Görsel-14'de verilen diğer seçeneklerde ise;

İşitme engelliler için oluşturulan "İşitme Engelliler video" seçeneğinde, kullanıcı bu seçeneği tıkladığında Görsel-16'daki ara yüz tasarımıyla karşılaşacaktır. Bu ara yüz tasarımındaki video, otomatik ve sessiz şekilde hareket edecektir. Ayrıca yine burada birey "Genel Anlatım Video" ve "Ayrıntılı Anlatım Video" seçenekleriyle karşılaşacaktır. Fakat bu seçeneklerin içeriğinde "Bilgilendirme Video" seçeneğinden farklı olarak bireye Ulusal ve Uluslararası işaret diliyle ilgili seçenek sunulacaktır. Örneğin "Genel Anlatım Video" seçeneğini tıkladığında birey "Ulusal İşaret Dili" ve "Uluslararası İşaret Dili" seçenekleriyle karşılaşacak, seçeneklerden herhangi birine tıkladığında seçim yaptığı işaret diliyle ilgili genel video anlatımına ulaşabilecektir. Bu seçenekle bireysel farklılıklar dikkate alınmıştır.

Yazılı bilgilendirme isteyen bireyler için; kullanıcı, Görsel-14'deki ekrandan "Bilgilendirme Yazılı" seçeneğine tıkladığında yeni açılan ekranda içerik de ele aldığımız Türkçe, İngilizce, Arapça, Almanca ve Fransızca dil seçeneklerine ulaşabilecek ve herhangi birini seçtiğinde o dil ile yazılı bilgilendirmeye ulaşabilecektir.

Sesli bilgilendirme seçeneğinde ulaşmak isteyen kullanıcı, Görsel-14'deki ekrandan "Bilgilendirme Ses" seçeneğine tıkladığında yeni açılacak ekranda içerik de ele aldığımız Türkçe, İngilizce, Arapça, Almanca ve Fransızca dil seçeneklerine ulaşabilecek ve herhangi birini seçtiğinde o dil ile sesli bilgilendirmeye ulaşabilecektir.

Hem ses hem de yazılı bilgilendirmeye ulaşmak isteyen kullanıcı, Görsel-14'deki ekrandan "Bilgilendirme Sesli ve Yazılı" seçeneğine tıkladığında yeni açılacak ekranda içerik de ele aldığımız Türkçe, İngilizce, Arapça, Almanca ve Fransızca dil seçeneklerine ulaşabilecek ve herhangi birini seçtiğinde o dil ile sesli ve yazılı bilgilendirmeye ulaşabilecektir.

İlgili cami'nin fotoğraflarını görmek için kullanıcı, Görsel-14'deki ekrandan "Fotoğraflar" seçeneğine tıkladığında cami'nin farklı açılardan çekilmiş, ayrıntılı ve genel görünüm içeriğine sahip fotoğraflara ulaşabilecek camiye dair farklı izlenimlerde bulunabilecektir.

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Bilgilendirme tasarımları bir şehrin içinde barındırdığı tarihi dokunun niteliğini artırmaktadır. Aynı zamanda bilgilendirme tasarımları ile arasında organik bir bağ olan çevresel grafik tasarımlar, o şehrin kimliğini oluşturan öğelerden biridir.

İnsan (kullanıcı) ile bilgilendirme araçları arasında interaktif bir ilişki vardır. Bu interaktif ilişki zamanla tarihi dokunun kimliğine de yansiyarak bir kimlik oluşturması gereklidir. Bireylerde meydana gelen değişim ve gelişimler bu kimliğin oluşmasını ve bu bağlamda değişimini zorunlu kılar. Bu noktada bilgilendirme tasarımlarının rolü büyüktür. Kent kimliğinin yok olmaya ve görsel kirliliğin, anlam kargaşasının arttığı, görsel algının azaldığı son dönemde tarihi niteliği olan mekânların bilgi tasarımı ihtiyacını artırmıştır.

Tarihi anlamda birçok ulusa ev sahipliği yapmış Beyşehir ilçesinin, bu uluslardan kalan kültürel zenginliklerinden biri olan Eşrefoğlu Camiyi içerisinde barındırıyor olmasının Beyşehir'e dolayısıyla kültürümüze olumlu yönde etkileri vardır. Fakat Esas olan bu zenginliği değerli kılabilmek, onu yaşatabilmektir. Bu zenginliği yaşayacak olan toplumun, o tarihi iyi bilip özümsemesi gerekir. Bu durum da bilgiden geçer. En önemli zenginlik olan bilgi, tarihi dokuyu bizlere daha anlamlı kılar. Dolayısıyla Bu mekânlarda yapılan bilgilendirme araçlarının tasarımlarına daha çok özen gösterilmelidir. Bir inovasyon'a gidilmelidir. Günümüzde teknolojideki gelişmeler İnovasyon'a interaktif bir boyut kazandırmıştır. Bu araştırmamızda bilgilendirme tasarımlarına bu açıdan bakılmış ve toplumla daha sıkı bir bağ kurabilen, tarihi kimliğini yansıtan, görsel kirliliği ortadan kaldırmak adına daha bütüncül anlamlı tasarım uygulamaları yapılmasının gerekli olduğu görülmüştür.

Bilindiği üzere bilgilendirme araçları üzerinde çok geniş bilgilere yer verilmemekle beraber, az bilginin yetersiz, çok fazla bilginin bunaltıcı olmanın dışında anlam kargaşasına yol açtığı ve algılanabilirliği düşürdüğü gözlenmektedir. Burada bilgilendirme tasarımları içinde yeni bir uygulama olacak olan QR kod ile verilmek istenen bilgiler, çok geniş ve daha rahat algılanabilir olmakla birlikte doğru ve eğlenceli bir hal alacağı, ayrıca tarihi ve kültürel varlıklar hakkında bilgi verici rehber olan ihtiyacı ortadan kaldıracağı düşünülmektedir. Oluşturulan bu yeni tasarımlar ile tarih daha anlaşılır olacak, anlamlı ve estetik bir hale bürünecektir.

5. KAYNAKLAR

- Aktaş, C., & Çaycı, B. 2013. QR Kodun Mobil Eğitimde Yeni Eğitim Yöntemlerinin Geliştirilmesine Katkısı (Contribution of QR Code to the Development of New Training Methods in Mobile Education). *Global Media Journal: Turkish Edition*, 4 (7).
- Anlağan, Ö. 2011. Temel Ar-Ge ve Yenilik Kavramları (Basic Research Development and Innovation Concepts). Ankara: Ar-Ge, Yenilik ve Teknoloji Politikaları Forumu (AYTEP), TÜBİTAK.
- Bloomer, K. C. ve Moore, C. W. 1977. *Body, Memory, and Architecture.*, (with a contribution by Robert J. Yudell). New Haven and London: Yale University Press.
- Demiröz, T. 2011. Algı Kanalı (Duyarak, Görerek, Hissederek Öğrenmek): Duyduğumu Gördüğümü Hissettiniz mi Anlayamadım (Perception Channel (Learning by Hearing, Seeing, Feeling): Did you feel that I saw what I heard). Makale Kütüphanesi. TavsiyeEdiyorum.com.
- Güler, T. 2008. Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı Ve Bir Uygulama (A New Field in Graphic Design: Information Design and An Application).Yayınlanmış Sanatta Yeterlilik Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üni. Güzel Sanatlar Enstitüsü
- Nas, E. ve Topaklı, A. 2017 Kültürel Kent İmajını Etkileyen Büyükşehir Belediyesi Logolarına Özne ve Nesnel Bir Yaklaşım (A Subjective and Objective Approach to Metropolitan Municipality Logos Affecting Cultural Urban Image). *Sosyal Bilimler Dergisi (SOBIDER)*, Cilt:4 Sayı: 17 Sayfa: 153
- Spiekermann, E. 2002. *Information Design. AIGA - CLEAR - The Journal of Information Design (Elektronik Bülten)*.
- Alpagut, Zeren. 2005. *Kamu Mekânlarında Kent Mobilyalarından Bilgilendirme, Yönlendirme ve İşaretleme Elemanlarının İrdelenmesi (Examination of Information, Direction and Marking Elements from City Furniture in Public Spaces)*. Taksim Örneği. Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, İstanbul

Bulut, Duygu Merve ve Uslu, Özlem. 2017. Mekân Tasarımında Bilgilendirme ve Yönlendirme Elemanlarının İncelenmesi Forum Mersin Örneği (Investigation of Information and Direction Elements in Space Design Forum Mersin Case). *İdil Sanat Dergisi*, Cilt:6, Sayı:37

İnanç İlisulu, T. 2017. Bilgilendirme Tasarımı ve Eğitimdeki Yeri (Information Design and Its Place in Education). *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, Cilt:6 Özel Sayı:1

Web Sayfası

URL-,(2019). <https://webrazzi.com/2012/01/31/10-yaratici-qr-kod/> (accessed in: 10.07.2019), (In Turkish).

URL-,(2019).https://www.youtube.com/watch?v=7OCyfV_k2_g (accessed in: 10.07.2019), (In Turkish).

URL-,(2019).https://www.youtube.com/watch?v=7OCyfV_k2_g (accessed in: 10.07.2019), (In Turkish).

URL-,(2019).<https://www.iett.istanbul/tr/main/news/iett-duraklarinda-tarih-dilegeliyor/1398> (accessed in: 10.07.2019), (In Turkish).

URL-,(2019).<https://www.iett.istanbul/tr/main/news/iett-duraklarinda-tarih-dilegeliyor/1398> (accessed in: 10.07.2019), (In Turkish).

URL-,(2019). Konya/Beyşehir Eşrefoğlu Cami Dış mekân bilgilendirme tabelası <http://www.lokumpilavi.com/2013/08/beysehir.html> (accessed in: 19.10.2018), (In Turkish).

URL-,(2018).https://www.tavsiyeeidiyorum.com/makale_7925.htm/ (accessed in: 06.10.2018), (In Turkish).

6. EXTENDED ABSTRACT

Nowadays, the rapid proliferation of knowledge brings with it enough problems. These; problems such as perception, retention, visual pollution and urban identity. These problems led to the need to design information. The designs made for this information are defined as informative designs. Continuous and rapid development of technology will affect every area and will lead to changes in the field of information design as well. Based on this idea, a new, modern information design has been created to eliminate the problems of identity, perception, understanding and visual pollution in the information designs discussed in the research. In addition, the QR code system, which will be a new application in the information design of historical cultural assets, was used. In addition, a mobile web site has been designed in the QR code encryption used as an element on the information design. In this way, users are expected to understand the historical mosque in the web site with visual and written information much better.

The study area of the research is composed of Eşrefoğlu Mosque which has an important place in terms of its historical and cultural features. The research has a qualitative aspect based on the interpretive approach. It is also a systematic study for experimental development and finding solutions. In order to complete the theoretical dimension of the research, national and international sources were searched. within the country and abroad examined whether similar studies in this study were found to be used in different ways in the world and Turkey. These visuals are interpreted in the content.



Available online at <http://dergipark.gov.tr/ujad>
Inonu University Journal of Art and Design
Faculty Homepage: <http://www.inonu.edu.tr/tr/gsf>



DİJİTAL SANATTA YARATICI BİR UYGULAMA OLARAK AIRBRUSH TEKNİĞİ AIRBRUSH TECHNIQUE AS A CREATIVE APPLICATION IN DIGITAL ART

Sinan ÇAKMAK^{a,*}

^a Gümüşhane Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, Gümüşhane, 29100, Türkiye

Article history: Received 11-12-2019 / Accepted 12-31-2019

ÖZET ABSTRACT

Teknolojik kuramların, geleneksel ve çağdaş birikimler ışığında, farklı bakış açıları yaratılarak elektronik ortamda can bulmasını dijital sanat olarak nitelendirebiliriz. Dijital sanat, içerik olarak farklı sanat kavramlarını bir arada işleyebildiği gibi teknolojiyle, toplumsal kültürle, estetikle ve diğer birçok faktörle etkileşim halinde bulunabilir. Bu etkileşim gelişen teknolojinin her anını takip etmekle ve inovatif tekniklere açık olmakla yükümlüdür. Airbrush tekniği, gelişen çağdaş sanat biçimlerine yapmakta olduğu katkı ile bu inovatif tekniklerden biridir.

Günümüz sanatında her ne kadar geleneksel öğelerin yer aldığı eserler var olsa da, yazılım çağının getirdiği bilgisayar destekli donanımlar ve tasarım programları da yaratıcı yönleri ile güncel sanatta varlığını hissettirmektedir. Çalışmamızda dijital sanat kavramı üzerinde durularak, gelenekselden dijital yöntemlere geçiş süreci değerlendirilmiş ve bu doğrultuda literatür taraması yapılarak, ülkemizde farkındalığı olan ancak literatür açısından eksik kalmış airbrush tekniğine yaratıcı bir bakış açısı ile yaklaşmıştır. Aynı zamanda örnek uygulamalar ile konu zenginleştirilmiştir. Bu çalışma ile sanat ve medya platformlarında sıklıkla karşımıza çıkmakta olan airbrush tekniğinin, yaratıcı bir dijital sanat biçimi olduğu düşüncesi desteklenmektedir.

Digital art can be defined as the creation of technological theories by forming different perspectives in the light of traditional and contemporary experiences. Digital art can combine different concepts of art as content and interact with technology, social culture, aesthetics and many other factors. This interaction is responsible for following every moment of developing technology and being open to innovative techniques. Airbrush technique is one of these innovative techniques with its contribution to developing contemporary art forms.

Even though there are works with traditional elements in today's art, computer-based hardware and design programs of the software age make their presence felt in contemporary art with their creative aspects. In this study, the concept of digital art has been addressed and the process of transition from traditional to digital methods were evaluated. Accordingly, a literature review was carried out and the airbrush technique having the awareness in our country but could not be seen in the literature was addressed from a creative perspective. Moreover, the subject was enriched with sample applications. This study supports the idea that airbrush technique frequently encountered in art and media platforms is a creative form of digital art.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Dijital Sanat, Dijital Çizim, Airbrush Tekniği

Keywords: Art, Digital Art, Digital Drawing, Airbrush Technique

GİRİŞ

İlk çağlardan günümüze kadar gelişen teknoloji sayesinde, insanoğlunun hayatında var olan bir takım fiziki kısıtlamalar ortadan kalkmıştır. Bu kısıtlamaların ortadan kalkması şüphesiz bilim ve teknolojinin paydaşlığında gerçekleşmiştir. Bilim ve teknolojinin gelişmesi, bedenen seyahatin teknolojik icatlar ile daha kolay bir hale gelmesini ve ayrıca zihinsel seyahatin dijital platformlar aracılığı ile mümkün kılınmasını sağlamıştır. Bu doğrultuda özellikle teknolojinin daha kolay ulaşılır hale gelmesi ile birlikte dijital sanat uygulamaları, günlük yaşamın içerisinde daha sık rastlanan bir düzeye ulaşmıştır.

Görsel sanata dair tüm alanların her geçen gün daha da önem kazandığı gerçeğinden yola çıkılacak olursa, çağın gereksinimlerine karşılık vermekte olan ve inovatif değerdeki farklı sanat yorumlamalarına da açık olmak gerekmektedir. Bu bağlamda içerisinde bulunduğumuz

*Corresponding author.

<http://dx.doi.org/10.16950/ujad.646118>

inovasyon çağının dijitalleşmekte olduğu ve hatta birçok alanın tamamen dijitalleştiğini söylemek mümkündür. Hızlı bir gelişim sürecinde olan teknolojinin, bu dijitalleşme durumuna katkısı da tartışılmaz bir gerçektir.

Dijital dönüşümün hızlı bir şekilde ilerlediği günümüz çağında, bilim ve teknoloji ikilisinin çağdaş sanata olan etkisi de gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, dijital etkenlerin kültürel ve sanatsal alanlarda farklılaşmalara neden olduğunu söylemek mümkündür. Dijital etkenlerin ortaya çıkarmış olduğu inovatif söylem ve yorumlamalar, sanatçılar tarafından kısa sürede benimsenerek sanatsal çalışmalarda yeni bedenlere bürünmektedir. Geleneksel sanata adeta meydan okuyan bu dijital çağın sanatı, biçimsel olarak kimi zaman gelenekselliğin özünden ilham alsa da ortaya koyduğu sunum tarzı ile farklılıklar göstermektedir. Bu farklılığın temelinde, bilgisayar tabanlı olarak yazılıma dayalı sayısal veri işleme programları bulunmaktadır.

Geleneksel sanatın fiziki ortamlarda uygulanmakta olan tarzlarından birisi olan airbrush, eserlerin spreyle boyanması kullanılarak ortaya çıkarıldığı bir tekniktir. Bu teknik, özellikle 19. Yüzyılın sonlarına kadar geleneksel bir yöntem olarak spreyle boyanması ile uygulanmıştır. Boya tabancası içerisine konulan boyaların yüzeye püskürtülmesi ile çalışmalar yapılmıştır. Ancak daha sonra teknoloji odaklı gelişen bilgisayar programları ile dijital platformlara taşınan airbrush tekniği, sanatın dijital dünyadaki her alanında ve yeni medya ortamlarının her unsurunda yaratıcı bir biçim olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijital sanatın farklı ve yeni yorumlamalarından biri olarak airbrush tekniği, Adobe Photoshop uygulaması başta olmak üzere birçok bilgisayar destekli uygulama ile günümüzde farklı alanlara doğrudan katkı sağlamaktadır. Dijital airbrush tekniği ile geleneksel olarak kağıdın yerini çizim tabletleri almış ve sanatçıların kullanmakta olduğu çizim fırçaları dijitalize olarak bu uygulamalarda kullanılabilir hale gelmiştir. Özellikle günümüzde iki ve üç boyutlu çizimlerin yaratıcı bir biçimde kolaylıkla uygulanabilmesi bakımından bu uygulamalar oldukça önemlidir. Aynı zamanda bu uygulamaların dijital platformlara rahatlıkla aktarılabilmesi, sanatçıların dijital airbrush tekniğini benimsemelerini ve tercih etmelerini sağlamaktadır.

1. DİJİTAL SANAT KAVRAMI

Matematiksel bir yaklaşımla geliştirilen görsellerin, yazılım veya grafik programlar ile desteklenmesi sonucu ortaya çıkmış olan tekniğin, sanatsal üretime ve yapılara yansıtılmasına dijital sanat denir (Çizgen, 2007: 69).

Bilgi, tarihsel süreç göz önünde bulundurulduğunda her dönem kıymetli bir olgu olarak var olmuş ve gelecek kaygısı ile kaydedilmiştir. Teknolojinin kısıtlı imkanlara sahip olduğu çağlarda geleneksel yöntemler ile kayıt altına alınan teorik bilgiler, günümüzün teknoloji dünyasında daha kolay ulaşılabilir hale gelecek bir biçimde kaydedilmekte ve ihtiyaç halinde kolaylıkla erişilebilir durumdadır.

İnsanlık tarihi boyunca yaşanmış olan teknolojik gelişmeler, şüphesiz insan hayatına dokunmuş ve yaşamı kolaylaştırma amacı gütmüştür. Bu amaç doğrultusunda bilim ve teknoloji aynı hedefe hizmet eden paydaşlar olarak, toplumların evrilmesine yön vermiştir. Dolayısıyla bu evrilme sürecinden kültürel ve sanatsal ortamlar da etkilenmiştir. Özellikle adeta dijital bir çağın yaşamakta olduğu günümüz evreninde, sanat anlayışı da bilim ve teknoloji ile muazzam bir etkileşim sürecine girmiştir. Bu etkileşim ile dijital yorumlamaların her geçen gün daha da kuvvetli olarak kendini hissettirdiği sanat unsurları, birbirinden farklı organizasyon ve platformlarda karşımıza çıkmaktadır.

Son dönemlerde sıklıkla sanatsal niteliğinin tartışmalara konu olduğu bir kavram olarak dijital sanat, bu tartışmaların gölgesinde ve teknolojinin desteği ile kendisine çizmiş olduğu inovatif üretim yolunu sağlam adımlarla yürümektedir. Şüphesiz ki kendine olan bu özgüveni ile dünya toplumlari ve gün geçtikçe de sanatçılar tarafından benimsenmektedir. Dolayısıyla bu kabullenişin doğal bir sonucu olarak, ulusal veya uluslararası bienal, sergi ve festivallerde dijital sanatın tüm benliği ile hissedildiği eserlere rastlamak mümkündür.

Dijital sanatın, felsefe yaklaşımı ile teknolojik ve kavramsal sınırları zorlayarak sürekli bir deneyimleme sürecinde olduğu söylenebilir. Deneyimleme ile süregelen üretim süreci

sonucunda ortaya çıkan eserlerin, bilgisayar programları ile üretimi sonrasında, internet aracılığı ile dijital dünyada hedef kitleye sunulması söz konusudur. Bu sunum ile sanatçıdan çıkan eser, izleyicisinin gözlem yapabildiği ve aynı zamanda yorumlamalar getirebildiği dijital ortamlarda demokratikleşebilmektedir (Sağlamtimur, 2010: 218).

Çağımızda herkes tarafından sıklıkla ve kolaylıkla kullanılabilen bir mecra olan internetin, dijital sanat akımına olan katkısı önemlidir. Öyle ki global dünya düzeninde, internet ortamında izleyicinin hizmetine sunulmakta olan online sergiler, kişisel portfolyolar ve müzeler sanatın dijital halini yansıtmaları bakımından kıymetli bir görev üstlenmektedirler. Geleneksel olarak fiziksel mekanlarda izleyicinin beğenisine sunulmakta olan sanat eserlerinin, dijital ortamlardaki erişim imkanının daha pratik bir hal almış olması dijital teknolojinin bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Geleneksel Sanatın Dijital Dönüşümü

Dijital sanat, geleneksel sanatın bilgi ve birikiminden yola çıkılarak, çağın gereksinimlerine uygun bir biçimde ve yeniden yorumlanarak ortaya çıkan sanatsal bir yaklaşımdır. Bu var oluş sürecinde, geleneksel sanatın öğelerinden ilham almak suretiyle ve teknolojik gelişmeler ışığında, sanatçılar için yeni imkanlar ve söylemler olanağı sunmuştur. Çağdaş sanat anlayışı ile üretim halinde olan sanatçılar, teknolojinin sağladığı imkanları geleneksel sanatın birikimi ile harmanlayarak yaratım süreçlerini geliştirmişlerdir. Sıradanlaşan yorumlamalara uzak olan bu yeni yaklaşım ile kendini sınırlamayan eserler ortaya çıkmaktadır.

Geçmişten günümüze sanat eseri üretim sürecinde sanatçılar, içinde bulunulan zamanın teknolojisinden faydalanmışlardır. Bu üretim süreci, " geleneksel, mekanik ve dijital" olarak üç aşamada incelenebilmektedir. Özellikle Sanayi Devrimi ile gelişen mekanizasyon, özgünlüğü ile ön planda olan geleneksel yöntemin arka planda kalmasına sebep olmuştur. Aynı zamanda 1830'lu yıllarda fotoğrafın icadı ile geleneksel yöntemlerle üretimi yapılmış olan eserler daha geniş çaplı kitlelere kolayca iletilir hale gelmiştir. Teknolojinin hızlı gelişimi ile takip eden süreçte bilgisayarlar gelişmiş ve bununla birlikte yeni üretim sürecinde dijital aşamaya geçilmiştir. Bilgisayar tabanlı sayısal veri işleme programları sayesinde dijital ortamlarda görsel imge ve sanat eseri üretimi teknoloji çağının bir gereksinimi olarak sanat platformlarında yerini almıştır. Dijital tabanlı sanat üretim yöntemi, geleneksel ve mekanik üretim yöntemlerini kullanmakta olan kitlelerce sorgulansa da zamanla kabullenilmiştir. Öyle ki dijital teknolojinin zenginleşerek gelişmesi sürecinde, programcılar, mühendisler ve sanatçılar birlikte çalışmak suretiyle farklı sanat eserlerini ortaya koymuşlardır (Sağlamtimur, 2010: 216).

Görsel sanat üretim sürecinde dijital sanat, genellikle geleneksel araç ve tekniklerden ilham alarak üretim sürecini yönlendirmektedir. Bu süreçte dijital ortamlarda üretilen eserlerin, ne zaman ve ne tür bir araçla üretildiği konusunda kesin bir şey söylemek mümkün olmamaktadır. Aynı zamanda, üretim süreci göz önüne alındığında gelenekselden veya dijitalden ne zaman ve ne derece yararlandığının bilinmemesi durumu yaygın bir şekilde kabullenilmiştir (Nalven ve Jarvis, 2005: 8).

Sanat eleştirmenleri veya küratörler, mekanik ve elektriksel olarak fotoğraf, video ve sinemanın evrimleşerek dijital sanata zemin hazırladığını yorumlamaktadır. Bu yorumlama ile fotoğrafın ortaya çıkışında, resim ve desenin geleneksel yapısından ilham alındığı görüşü de desteklenmektedir. Bu bağlamda sinemanın, fotoğrafın evrilmesi ile ortaya çıktığını ve özellikle geniş kitlelerle iletişimde etkili olan radyo ve televizyonun evrilerek internetin ortaya çıktığını söylemek mümkündür (Wands, 2006: 11-12).

Gösteri, kavramsal ve çevresel sanatlara, dijital sanatın öncülü olarak yaklaşılsa dahi yapısal olarak geleneksele uzaktırlar. Ancak çağın dinamik olgularının anlaşılabilmesi bakımından önemli bir rol üstlenmişlerdir (Çuhacı, 2009: 1).

Genel olarak, sanatın bilgisayar teknoloji ile olağan dışı farklı biçimlerde yorumlanması ile ortaya çıkmış olan dijital sanat, geleneksel yapılardan kopmadan eserlerini üretmektedir. Üstelik bu üretim sürecini öylesine profesyonelce gerçekleştirmektedir ki, çağın insanlara sunmuş olduğu teknolojik imkanları çağdaş sanatın farklı disiplinlerinde ustalıklarla kullanarak çalışmalarını izleyiciye sunmaktadır. Bu tecrübe ile günümüz çağdaş sanatında disiplinler arası

yakınlaşma söz konusu olmaktadır. Örneğin filmlerin veya videoların içerisine fotoğraflar eklenebilirken, tuvalerde de fotoğraf baskıların yanında fırça darbeleri gözlemlenebilmektedir.

2. AIRBRUSH TEKNİĞİ VE GELİŞİMİ

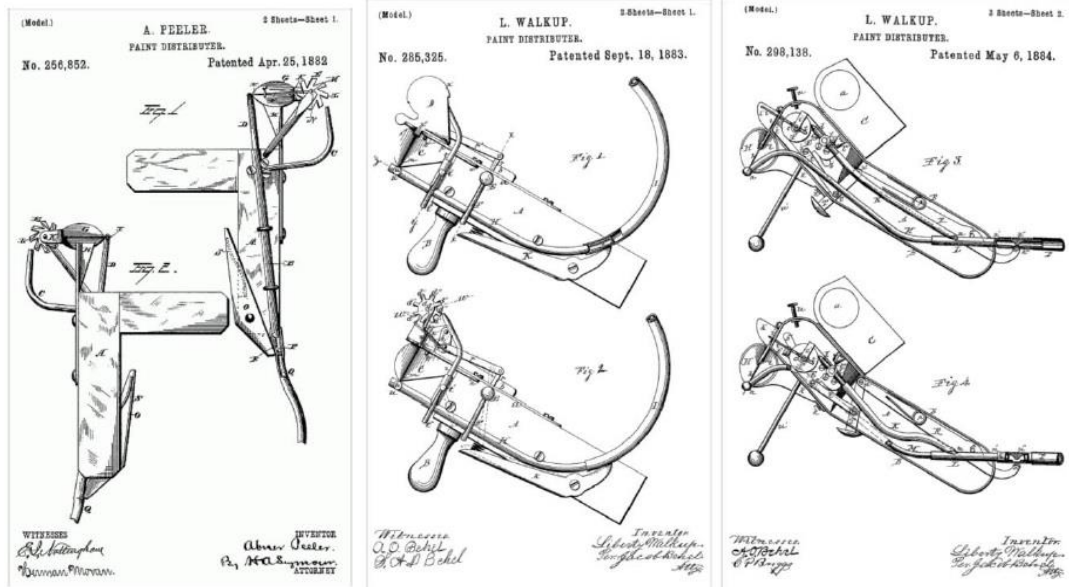
Teknolojinin gelişmeler, birçok sanat disiplininin uygulama alanlarına da etki ederek üretim süreçlerinde farklılıklara neden olmuştur. Özellikle illüstrasyonların üretim süreci göz önünde bulundurulduğunda, 1493 yılında ortaya çıkmış olan airbrush tekniğinden söz etmek mümkündür. Tarihsel olarak incelendiğinde bu tekniğin ilk çağ medeniyetlerine kadar uzandığı rahatlıkla anlaşılabilmektedir. Öyle ki ilk çağ uygarlıklarında insanların mağaraların duvarlarında tasvir etmiş oldukları çizimlerde püskürtme tekniğinin kalıntılarında rastlanmaktadır. Bununla birlikte geçen süreç içerisinde 1893 yılında İngiliz sanatçı Charles Burdick airbrush tekniğinin patentini almıştır (Arslan, 2016: 82).

Geleneksel Airbrush Tekniği

Airbrush tekniği, günümüz dijital çağında tamamen dijital tekniklerin kullanıldığı eserleri sanat dünyasına kazandırmaktadır. Dijital sanat kavramı içerisinde, uygulama alanlarından bir tanesi olması ve gelenekselin kılavuzluğunu reddetmeden üretim sürecine katması bakımından airbrush, çağdaş sanatın farklı disiplinlerine hizmet eden önemli bir tekniktir.

Geleneksel airbrush tekniği, mekaniksel olarak sprey boya tabancasının çalışma prensibi ile uygulamalarını ortaya koymaktadır. Uygulama olarak sprey boya tabancasının içerisine konulan boyanın, çalışma yüzeyine püskürtülmesi temeline dayanmaktadır. Bu bağlamda, airbrush ve sprey boya tabancaları aynı mekanizmaya ait iki farklı yapıdır. Bu iki farklı yapıyı birbirinden ayıran, sprey boya tabancasının daha geniş çalışma yüzeylerinde kullanılıyor olmasıdır. Aksine airbrushın, mekanizma olarak daha ince ve hassas bir çalışma prensibine sahip olduğu söylenebilir (Gümölcine, 2013: 4).

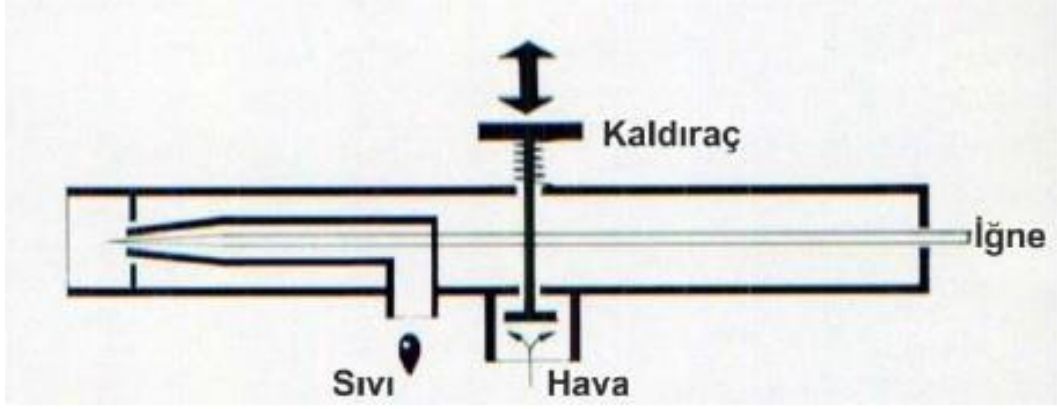
Airbrush tekniğine dayalı ilk cihaz Abner Peeler tarafından, bir komprasör vasıtasıyla ve tek el ile kullanılmak suretiyle tasarlanmıştır. Ancak bu cihazın mekanizma olarak karmaşık ve kullanım olarak zor oluşu, Liberty Walkup'ın kullanım açısından daha pratik bir cihaz yapması sonucunu doğurmuştur (Gümölcine, 2013: 5).



Şekil 1. Abner Peeler ve Liberty Walkup'ın airbrush cihazlarının mekanik teknik çizimleri, Bireysel Arşiv

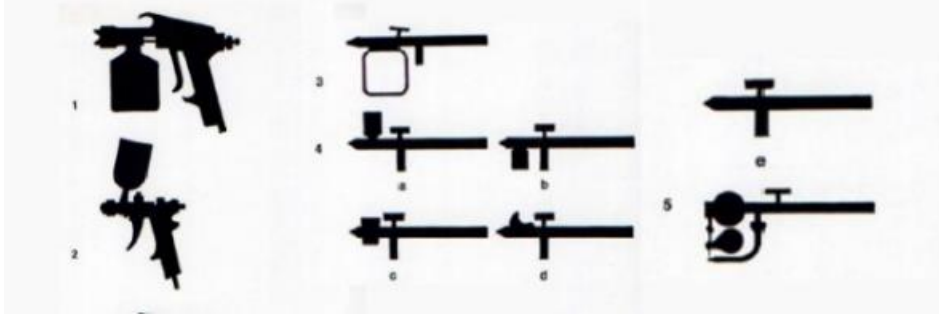
Airbrush tekniğini kavrayabilmek için öncelikle airbrush aleti hakkında detaylı bilgiye sahip olmak gerekmektedir. Temel olarak basitçe bir sprey boya tabancası mantığında olan airbrush tekniği, tabancanın içerisinde bulunan boyanın çalışma yüzeyine püskürtülmesi tekniğine dayanmaktadır (Vero, 1988: 12).

Airbrush pistolesinin çalışma mekanizmasına bakıldığında, iğne yardımı ile birleştirilerek damıtılan hava ve sıvı boya kanallarının püskürtülmesi ile çalıştığı görülmektedir. Resim 2' de görüldüğü üzere, havanın pistolenin içerisindeki iğneyi aktifleştirerek titreşime geçirmesi kaldıraç vasıtasıyla gerçekleşmektedir. Bu titreşim sayesinde boya moleküller olarak ayrışır ve hava ile birleşip yüzeye püskürtülür (Gümülcine, 2013: 10).



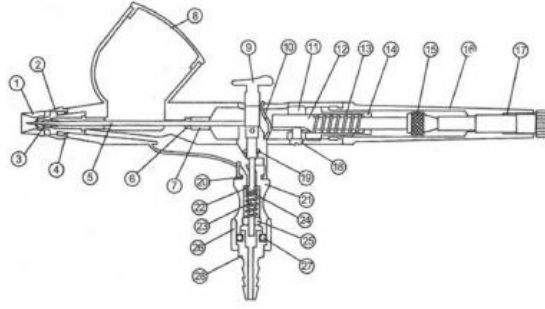
Şekil 2. Boya tabancaları ve airbrush pistoleleri, Bireysel Arşiv

Airbrush boya tetiğinin ayarlanabilir ve püskürtme şekli olarak daha hassas olması sanatçıların rahat çalışabilmeleri bakımından büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Bu kolaylığın en büyük sağlayıcısı da airbrush pistoleleridir (Gümülcine, 2013: 9).



Şekil 3. Boya tabancaları ve airbrush pistoleleri, Bireysel Arşiv

Airbrush aletinin detaylı bir şekilde incelenmesi durumunda, ana gövde içerisine konumlandırılmış olan pistole ile birlikte birçok parçadan oluştuğu görülebilmektedir. Resim 4' teki TG model airbrush aletinde görüldüğü gibi birbirinden farklı parçaların, iyi bir mühendislik sonucu mekaniksel bir bütünü oluşturduğu gözlemlenebilmektedir.



- | | |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| 1. İğne kabı | 15. İğne titreşim vidası |
| 2. Meme kabı | 16. Standart tutacak ayarı |
| 3. Meme | 17. Ayar vidası |
| 4. Meme kabı için O halkası | 18. Klavuz vidası |
| 5. İğne | 19. Çalışma kolu O halkası |
| 6. İğne klavuzu için O halkası | 20. Vana O halkası |
| 7. İğne klavuzu | 21. Vana gövdesi |
| 8. Boya kabı kapağı | 22. Vana Kolu O halkası |
| 9. Çalışma kolu | 23. Vana kolu |
| 10. Çalışma kolu klavuzu | 24. Vana yayı |
| 11. Durdurucu | 25. Vana vidası |
| 12. İğne titreşim klavuzu | 26. Hortum bağlantı somunu |
| 13. Yay | 27. Hortum bağlantısı için O halkası |
| 14. Yay kabı | 28. Hortum bağlantısı |

Şekil 4. TG Model Airbrush Mekanizması, Bireysel Arşiv

Yazılım Sanatı Olarak Dijital Airbrush

Teknoloji çağı ile önlenemez bir hal alarak, insan yaşamının vazgeçilmez bir parçası durumuna gelmiş olan dijital kavramı, her geçen gün daha da yaygınlaşmaktadır. Her alanda olduğu gibi sanat alanında da bu kavram güçlenerek gelişimini sürdürmektedir. Resim, heykel, fotoğraf vb. sanat alanlarında eserler üretmekte olan sanatçılar, dijital ortamlardan olabildiğince faydalanmaktadır. Hatta ortaya çıkan eserlere bakıldığında, dijital çağın yazılım programlarının son derece profesyonel işler çıkardığı gözlemlenebilmektedir. Öyle ki kimi zaman dijital eserlerin gerçekle olan ayrımını yapmak güç bir durum haline gelmiştir.

Yazılımlar, bilgisayarların ana unsurlarından olan işletim sistemleri içerisinde konumlandırılmış olan ve istenilen komutların belirli kurallar çerçevesinde yerine getirilmesini sağlayan dijital eserlerdir. Dijital ortamların damarlarına kadar işlemiş olan yazılımlar, yeni medyanın hemen her alanında ve son yılların global iletişim kaynaklarından olma özelliğini taşıyan sosyal medyanın bütün platformlarında kullanılmaktadır.

Geçmiş yıllarda belli kalıplarda tasarlanan yazılım programları, artık günümüzde bu kalıpları aşmaktadır. Tasarımın hayatın her alanında varlığını hissettirmesi sonucu olarak, yazılımların da farklı tasarımlarda üretilmesi söz konusu olmaktadır. Bundan dolayı yazılımcıların tasarım konusunda uzman kişilerden yardım aldığı veya kendilerini tasarım konusunda geliştirdiği görülmektedir. Çünkü tasarımcılar için eserlerinin beğenilmesi ne anlam ifade ediyorsa, yazılımcılar için de tasarlanan programın görsel ve içerik olarak beğenilmesi aynı şeyi ifade etmektedir.

Dijital platformların önemli bir parçası haline gelmiş ve yazılım programları ile üretilmekte olan yazılım sanatı çerçevesindeki eserler, 1990'lı yılların sonlarından itibaren ilk eserlerini vermeye başlamıştır. Özellikle 2000'li yıllar ile Readme (Helsinki), Prix Ars Electronica (Linz) ve Transmediale (Berlin) gibi uluslararası festivaller kapsamında düzenlenen etkinliklere damga vurmuşlardır. Yazılım sanatının yakalamış olduğu bu rüzgar ile yazılım sektörü başta ABD, İngiltere ve Almanya gibi birçok ülkenin ilgi duyarak üzerinde yoğunlaşmasına neden olmuştur. Ülkemiz ise yazılım konusunda diğer dünya ülkelerinin gerisinde olmakla birlikte bu alanda gelişmeye yönelik çalışmalar yapmaktadır (Sağlamtimur, 2010: 227).

Dijital eserler ile her geçen gün daha sık karşılaştığımız gerçeğinden yola çıkılacak olursa, bu eserlerin üretim süreçlerine de değinmek gerekmektedir. Geleneksel ilkeler ışığında gelişime başlamış ve bu gelişimi sürdürmekte olan dijital sanat, airbrush uygulama alanlarında da kendisine yer bulmuştur. Geleneksel olarak, airbrush aleti ve boya tabancaları ile fiziki

ortamlarda uygulanmakta olan bu teknik, dijital yazılım programları ile çağın sanat anlayışının uygulama alanlarına dair eserler vermektedir.

Geleneksel yöntemlere oranla dijital airbrush çalışmalarının, üretim süreci bakımından sanatçılara sağlamakta olduğu avantaj ve dezavantajlar mevcuttur. Geleneksel üretim yöntemlerinde, kağıt, tuval, kalem, fırça ve boya ve boya tabancası gibi fiziki materyallere ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak dijital yazılım programları sayesinde bütün bu materyaller dijitalize olmuş bir şekilde sanatçının kullanımına sunulmaktadır. Ayrıca geleneksel teknikle fiziki ortamlarda üretilen çalışmalarda, hata payı en az olmak durumundadır. Örneğin geleneksel olarak uygulanacak olan airbrush çalışmasına ait renk değerinin, doğru bir karışım ile çalışma yüzeyine dikkatli bir şekilde püskürtülerek aktarılması ve hata payının çok az olması gerekmektedir. Bu durum dijital eserlerin üretiminde daha tolere edilebilir bir düzeydedir. Yazılım programlarının, yapılan işlemi anında geri alma özelliği sayesinde bu durum sanatçılar için stres kaynağı olmamakta ve yaratım süreçlerini etkilememektedir. Bunun yanı sıra materyal olarak herhangi bir sınırlaması olamayan dijital ortamların, sanatçılara sunmakta olduğu kolaylıklar, yapılan çalışmalara istenilen efektlerin verilebilmesi, çalışma yüzeyinin istenilen boyutlarda ayarlanabilmesi ve yeni medya ortamlarına uyumluluk sağlayabilmesi gibi sıralanabilir. Ancak dijital ortamların ve airbrush çalışmalarının sağlayıcısı konumunda olan bilgisayar, çizim tableti ve yazılım programları gibi materyallerin yüksek maliyetli olmasının yanında resim sanatındaki pentür, üç boyutlu ve farklı materyallerin üzerinde çalışabilme gibi olanakların olmayışı da dijital resim tekniğinin dezavantajlarından. Özellikle yüksek kalitede üretilmek istenen işler için yazılım ve donanım bakımından zengin olan bilgisayarlar gerekmektedir. Orta derecede özelliklere sahip olan bilgisayarlarda airbrush uygulamaları yapılabilmektedir ancak istenilen ve beklenen sonuca ulaşamayabilir. Aynı durum çizim tabletleri için de geçerlidir. Dijital airbrush tekniğinin kaliteli ve hızlı bir şekilde uygulanabilmesi için kullanılmakta olan çizim tabletinin de ihtiyaca karşılık verebilecek düzeyde olması gerekmektedir. Öyle ki çizim tabletine ait dijital kalem fırçasının, hassasiyet bakımından yapılan çizime verdiği tepkime süresi çok önemlidir. Aksi durumlarda teknik aksamalardan kaynaklı olarak, sanatçının çalışma şevki azalabilmektedir.

3. DİJİTAL AIRBRUSH UYGULAMA ARAÇLARI

Dijital sanat üretim aşamalarının uygulayıcıları arasında her ne kadar yazılım programlarının önemi büyükse de, dijital çizim araçlarının da payı büyüktür. Günümüz dünyasında, geleneksel materyallerden olan kalem ve kağıdın yerini bu araçların dijitalize olmuş halleri almaktadır. Bu evrimleşmeyi takiben insanlar günlük hayata dair tutmak istedikleri notlarını, dijital kalemler aracılığı ile çeşitli dijital tabletlere yazarak kaydetmektedirler. Aynı durum bir sanat eserinin ortaya çıkış aşamalarının başlangıcı sayılan sanatsal eskiz çalışmaları için de geçerlidir. Tamamen dijital platformlara uyumlu olarak tasarlanmış ve üretilmiş olan çizim tabletleri, tam da bu durumlar için kullanılmaktadır.



Şekil 5. Wacom Marka Dijital Çizim Tableti, (URL – 1, 2019)

Dijital olarak çizilecek olan bir eserin tasarlanabilmesi için grafiksel yazılım programlarına ve çizim tabletlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Temelde bilgisayarlara harici olarak bağlantısı yapılan dijital çizim tabletleri, dijital kalemler ile üzerlerine yapılan çizimleri bilgisayar ekranına yansıtmak suretiyle çalışmaktadır. Bu çizim tabletleri boyut olarak uluslararası geçerliliği olan boyutlarda olabilmektedir. Tabletler sayesinde sanatçılar, hayal dünyalarındaki eskizleri kolaylıkla dijital ortamlara aktarabilmektedirler. Bu aktarım sürecinde grafik programlarının da önemli etkisi bulunmaktadır. Yazılım mühendisleri tarafından, sanat tasarımcılarının gereksinimlerini karşılayacak şekilde tasarlanan bu programlar, dijital sanat üretimi açısından vazgeçilemez araçlardır.

Dijital platformlarda çizim veya tasarım yapmaya olanak sağlayan başlıca uygulamalar olarak Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Corel Painter, Gimp, Lnkspace vb. yazılımlar sayılabilmektedir. Ancak bu uygulamaların arasında Photoshop, en sık kullanılan uygulama olarak nitelendirilebilir. Bu uygulama isminden gelen anlam ile de anlaşılacağı üzere, fotoğraflar üzerinde çalışmayı ve düzenleme yapmayı sağlayan bir yazılımdır. Ancak özellikleri bununla sınırlı olmamakla birlikte, iki boyutlu çizimler üretmek isteyen sanatçıların ihtiyaçlarına da karşılık verebilecek niteliktedir. Photoshop, piksel veya vektörel tabanlı çalışmalar yapılabilecek ve ticari üretim için kullanılacak bir yazılıma sahip olması bakımından önemli bir uygulamadır (Wands, 2006: 34).



Şekil 6. Adobe Photoshop Uygulaması Arayüz Ekran Görüntüsü, (URL – 2, 2019)

Çizim tabletleri grafik tasarım, endüstriyel tasarım, oyun tasarımı, animasyon tasarımı, mimarlık, eğitim, sağlık, finans, fotoğraf ve video gibi çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Ancak sanatsal olarak diğer sanat alanlarına oranla, özellikle grafik tasarım sanatçıları tarafından ayrı bir öneme sahiptirler. Dijital sanatın temel üretim alanlarından olan grafik tasarımda tabletler, yaratıcılığın yansıtılması bakımından önemli bir roledirler. Özel olarak grafik alanı için üretilmiş ve geliştirilmiş olan tabletler, çözünürlük ve hassasiyet oranları bakımından farklı özelliklerde olabilmektedir. Aynı şekilde gelişen bilgisayar teknolojisi ile bilgisayarlara harici olarak bağlantısı yapılmakta olan çizim tabletlerinin, harici bir bağlantıya gerek duyulmaksızın bilgisayarların ana ekranlarında aynı özellikleri ile kullanılabilirdiği görülmektedir. Yani üretilen ilk modellerine bakıldığında, yalnızca harici tablet üzerinde çizim yapılmakta ve bu çizim yazılım programı sayesinde bilgisayar ekranına yansımaktayken, gelinen noktada bilgisayarın ana ekranına yapılan çizim eş zamanlı olarak ekranda görülmektedir. Bilgisayar ekranı, adeta dijital bir kağıt gibi kullanılabilir.



Şekil 7. Wacom Marka Dijital Çizim Ekranı, (URL – 3, 2019)

Sayısal veri işleme terimi her ne kadar grafik programları için kullanılıyor olsa da, grafik tabletler için de sayısallaştırıcı terimini kullanmak mümkündür. Birçok sayısallaştırıcı basınca

duyarlı değildir ancak grafik tabletler basınca duyarlı niteliğe sahiptirler. Basınca duyarlı olan çizim tabletleri, çizimleri gerçeğe en yakın şekilde yansıtabilmek adına hassas uçlu ve geniş uygulama stillerini barındıran kalemlere sahiptirler. Bununla birlikte Wacom Intous gibi nitelikli tabletler ise uygulama çeşitliliğini artırmak ve boyama stillerini geliştirmek için ek olarak airbrush ve kontur kalemleri gibi araçları ilgililerin kullanımına sunmaktadır. Birçok boyutta olabilen çizim tabletleri genellikle çoğu sayısallaştırıcıdan daha küçük boyutta olmaktadır. Boyut olarak büyük olan tabletler ise hem fiyat olarak hem de sunmuş olduğu özellikler bakımından profesyonel kullanıcılara hitap etmektedirler (Kolle, 2001: 9).

Dijital airbrush çizimlerinde kullanılmakta olan araçlar belirli teknik bilgiye ihtiyaç duymaktadır. Ancak bu teknik bilgiye sahip olmak yeterli olmamakta ve geleneksel sanatın temel ilke ve öğeleri konusunda da donanımlı olmak şarttır. Bu sayede hayal dünyasında tohumlanan eser, geleneksel ve teknik donanımın birliktedir dijital ortamlarda filizlenecektir.

Dijital Airbrush Çizim Aşamaları ve Örnek Uygulamalar

Dijital Airbrush çizimlerinin yapılabileceği birçok tasarım uygulaması mevcuttur. Ancak bu uygulamalardan, kullanıcıya oldukça geniş çalışma seçenekleri ve birbirinden farklı fırça özellikleri sunması bakımından Adobe Photoshop uygulaması en sık kullanılan uygulamadır. Özellikle yeni medya ortamlarına uyumlu ve fotoğraf düzenleme konusunda alanında uzman olan photoshop uygulaması, iki boyutlu çizimlerin yapılabilmesine imkan tanınması bakımından da sanatçıların ve tasarımcıların tercih sebebidir.

Photoshop uygulaması ile dijital çizimler yapılabilmesi için çizim ve teknik bilgi donanımına sahip olunması gereklidir. Örnek verilecek olursa, yağlı boya tekniğinde geçerli olan katman katman çalışma prensibi dijital airbrush çizimlerinde de geçerlidir. Sanatçı çizimine öncelikle genel hatları belirginleştirecek eskiz aşamasıyla başlamalıdır. Daha sonra dijital fırçalar yardımı ile ton farklılıklarını uygulamalıdır. Adeta bir karakalem çalışması niteliğine ulaşana kadar bu hassas çizim tekniği devam ettirilmelidir. En son olarak çalışma, dair renk ve efekt uygulama aşaması ile sonlandırılmalıdır.



Şekil 8. Nico Di Mattia, Lost Dizi Karakteri John Locke, Dijital Airbrush Çizimi – 1,
(URL – 4, 2019)

Resim 8’ de sanatçı Nico Di Mattia imzalı olan, Lost dizisi karakterlerinden John Locke’ a ait dijital portre çizimi görülmektedir. Çizimin, başlangıç olarak eskiz aşamasından başlayarak karakalem görünümü elde edilene kadar, dijital kalem ve fırçalar ile hassas bir şekilde işlendiği gözlemlenmektedir.



Şekil 9. Nico Di Mattia, Lost Dizi Karakteri John Locke, Dijital Airbrush Çizimi -2,
(URL – 5, 2019)

Resim 9’ da sanatçı Nico Di Mattia ’nın, John Locke karakter çizimini photosop uygulamasının renk ve efekt galerisine ait özellikleri kullanarak, son derece profesyonel bir dijital airbrush uygulamasına imza attığı görülmektedir.

Airbrush tekniği aynı zamanda fotorealist sanatçılar tarafından da kullanılan bir tekniktir. Fotorealist sanatçılar fotoğrafın gerçekliğini olduğu gibi yansıtmayı amaç edinmişlerdir. Bu alanda çalışmakta olan sanatçılar, birçok farklı yüzey üzerinde ve farklı tekniklerle uygulamalar yapmakta ve aynı zamanda teknolojik imkanları da kullanmaktadırlar (Gümölcine, 2013 : 85).

Fotorealist yaklaşımla oluşturulmuş olan eserler incelendiğinde, sanatçıların teknikleri ve tarzları rahatlıkla anlaşılabilir. Genellikle eserlerin her noktası aynı süreçten geçerek işlenmekte ve aynı izleri taşımaktadır. Nadiren de olsa çalışmalarda fırça ve boya izlerine rastlanmaktadır. Ancak airbrush tekniğinin kullanıldığı çalışmalarda herhangi bir izle rastlamak mümkün değildir (Meisel, 1989 : 15).



Şekil 10. Audrey Flack, "Shiva Blue", tuval üzerine yağlı boya ve akrilik, 91x 127, 1972,
(URL – 6, 2019)



Şekil 11. Jerico Santander, "Nereid", 2012. (URL – 7, 2019)

Şekil 11'de Jerico Santander'e ait olan nereid isimli eserde, yunan mitolojisinde su perisi olarak bilinen mitolojik varlık soyutlaştırılarak çalışmaya yansıtılmıştır. Dijital airbrush tekniğinin kullanıldığı eserde nereid, yukarıdan gelen bir ışık süzmesi ile parçalar halinde yükselirken betimlenmiştir (Atan, Uçan ve Bilsel, 2015 : 6).



Şekil 12. Uğurcan Akyüz, Ritimsel Açılımlar, 2016, (URL – 8, 2019)

Şekil 12'de Prof.Dr. Uğurcan Akyüz'e ait olan ve İş Sanat Kibele Galerisi'nde açılmış olan "Sanat Üretenler - Sanat Öğretenler" sergisinde yer almış olan eser bulunmaktadır. Dijital sanat alanında eserleri bulunan sanatçının, "ritimsel açılımlar" isimli çalışmasında, dijital tekniklerden yararlandığı ve "eserin geleneksel hat sanatının manipüle edilerek" tasarlandığını belirtmektedir.



Şekil 13. Nur ÇAKMAK, Dijital Airbrush Uygulamaları, 50 x 70 cm, Bireysel Arşiv

Resim 10' da görülen Nur ÇAKMAK' a ait dijital airbrush uygulamaları, photoshop uygulaması ve grafik çizim tableti kullanılarak oluşturulmuştur. Görsel üzerinde iki farklı fırça ile çalışılmış olan karakter çizimleri yer almaktadır.

SONUÇ

Tarihsel süreç olarak bugün gelmiş olduğumuz noktada, dijital sanatın uygulama alanları oldukça genişlemiştir. Görsel sanatların hemen her alanında dijitalin izlerine rastlamak mümkün olmuştur. Özellikle ortaya koydukları çalışmalar ekseninde, dünya toplumlarınca hayranlıkla takip edilmekte olan grafik, animasyon, fotoğraf ve video alanlarındaki dijital eserler yaratıcılık unsurları bakımından talep görmektedirler. Bu talep doğrultusunda, geleneksel sanatların ilke ve öğelerinden ilham alınarak uygulanmaya başlayan dijital sanat eserleri zamanla kendi üsluplarını ortaya koymaya başlamıştır. İnsanların tüketim çılgınlığının, yeni ve farklı olana olan ilgilerinin, sanat dünyasındaki karşılığı da dijital sanat eserlerinde bedene bürünen üslup çeşitliliğinden kaynaklanmaktadır. Buradan hareketle airbrush tekniğinin, geleneksel kalıplarından sıyrılarak tamamen dijital ortamlarda üretilme süreci çağdaş sanat adına yeni bir soluk olmuştur.

Ülkemize kıyasla diğer ülkelerde çok daha önce sanatsal bir alan olarak kabul görmüş olan dijital sanat, son yıllarda ülkemiz sanat çevreleri tarafından da kabul görmeye başlamıştır. Bu kabullenişin öncüleri olarak dijital sanat alanında çalışmalar yapan sanatçıların ve akademisyenlerin, eserleri ile ulusal ve uluslararası organizasyonlarda yer alarak eserlerini izleyiciye sunmaları, dijital sanat adına ve dijital çağı yaşamakta olan diğer dünya ülkelerine erişmek adına memnun edici bir durumdur. Bununla birlikte dijital sanatın üretim alanları konusunda akademik araştırma olarak yeterli düzeyde literatür çalışmasının olmaması büyük bir eksiklik. Bu eksiklik, üniversitelerin ilgili bölümlerine dijital sanat başlığı ile daha detaylı dersler koyularak, öğrenim görmekte olan öğrencilerin uygulama becerileri çağın teknolojik donanımı ile geliştirilerek ve alanda lisansüstü programlar açılarak giderilebilir.

Dijital çağın benliğinden doğan dijital sanat, yeni medya ve sanat ortamları başta olmak üzere birçok alanda varlığını geliştirerek sürdürmektedir. Dijital sanatın yorumlama açısından etkili bir yöntemi olan dijital airbrush uygulamaları da global bir kavram olarak gittikçe beğeni kazanmaktadır. Geleneksel airbrush tekniğine oranla daha etkili uygulamalara imza atması ve

geniş kitlelerce merakla takip edilmekte olan animasyon yapımlarının temellerini oluşturması bakımından dijital airbrush tekniği, dijital çağın sanatına katkı sağlamaktadır.

KAYNAKLAR

- Atan, A., Uçan, B., Bilsel, Ç. (2015). Dijital Sanat Uygulamaları Üzerine Bir İnceleme. İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, 7 /26. DOI: 10.17932/IAU.IAUD.m.13091352
- Arslan, S.T. (2016). FRP Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarımı ve Örnek Bir Uygulama. İstanbul: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Çizgen, G. (2007). Sanat Köprüsü Sırat Köprüsü. Arkeoloji Sanat Yayınları: İstanbul.
- Gümölcine, A. (2013). Airbrush Tekniği ve Fotorealizm’de Kullanımı. Edirne: Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Kolle, C.I. (2001). Graphics Tablet Solutions. Muska & Lipman / Premier – Trade. ISBN:9781929685141
- Meisel, Louis. K. (1989). Photorealism. Abradale Press: Yugoslavya.
- Nalven, J. ve Jarden, J.D. (2005). The Reconfigured Eye: Visual Truth in The Post – photographic Era. The MIT Pres: Cambridge.
- Sağlamtimur, Z.Ö. (2010). Dijital Sanat (Digital Art). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10 /3, 216,218,227.
- Sivri, O. Ve Çınar, S. (2018). Resim Sanatında Dijital Ortamlar Üzerine İnceleme (A Study on Digital Media in Painting). Jia Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art Dergisi, 3 / 6, 175.
- Vero, R. (1988). Airbrush: The Complete Studio Handbook. New York: Watson – Guptill Publications.
- Wands, B. (2006). Dijital Çağın Sanatı. Çev: Osman Akınhay, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları.
- URL – 1, (2019). <http://wacomturkiye.com/wacom-urunler/cintiq-22-dtk-2260-k0a>
- URL – 2, (2019). <http://webdesigners.blogspot.com/2015/09/introduction-to-adobe-photosop-cs6.html>
- URL – 3, (2019). <http://wacomturkiye.com/>
- URL – 4, (2019). https://www.youtube.com/watch?v=8K_NQe57C-k
- URL – 5, (2019). https://www.youtube.com/watch?v=8K_NQe57C-k
- URL – 6, (2019). <http://www.audreyflack.com/photorealism>
- URL – 7, (2019). https://www.photoshopmagazin.com/paylasim/3097/jerico_santander.html
- URL – 8, (2019). <https://neu.edu.tr/ydu-ogrt-uy-prof-dr-ugurcan-akyuzun-calismasi-is-sanat-kibele-galerisindeki-seckide/>

EXTENDED ABSTRACT

Digital applications, which have entered every area of our lives in the light of technological developments, have begun to establish themselves in almost every area of visual arts. Especially in organizations such as exhibition and biennial, which have been conducted at international level since the beginnings of 2000s, the works of digital art, the first examples of which met their audience, took their first steps in the name of being accepted in artistic environments.

Digital artworks present their modern and traditional properties to the audience by interacting with different art disciplines. Throughout this interaction process, following the constantly improving technological structures and adapting to this process and making new interpretations are among digital art’s responsibilities. Otherwise, its repeating itself, becoming ordinary and commonplace will have negative effects. In this context, the contribution of traditional art methods’ being re-interpreted and updated with the help of the elements of digital technology to digital art has reached undeniable dimensions. From this point forth, our

study is significant in terms of touching upon the concept of digital art, which has been becoming more important in the understanding of modern art with each passing day and emphasizing the digital airbrush technique, which is among the art production methods of the digital age as a result of the transformation from the traditional to the digital.

Digital airbrush technique is a good example of the traditional being digitalized and re-interpreted. Based on this understanding, by means of comparing digital airbrush technique which is being evaluated in the scope of digital art, with the traditional methods, the aim of this study is to scrutinize the digital airbrush technique which is weak in terms of literature, and provide a basis that may serve as a reference for academic researchers that are working in the area.

In the works that are being created with the principle of today's digital art perception, it is possible to encounter the traces of traditional. However, software, which were produced and developed as a need of the digital age should not be ignored either. Therefore, in our research, qualitative research methods were used, and the necessary literature survey was performed including books, articles and thesis about the concept of digital art and airbrush production methods. Findings regarding the traditional and digital methods of airbrush technique were obtained. Especially in the production processes of airbrush applications, the significant contribution of software was observed.

The research was solidified by touching upon examples regarding airbrush applications and the use and properties of software. The fact that digital transformation has gathered momentum very rapidly and adapted to every discipline was emphasized and it was observed that airbrush applications presented works as a more effective and creative form compared to the traditional methods.



DİŞİPLİNLER ARASI ETKİLEŞİM: MÜZE BAĞLAMINDA ADLİ SANAT VE YENİDEN YÜZLENDİRME

MULTIDISCIPLINARY INTERACTION: FORENSIC ART AND FACIAL RECONSTRUCTION AS PART OF MUSEUMS

Aysun ALTUNÖZ^{a,*}  

^a Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Ankara, Türkiye

Article history: Received 01-12-2019 / Accepted 01-31-2019

ÖZET ABSTRACT

Bilindiği gibi yeniden yüzleendirme adli bilimlerini ilgilendiren durum tespit ve kimlik çalışmaları ile yeniden inşayı kapsamaktadır. Adli sanat da diğer disiplinler gibi adli bilimlerin çatısı altında ortak amaç doğrultusunda çalışmaktadır. Ülkemizde henüz literatürde etkin yeri olmayan adli sanatın, müze ve adli bilimlere sağlayacağı katkıların vurgulandığı bu makalede asıl amaç; disiplinlerarası koordinasyonu gerekli kılan yeniden yüzleendirme çalışmasının lisansüstü eğitim programları kapsamında ele alınmasının gereğini vurgulamaktır. Böylelikle adli sanat alanında uzman ve deneyimli meslek adamlarının yetişmesi ve disiplinlerarası çalışma gruplarında aktif görevler alarak daha kaliteli çalışmaların müze ve adli birimlerce değerlendirilmesine öncülük edeceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Adli Bilim, Adli Sanat, Disiplinlerarası, Yeniden Yüzleendirme, Müze

As in the case of the unknown, the facial re-construction includes the identification and the re-construction of forensic sciences. Just like the other disciplines forensic art, works for common purposes under the roof of forensic sciences too. In our country, it has been emphasized that forensic art, which has not a place in the literature, can present our museum and forensic knowledge to emphasize the necessity of addressing the post-graduate education programs of the resettlement work, which requires interdisciplinary coordination. In this way, it is thought that the professionals in the field of forensic art will be educated and active services will be taken in interdisciplinary working groups.

Keywords: Forensic Science, Forensic Art, Multidisciplinary, Facial re-Construction, Museum

GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz post-tekno dönem tinsel vücudu köreltirken diğer yandan –miş gibilerle avunmamızı salık vermekte. Sanatta yapay görüntüler her ne kadar gerçek görüntüden alınan hazzı yaşatsa da bilimde yapay görüntü ile biçimin geri dönüşü, ruhun ölümsüzlüğünü ne kadar gerçek kılacaktır. Bu makalede asıl amaç simülatif görüntüye ruh vermek değildir. Görünenden haz almak da değil. Amaç bilim ve sanatın kendi disiplinlerinden destekle oluşturdukları ortak çalışma alanına dikkat çekmek ve alt çalışma gruplarına vurgu yapmaktır.

Diğer taraftan her iki disiplinin oluşturduğu ortak-melez disiplinlerin müze ve müze eğitimindeki yeri ve gereğine özellikle değinmek bu noktada da yetiştirilecek alan uzmanlarının gerekliliğine dikkat çekmek gerekmektedir. Bu amaçla lisansüstü tez çalışmasına konu edilen bir kafatası üzerinden yapılan yeniden yüzleendirme ile literatüre yeni bir örnek de kazandırılmıştır.

Bilim ve Sanatın Kesişme Noktası: Adli-Sanat

Adli-Sanat'ın ne olduğuna ilişkin varılması beklenen yargı cümlesi, sanatın ve bilimin kesişme noktası olmalıdır. Bu sanat/bilim ilişkisinin, adli bilimin bilgi ve bilimsel prensiplerini, sözlü ifadelerin yanı sıra görsel bir biçimde kullanabilme ihtiyacından ortaya çıktığı söylenebilir. Günümüzde Adli bilim, adli olay mağdurlarının fiziksel betimlemelerinin güçlü ifadesine gerek duyduğu noktada, adli sanat alanı ile ortaklaşa çalışmaktadır. Taylor (2001:3)'a göre adli sanat:

Suçluların tespiti, cinayet mağdurlarının ya da oluş şekli ve süreci bilinen ölümlü vakaların tanımlanması, olayın çözümlenmesi ile kimliği belirlenemeyen kurbanların kimliklendirilmesine

* Corresponding author.

<http://dx.doi.org/10.16950/iujad.653732>

yardımcı olan sanat koludur...Adli Sanat doğası gereği çoklu ortamdır, öncelikli amacı görsel bilgi sunmaktır.

Ülkemizde henüz yaygın bilinen bir meslek grubu olamamış adli sanat, birçok gelişmiş ülkede adli kurumların çalışma alanı içinde varlık göstermektedir. Küreselleşmenin bir getirisi olarak sanatın disiplinleri, vizyon ve misyon bağlamında değişikliğe uğramış, diğer sanat ve bilim dalları ile etkileşerek teknik ve amaç alışverişinde bulunmuştur. İki ve üç boyutlu çalışmalarıyla adli bilimin içinde yer alan adli sanat, alanına yeni açılımlar kazandırırken diğer bilim dallarına da katkı sağlamaktadır. Adli bir durum olsun ya da olmasın bu kategoride sanat, heykel sanatı ve antropoloji ile sessiz işbirliğini sürdüren bilim-sanat alanı halini almıştır.

Bir olayın adli olması cinayet olgusu ile kabaca tanımlanabilmektedir. Dönemlerine bağlı olarak doğal sürecinde ölen ya da öldürülen kişilerin iskeletleri-kemikleri üzerinde araştırma yapan antropolog ile paleo-antropologların kendi içlerinde çalışma sınırları tanımlanmış olmasına karşın bu literatürde sanat dalları (resim, heykel), ana hatlarıyla adli-sanat başlığı altında toplanmıştır. Adli-sanat alanında varlık gösteren adli-heykeltıraşlar ise teknik ve materyal bağlamda üç boyutlu çalışmalarıyla, konuyla ilişkili tüm alanlara destek vermektedir. Gatlift, ilk üç boyutlu yeniden yüzlendirme deneyimine ilişkin yazısında, adli-heykeltıraşın adli-bilim alanındaki önemine Krogman'ın şu sözleriyle değinir:

Ortalama bir kimlik saptama uzmanı sanatın bilimi tamamlaması gereği noktasında, tek başına yeterli ve yetenekli olamayabilir. Adli bilimin dataları ve yönlendirmeleri doğrultusunda verileri sağlıklı ve gereği gibi kullanan heykeltıraş, benim ihtiyacımı ve eksikliği tamamlar (Taylor, 2001:420).

1940'lı yıllarda adli vakaların kimliklerinin tespitleri için kullanılan yeniden yüzlendirme teknikleri, 20. yy. başlarında müzelerde yer alan tarih öncesi iskeletlere ait kafatasları üzerinde yeniden inşaa amaçlı kullanılmıştır. Yeniden yüzlendirme çalışmaları ülkemizde 1900'lü yılların sonlarında başlatılmıştır. Dünyada ekip çalışmasıyla ortaya çıkarılan başarılı yüzlendirmelerin başında kral Tutankhamun, kraliçe Nefertiti, gök bilimcisi Nicolaus Copernicus J. Sebastian Bach, Emmanuel Kant gibi yakın tarih örneklerinin yanı sıra tarih öncesine ait Ötzi ve Lucy yüzlendirmeleri de gelir. Ancak tarih ve kültür beşiği ülkemizde yüzlendirmesi yapılmış bu tür örnekler pek rastlanmaz. Anadolu Medeniyetleri Müzesinde yer alan "Kral Midas'ın yüzlendirmesi, Bodrum Sualtı Arkeoloji Müzesinde yer alan "Kayra Prensesi'nin yüzlendirmesi kadar üzerinde konuşulması gereken özellikli bir örnektir.

Görülüyor ki bu ortak çalışmada antropolog ve Adli-paleoantropologların dataları doğrultusunda, kimliği belirsiz iskelet ya da kafatası, adli-heykeltıraşlar tarafından yeniden inşa edilerek kimliklendirilmektedir. Böylece Adli-sanat bir yandan karanlık ve şüpheli adli olgulara açıklık getirirken, diğer taraftan da tarihi önemi olan antropolojik ve paleoantropolojik bulguların müzelerde gerçek görünümleri ile sergilenmesine katkıda bulunulur. Adli sanat alanı içinde önemli bir yer alan yeniden yüzlendirme-kimliklendirme "modern zamanların çalışmalarına farklı boyut ve anlam katmaktadır. İlk çağ insanının tahmini görüntüsünü elde etmek amacı ile arkeologların girişimlerine yardımcı olmak için yüz konstrüksiyonları (yapılandırmaları-yüzlendirmeleri) yapılmaktadır" (2007;76) (URL-1,2019).

Kazılarda elde edilen iskeletlerin yaş, cinsiyet, ölüm şekilleri ve nedenleri ile hangi döneme ait oldukları gibi birçok verinin derlenmesi noktasında çalışmalar yürüten antropologlar ile adli-paleo-antropologların adli bilimler ve müze çatısı altında adli-heykeltıraşlarla koordineli çalışmaları, birçok güncel örnekle sabitlenmiştir. Ülkemizde de bulunan bu örnekler literatürde önemli yer almaktadır.

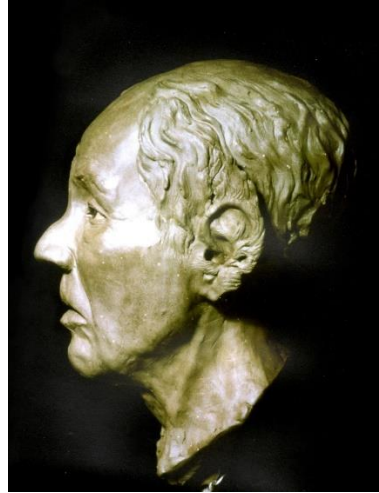
Manchester Üniversitesi Tıp Fakültesi Anatomi ABD'de görev yapan Richard Neave, mucizeler yaratan tıbbi illüstratör olarak bilinmektedir. Dünyada ve ülkemizde de bulunan birçok tarihi öneme sahip kişiliklerin kafataslarını yeniden yüzlendiren Neave, uygulamalarında Rus Gerasimov'un izini takip ettiği bilinir. Ayrıcalıklı olana çalışmaları; Alman şair ve oyun yazarı Schiller, İtalyan Rönesans ressamı Raphael ve korkunç İvan'ın kafataslarının yüzlendirmeleri

ile büyük İskenderin babası II. Phillip ve ülkemizde bulunan ve sergilenen Kral Midas'ın yüzlendirmeleri olarak sıralanabilir. Bu çalışmalardan II. Phillip'in yaralanmış hali ile tedavi sonrası yüzünün görüntülerine ait yüzlendirmeleri alana önemli katkı sağlamıştır. Ülkemiz için de önem içeren diğer çalışması ise Kral Midas'ın yüzlendirmesidir. Neave, Manchester'daki meslektaşı John Prag ile işbirliği içinde Kral Midas'ın yüzlendirmesini gerçekleştirmiştir. Bilindiği üzere Sakarya ovasının en büyük Tümülüs'ü olan Midas Höyüğündeki kazı araştırmaları sırasında ahşaptan inşa edilmiş mezar odasında, 60-65 yaşlarında, 1.59 metre boyunda bir erkek bedenine rastlanmıştır. Yatakta yatar pozisyonda korunmuş iskeletin etrafında 350 adet bronz kap, süs eşyaları, metalden üç ayak-sac ayağı, çeşitli ahşap eşya ve çömlekler bulunmuştur. Mezar Prof. Dr. Radney Yong'a göre "42 yıl hüküm süren Frigya'nın en önemli kralı olan Midas'a aittir. Kralın saltanatı barbar bir ırkın (Cimmerian) istilasını sırasında şehrin yok edilmesiyle son bulmuş ve Kral öldürülmüştür. Bazı kaynaklara göre de Kral, boğa kanı içerek intihar etmiştir" (A.J.N.V. Prag, 1989:159) (URL-2,2019). Kafatası (Resim1) üzerinde yapılan adli araştırmalarda Kralın kulaklarına ait söylentilere dair herhangi bir kanıt rastlanmamıştır. Manchester Üniversitesi'nden Genetik bilimci Dr Roger Wood, "kulağın dış veya üst kenarlarında aşırı tüylenmeyle ilişkilendirilebilecek 'tüylü pinna' olarak bilinen genetik bozukluğun neden olma olasılığını" ortaya atarak söylentilere bir anlamda açıklık getirmiştir (<https://www.rn-ds-partnership.com/reconstruction/midas.html>), (URL-3, 2019).



Resim 1: Kral Midas'a ait kafatası, (URL-4, 2019)

Ülkemizde Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesinde özel eşyaları ile korunan ve sergilenen Kral Midas'ın yüzlendirmesi, İstanbul Üniversitesinden Dr. Veli Sevin, Ankara Üniversitesi Paleontoloji bölümünden Prof. Dr E. Bostancı ile Prof. Dr. B. Alpagut aracılığıyla Neave ve Prag'ın koordineli çalışmaları sonucu gerçekleştirilmiştir (Resim,2).



Resim 2: *Karal Midas Yüzlendirmesi* (URL-5, 2019)**Müze ve Ötzi Yüzlendirmesi**

Tahmini 46 yaşında sol omzuna denk gelen bir delici aletin (ok) açtığı yaranın kan kaybına neden olmasından kaynaklı öldüğü düşünülen Buz Adam Ötzi (Resim, 3) bu koordinasyona önemli ve güncel bir örnektir. 1991 yılında, iki dağcı çift tarafından, kıyafetleri ve ekipmanlarıyla birlikte, İtalya'nın Ötztal Vadisi Alpleri'nde (Schnalstal / ValSenales Vadisi buzulu) şans eseri keşfedilen Ötzi'nin yüzlendirmesini Hollandalı heykeltıraş Adrie ve Alfons Kennis ikiz kardeşler yapmıştır. Bu gün Güney Tirol Arkeoloji Müzesinde kendisine ait özel bir bölmede iskeleti sergilenen Ötzi'nin, Kennis kardeşler tarafından yapılan yüzlendirme ve etlendirmesi de yine aynı müzede sergilenmektedir.



1. Resim3: *Buz Adam Ötzi*, (URL-6, 2018)

Silikon kauçuk, sentetik reçine, renkli pigmentler ve gerçek saçlar kullanılarak gerçek görüntüsüne en yakın betimlemesiyle Ötzi, olağanüstü koşullar sayesinde günümüze kadar korunmuş olan Bakır Çağı'ndan bir buzul mumyasıdır. Avusturya ve İtalya sınırında deniz seviyesinden 3210 m yükseklikte buzullar içinde bulunan iskelet çevresinde yapılan araştırmada, üzerinde koyun derisi ve sığır postundan yapılmış bir giysi ile avlanmada kullandığı baltasının olduğu tespit edilmiştir. Buzulda kaldığı sürenin uzunluğuna bağlı olarak, vücut sıvısının çoğunun kaybolması, Ötzi'nin iskeleti ile beraber iç organlarının neredeyse bir bütün olarak korunmasına ve boy, cinsiyet, yaş gibi verilerine kolaylıkla ulaşılmasına neden olmuştur. Yapılan DNA ile diğer araştırma ve ölçümlerden 1.45 metrelik iskeletin gerçek hayatta 1.60 metre boyunda, bulunduğu 13 kg ağırlığında olan mumyanın gerçekte yaklaşık 50 kg ağırlığında, seyrek ama koyu renk bir saç külesine sahip olabileceği gibi kalıtsal hastalıklarından, yaşam sürdüğü çevrenin ekolojik düzenine kadar bir çok bulgunun derlendiği bir bütün araştırmadan elde edilen veriler, çalışma grupları tarafında kendi alanları dahilinde değerlendirilmiş ve ortaya (Resim,3) Ötzi'nin simülasyonu (etlendirmesi) çıkarılmıştır. Bu başarılı çalışmada adli-paleoantropologlar kadar kendilerini paleo-sanatçı olarak nitelendiren heykeltıraş Adrie ve Alfons Kennis kardeşlerin payı çok büyüktür.

Ötzi'nin mumyası, "1998'den bu yana Bolzano'daki Güney Tirol Arkeoloji Müzesi'nde özel olarak tasarlanmış buzul koşullarını simüle eden soğuk bir hücrede (Resim,4) sergilenmektedir. Mumya, hassas ölçeklerde -6 ° C ve % 99 nemli bir ortamda bulunur ve küçük bir pencereden izleyiciye sunulur. Üzerine, doğal neminin kaybolmasını önlemek için düzenli olarak steril su püskürtülmektedir" (URL-7). Böylece uygun koşullarda korunan mumya, ziyaretçilerin seyrine sunulmakta beraberinde de etlendirilmiş hali ile gerçek görüntüsüne en yakın biçimiyle izleyici ve araştırmacıların seyrine sunmaktadır.



Resim 4: *Soğuk Hücre*, Güney Tirol Arkeoloji Müzesi, (URL-8, 2019)

Günümüz çoğu eğitim programlarında önemli bir yer içeren Müzeler, seyir alanı olmanın dışında içinde eğitim materyallerini barındıran özellikli mekanlardır. Her ne kadar toplanan materyallerin korunması, belgelenmesi ve sergilenmesi belli başlı görevleri arasında yer alsın da müzeler günümüz eğitim sisteminde önemli rol alır. "Bireylerin hem duyuşsal, hem devinışsel, hem de bilişsel yönden eğitilebilmeleri için müzelerin uygun mekanlar olduğu kabul edilmektedir" (Buyurgan ve Mercin, 2005: 61).

Her yaş ve konuya uygun eğitim programlarının yürütüldüğü müzelerde materyallerin korunması kadar sergilenme şekli de önem içermektedir.

20. yüzyılın başlarında ise sergileme fonksiyonlarına ek olarak eğitim ağırlıklı çalışmalara da yoğun bir şekilde yer verilmiştir. Atagök'ün tanımıyla bu yüzyılda müzeler toplumsal yaşam gündeminde toplum adına toplumun kültürel varlığını koruyan, eğitim kurumları konumuna gelmişlerdir.....Psikologlar ve felsefeciler, duyu organları aracılığıyla alınan verilerin beyinde kodlanması ve örgütlenmesini algı olarak adlandırmaktadır. Algılama, öğrenmenin ilk aşamasıdır ve müzenin yaygın eğitim işlevinde nesnenin algılanması eğitim sürecinin birinci basamağını oluşturur. Müze sergilemesinde mekan-yapıt ilişkisi görsel algılama bağlamında oluşur ve gelişir. Sergi alanı, yapının kimliğini aktarmak ve onu ziyaretçiye gerekli algılama verileri doğrultusunda, gerekli konfor değerleri sunarken izleyici ile eserin iletişim-etkiletişimini kurmak durumundadır (Kurtay C., vd.,2003:96-97), (URL-9).

Bu noktada müze ortamının ısı, aydınlatma gibi fiziki tüm konumları ile bilgilendirme, yönlendirme gibi tüm göstergeleri ayrı bir uzmanlık alanı gerektiren durumları içermektedir. Diğer taraftan arkeolojik buluntu-nesnelerin asıllarına uygun biçimde ve kimyasına en yakın malzeme ile alan uzmanı tarafından restore edilmesi de önemlidir. Şener (2012; 219) konuya ilişkin, "Konservasyon adıyla bilinen bu tür çalışmalar bilimsel disiplin altında yetişmiş meslek elemanlarının işidir. Bu nedenle arkeolojik alanda gerçekleştirilen her kazıda en az bir koruma meslek elemanının bulunması önemlidir." sözleriyle vurgu yapar.

Müze bağlamında, yeniden yüzlendirme de en az mimari ve restorasyon-konservasyon alanları kadar önem içermektedir. Bu gerçeklikten destekle yeniden yüzlendirme çalışmalarının bu alanda eğitim almış, alanında deneyimli disiplinlerarası çalışma grupları ile yürütülmesi gereği bir kez daha vurgulanmalıdır.

Sonuç itibarıyla müzelerde sergilenen arkeolojik buluntuların (kafatası, iskelet) alıcı-izleyici tarafından gerçek biçimleri ile hayal edilmesi kolay olsa da ulaşılan sonucun çeşitliliği bilimsel araştırma ve eğitimde yanılı payını yükseltmektedir. Bu noktada bulguların bilimsel verilerin hata payını en aza indirgeyecek araştırma ve uygulama yöntemleriyle alan uzmanları tarafından değerlendirilmesi önemlidir.

Eğitim Bağlamında Yeniden Yüzlendirme Örneği

1885 yılında ilk kez William Hiss tarafından farklı cins ve yaş gruplarına ait kadvralar üzerinden doku kalınlıkları belirlenmiştir. İlkel bir yöntem olan iğne batırma tekniği ile yaklaşık doku kalınlıkları kadvra kafası üzerinden farklı noktalardan elde edilmiştir. Üst Dudak Marjini, Alt Dudak Marjini, Çene, Dudak, Çene Altı, Mental Çıkıntı, Frontal Çıkıntı vb. 21 farklı noktadan yaklaşık doku kalınlıkları belirlenebilmektedir. Örneğin, zayıf normal ve şişman Avrupa kökenli Amerikan beyazlarına ait kadvralar üzerinden alınan yumuşak doku kalınlıkları ile Asya ve Türk toplumuna özgü yumuşak doku kalınlıkları arasında farklılıkları görmek mümkündür. Bu hassas veriler yaş ve cinsiyete göre de farklılık göstermektedir. Böylece kafatasının referansları ile tahmini veri ve bulgularla yaklaşık bir görüntüye ulaşmak olasıdır. Ortaya çıkarılan görseller adli olaylara açıklık getirirken (yaklaşık kimlik görüntüsüne ulaşılırken) diğer taraftan da müzelerde yer alan birer eğitim materyali olan kafatasları ve iskeletlerin yaklaşık görüntüleriyle sergilenmelerine ve dolayısıyla amaca uygun, içeriği sağlam ve Avrupa standartlarında bir eğitim modelinin gereğini yerine getirmeye olanak sağlamış olacaktır. Bu amaçla, 2018 yılında Gazi Üniversitesi, Heykel Anasanat Dalı lisansüstü programında uygulaması bitirilen bir tez çalışması yürütülmüştür.

Sivas ilinin Yıldızeli İlçesine bağlı Sivas'a 60 km Yıldızeli'ne 41 km uzaklıkta yer alan Kayalıpınar mevkiinde 2005 yılında Alman arkeolog Andreas Karpe ve Vuslat Muller Karpe başkanlığında başlatılan ve 2013 yılında yasal izinlerle devamı getirilen kazıda çıkarılan iskeletlerin çalışma izni Cumhuriyet Üniversitesi Antropoloji Bölüm Başkanı Prof. Dr. Aysen Açıkkol'a verilmiştir. MÖ 1500-1400'lü yıllara ait olduğu tahmin edilen ve Hititlerden kalma harabe ören yerinde yapılan kazılar sonucunda Kayalıpınar Höyüğünde ortaya çıkan Ortaçağ dönemine ait İslam (Müslüman) mezarlığından çıkarılan kafatası (Resim,5) üzerinde Brohtwell'in çalışmalarında yararlanılarak yapılan cinsiyet tahmininde bireyin orta yaşlarda (35-45) erkek olduğu saptanmıştır.

Çıkarılan kafatası Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı programında Doç Dr. Aysun Altunöz tarafından yürütülen bir yüksek lisans tezinin (Abdullah Bayru, Heykel Uygulamasında Yeniden Yüzlendirme, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara) ana problemini oluşturmuştur. Tez kapsamında kullanılmak amacıyla yasal prosedürler yerine getirilerek kopyası alınan kafatası üzerinde heykel kalıp-döküm ve modelleme teknikleri kullanılarak yeniden yüzlendirmesi yapılmıştır. Yaklaşık bir yıllık araştırma ve uygulama sürecini içeren çalışmada yumuşak doku kalınlığını belirten referans noktaları kullanılmıştır. Bu çalışmada kas ve anatomi bilgisi gerektiren Rus, yumuşak doku kalınlıklarının referansları üzerine saptama yapan Amerikan methotlarının her ikisini de içeren Kombine (Manchester) metodu kullanılmıştır.



Resim 5: Kafatası, Kayalıpınar örneği, Abdullah Bayru arşivi, (URL-10, s;62, 2019)

Kafatası üzerinde gerekli temizlik, koruma ve onarım işlemlerinin ardından (Resim,5) kopyasının yapım aşamasında orijinal çekirdek kafatasının kalıbı alınmıştır. Döküm tekniği kalıp içine uygulanan malzeme ile ikinci bir çekirdek kafatası elde edilmiştir. Bu kopya kafatası üzerinde farklı doku kalınlıklarını işaret eden 21 adet referans noktası belirlenmiş, beraberinde Kombine metodun gerektirdiği uygulama süreci başlatılmıştır (Resim 6,7).



Resim 6-7: Kombine yöntem ile modelleme, Kayalıpınar örneği, Abdullah Bayru arşivi (URL-11, s;74-78, 2019)

Çekirdek kafatası üzerinde farklı doku kalınlıklarını işaret eden gösterge çubukları kaybedilmeden heykel modelaj teknikleri ile etüd aşaması plasterin malzeme ile titizlikle yürütülmüştür. Bu süreçte döneme, yaşına, cinsiyetine ve coğrafyasına ait insan özellikleri, dikkate alınmıştır (Resim 8, 9).



Resim 8-9: Kombine yöntem ile modelleme ön-yan, Kayalıpınar örneği, Abdullah Bayru arşivi (URL-12, s; 84, 2019)

Plasterin ile gerçekleştirilen etüd-modelaj aşaması sonlandırıldıktan sonra yüzlendirilen kafatası modeli üzerinden tekrar kalıp ve döküm işlemleri gerçekleştirilmiş, ardından

renklendirme ve aksesuarların uygulama aşamasına (Resim 10, 11) geçilmiştir. Saç, sakal, kaş, kirpik giydirmeleri ile renklendirmenin yapılmasında yukarıda belirtilen kişilik özelliklerine vurgu yapacak tonlama ve materyallerin kullanılmasına özen gösterilmiştir.



Resim 10-11: Renklendirme ve materyal ekimi, Kayalıpınar örneği, Abdullah Bayru arşivi, (URL-13, s;101-111, 2019)

Bu çalışmada amaç, heykel disiplinine farklı bir yan alan daha kazandırmak, modelaj ve döküm teknikleri ile sanatçı duyarlılığı ve el becerisini farklı bilim alanlarına destek sağlamak amacıyla örnek oluşturmaktır. Böylece disiplinler arası etkileşime somut bir örnekle vurgu yapılmış, bir kez daha adli sanatın gereğine dikkat çekilmiştir. Elde edilen sonuç konu içeriğinde yer alan farklı disiplinleri adli sanat başlığı altında toplamıştır.

Sonuç

Anlaşılabileceği gibi disiplinler arası bir eğitim programını gerekli kılan ve bu amaca hizmet edecek derslerin eğitim programlarında yer alması, alan dahilinde uygulamalar ve kuramsal bilgilerin pekiştirileceği eğitim programlarının yapılandırılması ile alanda bir eksik daha giderilecektir. Bu süreçte ilgili bölümlerde yetişen uzman meslek elemanlarının alanları dahilinde diğer bilim ve araştırma ekipleriyle koordineli çalışmaları sağlanmalıdır. Anatomi bilgisinin yanı sıra el becerisi ve malzeme bilgi-deneyimi de gerektiren bu çalışmalar günümüzde müzelerde ve adli bilimlerin birçok alanında yoğun ihtiyaç dahilinde sıkça başvurulmaktadır. Gelişen teknoloji ve kimya sanayii ile kullanılan malzeme ve materyallerin çeşitliliği alanda üretilen örneklerin kalitesini artırdığı gibi kuramsal ve uygulama pratikleri beraberinde uzman meslek gruplarını da gerekli kılmıştır.

Adli sanatın artistik beceri ve bilimsel bilgiyi bir araya getiren ve uygulama alanının özel bir eğitimi gerektirdiği kabul edilen bir gerçektir (NPİA ACPO, 2009 pg:7) (URL-14). Ülkemizde sanat eğitimi veren yükseköğretim kurumlarında bu güne dek resmi ya da gayri resmi olarak adli sanat ve adli heykeltıraşlık eğitimi verilmemiş, bu kapsamda eğitim veren bir uygulama merkezi de kurulmamıştır. Bu konuda eğitim kurumlarına önemli görev düşmektedir. Yeniden yüzlendirme alanında yetkin eleman ve uzman kadronun eğitim ve öğretiminin üniversiteler ve enstitüler bünyesinde yer alan kurum ve kuruluşlar tarafından özenle yürütülmesi kaçınılmaz bir gerekliliktir. Unutulmamalıdır ki adli heykeltıraş eğitimi plastik sanat eğitiminin tüm prensip ve tekniklerini kapsamaya karşın bu amaç için özenle hazırlanmış eğitim programını içermelidir. Bu kurumlarda adli sanat programlarının açılması ve desteklenmesi, beraberinde adli heykeltıraşların yetiştirilmesi ile heykel sanatı kendi alanını genişletirken diğer bilim dallarına da katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Buyurgan, S. ve Mercin, L. (2005). "Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları", (Editör: Vedat Özsoy). Ankara: Varan Yayıncılık.
- Şener Y.Selçuk, (2012). "Arkeolojik Alanda In situ (Yerinde) Mozaik Koruma Yöntemleri", JMR (Uludağ University Journal Of Mosaic Research) Vol:5, 201-220, sayfa 219, Ege yayınları, Paragraf Basın Yayın AŞ, İstanbul, ISSN:1309-047X
- Taylor, K. T. (2001). Forensic Art and Illustration. NY Washington D.C: CRC Press. ISBN: 0-8493-8118-5
- URL-1, (2019). "An Introduction to Facial Reconstruction" Balkan Journal of Stomatology, Vol.11, s:76, ISSN:1107-1141 <https://pdfs.semanticscholar.org/72db/edfe46af3ff1016c9f40d090e793eaf1b53f.pdf> (Erişim Tarihi:01-12-2019), (In English).
- URL-2, (2019). "Reconstructing King Midas: A First Report", Anatolian Studies, (1989), Vol. 39 sayfa 159-165, British Institute, Ankara, DOI: 10.2307/3642820 https://www.jstor.org/stable/3642820?seq=4#page_thumbnails_tab_contents (Erişim Tarihi:01-12-2019), (In English).
- URL-3, (2019), <https://www.rn-ds-partnership.com/reconstruction/midas.html>, (Erişim Tarihi: 07-11-2019), (In English).
- URL-4, (2019). <http://www.hurriyetdailynews.com/wrong-gobeklitepe-skulls-reported-in-turkish-media-116670> (Erişim Tarihi:07-11-2019) (In English).
- URL5,(2019).https://www.academia.edu/36453686/The_Face_of_Gordion_with_Ears_of_King_Midas (Erişim Tarihi:07-11-2019) (In English).
- (URL-6), (2018). http://www.iceman.it/wp-content/uploads/2016/08/museo_4.jpg (Erişim Tarihi: 21-09-2018) (2018)
- URL-7, (2018). <http://www.iceman.it/en/the-mummy/>, (Erişim Tarihi: 22-09-2018), (In English).
- (URL-8), (2019). <http://www.clinicalgaitanalysis.com/art/footwear.html>, (Erişim Tarihi: 23-05-2019)
- URL-9, (2018). Kurtay,C., AYBAR, U., BAŞKAYA, A., AKSULU, I.(2003). Gazi Üniv. Müh. Mim. Fak. Dergisi 18 (2): 95-113.
- URL-10, (2019). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> (Erişim Tarihi:07-11-2019)
- URL-11, (2019). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> (Erişim Tarihi:07-11-2019)
- URL-12 (2019). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> (Erişim Tarihi:07-11-2019)

URL-13, (2019). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> (Erişim Tarihi: 07-11-2019)

URL-14, (2019). NPIA ACPO, (2009): <http://library.college.police.uk/docs/acpo/facial-identification-guidance-2009.pdf> ,23-05-2019 (In English)

EXTENDED ABSTRACT

The subject studied under Interdisciplinary Interaction: Forensic Art and Facial Reconstruction within the context of Musuem indicates new work disciplines generated from different disciplines pieced together. Besides its contribution to both art and scientific area, the necessity of forensic art under the roof of forensic sciences is emphasized. The standing and importance of facial reconstruction studies in forensic art and musuem-museum education is explained with examples while analysis of examples from the literature are stated with comparisons.

In this day and age, the hybrid study fields of collective studies established as interdisciplinary in scientific and academic studies will imply the existence of expert professionalists in the field. To provide training for these fields of professions, support for theoretical and application oriented programmes in educational institutions will be supplied. In this sense, within this article, the importance of forensic art which makes interdisciplinary studies essential is evidently emphasized.

The objective of the article, where the contribution of Forensic art study scopes to musuem and forensic sciences besides educational field is verified with concrete application example, is to emphasize the necessity of including facial construction study in postgraduate education programmes and draw attention to the joint study scope of science and art with the support generated from their own disciplines.

For this purpose, a successful facial reconstruction study has been carried out on the skull which has been brought to light with the excavation started in 2005 located in Kayalıpınar, Yıldızeli in Sivas province and given Prof. Dr. Ayşen Açıkkol from Cumhuriyet University and Department of Antropology the authorization to study on. The facial construction which forms the core of the postgraduate study performed by Abdullah Bayru with the supervisorship of Ass. Prof. Dr. Aysun Altunöz, is implemented with combined method. In conclusion, the study brought out has on one hand generated a hybrid study scope where interdisciplinary coordination helps science and art meet at a common goal and on the other hand makes a major contribution to musuem and museum education.

Today, the education applications in musuems constitute an important part of the education. Archeological and ethnographic exhibition materials, which each can be used as educational materials, constitute an important place in modern-day museum education models. At this point, these materials are to be qualified and adequate exactly to serve the needs of education and training. The exhibitings of the skeletons in the musuems with facial reconstruction will improve the quality of the museum and museum education programmes. Hence, new study fields like forensic art or facial reconstruction generated with the coordination of art and science will be necessary. A lot fall to the educational institutions on training expert art professionalists. First of all, moral and material promotion will be needed for postgraduate programmes generated with hybrid science-art fields like forensic art, facial reconstruction, etc in universities' postgraduate programmes.

Virtually as an educational material, with creating simulative displays of the skeletons exhibited in the archeological musuems in our country which have the quality and variety above European standarts, the exhibition quality will improve; alongside forensic units, police, forensic sciences, forensic anthropology, forensic sociology and so forth all related fields will span their boundaries and make significant contribution to all science, art and social activities.



Available online at <http://dergipark.gov.tr/iujad>
Inonu University Journal of Art and Design
Faculty Homepage: <http://www.inonu.edu.tr/tr/gsf>



Antik Çağdan Günümüz Popüler Kültürüne Kahraman Arketipinin Değişen İmgeleri The Changing Image Of Hero Archetype From Archaic Age To Today's Popular Culture

Nil Köken^{a,*}

^a Hacettepe Üniversitesi GSF Resim Bölümü, Ankara, Türkiye

Article history: Received 03-18-2019 / Accepted 31-12-2019

ÖZET ABSTRACT

Bu makalenin ana problemi günümüz popüler kültüründe yer alan süper kahraman mitlerinin dünyasal çaptaki çağdaş problemlere çözümler önerebilen bir kahraman arketipini canlandırabilme başarısını sorgulamaktır. Kahraman arketipi insanlığın bilinç dışında yer alan, toplumların sağlıklı biçimde gelişebilmesi ve varlıklarını sürdürebilmeleri için önemli ve gerekli arketiplerden biridir. Bu yüzden her yeni dönemde, çağının problemlerine çözüm ararken kendi varlığını riske atarak bilinmeze yolculuk eden ve yeni değerlerle dönen bir insan olarak tanımlanabilecek bir kahraman, yeni bir yüz ve değerler bütünüyle görünür olur. Makalede, antik Yunan heykel sanatından günümüz popüler kültürüne çeşitli örnekler incelenerek her çağın kendine özgü kahraman imgesini nasıl yarattığı ortaya serilmeye çalışılmıştır. Son olarak popüler kültürün yarattığı alt mitler içinde, en tanınmış kahramanlardan biri olan "Superman" örneği üzerinde durularak, bu karakterin insanlığın ortak bilinçdışına dair güçlerle dolu bir arketipi canlandırma ve çağın küresel sorunlarına çözümler önerebilecek değerleri görünür kılma gücü tartışılmıştır.

The main problem of this article is to investigate the super hero myths in today's popular culture, their ability to reanimate hero archetype and offer solutions to global contemporary problems. Hero archetype is one of the most important archetypes in collective unconscious for the survival and evolution of a healthy society. For this reason, every new era, a hero who can be defined as someone risking his/her own existence to take a journey in to the unknown for finding solutions for contemporary problems, would reappear with a new face and a new set of values for the society. In the article by several hero representations and images, from classic Greek sculpture to the images in today's popular culture, are examined to reveal how every era created its own unique hero representation. Finally by the example of "Superman" which is the most famous hero image of sub-myths created by popular culture is analysed and his capacity to reanimate an archetype carrying the powers of collective unconsciousness and to offer solutions to global contemporary problems is discussed.

Anahtar Kelimeler: Kahraman, Arketip, Mitoloji, Heykel, Popüler Kültür.

Keywords: Hero, Archetype, Mythology, Sculpture, Popular Culture

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihi var oluşun başlangıcını imgeleyen, insanlığın yeryüzüyle uyumlu yaşayabilmesi için kozmostaki yerini tasavvur eden mitlerden; sosyal ve etik yaşantıyı düzenleyen dinsel hikâyelere, eğlenceli halk masallarından, kahramanlık destanlarına, edebiyat eserlerinden, kitle iletişim araçlarıyla yayılan tüm haberlere ve sinemaya kadar sayısız çeşit ve renkte hikâyelerle dokunmuştur. *Psikomitoloji: 'Ara-Da-Lığın' Bir Karmaşa Olarak İnşası* isimli makalesinde insanı, doğum öncesi ve ölüm sonrası iki bilinmezlik arasında, "arada" bir varlık olarak tanımlayan Bilgin Saydam (2015, s. 41), insanı bu arada olma halinden kurtarma vaadi taşıyan ve "boşlukta hiç kimsesiz, hiçbir şeysiz süzülmenin dehşetini yumuşatan" şeyin sadece insana özgü olan bir bağlanma kabiliyeti, zihninde referans odakları oluşturan bu bağlanmalarla öyküler kurabilme yetisi olduğunu söyler.

"Neden" ve "nasıl" sorularının insanoğlunun varoluşunu sürdürebilmesi ve geliştirebilmesi açısından özel önem taşıdığına dikkat çeken Saydam (2015, s. 42), bağlantıları-anlamları, yani bir şeyin neye doğru ve ne için olduğunu bilmenin 'doğru' eylemleri oluşturmada insana

* Corresponding author.

<http://dx.doi.org/10.16950/iujad.541544>

yetkinlik kazandırdığını aktarır. "Ancak parça-bölük bilgi kırıntıları yeterli değildir. Anamlı bir bütünselliğe, dünyanın ve içinde kendimizin öyküsüne gereksiniz" (Saydam, 2015, s. 42). Böylece neden ve nasıl sorularına verdiği cevapları bir araya getirerek, evrenin kaosu ve sonsuz olasılıkları içinden anlamlı bir başı ve sonu olan bir hikâye kurgulayan insan, belki de yeryüzünde kendi kendine hikâye anlatma yetisine sahip olan ve bir "insanlık ideali" yaratarak daha iyi bir var oluşa doğru yol almaya çalışan tek canlı varlıktır.

Bu daha iyi var oluşa doğru, birlikte yaşamının en iyi yollarını hayal ederek ortak değerler dünyasını mitlerle inşa etmiş, ulaşmış olduğu bilgelik seviyesini; yani yaşadığı tüm deneyimler, üstesinden geldiği zorluklar, var oluşa bulduğu çözümleri ve ortak bilinç dışının güçlerini muhafaza eden arketiplerin dönüştürücü enerjilerini mitlerin simgesel diliyle koruyup aktarmıştır. Özellikle kahraman arketipi, toplumların yeni bilinç seviyelerine sıçramaları ve yozlaşmaları aşarak hayatta kalabilmeleri açısından önemli rol oynar. Kahraman her zaman çağdaş çözümler aramak için bilinmeze doğru yola çıkan ve toplumundaki bireylerin içsel gücünü canlandırarak yeni bir bilgiyle geri dönen cesur kişi olmuştur. Bu yüzden her çağda her toplum kendi karakter yapısı ve etik değerlerine uygun olan bir ya da daha fazla kahraman yaratmış, kahraman arketipi her çağda farklı ihtiyaçlara cevap vermek üzere yeni yüzlerle ortaya çıkmıştır.

Aydınlanma düşüncesi ve Modernizmle birlikte önemli başvuru kaynağı ve iç görü hazinesi olan mitlerden büyük bir kopuş yaşayan Batı uygarlığı elbette ortak bilinçdışının gücüne sahip arketipleri yeniden canlandırmanın yeni yollarını aramaya başlar. Oluşan boşluğu doldurmak için icat edilen başta televizyon olmak üzere sayısız eğlence aracından hızla yayılan programlar (sayısız haber, magazinsel hikâye, sinema filmleri ve oyunlar vb.) bir popüler kültürün ve mitolojinin doğmasına neden olmuştur. Bu popüler kültür içinde, her çağda kahramanlara ihtiyaç duyan toplumun çok sevdiği "süper kahraman" hikâyeleri önemli bir yer tutmaktadır.

2. MİTLER, ARKETİPLER VE SANAT

Joseph Campbell'e göre insanın ulaştığı bilgelik seviyesinin saklandığı en önemli anlatılar, çağlar boyunca yaşayan, "insan hayatının dayanağı olan temalarla ilgi, medeniyetler inşa eden ve milenyumlar boyunca dinlere bilgi kaynağı olan, antik çağlardan gelen" mitlerdir (Campbell ve Moyers, 2013, s. 22) . Campbell, Bill Moyers'le birlikte yazdıkları "Mitolojinin Gücü" adlı kitapta mitin ahenk yaratan gücünden bahseder ve onu kişinin de kendisini bir parçası olarak hissedebileceği, kelimeleri eylemler ve maceralar olan fakat eylemin ötesinde, aşkın bir şeyi akla getiren, esin veren bir şiire benzetir (Campbell ve Moyers, 2013, s. 81) . Campbell'e göre mit bizi her zaman, tüm düşüncelerin, "gerçeklik kavramının bile" ötesinde olan aşkın gerçekliğe götürür ve kendimiz olan bu gizemle bağ kuracağımız bir hat verir (Campbell ve Moyers, 2013, s. 84). Mitler, kolektif bilinç dışının yoğunluğunu muhafaza eden arketiplerle örülüdür. İnsanoğlunun olgunlaşma süreci içinde bu arketipler içsel problemlerin çözümünde yardımcı dokunacak geçitlerin eşiklerine dair bilgileri ve "insanın ruhani potansiyeline giden ipuçlarını" taşırlar (Campbell ve Moyers, 2013, s. 22).

Campbell genel olarak birbirinden tamamen farklı iki mitolojik düzenden bahseder: birincisi, parçası olduğumuz doğa ve doğal dünyayla ilişkimizi sağlayan mitolojik düzen; diğeri de belli

bir toplumla ilişkimizi sağlayan ve katı bir biçimde sosyolojik olan bir mitolojik düzendir. Modernizmden sonra, günümüz dünyasında daha çok ikinci türün, katı bir sosyolojik düzen üzerine kurulmuş olan dinsel mitolojiler olarak varlığını sürdürdüğü için ama bunların çizdiği dar çerçevenin günümüz insanın ihtiyaçlarıyla artık tam örtüşmediğinden bahseder. Çünkü bu mitlerde doğa Tanrı'dan ayrı ve insan tarafından kontrol edilmesi gereken düşman bir güç olarak yorumlanmaktadır (Campbell ve Moyers, 2013, s. 44).

Öte yandan doğayla ahenk dolu bir ilişkiyi tasavvur eden ilk türden mitler, 19. Yüzyılda, Aydınlanma hareketiyle birlikte, ilkel insanın basit düşünceleri olarak yorumlanarak değersizleştirilmiş, 20. Yüzyılda eğitim programlarından bile kaldırılmıştır. Campbell bu durumun, günümüz insanını, yaşamda karşılaştığı sorunlara çözüm yolları ararken referanssız ve yalnız bıraktığını söyler (Campbell ve Moyers, 2013, s. 22). Eskiden yeri geldiğinde geçmişin bilgeliğini şimdinin sorunlarıyla ilişkilendirebilme ve çağın sorunlarını ele alırken daha geniş ve derin bir bakış açısı geliştirebilme olanağı sunan bu hikâyeler artık insanların dağarcığında yer almamaktadır.

Jolanda Jacobi'nin (2002, s. 74) aktardığına göre Jung, arketiplerin ciddiye alınmayı talep eden ruhsal güçler olduğunu ve her zaman koruma ve kurtuluş getirdiklerinden, onlara karşı gelmenin ruhun tehlikeleriyle, nevrotik ve hatta psikotik bozukluklarla sonuçlandığını belirtir. Öte yandan arketipsel imge ve deneyimlerin, dogma ve inancın içi boş formlar olarak donup kaldığı yerlerde sihirli güçlerini yitirdiklerini, insanoğlunu yarımsız ve yalnız bir şekilde içteki ve dıştaki kötünün merhametine bıraktıklarını söyler. Jacobi'ye göre bu, aşırı uygarlaşmış, teknolojik ve rasyonel akla dayanan Batı dünyasında yaşanan bir durumdur.

Mitlerin tedavi edici, sorun çözmede yardımcı rolü geniştir. Mitsel öykülerin anlatımı ve analizi, Walter Benjamin'in (2016, s. 73) değindiği gibi geçmişte de, günümüz modern psikolojisinde de psikolojik sağaltım için kullanılan yöntemlerden biridir. Jolanda Jacobi de (2002, s. 129) Jung'un analiz yöntemini açıklarken bir anlam çekirdeği barındıran enerji yüklü arketiplerin dönüştürücü ve iyileştirici gücünden bahseder. Jacobi'ye göre arketipik imgeler, hastaların tüm insanlığın varoluşundan bu yana kendisinininkilerle benzer acılar yaşamış olduğunu kavrayarak, kendi üzüntüsünün "tüm insanlığı birleştiren, nefret ve öfke barındırmayan bir acı" olduğu anlayışına ulaşmasına yardım ederek, hastaların bireyüstü psişenin farkına varıp, kendilerini izole eden yalnızlık duygusundan kurtulmalarını mümkün kılar (Jacobi, 2002, s. 139).

Arketipler aslında, ilk insandan bu yana yaşanan psişik etkileşimlerin kalıtsal mirası olan psişik niteliklerin temsilcileridir. Jung'a (2017, s. 110) göre mit ve mitsel öykülerdeki karakterler ve olay örgülerinin her biri birer arketipe tekabül eder. Kolektif bilinçdışı diyebileceğimiz, kişinin insanlık ailesiyle paylaştığı zengin alanda yaşayan arketipler ancak bilinçle temas ettikleri zaman güç kazanırlar ve kişide, irade, cesaret, kahramanlık gibi nitelikleri harekete geçirebilirler. İşte bu noktada sanatın rolü önemlidir. Sanat arketipsel imgeleri yeniden canlandırma ve onları izleyicilerin bilinçleriyle buluşturarak, tıpkı mitler gibi bilinç ve bilinçdışı arasında yeni çağdaş köprüler kurabilme gücüne sahiptir. Sadece hikâye anlatıcıları değil plastik sanatlarla uğraşanlar da Ursula Le Guin'in (1999, s. 90) belirttiği gibi varlık merkezlerinden hareket ederek, arketipsel imgeler yaratabilir ve onları izleyicilerin bilinciyle buluşturabilirler.

Rollo May (1998, s. 52) ise sanatçıyı soyunun vicdanının yaratılmasına içtenlikle bağlı bir birey, insan topluluğu için daha anlamlı bir varoluşun yeni sembollerini yaratan kişi olarak betimler. May'e göre bir sanatçı dünya deneyimini "kendi ruhunun örsünde dövmek" gibi zor bir işi üstlenerek, belki de mitleri eskimiş biçimlerinden kurtararak yeni biçimlere ve yeni sembollere dönüştürecek olan kişidir. Sanatçının aslında mitlerdeki kahramanın yolculuklarıyla örtüşen bu yaratım eylemi, göre toplumun etik yapısını da belirler. Bilinçli bir niyetle ahlak yaratmasa da, sadece 'varlığında kendini gösteren görüyü' duyup, bunu ifade etmekle ilgilenen sanatçının yarattığı sembollerle, toplumun etik yapısının yontacağını belirtir (1998, s.52).

3. KAHRAMAN ARKETİPİ

Bütün toplumlar, kendi kültürlerinin psikolojik ihtiyaçlarına, değerlerine, çağlarının problemlerine cevap verecek kahramanlar imgelemiştir. Toplumun iyiliği için kendilerini feda etmeye hazır bir cesaretle, güvende oldukları mekânları terk ederek bilinmeze doğru, zorlu bir anlam yolculuğuna çıkan ve yolculuk sonunda buldukları değerleri toplumlarına geri getiren bu kahramanlar, hikâyelerini dinleyen veya hatırlayanların içinde benzer erdemlerin ve cesaretin ortaya çıkarmasına yardım eder. Bu yüzden iyi bir kahraman hikâyesi ya da kahraman arketipini güçlü bir biçimde canlandırmış bir eserle karşılaştıktan sonra insan kendini kahramanca bir güçle dolmuş, insan olmayı değerli kılan nitelikleriyle temasa geçmiş, yaşamının anlamına dair ümidi, güveni ve cesareti tazelenmiş hisseder.

Kahraman genellikle insanlığa zarar veren ya da tehdit eden bir kötülüğü alt etmek için, kendi varlığını riske atarak yollara düşen, hayal gücü yüksek, cesur bir kişidir. Campbell'e (2000, s. 65) göre kahraman içinde yaşadığı topluma uyumsuzluk hisseden ve yeni bir uyum yaratacak bir yaşama biçiminin, anlamlar bütününün arayışına düşen kişidir. Eğer kişisel mitlerimiz olan rüyalarımız, içinde yaşadığımız toplumunkiyile örtüşüyorsa toplumla uyum içinde yaşamaya devam edebiliriz ama bu rüyalar toplumunkiyile çatıştığında, "karanlık ormanda yaşayacağımız bir macera" vardır (Campbell, 2000, s. 65).

Tüm kültürlerin sözlü geleneklerinde güçlü biçimde bu arketipi canlandıran kahramanların bazı ortak özellikleri vardır. Hiç biri kusursuz değildir, sıradan insanlar gibi güçsüz yanları da vardır. Onları diğerlerinden ayıran şey çoğunlukla ölümlülüğün ötesindeki bir varıksal anlam arayışı için güvenli ortamlarını bırakarak tehlikeli bir yolculuğa atılmadaki korkusuzlukları, yardım arayabilme ve doğru yardımı ayırt etme özelliği, kolayca kandırılmamalarını sağlayan uyanık gözlem gücü ve basmakalıp tanımları reddederek her şeyi kendi sezgilerine göre yeniden değerlendirebilen güçlü karakterleridir.

Kahraman, topluluğunun korunaklı ortamını bırakıp bir kez yola düştüğünde "karanlık ormana, ateşin dünyasına, ilk deneyimler dünyasına girer." İlk deneyimler henüz yorumlanmamıştır ve bu yüzden hayatlarını kendilerinin belirlemeleri gerekir (Campbell, 2000, s. 66). Bu karanlık ormanın tehlikeli bilinmezliğinde, yolunu kendisi yaratarak ilerleyen kahraman, erdemlerinin yardımı ile cesur denemeler yaparak macerasını tamamladığında, insanlığa sunmak için getirdiği zafer bir dizi yeni olasılık olacaktır.

4. ANTİK YUNAN'DA KAHRAMAN

Klasik Yunan sözlü geleneği böyle etkileyici kahramanlık öyküleriyle doludur. Bu hikâyelerde genellikle soyları Tanrılara dayanan ama ölümlü olan kahramanlar, Yunan toplumunun insanlık idealini yansıtır. Antik Yunan'da kahramanlık, toplum için çalışma, fedakârlıkta bulunma ve şehrine onur getirmekle birlikte düşünülürdü. Bu yüzden olimpiyatlarda zafer kazanan atletlerden sadece bazalarına; bedensel güç ve güzellikleri kadar erdemleriyle de öne çıkan ve toplumları için aktif bir biçimde çalışıp şehirlerine onur getirecek işler yapanlara Kahramanlık Payesi verilirdi. Bu unvanın onları mitolojilerdeki kahramanlar gibi yarı-tanrı seviyesine yükselttiği düşünülürdü. Ayrıca mitolojik kahramanlardan ilham alan antik dünya gençlerinin bazen onların işlerini taklit etmek amacıyla benzer maceralara atılıp, cesur eylemlere giriştiği kaydedilmiştir.

Antik Yunan toplumunun günlük yaşamı ve felsefesinde önemli bir yeri olan "kahramanlık ideali" plastik sanatlarda ise insan formunda, estetik bir duyum olarak görünür olmuştur. Bu kahraman görüntüsü, Tanrıların tasvirlerinde olduğu gibi çıplaktı. Olimpiyatlarda atletlerinin giysisiz yarışmalarından gurur duyan ve insan bedeninin güzelliğini bir erdem olarak yücelten Antik Yunanlılar, çıplaklığa büyük önem verirler, çıplaklığı kültürlerinin üstün bir özelliği sayarlardı. Kenneth Clark (1960, s.21), bunun nedenini felsefelerinin özünü oluşturan, "insanın bütünlüğü" düşüncesinde olduğunu söyler. Clark'a göre ruh ve beden bir ve aynı şey olduğu fikri, Yunanlıların soyut fikirlere bile duyumsal, dokunulabilir, insani biçim vermelerine neden olmuştur. Dolayısıyla Antik Yunan sanatın figüratif bir dille serpilmesi doğaldır. Felsefe, tanrılar, ormanlar, nehirler hatta yankılar bile eserlerde, insan bedenine dönüşerek yüksek düzeyde sembolik bir anlatım içinde görünür olmuştur.

Antik Yunan edebiyatının belki de en ünlü kahramanı Herakles'tir. Lysippos'un *Herakles Farnese* ya da "Yorgun Herakles" olarak anılan heykeli (M.Ö. 320), geç klasik dönem sanatının erişmiş olduğu bütün zarafet ve ustalığı sergiler. Klasik dönemde Polykleitos'un Kanon'undaki hesaplara göre 1/7 oranında kullanılan baş/vücut oranını 1/8 olarak değiştiren Lysippos, iri bir figürü daha ince ve zarif göstermeyi başarmış, yüzeylerde hareketliliği artırarak, detayları tasvir etmede titiz bir ustalık seviyesine ulaşmıştır. Lysippos, Pliny'nin (Secundus, 1896, s. 53) *Natura Historia* adlı eserinde de, sonunda mükemmel oranlara ulaşması ve detayları çözümlemedeki başarısı için övülür.



Görsel 1. Lysippos. "Yorgun Herakles", 315 cm, Mermer, MÖ 320, Museo Archeologico Nazionale, Napoli.



Görsel 2. Thomas Crawford. "Orpheus ve Cerberus", 171.5x91.4x137.2cm, Mermer, 1843, Huntington Vestibule, Roma.

Yorgun Herakles (MÖ. 320) (Görsel 1), Rönesans döneminde, saray inşaatında kullanmak üzere malzeme arayan Farnese ailesinin, Roma'da yaptığı kazılarda ortaya çıkardığı, binlerce Romalıya hizmet verdiği düşünülen Caracalla hamamlarında bulunan heykellerden biridir. Heykel, Herakles'ten korkan, bu yüzden ona başarılması çok güç ve tehlikeli görevler veren Kral Eurystheos'un istediği altın elmaları ele geçirmeyi başarmış Herakles'i, yorgun bir biçimde budaklı asasına yaslanmış olarak gösterir. Hikâyeye göre Herakles, uzun bir maceradan sonra Tiber Nehri kıyılarına ulaşmış, akşam yıldızının kızları olan Hesperid'lerin büyülu bahçesini bularak dev Atlas'ın, bahçedeki altın elmaları onun için toplama sözü vermesi üzerine, dünyayı bir süreliğine onun yerine sırtlamıştır. Elmalarla geri dönen Atlas, onları Krala kendisi götürmek istediğini söylediğinde ise, yine kurnazlığını kullanarak, dünyayı ona iade etmeyi başarır.

Heykel, belki de dünyayı sırtında taşımış olduğu için yorulmuş olan Herakles'in insani yönünü vurgularken, aşırı gelişmiş kaslarıyla güçlü bedenini de en zarif ve estetik biçimde sergiler. Roma hamamında sergilenen bu heykeli gören Romalıların, Herakles'inki gibi kaslara sahip olmaya heveslenerek, spora şevk duyacakları hayal edilebilir. Lysippos, Herakles'in ağırlığının neredeyse yarısını (önceki maceralarında öldürmüş olduğu) Nemea Aslanının postuyla sarılı budaklı sopasına aktararak, torsosunda yarattığı zarif bükülme ve yaslanma hareketi ile hacimli kaslarını ortaya çıkarır. Klasik sanatta çokça görülen frontal duruşu kıran Lysippos, izleyicinin heykelin etrafında dönmesini teşvik ederek izleyiciyi Herakles'in arkada avucunda sakladığı elmaları keşfetmeye yöneltir. Böyle bir oyunla hikâyeyi hatırlayan izleyici, Herakles'in zaferini kas gücü kadar kurnazlığına da borçlu olduğunu hatırlar.

Hayranlık uyandıran bedensel bir güce sahip olsa bile, bir kahramanın yorgunluk hissedebilmesi onu insanlık durumuna ve izleyiciye duygusal anlamda yaklaştırır. Öte yandan Herakles'in öne eğik başı ve yaslanmış duruşu sadece fiziksel yorgunluğunun işareti olmayabilir. Şefik Can (1998, s. 180), Herakles'i "beden gücü gelişmiş, fakat akıl ve zekâ gücü biraz geri kalmış", "tuttuğunu koparan, çok kuvvetli fakat kafası pek işlemeyen" bir karakter olarak tasvir eder. Babası Zeus olan Herakles, tüm hayatı boyu çeşitli maceralara atılmış, iyi yüreklilik göstermiş ama sıklıkla zaaflarına yenilerek başarılarını mahvetmiş, öfkelenince gözü döndüğü için, karısı ve çocuklarını öldürmek gibi, sonradan büyük pişmanlık duyacağı işler yapmış, Eros'un tuzağına kolayca düşen Herakles, kocaman cüsse ve gücüne rağmen kolayca kandırılarak yönetilmeye açık bir karakter çizmiştir. Öte yandan, trajik yolculuğunun sonunda, her kahraman gibi bu kahramanı da kahraman yapan özel değer açığa çıkmış ve zaaflarıyla mücadele eden bu güçlü yarı Tanrıyı, Tanrıların katına yükseltmiştir.

Heykelin izleyiciyle göz göze gelebilmesine de yardım eden, başı öne eğik, düşünceli duruşu, belki de Herakles'i Tanrılar katına yükseltecek olan bu erdeme işaret etmektedir. Düşünsel derinliği olmayan ve çoğunlukla içgüdüsel hareket eden Herakles ne Theseus gibi akıllı, ne de Sisyphos kadar kurnaz, ne Orfeus gibi sanatsal yeteneğe sahip, ne vefalı, ne de sevgi doludur. Acaba onu sonunda Tanrılar katına yükselten erdemi, sahip olduğu olağanüstü kaba kuvvet değil de yaptığı hataları fark edip pişman olabilmesi ve kendi öfkeli ve bilinçsiz tabiatıyla yaptığı mücadeleyi sonuna dek sürdürebilmesi olabilir mi? Tüm macerası boyunca Herakles, her şeye rağmen canlı kalan vicdanını dinlemeyi bırakmamış, hikâyenin sonunda belki pişmanlık duyduğu ve kendi kendisini cezalandırmak istediği için, belki de tüm acılarına neden olan benliğinden kurtularak arınmak arzusuyla, yaktığı büyük ateşin ortasına kendisini atmıştır. Böylesine cesur bir atılımla ölümü seçebilmesi, belki de tüm maceraları boyunca aradığı şeye ulaşmasının ve kendi küçük benliğini aşabilmesini sağlayan büyük tinsel bir gücün sonunda ortaya çıkmasının işaretidir. Mite göre bu eylemi Tanrıların merhametini üzerine çekmiş, onlar da bu kederli kahramanı Olimpos'a, ölümsüz Tanrılar arasına yükseltmiştir.

Herakles Antik Yunan'da sevilen çok sayıdaki kahramandan sadece biridir. Bu kahramanların sayıları kadar özellikleri de çeşitlilik gösterir. Aralarında kas gücüyle öne çıkanlar olduğu gibi, zekâsıyla, kurnazlığıyla ve özellikle ataları Apollon gibi güzellik ve duyarlılıklarıyla kahramanlaşanlar da bulunur. Bu Apollonik kahramanlar, sonları trajik de olsa, insanlığın kas

gücünden daha ince ve derin olan tinsel güçlerini onurlandırır. Belki de bu yüzden, Michelangelo gibi bazı Rönesans ustaları, Âdem ve Davut gibi İncil kahramanları için Herakles yerine Apollon'dan ilham almayı seçmiştir.

5. APOLLON'A BAKMAK

Ruhsal ve bedensel güzelliği birbirinden ayırmayan Yunan düşüncesine göre hakikat bedensel güzellikle yakından ilişkilidir. Platon, (1993, s.66-67) *Şölen* adlı eserinde, estetik bir beden bilgelige giden bir kapı olduğunu ima ederek, hakikatle ilişkilendirilen güzelin bilgisine ermek isteyen kişinin bilinçlenme yolculuğuna önce bedensel güzelliği takdir ederek başlamasını öğüt verir.

Güzellik ve akıl idealini simgeleyen Apollon ise birçok kahramanın Tanrısal atasıdır. Aslında çok güçlü ve temel bir arketip olan Apollon (Tanrısal olanın ilk arketipi: gökyüzünün kalbi ya da her şeyi gören, bakışının okları her şeyin içine nüfuz eden, acı - tatlı tüm kaderleri gören ve bilen, gökyüzünün gözü olarak tasvir edilen Güneş, güzel sanatların, müzik ve şiirin, kehanetin Tanrısı), atası olduğu kahramanlara farklı türde içsel güçler kazandırmıştır. Şifa sanatında ustalaşan ve insanlara duyduğu merhamet yüzünden ölümsüzlüğü bulan ve bu nedenle Zeus tarafından bir okla öldürülen, Apollon'un oğlu Asklepios (Can, 1998, s. 60) bunlardan biridir. Lirinden yayılan müziğin güzelliğiyle yırtıcı hayvanları bile inlerinden çıkarıp dizinin dibinde uyutan, canlı, cansız tüm varlıkları tinsel bir heyecanla titreten, Argonaut'larla çıktıkları macerada, yine müziğinin güzelliği ile Karadeniz boğazındaki oynak kayaları dondurarak arkadaşlarını kurtaran ve çok sevdiği, ölen karısının ardından, "insanların yalvarmalarına kulak asmadan, taşlaşmış kalplerin bulunduğu karanlık diyara" (Can, 1998, s. 226) yani ölümler diyarına inmekten çekinmeyen Trakyalı Orpheus bir başka Apollonik kahramandır.

Amerikalı bir sanatçı olan Thomas Crawford, 1843 yılında yarattığı *Orpheus ve Cerberus* (1843) (Görsel 2) için, antik dönemin belki de en ünlü eseri olan *Apollon Belveder*'den (MÖ. 330-320) (Görsel 3) ilham almıştır. Ovidius'un *Metamorfozlar*'ının 10. kitabında anlattığı hikâyeden yola çıkan sanatçı, antik dönemin biçimsel diline de öykünerek, Orpheus'u, Hades'in kapı bekçisi, üç başlı azgın köpek Cerberus'u müziğiyle sakinleştirdikten sonra, karısını aramak üzere ölümler diyarında ilerleyişini tasvir eder. Apollon gibi genç bir adam olarak biçimlendirilen Orpheus, antik dönemin üslubuna öykünen ahenk dolu bir oran ilişkisi içinde, pürüzsüz bir akış içindeki formların oluşturduğu çıplak beden ve sırtında geriye doğru dalgalanan bir pelerin ve sandaletlerle tasvir edilmiştir. Genç kahramanın ileri doğru atılışındaki kararlılık, görünmez bir rüzgâra ya da güce doğru zorlukla ama azimle ilerleyişini gösteren, geriye doğru uçuşan pelerini ve gözlerini korumak için kaldırdığı elleriyle pekiştirilir. Elindeki lirin ve yanında uysallaşan Cerberus'un çağrıştırdığı barışçıl ve nazik tabiatına uygun olan biçimsel yumuşaklık, azim ve kararlılıkla birleşerek Apollon'un klasik tasvirlerindeki dengeyi çağrıştırır.

Orpheus gibi, Apollonik kahramanların çoğu güçlerini cesaretleri kadar önemli olan ve duygusal etkiler yaratan güzel sanatlardaki ustalıklarından, merhamet, vefa, bağlılık gibi tinsel özelliklerinden alırlar ve çoğunlukla antik Yunan'dan miras kalan Apollon tasvirlerine benzeyen biçimlerde gösterilirler. Kimi zaman "anlamı belli, parlak" anlamına gelen ve

Tanrının ışık saçan aydınlık varlığını niteleyen Phoibos ismiyle anılan Apollon (Erhat, 2015, s. 45) sonsuz bir güne benzeyen sonsuz gençlikle ilişkilendirildiği için tasvirlerinde her zaman neredeyse kadınsı bir güzellik taşıyan, genç bir erkek bedeniyle tasvir edilir. Bedenleri ruhun görünümüleri olarak hayal eden Yunanlı sanatçılar, en soyut kavramları bile kişileştirerek figürler olarak tasvir ederken, Apollon'a dair tinsel özellikleri dışavurmaya, Tanrısal bir gücü, iyilik dolu bir zarafetle bir arada göstererek başarmıştır. Biçimsel olarak kolaylıkla kavranan uzuvların rasyonel açıklığı, birbirine akan formların tatlı ahengiyle dengelenir. Vahşi ve şiddet dolu bir imgenin tam zıttı olan bu iyilik dolu ahenk, umursamaz ve gizemli bir ifadeyle birleşerek Apollon'un her şeyi bilme gücünü sezdirir.

Apollon heykellerinden en ünlüsü, Lysipos'la aynı dönemde yaşamış olan başka büyük bir usta olan Leochares'in şekillendirdiği düşünülen *Apollo Belvedere'in* (MÖ. 330-320) (Görsel 3) 224 cm yüksekliğinde, Vatikan müzesinde bulunan, bir Roma dönemi kopyasıdır. Apollon bir kahraman değil ölümsüz bir tanrıdır ama doğduktan hemen sonra, Python isimli, insanlara eziyet eden dev bir yılanı öldürmek için Parnasos dağına doğru yola koyularak, kahramanca bir işe girişmiştir. Python, söylenceye göre, yeryüzü tanrıçası Gaia'nın, Delphi'nin kutsal kehanetini korumak için görevlendirdiği dev bir ejder-yılandır ve büyük selin ardında kalan, vebaya neden olan, korkunç bir balçık ırmağı olduğu da söylenir. Böylece Apollon yüzlerce okuyla canavarı öldürerek çürüyen bataklığı kurutmuş, dünyanın merkezi olduğu inanılan kehanet merkezi Delphi'nin yeni sahibi ve bir ejderhayı öldüren ilk kahraman olmuştur. Apollon bir tanrı olarak fiziksel güç ve cesarete sahip olmakla kalmaz bu güç ve cesareti güzellik ve duyarlılıkla birleştirerek antik Yunan'ın eşsiz kahraman idealine esin verir. Apollon onuruna düzenlenen olimpiyatlar, bu yüzden "Pythian Oyunları" adıyla anılmış ve atletizm olduğu kadar müzik ve şiir dalında yarışmalara da yer vermiştir.

Heykel Apollo'yu, dev yılanı öldüren okunu çektikten hemen sonra gösterir. Ağırlığını sağ ayağının üzerine aktarmış olan Apollon'un yayı tutan sol kolu, başının döndüğü yöne doğru açılarak, seyirciye dönük bedeniyle hoş bir açı oluşturur. Omzundaki ince ve akışkan bir biçimde tasvir edilen ve zarafet duygusunu güçlendiren pelerin, bu sol kola dolanarak hareketin ölçülü ahengini vurgularken, formun tüm kısımlarının tek bir noktadan rahatça algılanmasını sağlayan frontal duruşun monotonluğu da kırılmıştır.



Görsel 3. Leochares. "Apollon Belvedere", 224 cm, Mermer, M.Ö. 330-320, Vatikan, Roma.

Görsel 4. Donatello. "Davut", 158 cm, Bronz, bakır ve kalay, 1440, Bargello, Floransa.

Ama heykeli ölümsüz kılan şey sadece geç dönem klasik sanatın yeni oran ilişkilerine uygun düzenlenmiş, birbirine kusursuzca akan formların açıklıkla algılanabilir ilişkileri ya da saç, kas dokusu, örtü gibi detayları tasvir etmedeki ustalık değildir. Heykelin bütününe sinmiş olan ve artık Apollon'a inanmayan bugünün insanını bile kendisine çekmeye devam eden bir canlılık ve gizemi güçlü bir arketip vasıtasıyla görünür kılmış olan, Leochares'in kişisel ve özün duyarlılığıdır.

Bütün heykele sinmiş olan bu duyarlılık en çok *Apollon*'un yüzündeki ifadeye görünür olur. Bütün kasları az önceki hareketin taze gerilimiyle dolu olan *Apollon*'un yüzünde serinkanlı ve hafif bir tebessüm vardır. İnce bir dengeyi koruyan ve insana dair coşkunluk ya da yorgunluk gibi duyguları içermeyen bu gülümseme bugün bile insanı içine çeken, sakin bir gizemle doludur. Acaba *Apollon* serinkanlı tebessümü ile az önce kazandığı zaferin onun için ne kadar kolay ve önemsiz olduğunu mu belirtir? Ya da gülümsemesinde zafer kazanacak tüm kahramanlara önerdiği bir ağırbaşlılık ve tevazu mesajı mı vardır? Tüm varlıkların tatlı ve acı kaderlerinin bilgisine sahip olduğu inanılan, kehanetin de tanrısı olarak bilinen Apollon belki de geleceği gördüğü için büyük bir sevinç göstermiyor, olayların sonsuzluktaki dengesi içinde her şeyin birbirini nötrleyeceğini ima ediyor olabilir mi? Tüm bu sorular ve daha fazlasının aynı anda doğru olması bile mümkündür. Heykelin gücü, onunla karşılaşan her izleyiciyi bu tanrısız bakış aracılığıyla, varoluşsal bir gizemle yüz yüze getirmesidir. Karşılaştığımız anda bizi içine çeken bu hoş ve serin bakış, ruhun gizemlerine açılan bir ayna olur. Orada, belirsiz ifade sayesinde yüz yüze geldiğimiz kendi kader ve zaferlerimiz, bilinmez geleceğimiz ile ilgili açığa çıkmayı bekleyen gizli sorularımızdır.

Leochares'in oran ilişkilerini hesaplayarak ideal biçime ulaşmayı amaçlayan rasyonel bir tavırla, doğal ifadeyi yakalamaya odaklanmış natüralist duyarlılığı birleştirmesi tasvir ettiği arketipin zıtları aynı anda bünyesinde bulundurma özelliğiyle örtüşmüş, belki de bu sayede eser güçlü, yaşayan bir sembole dönüşmüştür. Herhangi bir şeyi işaret ederken bilinen bir

içeriği ifade eden alegoriden farklı olan sembol "her zaman daha fazla bir anlama, mantıklı kavramlarla açıklanamayacak bir ifadeye sahiptir" (Jacobi, 2002, s. 132). *Apollon* heykeli bunu başarmıştır.

Jung'a göre (Jacobi, 2002, s. 42) iyi sanat eserleri insanoğlunun ezelden beri var olan ve bilinçdışında uyuyan sembolleri canlandırır. Yaratıcılığı sanatsal bir yapıtı ortaya koymak için bu sembollerin özenli bir şekilde düzenlenip şekillendirilme süreci olarak tanımlayan Jung'a göre bu süreç esnasında binlerce sesle konuşan sanatçı, sonsuzluk alanında anlık ve geçici olarak ifade etmeye çalıştığı düşünceyi kavrayarak kişisel kaderini insanlık kaderine dönüştürür. Böylelikle sanatı, insanoğlunun en uzun gecede hayatta kalmasını sağlamış lütufkâr güçleri uyandırarak, tehlikeler karşısında ona her zaman sığınacak bir yer bulma imkânı sağlar. Jung'a göre bu en mükemmel sanatın sırrıdır.

Kenneth Clark (1960, s. 54), *Apollon Belvedere*'in (MÖ. 330-320) (Görsel 3) Rönesans ustalarını nasıl etkilediğinden, Raphael'in Vatikan'daki Papalık Sarayı Kütüphanesinin duvarlarına yaptığı resimlerde tasvir ettiği azizler, şairler, bilim adamları ve filozoflara *Apollon Belvedere*'in "sadece hareketindeki zarafeti değil ama derin bir kavrayışı ve daha parlak bir dünyaya yönelen bir bakışı gösteren ifadesini" nasıl aktardığından bahseder. Kültürümüzde derin kavrayış ve bilgiyi, ışık ve aydınlanma metaforuna dönüştürmüş olan Apollon arketipi, bugün hala bilim adamı ve sanatçıların büst ve portrelerinde yaşamayı sürdürürken, Apollon'a has bu baş duruşu, bakış ve ifadenin izi, bugün bile pek çok portre ve büstte fark edilebilir.

Kenneth Clark (1960, s. 47), sükûnet ve mantığın bedenlenmiş hali olan *Apollon*'un dingin çehresinin 5. yüzyılda bir Âdem rölyefinde yeniden ortaya çıktığından bahseder. Baş ve uzuvları orantısız olarak büyük tasvir edilmiş olsa da, Clark'a göre bu Âdem tasviri, insanı hayvandan ayıran özelliğın hala insan bedeninin üstün güzelliğini olduğunu göstermek ister. 1440 yılında Donatello, Hristiyanlık dünyasının neredeyse 1000 yıl boyunca ruhun peşine düşüp bedeni ve bedene dair her şeyi aşağı ve kirlenmiş görme macerasından sonra, bir Eski Ahit kahramanı olan *Davut*'u (1440) (Görsel 4) ilk defa, kendi başına ayakta duran çıplak bir erkek figür olarak, Apollonvâri bir güzellikle tasvir eder. Medici Ailesi tarafından çok sevilen bu 158 cm boyundaki bu heykel Medici Bahçelerinin tam ortasında sergileniyordu.

Hız. Davut sadece Eski Ahitten bir kahraman olduğu için değil, kendisinden çok daha büyük ekonomik ve askeri güce sahip, otokrasiyle yönetilen bir ticaret şehri olan Milan'ın Dük'üne karşı demokrasiyle yönetilen Floransa şehrinin kazandığı zaferi de çağrıştırdığı için seviliyor ve şehrin sembolü sayılıyordu. Eski Ahitteki hikâyede Davut henüz genç bir çocukken ülkesini tehdit eden ve ordudan hiç kimsenin karşısına çıkmaya cesaret edemediği, 270 cm üzerindeki boyuyla bir insan azmanı olan, acımasız savaşçı Goliat'ın meydan okumasını kabul eder. Genç bir çoban olan ve tıpkı Apollon gibi müzik sanatında yetenekli, çaldığı flütüyle hayvanları uysallaştıran, insanların kalplerinde görülmemiş bir ahenk ve neşe uyandıran Davut'u, daha bir çocuk olduğu için bu işten vazgeçirmeye çalışırlar. O ise şimdiye dek sürüsüne saldıran pek çok vahşi hayvanı öldürdüğünü anlatarak onu aslan ve ayıların pençesinden kurtaran Tanrı'nın bu Filistinlinin de pençesinden kurtaracağına olan inanç ve güvenini dile getirir. Üzerine giydirilmeye çalışılan zırhı çıkaran Davut Goliat'la sade bir

biçimde yüzleşerek sapanıyla attığı bir taşla onu öldürür. Goliat'ın kılıcını alarak onun başını keser.

Donatello'nun antik dönemin estetik duyarlılığını ve heykelde çıplak figür geleneğini yeniden canlandıran bu devrimci heykeli, kendi çağının ve ülkesinin değerlerini temsil eden bir kahramanı yeniden şekillendirmiştir. Floransa'nın kahramanlık idealini temsil eden Davut burada hem Floransa halkının özgürlük sevgisini hem de Rönesans'ın hümanist ideallerini yansıtırken, toplumunun kahramanlık idealini oluşturan soyut fikirleri de cisimleştirmiş olur.

Donatello'nun Davut'uyla imgeleştirdiği kahramanın en belirgin özelliği, zaferini kas gücüyle değil, Milan Dükü karşısında Floransa şehri gibi, temiz bir inanca bağlı olarak aldığı ilahi bir yardımla kazanmasıdır. Ergenliğe yeni erişmiş bir çocuk bedeniyle betimlenen Davut'un pürüzsüz, yumuşak hatlarının, sol ayağının altında duran savaşçının vahşi görünümlü korkunç başıyla oluşturduğu zıtlık çarpıcıdır. Süslü bir şapka izlenimi veren başlığı ile neredeyse bir kız çocuğu kadar zarif ve yumuşak olan Davut'un, fırlattığı küçük taşı tutan elini beline dayayarak verdiği sakin ve tatlı kontrapost duruş, kaba kuvvet ve şiddet yerine ruhsal güzellik ve ahenk sayesinde kazanılmış bu zaferi alaycılık derecesine vararak yüceltir. Daha genç tasvir edilmiş olsa da Apollon tasvirlerinin temel özelliklerini taşıyan Davut'un bedensel güzelliğinin Apollon'ununki gibi ruhsal ve sanatsal bir güce işaret ederken, Hristiyan inancıyla ilişkilendirilen bir teslimiyet ve güveni Apollon'a atfedilen barışçıl bir ahenk ve sükûnetle birleştirdiği düşünülebilir.

Herkül gibi kaba kuvvet ve kurnazlıkla zafer kazanan kahramanlardan çok farklı bir ideali imgeleştiren *Davut*, az önce dev bir savaşçıyı alt etmiş bir kahramana hiç benzemez. *Davut*'un beline dayadığı sol elinde duran taş, sağ elinde duran, Goliat'ın savaşlar geçirmiş dev ve yıpranmış kılıcıyla kıyaslandığında çocuksu ve masumdur. Canavar bir savaşçı karşısına, çizme ve şapka dışında kıyafetsiz çıkmış olan böyle bir çocuksu figür, belki de masumiyetin erdemini koruyan savunmasız ve açık bir kalbin büyük cesaretini de sembolize eder.

Dr. Steven Zucker ve Dr. Beth Harris (2015) Davut'un yumuşak yüzündeki gizemli ifade hakkında tartışırlar. Dr. Zucker, Davut'un yarı kapalı gözleriyle aşağı bakan, kasları tamamen gevşemiş yüzünde zafer kazanmış kahramanların yüzünde görmeye alışkın olmadığımız türden düşünceli ve sessiz bir ifade bulunduğunu söyler. Ne var ki Davut'un dudaklarında kıvrılan belli belirsiz gülümseme, ileride dönüşeceği bilge kralı işaret ederken, belki de çok daha ince düzeyde bir gururu sessizce dışa vurmaktadır. Apollon Belvedere'inkine çok benzeyen bu dingin, tatlı ama ulaşılmaz ifade ya Apollon gibi bütün zaferlerin geçiciliğini kavrayan, Tanrısal bir bilgelikten, ki zira Davut daha sonra bir peygamber olacaktır, ya da kazandığı zaferin tek başına kendisine ait olmadığını bilen bir alçak gönüllülükten kaynaklanmaktadır.

Donatello'dan yarım asır sonra, genç Michelangelo Floransa Katedralindeki bir payandaya yerleştirilmek üzere sipariş edilen *Davut* (1507) (Görsel 5) heykelini yine antik dönemin Apollon arketipinden esinlenerek yontar. 1504 yılında tamamladığı heykel halk tarafından hayranlık ve coşkuyla karşılanınca, böyle bir başyapıtın yerden yüksek bir payanda yerine hükümet binası önüne yerleştirilmesine karar verilir.



Görsel 5. Michelangelo, "Davut", 5.17 m., Mermer, 1504, Accademia, Floransa.

Michelangelo'nun *Davut*'u çocukluktan çıkmış, yetişkinliğin sınırlarına gelmiş genç bir erkektir. Sapanını omzuna dayamış, ciddi bakışlarla önündeki zorlu görevi tartan Davut, harekete geçmeden önceki son anında gösterilir. Ellerin ve başının standart boyutlardan çok daha büyük şekillendirilmesi, aşağıdan ve uzak bir mesafeden görünürlüğünü sağlamak için olsa bile, üzerindeki ince damarların titiz detayları ile birleşince, az sonra girişecek işin zorluğunu ve büyüklüğünü, kahramanın içinde taşıdığı kaygı ve azmi vurgulamaya yaramıştır. Davut'un kontrapost duruşundaki sükûnet, bedeninin bir kaslar denizi olarak şekillendirilmesi ile canlanmış, duruş heyecan ve gerilim kazanmıştır.

Michelangelo'nun kahramanı, Donatello'nunkinden farklı olarak, sıradan bir insanın yüreğini taşır. Heykelin Apollon Belveder'i açıkça hatırlatan başında (1507) (Görsel 9), onurlu bir kaygının, gelecek zaferden emin olmamasına rağmen yine de harekete geçecek olan bir cesaret ve azmin izlerini görürüz. Dolayısıyla kahraman artık sıra dışı güçleri olan bir varlık değil, hepimiz gibi tehlike karşısında kırılabilir, yüreği korkuya açık ama buna rağmen toplumu için harekete geçebilen, cesur, azimli ve onurlu bir insandır. Dolayısıyla Michelangelo'nun eserinde bir kez daha başarıyla canlandırılan kahraman arketipi, yine çağın ideal insanının prototipi olarak toplumuna ilham ve cesaret kaynağı olur.

6. POPÜLER KÜLTÜRÜN YENİ HİKÂYELERİ

Geçmişin bütün büyük hikâyelerinden dramatik bir kopuşun yaşandığı Aydınlanma dönemi ve endüstri devriminden sonra modern insanın hayal dünyası rutin çalışma saatlerinden arta kalan zamanlarda onu eğlendirmek için tasarlanmış, popüler kültürün çabuk tüketilebilir hikâyelerine hapsolmuştur. Mircea Eliade (2017, s. 35) eski zamanlarda, "zaman içinde yaşama endişesi" duyan insanın evrenin başlangıcını konu alan mitler vasıtasıyla, yaratılışın Büyük Zamanına geri giderek kendisini iyileştirebildiğini ve yaşamını anlam yönünden zenginleştirebildiğini anlatır. Geçmişte insan, mitler ve ritüeller vasıtasıyla Tanrılar ve kahramanların, zamanın başlangıcında yaşamış olduğu şeyleri yeniden yaşayarak kendi var oluşuna kutsal bir boyut kazandırabilir ve kendisinin gizemli, insanüstü modelini yeniden inşa

edebilir ve böylelikle zamanın tahakkümünden kurtulabilirken, bugün modern insanın içine hapsediği doğrusal zaman algısı içinden çıkması oldukça güçtür.

Çünkü modern toplumda, çalışmanın dünyevileşmesi ile birlikte, gerçek "Zaman'a düşüş" çoktan gerçekleşmiştir. Antony Giddens (2016, s. 24-27), "Modernliğin Sonuçları" isimli kitabında yaptığı sosyolojik incelemede Modernizmin, rasyonel örgütlenme için bir dışı görevi görebilmesi amacıyla, zaman ve mekânı nasıl birbirinden ayırdığından bahseder. İnsan kendisini yalnızca modern toplumlarda Zaman'dan kaçamadığı günlük işinin tutsağı hisseder. İş saatlerinde toplumsal kimliği içinde kaldığı ve artık vakit öldüremediği için, işten arta kalan boş vakitlerinde, "başlangıcın görkemli bütünsel Zaman'ın parçası olmaya yönelik belirsiz bir arzu ve tarihsel zamanla karşılaşmaya duyduğu isteksizlikle" (Giddens, 2016, s. 35) Modern insan "zamanın homojenliğini kırmaya, zamanın sürekliliğinin ötesine geçmeye ve kendi akışında insanların tarihini yaratan zamandan farklı nitelikte bir zamanın parçası olmaya yönelik umutsuz bir çaba" (Giddens, 2016, s.35) ile inanılmayacak kadar çok oyalanma, vakit öldürme biçimi icat etmiştir (Eliade, 2017, s. 38).

Televizyon, edebiyat, sinema, bilgisayar oyunları, sosyal medya bu vakit öldürme biçimlerinin başında gelir. Özellikle sanayi devriminden sonra, yeni dâhil oldukları kent yaşamında iyileştirici ve mutluluk verici değerler ve gelenekten yoksun kalan halkı oyalayarak sıkıntılarını unutturmuş olan televizyon (Cereci, 2016, s. 25) 21. yüzyılın en yaygın medyası, vakit öldürmenin birincil aracı olur. Bütün olgu ve deneyimleri hikâyeleştirmek yerine haber ve bilgiye dönüştüren (Benjamin, 1995, s. 82), her tür insanlık dramını gülünç melodramlar haline getiren haber ve programların insani duyarlılığı zayıflatan bir yanı vardır. Kâr amacıyla düzenlenerek, düşündürmeden eğlendirmeyi ve tüketimi teşvik etmeyi kâr amaçlayan, karmaşık, gürültülü, çok renkli imgelerle dolu bu programlar bir zamanlar ailenin yaşlı ve bilge kişinin anlattığı tinsel derinliği olan büyük hikâyelerin yerini almıştır.

Sanayi Devrimine değil kutsal bir emanet gibi özenle taşınan sözlü kültür ve edebi gelenek, artık eğitim müfredatlarından bile kaldırılarak günlük yaşantıdan tamamen çıkarken, kitle iletişim araçları, hızla, daha temelsiz ve kolay anlaşılabilir unsurlardan oluşan (Cereci, 2016, s. 51) bir popüler kültür ve mitolojinin doğmasına neden olmuştur. Popüler mitolojinin "gerçekliği, egemen ideolojilere bağlı kalarak yeniden kuran, gerçeklikle ilişkimizi yeniden düzenleyen bir düzlemin adı" olduğunu söyleyen Veysel Atayman (2004, s. 12) bu mitolojinin insanlığın kolektif bilinç dışından beslendiğini, hayatın içindeki saplantı, endişe, umut ve umutsuzlukları, cinsel korkular ve ekonomik sorunları temel aldığını belirtir. "Kolektif bilinç dışını tarayıp duran popüler mitoloji, neyi, nereden, nasıl topladığının hesabını vermese de, bu mitolojinin tanrıları, gerçeklikle kurdukları (kuramadıkları) ilişkiyle vardır."

Büyük kitleler üzerinde egemenlik kuran popüler kültürün mitleri arasında neler olduğuna kısaca göz atmak gerekirse bunlar: Avrupa medeniyetinin dünyanın yeni bir parçasına yayılması, tabiatın ve bu yenedünyanın yerli sakinlerinin fethedilmesi ve ikinci bir adımda, kanun ve düzenin tedrici tesisini konu alan Westernler (Esslin, 2001, s. 9); tarihin, hukukun, siyasetin içinde saf iyilerle kötülerin arasındaki ezeli mücadele mitini konu alan ama gizlice bastırılmış şiddet ve suç sevgisini de tatmin eden casus ve polisiye film ve dizileri; yoğun entrika dolu ya da anlamı değersiz sayan ve yaşamı anlamlandırmaya çalışmanın anlamsız olduğunu savunan yaklaşımla hazırlanan absürd yapımlar; absürd komediler, kolay

söylenen ama anlamı olmayan şarkılar, sürekli konuşan ancak dışı dokunur bir konudan söz etmeyen sunucular, günlük yaşamın magazinsel eylemleri üzerine yapılmış söyleşiler, ünlülerin özel yaşamlarıyla ilgili dedikoduları kapsayan programlar (Cereci, 2016, s.33); benmerkezci karakterleriyle giderek daha az şefkat ve aşırı şiddet içeren çizgi filmler ve insanın hızla gelişen teknoloji karşısında duyduğu kaygılarla hesaplaşan bilim kurgu ve uzay maceraları ve her zaman kahraman hikâyelerine özel bir sevgi duyan halk tarafından oldukça sevilen süper kahraman filmlerinden (Esslin, 2001, s. 9) oluşur.

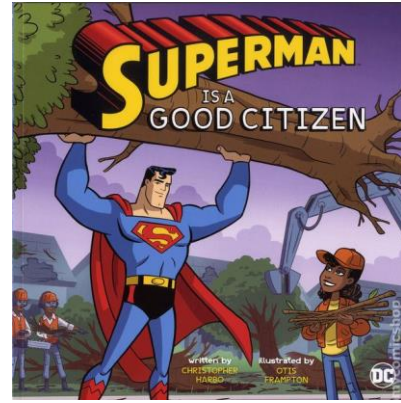
Günümüz televizyon kahramanlarını antik çağın efsane ve mitlerindeki kahramanlarla karşılaştıran ve insanlığın her çağda gerçek kişilerden daha gerçek hale gelen ve davranış örnekleri teşkil eden hayali simalar yaratma ihtiyacı duyduğunu belirten Esslin (2001, s. 55) popüler kültürün içinde yer alan figürlerin de antik çağ kahramanları kadar çağın günlük yaşantısı içinde yer edindiğini söyler. Öte yandan antik kahramanlar insanlığın kolektif bilinçaltının bir tezahürü, "millet ve kabilelerin ortak çabaları, hasretleri, korkuları ve ihtirasları; büyük kültürlerin derin kökleri" iken, popüler kültür kahramanları, her ne kadar halkın genel beğenisine hitap etse de, izleyici sayısını artırma ve kâr peşinde olan iş adamlarının planlı ve yapay ürünleri olmaktan öteye geçemiyor gibi görünmektedir (Esslin, 2001, s. 56).

Bir medeniyetin mitlerinin ve kahramanların yalnızca üyelerinin kolektif bilinçaltının bir tezahürü olmayıp aynı zamanda karakteristik bir geri besleme süreci içinde, bu üyelerin özelemlerini, davranış kalıplarını ve tutumlarını biçimlendirdiği, etkilediği (Esslin, 2001, s. 58) düşünülürse günümüzün popüler kültürü içinde öne çıkan kahramanları, sağladıkları eğlence ve kaçış imkânının ötesinde, eleştirel bir gözle değerlendirebilmenin önemi anlaşılır. Bugünün popüler kahramanlarının modern insanın psikolojik ihtiyaçlarına, değerlerine, düşüncelerine cevap verip veremedikleri araştırılmalı, çağın geniş çaplı problemlerine çözüm önerebilecek bir bilinci yansıtırıp yansıtmadıkları tartışılmalıdır.

7. SÜPER KAHRAMANLAR ÇAĞI

Geçmiş zamanlarda kamusal alanlarda sergilenen heykel ve anıtların erişemeyeceği kadar geniş bir izleyici kitlesine ulaşabilen sinema, kahraman arketipinin ortaya çıkabileceği önemli medyalardan biridir. Sürekli gelişen teknoloji sayesinde, giderek daha baş döndürücü görsel efektleriyle günümüzün en çekici hikâye anlatıcısına dönüşmüş olan sinema alanında "süper kahraman filmleri" en çok izlenen yapımlar arasındadır. Çoğunlukla insanüstü özellikler ya da yüksek teknoloji desteğiyle donanmış olan kahramanlar insanlığa karşı tehdit oluşturan karikatürleştirilmiş bir kötülükle savaşırken, arka planda şehirlerin tahrip olması, içlerinde yüzlerce küçük insanla dolu binaların çökmesi, caddelerin yanarak yıkılması sanki eğlencenin bir parçasıdır. Hızlı akışlı senaryo ve kamera hareketleriyle, neredeyse nefes almadan izlenen bu filmler belki bir süreliğine izleyeni sıradan dünyanın monoton akışından koparmış olduğu için belli bir rahatlama sağlıyor olabilir ama gerçek bir kahraman arketipinin uyandırabileceği anlamsal derinlik, umut ve cesaret gibi değerlerden izleyiciyi yoksun bırakıyor gibidir. Kendisini film boyunca bir süper kahramanla özdeşleştiren izleyici, belki de derinlerde bir yerde, kendisinin hala arka planda yer alan ve saniyeler içinde kolayca yok olan yüzlerce sıradan insandan biri olduğunu bilmekte ve film, modern yaşantının hissettirdiği önemsizlik, küçüklük ve çaresizlik duygularını pekiştirmektedir. Bir süper kahraman filmi izledikten sonra

kaç kişinin gerçekten de kahramanca bir güçle dolmuş, insan olmayı değerli kılan nitelikleriyle temasa geçmiş, yaşamının anlamına dair ümidi, güveni ve cesareti tazelenmiş hissettiği sorgulanmalıdır.



Görsel 6. Christopher Reeve. "Superman Film Karakteri", 1978.

Görsel 7. Otis Frampton, "Superman is a Good Citizen- Kapak Resmi", 8 x 8 inç, DC Super Heros, 2018.

Hikâyelerinin bir sonu olan mitolojik kahramanların aksine hikâyeleri hiç bir zaman tamamlanmayan, dolayısıyla yaşamlarının bir değerler bütünü temsil etmesi olanaksız olan süper kahramanlar, arketipleri canlandırılabilir mi? Ursula le Guin (1999, s. 87) bu karakter ve figürlerin, "dinsel yansılar ve entelektüel ya da estetik değeri olmayan, ancak gene de son derece canlı ve güçlü oldukları için 'stereotipi' diye bir kenara bırakılmayacak "alt mitler" olduğunu söyler. Bu alt mitlerden en eski ve en tanınmış olanı ise Le Guin'in ifadesiyle (1999, s. 87) "babası Nietzsche annesi resimli bir roman olan" *Supermen*'dir.

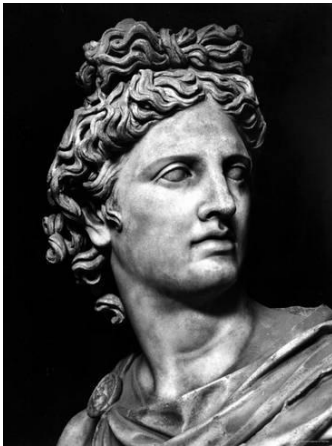
Süper kahramanların ilki ve öncüsü olan *Superman*, 1938'de yazar Jerry Siegel ve çizici Joe Shuster tarafından, DC Comics şirketi için bir çizgi roman kahramanı olarak yaratılır. *Action Comics, No.1*, bir gecede rekor sayıda satılınca, bu başarı bir süper kahraman endüstrisinin doğmasına neden olur. Başka yayın evleri de hızla yarattıkları yeni süper kahramanların çizgi romanlarını piyasaya sürerler. Yıllar içinde Superman'ın yazar ve çizicileri değişir, gazetelerden, radyo programlarına, televizyon dizilerinden sinema filmlerine Superman bugüne dek en tanınmış süper kahraman olma özelliğini sürdürür.

Büyük Buhran dönemine denk gelen, ilk çıktığı yıllarda, Amerikan halkına bir kaçış ve umut ışığı sunduğu düşünülen Superman'ın halk tarafından bu kadar sevilmesinin bir başka nedeni ise Superman'ın ikili kişiliğidir. Krypton adlı bir gezegenden dünyaya bebekken inmiş ve sıradan bir insanın hayallerini açacak denli büyük güçlerle donatılmış nazik, yardım sever, yakışıklı kahraman, insanların arasında Clark Kent adında genç bir gazeteci kimliği ile gizlenmiştir. Onun bu ikinci personası okuyucuların kolaylıkla özdeşlik kurabileceği türde, korkak, utangaç, çok da zeki olmayan, tuhaf ve miyop bir kişiliktir. Superman'e hayran ama kendisine hiç de iyi davranmayan güzel iş arkadaşı Lois Lane'e âşıktır. Eco ve Chilton (1972, s. 15), bu kişilik bölünmesinin hikâyenin kurgusu açısından elverişli olduğu kadar efsane yaratıcı özellik (mythopoetik) açısından da ince bir işlevi olduğunu söyler. Clark Kent, kompleksleriyle mücadele eden, arkadaşları tarafından pek seilmeyen ve bir gün bu

kişiliğinden sıyrılıp, bütün o vasat var oluş yıllarını geri alacak bir süper adam olarak doğmayı gizlice umut eden tipik okuyucu kitlesini tasvir etmektedir.

Superman'ın sahip olduğu akıl almaz güçleri, uçabilme, ışık hızını aşarak başka çağlara gidebilme, saniyeler içinde gemiler inşa etme, başka gezegen ve yıldızlara ulaşabilme, neredeyse sınırsız bir uzaklığa değin x-ray görüşüyle her şeyi görebilme, üstün duyma yeteneğiyle en uzaktaki fısıltıyı bile duyabilme, bakışlarıyla metalleri eritebilme özellikleri ise onu bir Tanrıya benzettir. Her zaman traşlı yüzü, dalgalı saçları, estetik bir oranda gelişmiş kaslarını ortaya çıkaran vücuduna yapışık kıyafeti, Roma dönemi heykellerinde görmeye alışkın olduğumuz türden pelerin ve kemeri, özellikle hiç tükenmeyen gençliği ile *Superman*'in (1978) (Görsel 6) biçimsel anlamda antik çağın mitolojik kahramanlarına, özellikle Apollon'a öykündüğü düşünülebilir. Öte yandan Apollon gibi her şeyi görebilen bu kahraman nedense Apollon'a has o gizemden, bilgece derinlikten yoksundur. Gördükleri üzerine derin düşünebilmenin duygusal olarak her şeyi görebilmekten ne kadar farklı nitelikte bir güç olduğunu hatırlatan bu ayrım, Superman karakterinin bir arketipe uzaklığını kıyaslamamıza yardım eder. Apollon'da varlıkların kaderlerini bilmek anlamına gelen görme gücü, kişisel olmayan bir şefkat ve tarafsız bir sessizlikle birleşerek ilham verici bir sembol doğurmuştur. Popüler kültürün kahramanı Superman'ın ise mitolojik kahramanlarla biçimsel benzerliğinin dışında, Le Guin'in (1999, s. 86) deyiimiyle "bilinç ve bilinç dışı arasında köprüler kuran" sanat eserlerinde olduğu gibi, "bilinmeyen ve simgeden başka bir yolla ifade edilemeyen bir şeyin göstergesi" olan bir simgeye dönüşüp dönüşemediği tartışmalıdır.

Popüler kültürün bu kahramanları elbette mitler gibi ortak bilinçdışının bir dışavurumudur ama bunlar daha çok yüzeysel ve kitlesel korku, kaygı ve arzulardan beslenir. Le Guin'e (1999, s. 88) göre de bu kahramanlar ortak bilinç dışından gelmelerine rağmen duygusal ve akıldışı bir 'orada olma' özelliği dışında gerçek mitin hiçbir ögesine sahip değillerdir. Yazara göre mitleri oluşturan gerçek gizem bin yıllar boyu entelektüel spekülasyon, dinsel coşku, ahlaki sorgulama ve sanatsal yenilenme için tükenmez bir kaynak olmuştur ve akıl tarafından yok edilemez. Oysa sahte giz yok edilebilirdir, bakıldığı anda kaybolur. Le Guin (1999, s. 88) "sarışın kahramana bakın (1987) (Görsel 10) – gerçekten bakın- bir çayır sıçanına dönüşür (Görsel 10). *Apollon*'a (MÖ. 330-320) (Görsel 8) bakın, o da size bakacaktır" der.



Görsel 8. Leochares. "Apollon Belvedere - Detay", Mermer, M.Ö. 330-320, Vatikan, Roma.

Görsel 9. Michelangelo. "Davut - Detay", Mermer, 1504, Academia, Floransa.

Görsel 10. Dolph Lundgren. "He Man Karakteri", He Man and the Masters of the Universe Filminden bir Görüntü, 1987.

Eco ve Chilton'a (1972, s. 19) göre zamansız bir mitin özelliklerini taşıması istenen bu kahramanlar yine de hikâyeleri bizim günlük insani yaşantımızda yer aldığı için kabul görürler. Yazarlar, bu durumun doğurduğu paradoksa zaman kavramıyla oynayarak çözüm aramış ve anlatı zamanını çeşitlendirip olasılıkları da hesaba katan bölümler çekerek üstesinden gelmeyi başarmıştır. Olay bombardımanı altında tutulan okuyucu olay sırası duygusunu yitirerek hayali bir evrende yaşamaya başlar. "Olayların sonsuza dek devam eden bir şimdide geçmesine iyice alışan okuyucu, zamana dair bilincini yitirerek; zamanın temelinde yatan problemleri (özgürlüğün var oluşu, plan yapma olasılığı, planları gerçekleştirme gerekliliği, böyle bir planlamanın getireceği acı, ima edeceği sorumluluk ve sonuç olarak ilerlemesi yaptığı planlara bağlı olan bütün insanlık cemiyetini) unuttur (Eco ve Chilton, 1972, s.19).

Mitolojik kahramanlarla Superman'i kıyaslayan Eco ve Chilton (1972, s. 15), mitolojik ya da dini kahramanların imge ve kaderlerinin değişmez özellikte olduğundan bahseder. Örneğin Herkül'ün gerçekleşmiş ve tamamlanmış öyküsü aynı zamanda onun tanrısal özelliklerini belirler. Oysa modern edebiyatta anlatılan hikâyelerin değerini, okuyucu-izleyicilerin dikkatlerini üzerine tutabilmek için olabileceklerin öngörülmez doğasını ön planda tutan senaryoların şaşırtıcılığı belirler. Bu durum yazarlara göre karakterin mitolojik potansiyelinden feragat etmesini gerektirir. Evrensel bir değeri vücuda getiren mitik karakterler tutarlı ve tahmin edilebilirken, modern karakterler bizlerden biri gibi, "başına ne geleceği belli olmayan, duygu ve davranışları bizimkine benzer, mitin evrenselliğini taşımayan ve ne bir arketipe ne de doğaüstü bir sembole dönüşmeyen" kişilerdir (Eco ve Chilton, 1972, s. 15).

Karakterlere mitolojik bir görünüm kazandırma stratejilerinden bir başkası ise onları kolayca tanınabilecek birer figüre dönüştüren bazı sembolik ve sabit özellikler (alışkanlıklar, tikler, mimikler vb.) yüklemek ve bu özellikleri tüm hikâyelerde defalarca tekrarlamaktır. Böylece izleyici her yeni macerada, başından itibaren tanıdık eski bir dosta rastlamanın güveni ve rahatlığı içinde anlatıya kendisini kaptıracaktır. Eco ve Chilton'a (1972, s. 21) göre bir nakaratın tekrarlanmasına benzeyen bu teknik, televizyon ve reklamlarda sıkça kullanılan kaçış mekanizmasının, gereksiz fazlalığa duyulan açlığa hitap eden, entelektüel varoluştan kaçınmaya yönelik bir eğlence anlatısının da temelidir. İlk okuma ya da izlemede anlaşılabilir olan bir anlamı üst üste sabitleyen, tekrara dayalı senaryolar ise elbette bir anlam derinliğine izin vermez.

Joseph Campbell'in çok okunan kitapları sayesinde mitoloji ve arketiplerin gücü üzerine düşünmeye başlayan bazı yapımcı ve yönetmenler, popüler kültür kahramanlarını arketiplere biraz daha yakınlaştırabilmek için bilinçli bir çaba içine girmiştir. Yönetmen Zack Snyder'in Superman'in son filmi *Batman Superman'e Karşı'da*, Joseph Campbell'in *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kitabından alıntıladığı sözleri, Kripton dilinin hieroglif harfleriyle Superman'in kostümüne işletmesi böyle bir çabanın eseridir. Aslında Krypton'lu bir mülteci, yaşadığı ve hizmet ettiği gezegende her zaman bir yabancı olan Superman karakterinin mücadele ettiği yabancılaşma sorununa gönderme yapmak için seçtiği "bir başkasını öldürdüğümüzü

düşündüğümüzde kendimizi öldürecek; dışarıya yolculuk ettiğimizi düşündüğümüzde kendi var oluşumuzun merkezine varacak; yalnız olduğumuzu düşündüğümüzde bütün Dünyayla birlikte olacak ve nefret bulduğumuzu düşündüğümüzde bir Tanrı bulmuş olacağız” (Fussel, 2016) sözleri Superman karakterine derinlik kazandırmaya ya da onu mitolojik bir kahramana dönüştürmeye yetmiş midir?

Eco ve Chilton yazılarında, neredeyse yenilmez ve sonsuz güç sahibi olan süper kahramanların güçlerini neden çağdaş dünyanın büyük problemlerini çözmek için kullanmadıklarını ve iyinin ne olduğunu sorgularlar. Superman elindeki sınırsız güçle açlık sorununa temelden çözümler getirebilir, şimdiki zamanda ya da geçmişe yaptığı yolculuklarında milyonlarca insanı diktatör ve zorbalardan elinden kurtarabilir, yozlaşmış politikaları ve insanlık dışı sistemleri çökertebilir, teknolojik yenilikler getirebilir, dünyanın ekolojik dengesini düzeltebilir, suları temizleyebilir ve yaşanılmaz yerleri tekrar yaşanılır kılabilirken neden vaktini öksüzler ve yaşlılar adına yardım faaliyetleri düzenlemeye adanmış? Saniyeler içinde yıldızlar arası seyahat edebilen kahramanımız faaliyetlerini yalnızca kendi küçük kasabası (Smallville) ve şehrinde (Metropolis) sürdürerek, buralarda ne uyuşturucu ticareti ne de yozlaşmış politikacılarla, arada hikâyeleri renklendiren uzaylılar dışında, sadece özel mülkiyete saldıran suç örgütleriyle savaşmayı tercih eder. Son derecede nazik, ahlaklı, insan ve doğa yasalarına sadık Superman, tüm insanlığı ilgilendiren daha derin ve hayati sorunlara çözüm aramak yerine sadece küçük, kapalı bir toplum için çalışarak, politik bilinçlilikten tamamen ayrılmış, kurulu düzene ve değerlerine bir sadakat gösteren mükemmel bir sivil vatandaş örneğini sergiler (2018) (Görsel 7).

Eco ve Chilton’ın (1972, s. 22) belirttiği gibi hikâyelerin altında, her otoritenin temelinde iyi ve temiz; karşı kutbunda ise zaman zaman ortaya çıkıp sonunda hep yenilen, özünde çürümüş bir kötülük var sayan, basit bir insanlık tarihi fikri yatar. Kötülüğün özel mülkiyete saldırı, iyiliğin ise yardımseverlik olarak tanımlandığı hikâyelerde, dürüst yurttaşların zaferine giden yolda biraz şiddete başvurulması da hoş ve meşru kabul edilir.

Günümüzde şiddeti mazur gösteren, sahte haklılıklar üzerine kurulu yüzeysel hikâyeler yerine, insanlığın dünyasal boyutta karşı karşıya olduğu daha derin ve kapsamlı tehlikeleri görmemize ve harekete geçmemize yardım edecek derin iç görülerle dolu yeni hikâyelere ve içsel güçlerimizi harekete geçirecek, sanatta tüm parlaklığıyla yeniden canlanan arketiplere ihtiyacımız var. Bu hikâyeler, globalleşen dünyada “bireyi kendi yerel grubuyla değil de tüm gezegenle özdeşleştirecek” (Campbell ve Moyers, 2013, s. 46), ekolojik bir yıkıma bu kadar yakın olduğumuz bir dönemde artık “doğanın bilgeliğiyle tekrar uyum içine girmeyi öğrenmesine, hayvanlar, su ve denizle kardeşliğinin yeniden farkına varmasına yardım edecek” (Campbell ve Moyers, 2013, s. 54) yani insanlığı yeniden birbiriyle, doğayla ve doğa varlıklarıyla kardeşlik ilişkisi içinde buluşturan anlatılar olabilir.

Bunun için belki de Ursula Le Guin’in söylediği gibi sanatçıların kendi benliklerine doğru yolculuğa çıkmaları gerekmektedir. Le Guin’e (1999, s.88) göre yaratıcılık için sanatçıların kullandığı tek araç akıl olursa hâlâ zihnin derinliklerinde ve sanatın başyapıtlarında yaşayan mitlerin ancak kopyalarını, parodilerini üretilebilir. Öte yandan akıl bir tarafa bırakıldığında ise, yazara göre, bugün olduğu gibi, bir “alt mit” çorbasında boğulmak işten bile değildir. Le Guin (1999, s. 89) gerçekten kolektif olana, hepimiz içinde canlı ve anlamlı olan imgeye

giden tek yolun gerçekten kişisel olandan geçermiş gibi göründüğünü söylüyor. Saf aklın kişisizliği değil, kitlelerin kişisizliği de değil; indirgenemez biçimde kişisel olan-benlik. Sanatçıların diğerlerine ulaşmak için benliklerine döndüklerini ve akli kullanarak, bilerek ve isteyerek akıldışının alanına girdiklerini, benliğin içine ne kadar girerlerse 'öteki'ye o kadar yaklaştıklarını açıklıyor (Le Guin, 1999, s. 89).

8. SONUÇ

Bu güne ait bir kahraman arketipi yaratmak isteyen sanatçıların belki de öncelikle gerçek gücün ne olduğunu yeniden sorgulamaları gerekecektir. Modern toplumun dâhil olduğu ekonomik sistem tarafından tanımlanan; hâlâ pek çok popüler kültür kahramanını sahip olduğu kaba kuvvetle tasvir edip yücelten bu güç anlayışı, ayrılığa, yarışmaya, egemen olmak ve baskı altında tutmak için, ince bir düzeyde de olsa, korku ve şiddet uygulamaya dayalıdır. Bu güç ilişkisini yeniden düşünmek, tüm yeryüzünü ve insanlarını kapsayıcı çözümler önerebilen, şiddetsiz yeni bir tür gücü görünür kılan, esin verici kahramanlar ortaya çıkarabilir. Apollon'un dingin bakışında, Michelangelo'nun Davut'unun kaygılı ama onurlu ifadesinde defalarca parlayan anlam çağımıza dair yeni bir farkındalıkla ortaya çıkabilir. Karşısına çıkacak her zorluğu karşılamaya hazır, kaygılı fakat farkındalıkla dolu, kendini ve dünyayı bilen ve en önemlisi kendi kırılğan varlığının merkezinde, tüm bunlara karşı derin bir sevgi ve merhameti taşımaktan vaz geçmeyen, tüm dünyayla bir olan bir kahraman. İşte o zaman popüler kültürde yer alsalar bile bu kahramanların ortak bilinç dışının bilgeliğiyle yeni bağlar inşa eden birer arketipe dönüşmesi mümkün olabilecektir.

9. KAYNAKLAR

- Atayman, V. (2004). Postmodern "Kurtarıcılar". İstanbul: Donkişot Yayınları.
- Benjamin, W. (1995). Son Bakışta Aşk. (Haz: N. Gürbilek). İstanbul: Metis Yayınları.
- Benjamin, W. (2016). Parıltılar. (Çev: Y. Öner). İstanbul: Belge Yayınları.
- Campbell, J. (2000). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. (Çev: S. Gürses). İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Campbell, J., Moyers, B. (2013). Mitolojinin Gücü. (Çev: Z. Yaman). İstanbul: MediaCat.
- Can, Ş. (1998). Klasik Yunan Mitolojisi. (4. Basım). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Cerci, S. (2016). Televizyon Sosyolojisi. İstanbul: Phoenix Yayınevi.
- Clark, K. (1960). The Nude – A Study of Ideal Art. Great Britain: Pelican Books.
- Eco, U., Chilton, N. (1972). The Myth of Superman. Diacritics, Vol. 2, (No. 1), 14-22, The Johns Hopkins University Press, <https://bit.ly/2GfRjX1>, Erişim Tarihi: 05/02/2012 00:08
- Eliade, M. (2017). Mitler, Rüyalarda ve Gizemler. (Çev: C. Soydemir). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Erhat, A. (2015). Mitoloji Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Esslin, M. (2001). Televizyon Çağı. (Çev: M. Çiftkaya). İstanbul: Pınar Yayınları.

- Fussell, S. (2016.) Batman vs. Superman Director Inspired by Joseph Campbell References. Business Insider, <https://read.bi/2CbAvpP>, Erişim Tarihi: 06.12.2018.
- Giddens, A. (2016). Modernliğin Sonuçları. (Çev: E. Kuşdil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jacobi, J. (2002). C. G. Jung Psikolojisi. (Çev: Mehmet Arap). İstanbul: İlhan Yayınevi.
- Jung, C. G. (2017) Ruh - İnsan, Sanat, Edebiyat. (Çev: İ. H. Yılmaz). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Le Guin, U. (1999). Kadınlar Rüyalar Ejderhalar. (Haz: D. Erksan, B. Somay, M. G. Sökmen). İstanbul: Metis Yayınları.
- May, R. (1998). Yaratma Cesareti. (Çev. A.Oysal). İstanbul: Metis Yayınları.
- Platon. (1993). Şölen, Lysis. (Çev: A. Erhat, S. Eyuboğlu). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Saydam, M. B. (2015). Psikomitoloji: 'Ara-Da-Lığın' Bir Karmaşa Olarak İnşası. Doğu Batı Düşünce Dergisi - Mit ve Masallar, (71), 33-81.
- Secundus, P. (1896). The Elder Pliny's Chapters on the History of Art. (Çev: K. J. Blake), London: Macmillian and Co Ltd.
- Zucker, S., Harris, B. (2015). Donatello, David. Smarthistory. <https://bit.ly/2PBu5Uf> . (Erişim tarihi: 13.10.2018).

10. GÖRSEL KAYNAKLAR

- Görsel 1. <https://bit.ly/2ErwXCd> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 2. <https://bit.ly/2LctI1U> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 3. <https://bit.ly/2QqQCIV> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 4. <https://bit.ly/2BkMnEa> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 5. <https://bit.ly/2fsgIbM> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 6. <https://bit.ly/2QOac0V> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 7. <https://bit.ly/2UCHwqS> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 8. <https://bit.ly/2BeCTKI> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 9. <https://bit.ly/2SItP7X> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 10: <https://bit.ly/2rzefAf> Erişim: 13.12.2018

11. EXTENDED ABSTRACT

History of culture is built with countless myths and stories searching for a meaningful connection to existence and better ways of living in harmony with nature and with each other. While these stories pass on the wisdom of past generations, they also become communal dreams for an ideal "humanity", providing the ethical and inspirational qualities which shape the ever evolving consciousness of human kind.

Stories which are told mostly in symbolic language are full of rich and timeless forms called archetypes which carry the wisdom and transformative forces of the unconscious. Amongst

those, stories of heroes, with the "hero" archetype have been very important for the survival of communities by guiding and inspiring them to overcome degeneration, activating the strength and courage needed to reach up to a new state of consciousness and understanding.

While the Hero's face evolves and changes according to the needs of his/her time and society, countless representations of heroes were created in plastic arts from Antique Greece till Superheroes of today's popular culture. Like myths, fine arts have a similar bridge building quality which connects the collective unconscious to the contemporary consciousness of people. Some masterpieces which achieved a new and unique interpretation of hero archetype is still very powerful and the mental and ethical ideals they carry are still alive and meaningful for us today.

With the enlightenment period and industrial revolution, a dramatic disconnection happened from old myths and stories. The wisdom and rich reference points they provided was out of reach. While the story telling tradition dissipated as Walter Benjamin mentioned in his famous article, popular culture is invented to entertain the masses who are prisoners of modern work routine.

Through media, cinema and television, Popular culture created its own easily consumable stories designed to entertain and kill time. These stories formed a popular mythology in which Superheroes with their super human qualities and highly technological devices became some of the most popular characters. In this article Superhero's archetypical qualities and their ability to create new functional myths are investigated while their ability to inspire and offer solutions to global contemporary problems are discussed.



Available online at <http://dergipark.gov.tr/iujad>
Inonu University Journal of Art and Design
Faculty Homepage: <http://www.inonu.edu.tr/tr/gsf>



Uluslararası Sanat Müziğinde Beste ve Starvinsky'nin Besteleme Edimi Üzerine Düşünceleri

Composition in International Western Art Music and The Thoughts of Starvinsky on Composition

Barış Erdal^{a,*}

^aSivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Müzik Öğretmenliği Programı

Article history: Received 09-11-2019 / Accepted 28-12-2019

ÖZET

Müziğin oluşması için en temel boyutlardan biri icra ise, diğer ve daha önemli bir boyutu yaratılmasıdır denebilir. Bugün müziğin farklı kültürlerde, kültürel yapının niteliğine göre çok çeşitli üretim biçimlerine sahip olduğu bilinmektedir. Dünya üzerinde var olan diğer birçok kültürden (üstün değil) ayrı olarak, Avrupa medeniyetinin Antik Yunan'a dayanan ses sistemi, yüzyıllar içinde evrimleşerek sistematik bir bütünselliğe kavuşmuştur. Bu gelişmeler uzantısında batı sanat müziğinde beste ve bestecilik kavramları ilk defa 15. ve 16. yüzyıllar arasında ortaya çıkmıştır. Günümüze kadar Türkçeye çevrilen ya da Türkçe yayınlanan birçok kaynakta, besteleme edimine birkaç sözlük maddesi dışında pek yer verilmemiştir. Dolayısıyla ünlü besteci Starvinsky'nin besteleme edimi üzerine düşüncelerini de içeren bu çalışma, belirli bir çerçevede bu ihtiyacı karşılamayı amaçlamıştır. Ulaşılan sonuçta, batı sanat müziğinin besteleme edimiyle geleneksel ve popüler müziğin üretilmesi arasındaki farkların belirginleştirilmesi üzerine odaklanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Uluslararası Sanat Müziği, Beste, Besteci, Geleneksel ve Popüler müzik.

ABSTRACT

If one of the most fundamental dimensions for the formation of music is the execution, it can be said that creation is another and more important dimension. Today in different cultures, it is known that music has a wide variety of production styles which can be changeable by the nature of the cultural structure. Apart from many other cultures (not superior) that exist on Earth, the European civilization's sound system, which was based on Ancient Greece, had evolved over the centuries and had achieved a systematic unity. As a result of these developments, the concepts of composition and composer in western art music first appeared between the 15th and 16th centuries. Many sources, which have been translated into Turkish or published in Turkish, have not included the act of composing, except for a few glossary articles it. Therefore, this study, which included the thoughts of the famous composer Starvinsky on the act of composition, aims to meet this need within a certain framework. At the end of discussion of related literature the difference between the ways in which Western art music and traditional and popular music were created was delineated.

Keywords: Western Art Music, Composition, Composer, Traditional and Popular music.

1. GİRİŞ

Farklı coğrafya ve kültürlerde farklı toplumsal bilinç düzeylerinin yansıması olduğu kadar özel bir üretim tarzını da ifade eden sanat, var olagelmış türleriyle insanın kendini ifade etme isteğini, dahası, bu ifade edebileceği tarzları bulmak için gösterdiği çabayı yansıtır. Başlangıcı ister topluluk ritüellerinin bir parçası olsun, ister üstün bir zanaatçının yarattığı ürünler olsun, insan doğasının gereksinimleriyle eşzamanlı gelişmiş Avrupa Rönesans dönemiyle birlikte kavramsal bir boyut kazanmıştır. Yunanca *tekhnē* (teknik-el sanatı) ve Latince *ars* (sanat) terimlerinden türeyen kavram, Ortaçağ süresince zanaattan ayrı düşünülme de Avrupa sanayi devriminden sonra net olarak zanaattan ayrı ele alınmaya başlamıştır. Bu gelişim çizgisi içinde *beste* ve *bestecilik* kavramları ilk kez Rönesans'ın ışığında ortaya çıkmıştır.

İfade kültüründe yaratım biçimlerinden birisi olarak müzik, daha dar anlamda ise müzik türleri üç genel kategoride değerlendirilebilir. Dünya üzerinde bütün toplumlarda görülebilecek *geleneksel* (traditional) ya da *halk* (folk) müziği, göreceli olmakla birlikte geniş

* Corresponding author.

<http://dx.doi.org/10.16950/iujad.644667>

kitlelere hitap eden *popüler* (popüler) müzik ve üretimi yoğun bir entelektüel çaba gerektiren *sanat* (art) müziği. İster halk ister geleneksel, isterse popüler ya da sanat müziği olsun, bütün müzik türleri bir yaratıcı/lar tarafından üretilir ve bu üretimin sonucu müziksel yaratı olarak adlandırılır. Bu çalışmada genel çerçeve *uluslar arası batı sanat müziği* (western art music) ile sınırlı tutularak, müziksel yaratımın ve yaratıcılığın karşılığı olarak kullandığımız beste (composition) ve besteci (composer) kavramları belirli boyutlarıyla irdelenmiştir. Kavramların geleneksel ve popüler müzikte kazandığı anlamlar, farklılıklar kapsamında çözümlenmeye çalışılmıştır.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden literatür tarama metodu ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada konuya yönelik ulaşılabilen online ya da basılmış bilimsel yayınlar ve ilgili kitaplar taranmış, analitik bir yaklaşımla kavramsal çözümlenmeler yapılmaya çalışılmıştır.

3. BESTE KAVRAMININ ORTAYA ÇIKIŞI VE GELİŞİMİ

Avrupa bilim ve sanat tarihinde günümüze değin yaşanan birçok gelişme, Orta çağın sonu ile Yeni Çağ'ın başlangıcı arasında bir köprü olan Rönesans (yeniden doğuş) hareketiyle ilişkilendirilir. Yaklaşık 15. yüzyılın ilk çeyreğinden 16. yüzyılın ortalarına kadar uzanan bu süreç, bilim-teknoloji ve sanat alanlarında köklü değişimlere zemin olmuştur. Dönem içerisinde Avrupa çoksesli sanat müziğinin geçirdiği ve sonraki yüzyılları şekillendirecek çok yönlü evrimi birkaç nedene bağlayarak açıklamak mümkün olmayabilir. Ancak ortaya çıkan sonuçlar itibarıyla, hem sanat müziğinin hem beste kavramının genel hatlarını irdelemek olanaklı gözükmektedir.

Kaynaklardan anlaşıldığına göre kıta ülkelerinde çoksesliliğin ilk örnekleri paralel iki ezginin dördü, beşli ve sekizli aralıklarla icra edilmesine karşılık gelen *organum*'lardır ancak bu çokseslilik *Gregor* ezgileri üzerine kurulur. "Kaynağı Ortadoğu – genellikle İbrani – Grek ve Roma makamlarına dayalı kilisenin törensel musikisine, halk katında ortaya çıkan daha özgürce biçimlenen ezgilerin etkimesi karşısında Papa Gregor, kilise törenlerinde, tüm Hıristiyan dünyasında birlik sağlamak amacıyla kendi adıyla anılan ezgileri saptar" (Fırat, 1999: 41). Yaklaşık M.S. 900 ve 1200 yılları arasında yaşanan organum dönemi, çok sonraları ezgiye karşı ezgi anlamına gelen *contrapunt*'un yani polifonik yapının temelini oluşturacaktır.

Avrupa sanat tarihinde kilise etkisinin yüzyıllar geçtikçe güç kaybetmesinde peşi sıra ortaya çıkan akımların rolü her zaman görülebilir. 12. yüzyıla doğru Fransa'da ortaya çıkan gezgin ozanların (*troubadour-trouvéré*) ardından birbirine karşıt gelişen iki akım çokseslilik araştırmalarının gelişmesiyle birlikte kilise müziğini derinden etkilemiştir. Çoksesli müziğin gelişim sürecinde milat olarak kabul edilebilecek *Ars Antiqua* (eski sanat, yaklaşık 1190–1315) ve *Ars Nova* (yeni sanat, yaklaşık 1315–1410) akımları Rönesans'a giden yolda önemli uğraklardır. *Ars Antiqua* müzik teorisyenlerinin süre gösteren notaları kullanmaya başlamakla müziğe ölçü sistemini yerleştirmeleri, dönem atmosferinde tercih edilen yeni türlerde (zamanla kilisenin de kabul etmek zorunda kalacağı) üçlü aralığın kullanımının kesinlik kazanması, dahası A-B-C öğelerinden meydana gelen bir form anlayışının geliştirilmesi çok sesli müzikte yaşanan ilk devrimci atılımlardır. *Ars Nova* ise, *Ars Antiqua*'nın buluşlarını daha ileri bir aşamaya taşımıştır. Besteciler bir önceki kuşağın alışkanlıklarından uzaklaşarak *motet* ve *chanson* gibi yeni türlere yönelmişlerdir. Dolayısıyla bu yeni arayışlar, çok tutarlı olamamakla birlikte notasyon üzerinde yapılan deneysel çalışmalar ve özellikle daha sınırlanmış bir ritmik dile ulaşma çabası kullanılan nota değerlerinin küçük değerlere bölünmesiyle sonuçlanmıştır. Böylece Rönesans'a kadar hem ölçülü nota sisteminin gelişmesi hem yeni aralıkların müziğe dahil edilmesi müzisyenlerin hareket alanını oldukça genişletmiştir.

Batı kültüründe müzisyenlerin, özellikle teoriyen ve bestecilerin müziği tanımlama çabası içine girmeleri Rönesans'la birlikte belirginleşir. Nitekim beste kavramını ilk olarak bu dönemde görüyoruz. Terim Latince *Res Facta* "yapma bir şey" anlamıyla ilk kez Johannes Tinctoris tarafından kullanılmıştır. Tinctoris 1472'de yazdığı *Terminorum Musica Diffinitionum* adlı teori kitabında *beste* kavramını *cantus compositus* kavramıyla aynı anlamda ele alır. Genel olarak bir partdaki notaların diğer partlarla çok yönlü bir ilişki içerisinde ezgilenmesine *Res Facta* denir. *Res Facta*'nın asıl çıkış noktası ise 'ezgiye karşı ezgi' ya da çağdaş

bestecilerimizden Ertuğrul Oğuz Fırat'ın *girdili* diye nitelediği *kontrpuandır*. Kökeni organuma kadar uzanan bu sitil yoğunlukla motet, missa gibi türlerde tenor partisiyle oluşturulur. Curt Sachs'a göre; "Tenorun görevi hiçbir zaman belirli bir ezgi değil, üst seslerin dokusuna sağlam bir dayanak olabilecek eşit süreli, düzgün, temel taşı görevi görmektir. Bir motet'in tenor sesi ya bir çalgıya, ya da sözsüz bir sese bırakılmıştır. Bu partinin sözleri yoktu ama *incipit*'leri, yani ezginin aldığı dinsel şarkının ilk sözü ya da sözleri vardı. Bu parti üç notalık bir ezgiyle ardından bir sus gelerek yapılmak zorundaydı. Bu ezgi, bazen de dört notalık ezgiciklerin bütün motet boyunca sürmesiyle de yapılırdı. Bazı durumlarda motet'in bütünü değil, yarısını ya da üçte birini kaplıyordu" (Say, 1995: 93).

E. O. Fırat aynı tenordan *contra* partisi olarak söz eder. "Rönesans'ın ilk dönemlerinde çok sesli yapıtlar genellikle üç ses için yazılırdı. Tizde ve petse iki ezgisel çizgi arasında, ezgi dışı sık sık atlayışlar gösteren *contra* denen üçüncü bir parti daha bulunurdu. *Contra* partisi uyumsal dokuyu kurmak amacını güderek büyük sıçramalar gösterebilen ezgi dışı bir parti olduğundan genellikle çalgılarla çalınırdı" (Fırat, 1999: 66).

Tinctoris'in ikinci kitabı (1477) *Liber de Arte Contrapuncti* bu sanatın inceliklerini anlatır. "Hem basit hem eksiltmiş kontrpuan iki şekilde yapılır. Yazarak ya da zihinsel (doğaçlama) çalışmayla. Yazılı kontrpuana genellikle *Res Facta* denir. Ancak kontrpuan bazı yönleriyle *Res Facta*'dan ayrılır. Kontrpuanda partlar arasındaki ilişki her bir sesle tenor arasındadır. *Res Facta*'da ise bütün partların her birisi birbirleriyle ilişkilidir" (Grove music, 2005). E. T. Ferand, Tinctoris'in bu iki tanımlamasında ortaya çıkan muğlâklığı ve çelişkiyi iki biçimde aşmayı önerir. Ona göre Tinctoris'in, ya kontrpuan ve beste kavramları arasında koyduğu ayrım ihmal edilmeli, ya da *Res Facta*'nın yazılı kontrpuana eşit olduğuna dair genel görüşü tamamen kabul etmediği düşünülmelidir. Ferand kontrpuanın yazılı olma niteliğini temel alır. Yazılı kontrpuantal beste Tinctoris'e bağlı olarak düşünüldüğü biçimiyle basit ya da doğaçlama kontrpuanla karşılaştırılabilir bir ilişkiye sahiptir. Dolayısıyla yazılı kontrpuan doğaçlama kontrpuandan ayrılır. Tinctoris'in tanımları üzerine yapılan yorumlar farklılaşmakla birlikte, kontrpuanın süregelen ikili anlamının altında ister yazılı ister doğaçlama olsun, temelde çok partli besteleme yatar. Bu noktada, nasıl bir düz yazı, altında yatan gramer yapılarına ayrıştırılabiliyorsa yeri geldiğinde kontrpuantal bir bestenin de altında yatan kontrpuana indirgenebileceğini düşünmek yol gösterici olabilir.

Kompozisyon (beste) kelimesi "Latince *componare*'den gelir ve (put together) *bir araya getirme* anlamındadır. Etimolojik olarak öncelikli anlamları, bestelenmiş olma durumu ya da besteleme eylemine işaret eder. Başka bir yaratım sürecini ifade eden *yorum* (interpretation) ve *doğaçlama* (improvisation) performans sırasında ortaya çıkmalarıyla besteden ayrılır" (Grove music, 2005). Etimolojik olarak aynı zamanda "tümleme, bir araya getirme, derleme, tertip, terkip, nitelik, bileşim, alaşım, uzlaşma, anlaşma" anlamlarında kullanılabilir (Yavaşca, 2002: 1).

4. ULUSLARARASI BATI SANAT MÜZİĞİNDE BESTE

Hangi müzik türünde olursa olsun herhangi bir yaratım süreci incelemesinin oldukça güç olduğu söylenebilir. Bu bölümde uluslar arası sanat müziğinde besteleme edimini oluşturan belirli noktalar anlaşılmalı çalışılacaktır.

Avrupa çok sesli sanat müziğinin günümüze kadar geçirdiği evrimlerde, bestecilerin kendine özgü bir bütün (beste-kompozisyon) oluşturmada müziğin dört ana unsurunu kullandığı söylenebilir. Bu temel yapı taşları ritm, ezgi, armoni ve biçim-form olarak sıralanabilir. Kullanılan bu dört unsurun temeli ise ses ve zaman'ın sınırsız olasılıklar içinde oluşturulan bireşimleri ile ilişkilidir.

Diğer yandan bir kompozisyonun yaratım sürecinde yazılı hiçbir kural yoktur denebilir. Ancak genel bir yaklaşımla hangi müzik türünde ve biçiminde olursa olsun bazı yöntemlerden, tekniklerden, geleneksel ya da yeni yaklaşımların varlığından söz etmek mümkündür. Sonuçta beste yapmak için üç temel öğeye ihtiyaç vardır. Bunlar "ses, sesleri düzenleme ilkeleri, yaratıcı düşünce ve buluş" olarak üç ana başlıkta toplanmaktadır. (Say, 2005)

Müzik için ses zorunlu bir ham maddeyse, sesin süresi, gürlüğü, rengi ve yüksekliği gibi unsurlar besteci için temel malzemelerdir. Bunlarla birlikte sesleri düzenleme ilkeleri, bir kompozisyonun oluşma sürecinde bestecinin kullandığı bir takım yöntem ve tekniklere işaret

eder. Hemen hemen birçok müzik türünde görebileceğimiz *çeşitleme, tekrarlama, taklit, çevrim* vb. teknikler bestecinin ulaşmak istediği bütünselliğin şekillenmesinde belirli işlevleri yerine getirirler. Dolayısıyla bu tekniklerin kullanımı (ki bir beste rastgele birleştirilen sesler topluluğu olmadığına göre), bütünü oluşturan her bir parçanın belirli estetik ilkelere göre düzenlenmesini zorunlu kılar. *Denge, karşıtlıklar*, mantıksal bir *bütünsellik* bu estetik yordamların başlıcalarıdır. Doğal olarak, yukarıda verilen bütün bu elementlerin birleşiminden oluşan bir eserin ruh ve karakter kazanması bestecinin yaratıcılığına bağlıdır. Buluşsal yaratıcılık her yönüyle besteleme ediminin merkezine oturur.

Çoğu insan sanat ya da müzik üretimini harekete geçiren unsurların başında, sanatçının hayal gücünü canlandıran ve yönlendiren *ilham*'ın varlığını birincil etken olarak düşünür. Üretim sürecinde zihinsel eylemlerini açıklamaları istenen bestecilerin geneli ilhamın varlığını kabul etmekte birleşirken, ilhamın belirlediği anda gelişen fikirlerin değerlendirilmesi için çok çalışılması gereğinden bahsetmişlerdir. Bazı besteciler ilhamın çalışmayla geliştirilen bir motif ya da tema olduğunu söylerken, bazıları kendilerini müzik yoluyla ifadeye zorlayan güçlü ve değişik bir duygusal mod olduğunu söylemiştir. Örneğin "Cesar Frank kompozisyonu önce bir modülasyon planı olarak tasarlayıp sonra işlediğini söylerken; Ravel ikinci keman sonatında, motif ve temaları düşünmekten çok daha önce, zihninde temaların özelliklerine göre düzenleyeceği çalgısal yapıyı biçimlendirdiğini" ifade etmiştir (Say, 1984: 730).

İlerleyen sayfalarda Stravinsky'nin ifade ettiği gibi, uzun ya da kısa bir eserin ortaya çıkması aslında birçok sınırlamayla ilişkilidir denebilir. Batı sanat müziği tarihindeki kompozisyonlara bakılırsa, büyük bir kısmının tema veya bu temaları oluşturan daha küçük motiflerden türediği görülür. Tek yönlü bir bakış açısıyla müzikal motiflerin-temaların kendiliğinden oluşmasına ilham denirse, ilhamın herhangi bir zaman diliminde ortaya çıkabileceğini düşünmek mümkündür. Bu bağlamda Mozart, "Fikirlerimin en iyi ve en bol geldiği sıralar, tamamıyla kendim olduğum, tam anlamıyla yalnız ve mutlu olduğum zamanlardır. Bir arabada giderken, iyi bir yemekten sonra yürüyüş yaparken veya uyumadığım bir gece olabilir bu. Müzik fikirlerimin ne zaman ve nasıl geldiklerini bilmiyorum, ortaya çıkmaları için de zorlamam mümkün değil. Onları hafızamda tutar ve mırıldanırım. Buna devam ettiğimde, şu veya bu parçayı nasıl değerlendirip iyi bir bütün haline getirebileceğimi kavrarım" demiştir (Say, 1984: 730).

Diğer yandan Stravinsky için ilham yaratma ediminin önkoşulu değildir, ilham ancak ikinci sırada bir öneme sahip olabilir. O her yaratımın kökeninde, keşfin önceden tadına varılmasının ortaya çıkardığı bir tür iştahı varsayar. Yaratma edimindeki bu önceden alınan tat, ele geçirilmiş olmasına rağmen henüz anlaşılmayan, bilinmeyen bir varlığın kavranışına eşlik etmektedir. "İlham, sanat, sanatçı gibi birçok -en azından puslu- sözcük, içinde spekülatif ruhun soluk aldığı, her şeyin denge ve hesap işi olduğu bir alanı açık seçik görmemizi engeller. İlhamın kökünde bulunan coşkusal rahatsızlık ancak daha sonra ortaya çıkabilir. Bu coşkunun henüz yaratma ediminin nesnesi olan, sonradan sanat eseri olacak o bilinmeyen varlığın hakkından gelmeye çalışan yaratıcının bir tepkisi olduğu açık değil mi? Dikkatimi çeken müzikal öğeleri düzenleme düşüncesinin bile bende uyandırmaya yettiği bu iştah, ilham gibi rastlantıya bağlı bir şey değil, sürekliliğe olmasa da doğal bir ihtiyaç kadar alışılmış ve periyodik bir şeydir" (Stravinsky, 1942: 41).

Yukarıda paylaşılan düşüncelerin tersine ilhamı yadsıyan besteciler de vardır. İtalyan besteci Alfredo Casella, "en kusursuz oldukları genellikle kabul edilen bestelerimi yaparken, ortada duygunun hiç olmadığını söyleyebilirim. Sanatsal yaratıcılık için şüphesiz en iyi durum (konuyla ilgili olmayanların az çok ilahi bir heyecan durumu olduğunu farz ettikleri hal), beyin faaliyetlerinin son derece berrak olmasıdır" demiştir. Benzer şekilde Richard Strauss beste yaparken sakinliğin önemine dikkat çeker. "Çok sakin, sıkıntısız ve hatta duygusuzluk içinde çalışırım. O değişken, hareketli, akıcı, karmaşık orkestrasyonu yönlendirmek için, kişinin kendine tamamen egemen olması gerekir. Herhalde Tristan'ı bestelemiş olan zihin bir mermer kadar soğuktur" (Say, 1984: 732).

İlham üzerine farklılaşan bu yaklaşımlar dışında, müzik üretimi için müziksel fikirlerin bulunması bestecinin her zaman en büyük sorunu değildir. Bu fikirlerin elenip seçilmesi daha önemlidir. "Bütün sanat bir seçme işini varsayar. Çoğu zaman çalışmaya başladığımda hedefim henüz kesinleşmemiştir. Yaratım sürecinin bu evresinde ne istediğim sorulursa,

söyleyecek pek bir şey bulamam. Ama ne istemediğim sorulursa, her zaman kesin bir cevap verebilirim. Eleyerek ilerlemek, kumarda dendiği gibi neyi elinden atacağını bilmek: Büyük seçim tekniği işte budur. Burada gene *çokun* içinde *birin* aranmasını görüyoruz” (Stravinsky, 1942: 52).

Seçmek için elemek, birleştirmek için de çeşitlendirmenin zorunluluğuna vurgu yapan Stravinsky besteleme sürecinde ele alınan öğeleri elekten geçirirken aynı zamanda insan etkinliğinin kendi üzerine sınırlamaları olması gerektiğini savunuyor. Ona göre sanat ne kadar kontrol edilir, sınırlanır, üzerinde çalışılırsa, o kadar özgür olur. “Kuramsal bir özgürlük karşısında elimden bir şey gelmez. Sonlu, belirli bir şey verin bana; yalnızca sahip olduğum olanaklar ölçüsünde müdahalelerime cevap verecek bir malzeme verin. Böyle bir malzeme bana kendini sınırlılıklarıyla birlikte sunar. Bende ona ister istemez sınırlılıklarımı yüklerim. Hoşumuza gitse de gitmese de burada zorunluluklar dünyasındayız. Şimdiye kadar hangimiz sanatın *bir özgürlük dünyasından* başka bir şey olduğunun söylendiğini duyduk. Başka her şeyde olduğu gibi sanatta da ancak dirençli bir temel üzerine bina kurulabilir. Etkinlik alanımı ne kadar sınırlarsam ve kendimi ne kadar çok engelle kuşatırsam, özgürlüğüm de o kadar büyük ve anlamlı olacaktır. Sınırlamayı azaltan gücü de azaltır. İnsan kendini ne kadar kısıtlarsa, ruhuna pranga vuran zincirlerden de kendini o kadar kurtarabilir” (Stravinsky, 1942: 51).

Sözü edilen bu sınırlılıklar içerisinde gerçekleştirilen seçim ya da seçimler, yaratım sürecine egemen olan iki temel kavramla ilişkilidir. *Çeşitlilik* ve *Birlik*. Stravinsky bütün sanat türlerinde bu iki temel ilkenin görülebileceğini, kendisi için bu iki ilke arasında benzerliklerle ilerlemenin zıtlıklarla ilerlemekten genellikle daha doyurucu olduğunu söylüyor. Başka bir deyişle, çeşitlilik ve birlik kavramlarının zorunlu diyalektik bağı, seçim aşamasında değerler hiyerarşisinin önemine işaret ediyor. “Çeşitlilik, ancak benzerliğe ulaşmanın bir aracı olarak geçerlidir. Her tarafta çeşitlilik görürüm. Öyleyse ondan yoksun kalacağım diye korkmama gerek yok çünkü hep onunla karşı karşıyayım. Zıtlık her yerdedir. İnsanın yalnızca dikkat etmesi yeter. Benzerlik ise saklıdır; aranması gerekir ve ancak etraflı çabalarla bulunabilir. Çeşitlilik beni baştan çıkardığı zaman, sunduğu kolay çözümlerden rahatsızlık duyarım. Öte yandan benzerlik daha güç sorunlar ortaya çıkarmakla birlikte, aynı zamanda ve dolayısıyla benim için daha değerli sonuçlar sunar” (Stravinsky, 1942: 31).

Stravinsky yukarıda anlatılanların uzantısında kendisi için beste yapmanın, piyanodaki ses skalası içinden belli sayıda sesi belli aralık ilişkilerine göre düzenlemek olduğunu söyleyerek genel bir tanıma ulaşıyor. “Bu etkinlik beni, giriştiğim işin içerdiği ses dizisinin üzerinde birleşeceği merkezi araştırmaya götürür. Böylece, eğer bir merkez verilmişse, bunun üzerinde birleşecek bir bileşim bulmak zorunda olurum. Öte yandan, eğer henüz hiçbir yere yönelmemiş bir bileşim bulmuşsam, bunun gideceği merkezi saptamak zorunda olurum. Bu merkezi keşfetmem, bana sorunun çözümünü telkin eder. Böylelikle, bu tür bir müzikal topografyaya duyduğum büyük ilgiyi tatmin ederim” (Stravinsky, 1942: 34).

5. BİÇİM-FORM

Bir bestenin oluşum sürecinde kullanılan materyallerin birleşim yeri diyebileceğimiz biçim-form, sanatsal yaratının kemiğe büründüğü alan olarak tanımlanabilir. Doğada bulunan her varlığın nasıl bir biçimi varsa, yüzyıllar boyunca güzel sanatlar da kendine özgü biçimler yaratarak gelişmiştir (Erdal, 2003). “Sanatsal biçim, sanatsal içeriğin dolaylı ve varlık ve düzenleme biçimi olduğu kadar, tarihsel gelişme biçimidir de. Biçim aracılığıyla, sanatsal içerik, kendi varlığına kavuşmakla kalmaz aynı zamanda biçim yoluyla düzene de girerek kendine özgü yapısına kavuşur” (Çalışlar, 1991: 333). Alman besteci Hans Eisler’e (2006) göre müzik dilini ve düşüncelerini biçim içinde bulur, biçim olmaksızın ancak gevezelik edilir, konuşulamaz.

Bununla birlikte biçim kavramı aynı zamanda yapı kavramıyla ilişkilidir. Boris de Schloezer’e göre yapı, “değişik parçaların bir bütün meydana getirmek üzere çatılış yolu, biçim ise bir birlik olarak ele alınan bu bütünü ta kendisidir” (Hodeir, 1971: 5). Biçim ve yapı ilişkilendirildiği duruma, pozisyona bağlı olarak değişik anlamlara sahiptir. “Müziğin içindeki yapı ya da müziğin yapısı (biçimi). İlk kombinasyonda yapı çok geneldir. Müziğin karmaşık sesler topluluğu olmaması ve diğer bütün sanatlar gibi formül oluşturulabilen pek çok açık

İlkelere göre düzenlenmesinden dolayı yapı müzik için gereklidir. En basit bir melodi bile farklı ses yüksekliklerine, belirli bir ritme ve cümlelere sahiptir. Bu da demektir ki melodi bir yapıya sahiptir. İkinci kombinasyona göre bestelenen eserin omurgasını oluşturan ve müzik tarihinin çeşitli dönemlerinde kullanılan füg, sonat gibi planlar belirli bir müzik biçimini tanımlar. Biçim ve yapı kavramlarının karmaşıklığı bir örnekle açıklığa kavuşturulabilir. Ses materyalini vücudun derisi ve hücreleri olarak düşünürsek, biçim materyalini bu bütünü tutan ve şekil veren bir destek olarak tanımlayabiliriz. İlki kemiklere ve kasa bağlı kompleks bir yapıyı oluşturur *kompozisyon içindeki yapı*. Diğeri de deri gibi dış yüzeyi oluşturur *kompozisyonun yapısı* (Apel, 1951: 277).

Uluslararası batı sanat müziğinde bir kompozisyonun ortaya çıkması için gerekli temel unsurlar (ritm, ezgi, armoni vb.) Hodeir'in tanımıyla, bir bina yapmak için gerekli kum, çimento ve tuğla gibi malzemelerin bulunup da, inşaatın ne şekilde nasıl bir planla çatılacağı sorunu ile benzerdir. "Bir müzik cümlesi ne denli güzel olursa olsun anlatımının en yüksek noktasına ancak dolayındakilerle tam bir uyum içinde olduğunda varır. Ne bir süreklilik, ne bir yapı, ne de bağlantılarında bir mantık olmayan, rast geleliğin ve keyfe göreliğin en düşüğüne bağlı bir eser nasıl bir eser olabilir?" (Hodeir, 1971: 6).

Müzik üretiminin gelişi güzellikten uzak bir süreç olması, müziksel düşüncelerin öne sürülmesinin ardında aslında bir takım düzenlilik kurallarının var olduğuna işaret eder. Bir müziksel düşüncenin ortaya konmasından ne anlaşılabilir? Yalın bir ifadeyle, müziksel bir düşüncenin notalar aracılığıyla verilmesi. Bu noktada bir iletişim söz konusu ise, insanın dil-düşünce diyalektiğini ürettiği zamandan bu yana geçerli olan bir yasa karşımıza çıkar. *Anlaşılabilirlik*. Bir düşüncenin sunulmasındaki en temel ilke olan anlaşılabilirlik ifade kültürüne ait her şey için olduğu gibi müzik için de geçerlidir. Webern müzikte anlaşılabilirliğin gerçekleşmesini diğer diyalektik bir ilke olan *bütünlüğe* bağlayarak, anlam yaratabilmek için bütünlüğün zorunlu bir şey olduğunu söylemektedir. "Çok genel olarak bütünlük, bir şeyin tüm bileşenleri arasında mümkün olan en fazla ilişkiyi kurmaktır. O halde müzikte de, insanın dile getirdiği her şey de olduğu gibi amaç bütünlüğü oluşturan parçalar arasındaki ilişkileri mümkün olduğunca açık hale getirmektir" (Webern, 1998: 60).

6. ÜSLUP

Küçük bir müziksel fikirden yola çıkarak ses ve zamanın çok çeşitli estetik yordamlara göre düzenlenip işlenmesini içeren kompozisyon, en genel anlamda bestecinin kavramlarını düzenleyip sanatının dilini kendine özgü bir yapıda konuşturmasıyla *üslup*'una kavuşmuş olur. Dilimizde karşılığı *deyiş* olarak belirlenen üslup, bir kompozisyonun teknik bakımdan ortaya çıktıktan sonra, yaratıcının kişiliğine göre eserin özgün olup olmamasını sağlayan şeydir. Bu noktada bir örnekleme yapmak gerekirse klasik dönemin iki büyük bestecisi Mozart ve Haydn'ı karşılaştırabiliriz. Klasik dönemin stilistik benzerlikleri içinde Mozart ve Haydn'ın müziğini birbirinden ayıran en temel özellik aralarındaki üslup farklılığıdır. Bu iki bestecinin kendine has üslupları-deyişleri sayesinde dinlediğimiz müziğin kime ait olduğu anlaşılır. Dolayısıyla üslupun bir kompozisyonun sanatsal ifadeye dönüşmesinde en temel unsurlardan biri olduğu söylenebilir.

Bu bağlamda "kompozisyonda yaratıcılık iki açıdan ele alınabilir. İlki, melodi, armoni, form, orkestrasyon ve benzer öğelerde *yenilik*; ikincisi, üst düzey bir sanatçılığa bağlı olarak *güçlü kişilik ifadesi*" (Say, 1984: 734). 15. Yüzyılda müziğe yeni kontrpuan değerleri getirenler, 18. yüzyılın ortalarında sonat formunu geliştirenler, 20. yüzyılın başında tonal sisteme alternatif olarak atonaliteyi geliştirenler vb. ilk kategoriye girer. Güçlü bir kişilik ifadesine örnek bulmak ise çok daha kolaydır. Döneminde birçok formu doruğuna ulaştıran, armoni ve polifoni dehası J. S. Bach, özellikle klasik dönemde sonat formunu işleyerek formu şekillendiren Haydn, Mozart, Beethoven vb.. romantik dönemin özgün bestecisi Chopin, Schumann batı sanat müziği tarihinde özgün ve güçlü sanatsal kişilik örneğine verilecek onlarca besteciden ilk akla gelenlerdir. Kompozisyonda yenilik ve güçlü kişilik ifadesi aslında birbiriyle bağlantılıdır da denebilir. Batı sanat müziğinin 300 yıllık geçmişine bakılırsa hemen hemen tarihe geçmiş bütün bestecilerin şu ya da bu biçimde bu iki özelliği taşıdığını görebiliriz.

7. SONUÇ

Bütün bu yukarıda ele aldığımız noktalardan sonra genel bir tanıma ulaşmayı deneyebiliriz. Avrupa sanat müziğinde beste en genel anlamda ritm, ezgi, armoni ve biçim birliğinden doğan yeni arayışları ifade eder. Besteciler hemen her dönemde, gerek yeni bir armonik dil oluşturmak, gerekse kişilikli bir ezgisel ya da ritmik anlayışa ulaşmak için yarattıkları müzikal fikirlerin koordinasyonunu ve bütünlüğü sağlamaya çalışmışlardır. Besteleme süreci her bir notanın, her bir ritmik yapının, her armonik-polifonik bağlantının ya da her bir melodik yapının müzik sanatına özgü yöntem ve tekniklerle, çeşitli estetik yordamlara göre işlenmesini içerir. Besteci kompozisyonunda belirli bir üslup ve biçim dengesi gözeterek, gerek dönemin müziksel dilinin gerek kendi getirdiği yeniliklerin uzantısında çokluğa dayalı bir birlik oluşturmayı, anlaşılabilir bir bütünselliğe ulaşmayı amaçlar.

Beste ve bestecilik kavramı, geleneksel ve popüler müzik üretiminde farklı anlamlara sahiptir. Bu farklar özellikle müziğin üretimi aşamasında belirginleşir. Simon Frith'e göre "sanat müziği, aşkın bir deneyimin şart koşulduğu bir çerçevede işler ve bunu genelde eğitimliler tecrübe edebilirler. Halk müziği, bir topluluk ya da toplumun otantik deneyimi ile bağlantılı düşünülür. Popüler müzik ise, müzik endüstrisi içinde oluşturulur ve endüstrinin aktörleri tarafından yaratılır" (akt. Erol, 2009: 208).

Kaemmer (1993) müzik incelemesinde sınıflandırmanın çoğu kez, bir toplumda ortaya çıkan müziksel yaratılar ya da seslendirmelerin çeşitleri anlamına gelen *tür* çerçevesinde ifade edildiğini söylemektedir. Türler ise birbirinden en çok şu üç ölçüde göre ayrılır. *Müziğin kullanılış şekli* (ninni, savaş şarkıları, ritüel şarkıları), *seslendirme şekilleri* (solo, koro, ezgisel okuma) ve *kullanılan çalgılar* (yaylı, üfleli, vurmali vb). Dolayısıyla bu noktada, beste ve bestecilik kavramlarının bu üç ölçüde göre kıyaslanabilir özelliklere sahip olduğu söylenebilir.

Batı sanat müziği özellikle orta çağ boyunca dini amaçlar için kullanılmıştır. Yeni arayışlar teknoloji ve bilimin gelişmesi, müziği ve besteciliği sürekli etkilemiş, yaşanan toplumsal değişimlerle birlikte müzik dünyasal alanla ilgili konulara yönelmiştir. Müziğin üretiminde sürekli bir sistemleştirme çabası görülür. Müzikle ilgili her olgu çağlar boyunca edimsel ve söylemsel bilinç ışığında sorgulanmıştır. Dolayısıyla sanat müziği her yönüyle sürekli bir gelişim içinde olmuştur.

Günümüzde kitle medyası hemen her tür müziğin yayını yapmaktadır. Ancak batı sanat müziğinin asıl seslendirildiği yer konser salonlarıdır. Bestecinin ürünü salonlarda profesyonel müzisyenler tarafından seslendirilir, dinleyici karşısına çıkar. Amaç daha çok sanatsal nitelik ve sanatsal hazla ilişkilidir. Müzik, bestecisinin amacına bağlı olarak solo, koro, orkestral gibi çeşitli seslendirme imkanlarına sahiptir. Bestecinin kullandığı çalgılar ağırlıklı olarak Avrupa kültürünün çalgılarıdır. Gerçi günümüzde besteciler ister etnik kökenli bir çalgı olsun, ister elektronik ortamda üretilmiş sesler olsun bestelerinde elbette istedikleri çalgı ya da sesi kullanabilme özgürlüğüne sahiptirler. Ancak yine de batı sanat müziğinde kullanılan çalgıların, özellikle ses sistemine bağlı olarak bu kültürün kendi ürettiği çalgılar olduğu söylenebilir.

Geleneksel topluluk ve toplumların müziği kullanımı ise birbirinden farklılıklar gösterir. Bu noktada ancak benzerlikler üzerinden genellemeler yapılabilir. Çünkü bir toplum ya da toplulukta din için kullanılan müzik, diğer bir toplulukta dans, oyun ya da geçiş ayini gibi ritüellerde, bir ya da daha çok amaç için kullanılıyor olabilir. Geleneksel ya da halk müziği için söylenebilecek ilk şey, her ne kadar başlangıçta bir yaratıcı olsa da bu tür tarihsel süreçten geçerek anonimleşir-varlığına kavuşur. Oluşum süreci toplumsal sistemdeki ihtiyaçlarla ilişkilendiğinden üretimi ve tüketimi zaman içinde doğal bir yaygınlık kazanır. Müziği ilk besteleyen genellikle belirli değildir ve müzik kullanıldığı alanlara göre adlandırılabilir. (Av müziği, hasat şarkısı vb.) Seslendirme şekilleri solo, koro ya da ezgisel olabilir. Ender olarak bazı topluluk ve toplumlarda *basit çok seslilik* diyebileceğimiz yapılar da bulunmaktadır. Çalgılar, toplumların metalurji ya da ağaç kullanma yetilerine göre otantik özellikler gösterir. Müzikteki tını ideali toplumun yaşayış şekillerine, inançlarına, gelenek - göreneklerine bağlı olarak kültür içinde gömülüdür ve kuşaktan kuşağa usta çırak iletişimiyle aktarılır.

Popüler müziğin üretim süreci ise daha komplekstir. Manuel'e göre popüler müzik öteki müzik türlerinden iki ana özelliğiyle ayırt edilebilir. İlki, popüler müzik geniş ölçüde kitle medyası tarafından yaygınlaştırılır; ikinci olarak popüler müzik pazarlama şirketleri için temel olan bir kitle ürünüdür (Erol, 2002). Günümüz koşullarında hemen her müzik türünün çeşitli

manipülasyonlarla popülerleştirilmesi mümkünse de, popüler müzik üretiminde beste çok boyutlu bir anlama sahiptir. Yani müzik üretim sürecinde ilk bestecisinden aranjörüne, tonmaysterinden yapımcısına kadar birçok değişikliğe uğrar. Bu yeniden üretim aşaması pazarlama şirketleri tarafından kitle esasına göre düzenlenir. Geleneksel ve sanat müziğinden ayrılan önemli bir özelliği müziğin çoğunlukla eğlence aracı olarak kullanılması gösterilebilir. Ev, iş yeri ya da kafe gibi kamu alanı özelliği taşıyan birçok ortamda seslendirilebilir. Kayıt teknolojisi ve elektronik müzik sistemleri, ses üretimi ve kullanımında başat unsurlardır. Besteci/besteciler ürettikleri müzikte istedikleri çalgıyı ve sesi (akustik - elektronik), bilinen bilinmeyen her türlü *sound*'u elde etmek için kullanabilir. Sanat ya da geleneksel müzikte ürün çıktığı kültürel yapının izlerini taşıırken ideolojik-politik olabilir. Gerçi popüler müzikte de aynı durum söz konusudur ancak, besteleme edimi genellikle uğradığı manipülasyonlarla daha etkili bir yönlendirmeye tabi olur. Dolayısıyla bu süreç ağırlıklı olarak müzik endüstrisinin hakimiyeti altında gelişir.

8. KAYNAKÇA

- Apel, W., (1951). Harvard Dictionary of Music. England, Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Çalışlar, A., (1991). Milliyet Sanat Ansiklopedisi. Milliyet Basım Yayın.
- Erol, A., (2002). Popüler Müziği Anlamak-Kültürel Kimlik Bağlamında Popüler Müzikte Anlam. İstanbul, Bağlam Yayıncılık.
- Erol, A., (2009). Müzik Üzerine Düşünmek. İstanbul, Bağlam Yayıncılık.
- Erdal, B., (2003). "Barok Dönemdeki Türler ve Biçimlerin Biçim Bilgisi İçindeki Yeri ve Biçim Bilgisi Dersinin Gerekliliği". İzmir, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Eisler, H., (2006). Müzik Üzerine Tartışmalar. İstanbul, Derleme, Çev. Yılmaz Onay, Evrensel Basım Yayın.
- Fırat, E.O., (1999). Çağdaş Küğ Tarihi İçin İmler I. İstanbul, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Hodeir, A., (1971). Müzikte Türler ve Biçimler. İstanbul, Çev. Usmanbaş, İ. M. E. Basımevi.
- Kaemmer, J. E., (1993). Music in Human Life, Anthropological Perspectives on Music. Austin University of Texas, Çev. Yetkin Ozer (yayınlamadı).
- Stravinsky, I., (1942). Altı Derste Müziğin Poetikası. İstanbul, Harvard College, Çev. Ali Bucak, Pan Yayınları.
- Say, A., (1984). Müzik Ansiklopedisi Cilt 3. Ankara, Başkent Yayınevi.
- Say, A., (1995). Müzik Tarihi. Ankara, Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- Say, A., (2005). Müzik Sözlüğü. Ankara, Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- Webern, A., (1998).Yeni Müziğe Doğru. İstanbul, Pan Yayıncılık.
- Yavaşca, A., (2002). Türk Musikisi'nde Kompozisyon ve Beste Biçimleri. İstanbul, Mart Matbaacılık.
- <http://www.grovemusic.com>. (son giriş: 13.04.2012).

9. EXTENDED ABSTRACT

If one of the most fundamental dimensions for the formation of music is the execution, it can be said that creation is another and more important dimension. Today in different cultures,

it is known that music has a wide variety of production styles which can be changeable by the nature of the cultural structure. Apart from many other cultures (not superior) that exist on Earth, the European civilization's sound system, which was based on Ancient Greece, had evolved over the centuries and had achieved a systematic unity. As a result of these developments, the concepts of composition and composer in western art music first appeared between the 15th and 16th centuries. Many sources, which have been translated into Turkish or published in Turkish, have not included the act of composing, except for a few glossary articles it. Therefore, this study, which included the thoughts of the famous composer Starvinsky on the act of composition, aims to meet this need within a certain framework. At the end of discussion of related literature the difference between the ways in which Western art music and traditional and popular music were created was delineated.

Composition in European art music expresses the most general quest for rhythm, melody, harmony and unity of form. In almost every period, composers have tried to ensure the coordination and integrity of the musical ideas they create in order to create a new harmonic language and reach a melody or rhythmic understanding with personality. The composition process involves the processing of each note, each rhythmic structure, each harmonic-polyphonic connection, or each melodic structure according to various aesthetic procedures, using methods and techniques specific to the art of music. The composer aims to create a unity based on multiplicity in the extension of the musical language of the period and the innovations brought by him, and to reach a comprehensible integrity by considering a certain balance of style and form in his composition.

The concept of composition and composer has different meanings in traditional and popular music production. These differences are particularly evident in the production stage of music. According to Simon Frith, "art music operates within the framework of a transcendental experience, and educated people can usually experience it. Folk music is thought to be linked to the authentic experience of a community or society. Popular music is created within the music industry and is created by the actors of the industry " (cited in Erol, 2009: 208).

Western art music was used for religious purposes especially during the Middle Ages. New searches have continuously influenced the development of technology and science, music and composer, and with the social changes, music has been directed to issues related to the earthly field. There is a continuous systematization effort in the production of music. Every phenomenon about music has been questioned in the light of actual and discursive consciousness throughout the ages. Therefore, art music has been in a continuous development in every aspect.

Today, mass media broadcasts almost all kinds of music. However, the main venue of western art music is concert halls. The composer's product is performed by professional musicians in the halls and meets the audience. The aim is more related to artistic quality and artistic pleasure. Music, depending on the purpose of the composer, solo, choir, orchestral, such as has a variety of voice. The instruments used by the composer are mainly instruments of European culture. Today, composers, of course, have the freedom to use any instrument or sound they want, whether they are an ethnic instrument or electronic sounds. However, it can be said that the instruments used in western art music are produced by this culture, especially depending on the sound system.

The use of music by traditional communities and societies differs from one another. At this point, generalizations can be made only through similarities. Because music used for religion in one community or society may be used for one or more purposes in rituals such as dance, play or ritual in another community. The first thing that can be said for traditional or folk music is that it becomes anonymized-through its historical process, even though it was originally a creator. Since the formation process is related to the needs in the social system, its production and consumption gain a natural prevalence over time. The first composer of music is often unclear and can be named according to the fields in which it is used. (Hunting music, harvest song, etc.) Voice forms can be solo, choir or melody. Rarely, in some communities and societies there are structures that we can call simple polyphony. The instruments show authentic features according to the societies' ability to use metallurgy or wood. The ideal of timbre in music is embedded in the culture depending on the way of

living, beliefs, traditions and traditions of the society and transferred from generation to generation with skillful apprentice communication.

The production process of popular music is more complex. According to Manuel, popular music can be distinguished from other genres by two main characteristics. First, popular music is widely disseminated by the mass media; secondly, it is a mass product that is the basis for popular music marketing companies (Erol, 2002). Although it is possible to popularize almost every kind of music with various manipulations under present conditions, composition has a multidimensional meaning in popular music production. In other words, during the music production process, it undergoes many changes from its first composer to arranger, tonmayster and producer. This reproduction stage is regulated by the marketing companies on a mass basis. An important feature that distinguishes itself from traditional and art music is that music is mostly used as a means of entertainment. It can be performed in many public spaces, such as homes, offices or cafes. Recording technology and electronic music systems are the dominant elements in sound production and use. The composer (s) can use the desired instrument and sound (acoustic - electronic) in the music they produce to obtain any unknown sound. In art or traditional music, the product may be ideological-political while carrying the traces of the cultural structure in which it is produced. Although this is the case in popular music, the act of composing is often subject to more effective manipulation through manipulations. Therefore, this process develops mainly under the dominance of the music industry.