



art-e

SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ SANAT DERGİSİ

SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi
2022, Sayı:29, Cilt:15, Aralık

ART-E Art Journal of Fine Arts Faculty
2022, Vol:15, :No:29, June

HAKEMLİ DERGİ//REFEREED JOURNAL

İmtiyaz Sahibi // Owner of the Journal	Danışma Kurulu // Advisory Board
Prof. Dr. Mehmet Özkartal	Prof. Dr. Hülya Nutku
Editörler//Editors	Prof. Dr. Sitare Turan Bakır
Prof. Dr. Sadettin Sarı	Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen
Doç. Ece Çalış Zeğerek	Prof. Dr. Saliha Ağaç
Dr. Öğr. Üyesi Güler Bek Arat	Prof. Dr. Biret Tavman Ertuğrul
Arş. Gör. Dr. Mavi Çakmakçı	Prof. Dr. Sezer Akarcalı
Arş. Gör. Dr. Bayram Demiral	Prof. Dr. Doğan Günay
Arş. Gör. Dr. Hatice Köklü	Prof. Dr. Zeynep Erdoğan
Arş. Gör. Hüseyin Deniz	Prof. Dr. Mevlüt Albayrak
	Prof. Dr. Semra Daşçı
Düzeltiler//Revision	Prof. Dr. Oğuz Adanır
Arş. Gör. Dr. Bayram Demiral	Prof. Şerife Atlıhan
Arş. Gör. Dr. Mavi Çakmakçı	Prof. Namık Kemal Sarıkavak
Arş. Gör. Dr. Hatice Köklü	Prof. Atilla Atar
Arş. Gör. Hüseyin Deniz	Prof. Nesrin Önlü
	Prof. Soner Genç
Yayın Kurulu//Editorial Board	Prof. Mustafa Yüksel
Prof. Dr. Mehmet Özkartal	Prof. Zahit Büyükişiyen
Prof. Sadettin Sarı	Prof. Halil Yoleri
Prof. Yusuf Keş	Prof. Nuray Yılmaz
Doç. Dr. Mustafa Genç	Prof. Hayri Esmer
Doç. Dr. Yusuf Bilen	Prof. Dr. Uğur Atan
Doç. Dr. Yüksel Pirgon	Prof. Sefa Çeliksap
Doç. Dr. Serap Ünal	Prof. Dr. Ali Tomak
Dr. Öğr. Üyesi Kenan Saatçioğlu	Doç. Dr. Çetin Türkyılmaz
Dr. Öğr. Üyesi Müşerref Öztürk Çetindoğan	Doç. Dr. Ezgi Babacan
Dr. Öğr. Üyesi Tuğba Kodal	Doç. Dr. Gülnur Duran
	Doç. Dr. Zeynep Yasa Yaman
Elektronik Yayın Yönetimi ve Tasarım //Web Management and Design	Doç. Aycan Özçimen
Doç. Ece Çalış Zeğerek	Dr. Öğr. Üyesi Murat Çağlar
Arş. Gör. Hüseyin Deniz	

ART-E yılda iki kez yayınlanan, hakemli, bilimsel bir e-dergidir. Dergide yayınlanan çalışmalardan, kaynak gösterilmek koşuluyla alıntı yapılabilir. Çalışmaların tüm sorumluluğu yazarına-yazarlarına aittir.

SDÜ Arte - Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi,
ULAKBİM TR Dizin, EBSCO'nun Art Source veri tabanı ve SOBİAD Sosyal Bilimler Atıf Dizini tarafından taranmaktadır.

İÇİNDEKİLER//CONTENTS

Makaleler//Articles	Sayfa//Pa
<ul style="list-style-type: none">Sera Yüzcüller İtalyan Resminden Bir Kirke Portresi: Büyücü, Cadı ve Melankolik <i>A Portrait of Circe From Italian Painting: Sorceress, Witch and Melancholic</i>	1-26
<ul style="list-style-type: none">Emine Tekiş, Pınar Toktaş, Sevda Emlak Tapu ve Kadastro Arşivindeki XVI. Yüzyıla Ait İki Vakfiyenin Tezminatı <i>The Decoration of Two 16th Century Vaqfiyyahs in the Archive of Land Registry and Cadastre</i>	27-49
<ul style="list-style-type: none">Yıldız Mutlu Yıldız 21. Yüzyıl Becerileri Açısından Müzik Dersi Öğretim Programı <i>Music Lesson Curriculum in Terms of 21st Century Skills</i>	50-68
<ul style="list-style-type: none">Sevda Duygu Kolbay, Pınar Erkan Bursa Anıtlarda Arkitektonik İfadenin Anlam Temsili <i>Semantic Expression of Architectonic Context in Monuments</i>	69-88
<ul style="list-style-type: none">Gökçe Aysun Kılıç 1960 Sonrası Kadın Sanatçıların Baskiresimlerinde Beden İmgesi <i>Body Image in Printmakings of Women Artists After 1960</i>	89-107
<ul style="list-style-type: none">Özlem Kurt Çavuş Blokzincir ve Kripto Sanatın (Nft) Tasarım Alanına Etkisi: İçmimari Tasarım Üzerine Bir İnceleme <i>The Effect of Blockchain and Crypto Art (Nft) in Design: a Review on Interior Design</i>	108-127
<ul style="list-style-type: none">Çiğdem Karaçay Boteh Motifinin Kökenine Kısa Bir Bakış ve Anadolu Türk Halı Sanatında Boteh Tasvirleri <i>A Brief Look at The Origin of the Boteh Motif and Descriptions of Boteh in Anatolian Turkish Carpet Art</i>	128-148
<ul style="list-style-type: none">Ayşegül Koyuncu Okca Denizli-Çal Alfaklar'daki Son Kepenek Ustası: Hüseyin Öksüz ve Çalışmaları <i>Last Kepenek Master in Denizli-Çal Alfaklar: Hüseyin Öksüz and Works</i>	149-170
<ul style="list-style-type: none">H. Nevin Güven Burdur Yöresi Ölümlük-Dirimlik Dokumalarının Tasarım İlkeleri ile Yorumlanması <i>"Ölümlük Dirimlik" Weavings in Burdur District Interpretation With Design Principles</i>	171-194
<ul style="list-style-type: none">Semih Oduncu Nft, Kripto Sanatı ve Türkiye'deki Yansımaları <i>Nft, Crypto Art and Its Reflections in Turkey</i>	195-224

<ul style="list-style-type: none">• Uğur Günay Yavuz, Ahmet S. Yıldız, M. Uluç Ceylani Richard Prince'ın Yeni Portreler Serisi ve Nft Aracılığı ile Emily Ratajkowski'nin "Kendini Geri Satın Alma" Girişimi <i>Richard Prince's New Portraits Series and Emily Ratajkowski's "Buying Myself Back" Initiative Via Nft</i>	225-251
<ul style="list-style-type: none">• M. Ayça Önal Flüt Eğitiminde Isınma Egzersizlerinin Önemi <i>The Importance of Warm-Up Exercises in Flute Education</i>	252-264
<ul style="list-style-type: none">• Ömer Can Satır Ankara Oyun Havalarının Kısa Tarihi <i>Brief History of Ankara Traditional Dance Music</i>	265-283
<ul style="list-style-type: none">• Emel Yurtkulu, Gözde Yavlak Sürdürülebilir Eğitim Materyallerinde İllüstratif Yaklaşımlar ve Bir Öneri <i>In Sustainable Educational Materials Illustrative Approaches and a Suggestion</i>	284-306
<ul style="list-style-type: none">• Hamza Üstün Başlangıç Seviyesi Trompet Eğitimi Metotlarına İlişkin Görüşler <i>Opinions on Beginning Level Trumpet Training Methods</i>	307-329
<ul style="list-style-type: none">• Anıl Sarıkavak Sayısal Tipografide Opentype Değişken Fontun İşlevi ve Katkısı Nedir? <i>What is the Function and Contribution of the Opentype Variable Font in Digital Typography?</i>	330-355
<ul style="list-style-type: none">• Fiğen Işıktan Biyosanat: Disiplinlerarası Bağlamda Çağdaş Seramik Sanatına Yansımaları <i>Bioart: Its Reflections to Contemporary Ceramic Art in an Interdisciplinary Context</i>	356-373
<ul style="list-style-type: none">• Kübra Canlı Yan Metin Olarak Film Grafikleri ve "Le Petit Nicolas" Filmi Üzerine Bir İnceleme <i>Film Graphics as Side Text and a Review on the Film "Le Petit Nicolas"</i>	374-390
<ul style="list-style-type: none">• Müge Burcu Şen Sürdürülebilir Yaşam ve Sürdürülebilir Tüketim Odaklı Grafik Tasarım Örnekleri <i>Graphic Design Examples Focused on Sustainable Life and Sustainable Consumption</i>	392-415
<ul style="list-style-type: none">• Asena Başer Akyürek, Yusuf Keş Reklamcılığın Yeni Yüzü; Etkileşimli Açık hava Reklamları <i>New Face of Advertising: Interactive Outdoor Advertisements</i>	416-436
<ul style="list-style-type: none">• Aylin Güngör Oyunlaştırma ve Oyun İçerikli Reklamlarda İllüstrasyonun Etkisi <i>The Effect of Illustration in Gamification and Advergemes</i>	437-467

<ul style="list-style-type: none">• Hanife Neris Yüksel, Sezer Cihaner Keser Çağdaş Sanatta Mekan Olarak Evin Katmanları <i>Layers of the Home as Space in Contemporary Art</i>	468-487
<ul style="list-style-type: none">• Sevda Demir Parlak Postmodern Giyim Modasında Parodi Kavramı <i>The Concept of Parody in Postmodern Clothing Fashion</i>	488-508
<ul style="list-style-type: none">• Güler Yılmaz Hakkârî’de Tespit Edilen 20. Yüzyıla Ait Namazlıklar <i>20th Century Prayer Rugs Detected in Hakkari</i>	509-535
<ul style="list-style-type: none">• Hatice Demir Tasvirlerle İsa’nın mucizelerine sahne olmuş bir deniz: Celile <i>A Sea Witnessed the Miracles of Christ With Paintings: the Galilee</i>	536-559
<ul style="list-style-type: none">• Şifa Kayabaşı, Müşerref Öztürk Çetindoğan Shakespeare’in Kral Lear, Macbeth ve III. Richard Tragedyalarında trajik kahraman ve kötü adam <i>In Shakespeare's Tragedies of King Lear, Macbeth and Richard III Tragic Hero and Villain</i>	560-578
<ul style="list-style-type: none">• Handan Ece Selçuk Sanatın ve sanat mekanlarının dijitalleşme ile dönüşümünün incelenmesi <i>Investigation of the Transformation of Art and Art Spaces With Digitalization</i>	579-607
<ul style="list-style-type: none">• Uğur Yıldız Küreselleşen dünyada sanat eğitimi ve sanat nesnelerinin ekonomi ile ilişkisi <i>The Relationship Between Art Education and the Economy of Art Objects in a Globalized World</i>	608-624
<ul style="list-style-type: none">• Bilal Yazıcı Doğa ile sanat arasındaki köprü: Doğa metaforları <i>The Bridge Between Nature and Art: Nature Metaphors</i>	625-641
<ul style="list-style-type: none">• Hale Yılmaz, Mine Ceranoğlu Modanın dijital geleceği: 3 boyutlu giysiler, metaverse ve NFT <i>The Digital Future of Fashion: 3D Clothes, Metaverse and NFT</i>	642-672
<ul style="list-style-type: none">• Sabriye Arpaözü, Mustafa Genç 19. yüzyıl askeri keçe başlıklarının tespiti ve yeni tasarımlarda yorumlanması <i>19th Century Military Felt Hoods Determination and Interpretation of Today</i>	673-689

İTALYAN RESMİNDEN BİR KİRKE PORTRESİ: BÜYÜCÜ, CADİ VE MELANKOLİK

A PORTRAIT OF CIRCE FROM ITALIAN PAINTING: SORCERESS, WITCH AND MELANCHOLIC

Serap Yüzcüller*

Öz

Erken modern dönem Avrupa'sında başlayan cadı avı süreci, cadılık atfedilen kadınların etkinliklerini görselleştiren bir ikonografi yarattığı gibi bir yandan da Antikçağ'ın büyü ile ilişkilendirilen kadın karakterlerini "cadının arketipleri" olarak gündeme getirmiştir. Pagan dünyanın söz konusu karakterlerinden, hayvana dönüştürme büyüsünü gerçekleştirmesi bağlamında özellikle Kirke, cadı çılgınlığının yaşandığı bu süreçte İtalyan literatüründe sıklıkla ele alınan bir kadın figürü olarak dikkati çekmektedir. 16. yüzyıl İtalyan resmindeki Kirke temalı yapıtlar üzerine odaklanan bu çalışma, resimlerdeki Kirke imgesi, görsel motifler ve anlatı örgüsü ile dönemin literatürü arasındaki etkileşimin izini sürmeyi amaçlamaktadır. Öte yandan başta *Malleus Maleficarum* olmak üzere cadılık üzerine kaleme alınan metinlerde ve dönemin sembol kitaplarında "cadının selefleri" kabul edilen Antikçağ'ın büyücü kadınlarına yapılan göndermeler, Rönesans hümanizmasının büyü odaklı ezoterik söylemleri, bu araştırmanın referans aldığı kaynaklardır. Barok dönemin ruhunu yansıması ve Kirke imgesi açısından ünük bir örnek sunmasından hareketle, Castiglione'nin Kirke serisi de melankoli ve *memento mori* temalarıyla yakın teması nedeniyle çalışmanın kapsamına alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kirke, Büyücü, Cadı, Melankoli, İtalyan Resmi.

Abstract

The process of witch-hunt, which started in early modern Europe, created an iconography that visualized the activities of women accused of witchcraft, while also bringing the female characters of antiquity associated with magic to the fore as witch archetypes. Among the aforementioned characters of the pagan world, especially Circe, draws attention as a woman figure who frequently discussing in Italian literature in parallel with this process of witch craze. This study, which focuses on the Circe-themed works in 16th century Italian painting, aims to trace the interaction between the image of Circe and the literature of the period. On the other hand, the witch literature, especially *Malleus Maleficarum*, emblem books and the esoteric discourses of Renaissance humanism are other sources that the research references. The painting series of Circe by Castiglione were also included in the study due to its close relationship with the themes of melancholy and *memento mori*, as it reflects the spirit of the Baroque period and presents an unique example in terms of the image of Circe.

Keywords: Circe, Sorceress, Witch, Melancholy, Italian Painting.

Araştırma Makale // Başvuru tarihi: 15.01.2022 - Kabul tarihi: 02.06.2022.

*Doç. Dr, İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü, serap.yuzculler@istanbul.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-8459-1797>.

1. Giriş

16. yüzyıl İtalyan resminde Antik dönem kültürünün etkilerine tanıklık etmenin yollarından biri, Yunan ve Roma mitolojisinin büyücü tanrıçası Kirke'nin izini sürmektedir. 1300'lerin son çeyreğinde Boccaccio'nun "ünlü kadınlar"ında kendine yer bulan Kirke, Rönesans hümanizmasını ve özellikle Yeni Platoncu düşünürlerin doğanın sırlarına ermenin yolunu açan "iyi büyü" üzerine odaklanan yaklaşımlarını hala canlı tutan 16. yüzyıl İtalyan literatüründe, çarpıcı bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Batı kültüründe büyü ve kötücüllük kavramlarının özdeşleştirilmesi, pagan geleneğe kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Hıristiyanlık ise büyüyü doğrudan demonik güçlere bağlayan bir düşünce sistemi inşa etmiştir. Bu inşa süreci son kertede, erken modern dönem Avrupa'sında Şeytanın işbirlikçisi olarak tarif edilip cadılık atfedilen kadınların, süt büyüsünden hastalık büyüsüne değin büyü'nün çeşitli biçimlerini icra etmekle suçlanmalarına -ve katledilmelerine- yol açmıştır.

Başta *Malleus Maleficarum* olmak üzere bu süreçte yeşeren cadılık literatürü, Yunan ve Roma mitolojisinin büyücü kadın karakterleri ile çağın cadısı arasında bir analogi kurmuştur. Avrupa coğrafyasının her yanına sızan bu "büyülü iklim"in etkisi altında, 16. yüzyıl İtalya'sı artık cadı olarak da tanımlanan Kirke'yi hem yazın alanında hem de resim sanatında yeniden canlandırmıştır. Çalışmada, kısaca özetlenen bu çerçevede kapsamında İtalyan ressamın yapıtlarına konu olan Kirke imgesi ile dönem literatürü ve düşünce dünyası arasındaki etkileşim ikonografik bir yaklaşımla ele alınacaktır.

2. Yunan ve Roma Mitolojisinde Kirke

Yunan ve Roma mitolojisinin büyücü tanrıçası Kirke, Hesiodos'a göre Güneş Tanrısı Helios ile Okeanos'un kızlarından nymphe Perseis'in kızı, Medeia'nın babası olan Kolkhis kralı Aietes'in kardeşidir (Hesiodos, 2018:42). Bazı kaynaklar ise tanrıçayı Hekate'nin kızı olarak anmaktadır (Grimal, 2012:376). Antik dönem metinlerinden modern edebiyat eserlerine değin çeşitli ayrıntılarla beslenen Kirke'ye ilişkin efsanelerin en erken kaynağı, Homeros'un *Odysseia* destanıdır. En ünlü Yunan kahramanlarından Odysseus'un Troya savaşının ardından memleketi İthaka'ya dönüşü sırasında başından geçen maceraları, zamanda geriye dönüşlerle anlatan Homeros, metninin X. bölümünde birçok badireyi atlatan Odysseus ve yoldaşlarının büyücü Kirke'nin yaşadığı Aiaie adasında başlarından geçenleri anlatır (Homeros, 1978:182-199). Adaya vardıklarında Eurylokhos'un

kumandasındaki Odysseus'un tayfasının bir kısmı, etrafını kurtlar, aslanlar ve dağ hayvanlarının çevirdiği Kirke'nin sarayına giderler. Vahşi olmalarına karşın Kirke'nin büyülerıyla evcilleştirilen bu hayvanlar, Odysseus'un adamlarına saldırmazlar. "İnsan sesli, güzel bukleli, korkunç tanrıça" saraydan içeri girmeyen Eurylokhos dışında, ikram edilen büyülü içeceği içen bütün adamları değneğiyle dokunarak domuza dönüştürüp ağıla kapatır. Eurylokhos'tan olayı öğrenen Odysseus, yoldaşlarını kurtarmak için yola koyulduğunda genç bir adam kılığına giren Hermes'le karşılaşır ve ulak tanrı, Kirke'nin büyülerini etkisiz kılan "çiçeği sütbeyaz, kökü kapkara, hiçbir ölümlünün koparamayacağı" bir bitkiyi (*moly*) verdiği Odysseus'u uyarır:

Kirke uzun değneğiyle sana vurur vurmaz, çek sen de kalçandan keskin kılıcını, öldürmek istemiş gibi atıl üstüne Kirke'nin. Ödün kopacak, yatağına götürmek isteyecek seni, sakın olmaz deme, hor görme tanrıçanın yatağını, çok iyi bakılacaksın, yoldaşların da kurtulacak, ama önce büyük andını içsin mutluların, zorla onu, ant içsin sana bir daha kötülük etmeyeceğine, yoksun bırakmayacağına seni gücünden ve erkekliğinden, soyununca sen anadan doğma, çırılçıplak (Homeros, 1978:191).

Odysseus saraya vardığında yaşananlar, tam da Hermes'in anlattığı gibi olur. Domuzları başka bir büyüyle yeniden insana dönüştüren Kirke, yatağına aldığı Odysseus ve adamlarını bir yıl boyunca adasında konuk eder.

Romalı yazar Ovidius *Metamorphoses*'inde hem büyüye hem de tanrıçanın karanlık yönüne ilişkin daha ayrıntılı bir anlatı sunmaktadır (Ovidius, 2019:374-388). Odysseus'un yoldaşlarının tekrar insana dönüştürülmesinden söz ederken, Kirke'nin değneğini ters yöne çevirdiğine ve domuza dönüştürme sırasında söylediği sözleri tersten seslendirdiğine değinir. Tanrıçanın, aşkına karşılık vermeyen Glaukos'un sevdiği kadın Skylla'yı canavara, Latium kralı Picus'u ağaçkakana dönüştürmesini de ayrıntılı biçimde aktaran Ovidius, "aşka düşkün" Kirke'nin aşka düştüğünde ve reddedildiğinde nasıl bir dil kullandığını Picus'a yönelttiği sözlerde çarpıcı bir üslupla kaleme alır:

Ey güzeller güzeli adam, bir tanrıça olarak beni seni yalvartan, karşılık ver aşkıma ve her şeyi gören Güneş'i kaynatan olarak kabul et, vicdansızlık etme ve Titan soylu Circe'yi küçümseme (...) Cezasız kalmayacaksın, Canens'e de geri dönemeyeceksin, kırılan bir kadın ne yapar, seven bir kadın ne yapar, öğreneceksin özünle; eğer ki o seven kadın, Circe ise! (Ovidius, 2019:387-388).

Homeros, Kirke'yi *polupharmakos* olarak anar; bu tanımlama otlarla zehir hazırlama becerisine işaret eder (Stratton, 2007:26). Hermes'in bir tür panzehir olarak kahramana verdiği *moly*'nin metinde "iyi ot" diye tanımlanması da tanrıçanın insan için tehdit oluşturan zararlı otlardan yararlandığını imlemekte, ayrıca dönüştürme eylemini gerçekleştirirken

elindeki değneği kullanması, büyü vurgusunu güçlendirmektedir. Antik Yunan ve Roma metinlerinde büyü, sihir, efsun, tılsım anlamına gelen sözcüklerin süreç içerisinde birbirine entegre edilerek kullanılması (Stratton, 2007:26), Kirke'nin kötücül güçler atfedilen bir büyücü olarak cisimleşmesinde etkili olmuş ve 15. yüzyılda Avrupa'da başlayan cadı avı sırasında büyücü Kirke, literatürde "cadı Kirke"ye dönüştürülmüştür.

Kirke karakterinde dikkati çeken başka bir özellik, Homeros'un nerede olduğu konusunda bilgi vermediği, Aiaie isimli bir adada tanrıçanın izole bir yaşam sürmesidir. Rodoslu Apollonios *Argonautica* metninde Kolkhis kralı Aietes'in ağzından, Kirke'nin, babası Helios tarafından Kolkhis ülkesine çok uzakta bulunan, Tyrrhenian (Tiren) anakarasının kıyısına götürüldüğünü aktarmaktadır (Apollonios, 2002:216). Böylece Aiaie adası, İtalya'nın güneybatısında bir konum olarak tanımlanır. Nitekim Hesiodos, Kirke'nin Odysseus'la birlikteliğinden "ünlü Tyrsenler ülkesinin başındaki kusursuz kahramanlar" Agrios ve Latinos'u doğurduğuna değinmektedir (Hesiodos, 2018:44). Bununla birlikte Kirke'nin kendi arzusuyla mı yoksa Madeline Miller'ın *Ben, Kirke* romanında kurguladığı gibi sürgün edildiği için mi bir adada yaşadığı sorusunun yanıtı, antik literatürde belirsizdir.

3. İtalyan Literatüründe Cadı Arketipi Olarak Büyücü Kirke

Boccaccio, *De Claris Mulieribus* (Ünlü Kadınlar Üzerine, 1374) kitabında "ilk kadın" Havva'dan başlayarak mitolojiden tarihteki önemli kadın karakterlere değin yüzün üzerinde kadından, ahlak ve ahlaksızlık karşıtlığı bağlamında söz eder. "Güneş'in Kızı Kirke" olarak isimlendirdiği bölümde, kurnazlığı ve büyüleyici sözleriyle erkekleri tuzağa düşüren hilekar Kirke'yi anlatırken, şehvet ve ahlaksızlıklarından dolayı kötülüğe meyilli olan erkekleri hayvana/canavara dönüştüren Kirke'lerin her yerde olduğuna değinir. Yazara göre, Hermes'in öğüdüyle tedbir alan Odysseus, akıl yetisini yitirip bir hayvana dönüşmemesiyle, kendisini bu tuzaktan kurtaran "bilge adam"ı temsil etmektedir (Boccaccio, 2003:74-76).

Boccaccio'nun *De Claris Mulieribus* kitabının çeşitli baskılarında yer alan illüstrasyonların ardından Kirke'nin bağımsız bir tema olarak İtalyan resmindeki en erken örneklerinden birine, 1514-42 yılları arasında I. Alfonso ve Ercole d'Este'nin saray ressamı olarak Ferrara'da çalışan (Humpfrey vd., 1998:27) Dosso Dossi'nin yapıtında rastlanır. Raffaello'nun klasisizmi ve Giorgione'nin pastoral imgeleminin etkilerini tuvaline taşıyan bir sanatçı olarak bilinen Dossi'nin yaklaşık 1525'e tarihlendirilen "Manzarada Kirke ve Aşıkları" yapıtında (Görsel 1), Giorgione ve Tiziano'nun "Uzanan Venüs"lerini anımsatan -ama uzanmayan- Kirke, etrafında dönüştürdüğü çeşitli hayvanlarla birlikte ormanlık bir alanda

betimlenmiştir. Yeşil bir kumaşla genital bölgesi ve bir bacağı örtülüdür, iki eliyle üzerinde yazıların seçilebildiği büyük bir tablet tutmaktadır. Ayaklarının dibinde ise sayfalarında büyüü sembolize eden beş köşeli bir yıldızın yer aldığı bir kitap açıktır. Dossi'nin Kirke'si elinde değneğiyle büyüünü gerçekleştirmekte olan tehditkar bir kadın değildir; büyü edimine gönderme yapan elindeki tablete karşın bakışı diğer tarafa ve aynı zamanda izleyicinin göremediği alana yönelmiş durumdadır. Çıplaklığı, baştan çıkarıcı ya da tahakküm kurucu olmaktan uzaktır. Kirke'de gözlemlenen bu dinginlik, etrafındaki hayvan figürlerinde de yinelenir; Kirke ve hayvanlar (aşıkları) Venedik Ekolü ressamlarını yankılayan manzara ile dinginlik açısından adeta bütünleşmiştir.



Görsel 1. Dosso Dossi, *Manzarada Kirke ve Aşıkları*, 1525, Tuval Üzerine Yağlıboya, 100 cm x 136 cm, National Gallery of Art, Washington.

İtalyan Rönesans'ı üzerine birçok metne imza atan tarihçi Peter Burke, Ferrara kentinde saray ressamı olan Dosso Dossi'nin Kirke konusuna ilgisini, Este ailesiyle yakın ilişkileri bulunan Gianfrancesco Pico della Mirandola'nın metinlerini biliyor olmasına bağlar (Burke, 2011:37). Rönesans döneminde Marsilio Ficino, Cristoforo Landino ile birlikte Yeni Platoncu düşüncenin öncü isimlerinden bir olan Pico della Mirandola'nın yeğeni olan Gianfrancesco Pico della Mirandola, Yunan ve Roma mitolojisi yazın geleneğinden de beslenen *La Strega* (Strix, 1523) metninde kendi çağının cadılarını pagan dönemdeki selefleriyle karşılaştırmıştır. Hem Rönesans hümanistleri hem de bu çevre ile ilişki halindeki sanatçıların yoğun ilgisine mazhar olan Mirandola'nın kitabındaki başkarakter Phronimus'un ağzından Kirke cadı olarak anılır; yalnızca bir şehirde bile binin üzerinde Kirke gibi büyücü

kadının yaşadığı aktarılır (Simons, 2015:269). Öte yandan Dossi'nin yapıtında, çıplaklığıyla büyüleyici cazibesinin görünür kılınması bir yana Boccaccio ya da Mirandola'nın metinlerinde şehvet dolu bir hazzın cisimleşmesine dönüştürülen, erkekleri erdemsizliğe sürükleyen, cadıların selefi olarak nitelendirilen tehditkar Kirke'yi ya da Vergilius'un tabiriyle "haşin tanrıça"yı (Vergilius, 1998:229) bulmak güç görünmektedir. Sanat tarihçisi Patricia Simons'a (2015:271-72) göre, Dossi'nin Kirke'si aşka düşkün aşk büyücüsü olarak zulmünü dayatmayı değil, büyüsünü kabul ettirmeyi arzulamaktadır. Sanatçının antik ya da çağdaş metinlerdeki anlatı ya da yorumlara bağlı kalmaktan ziyade kendi imgelemenin izini sürerek tasarladığını savlayabileceğimiz bu Kirke betimi, Dossi'yi, *manierasından* etkilediği Giorgione'ye biraz daha yaklaştırır; zira onun yapıtlarındaki enigmatik figür ve motifleri anımsatır. Dossi, döneminin yazınında egemen olan, erkekleri Kirke gibi kadınlar konusunda uyarıcı ahlak bildirisinden çok erkek izleyiciyi memnun edici ve büyüleyici bir Kirke imgesini yeğlemiş görünmektedir (Humpfrey vd., 1998:88). Kirke'nin, Batı resmindeki güzellik anlayışıyla uyumlu bir kadın imgesi olarak betimlenmesi, Boccaccio (2003:74)'nın değindiği "olağanüstü güzel" tarifinin yanı sıra antik metinlerde de tanrıçaya atfedilen nitelemeyle ilişkilendirilebilir. Romalı yazar Petronius, *Satyricon* metninde Kirke'nin güzelliğini "sanatçının hayal edebileceğinden bile daha kusursuz" ve "onun güzelliğini ihtiva edecek söz yok" gibi tümcelerle tanımlamıştır (Petronius'tan akt. Sullivan, 2000:377).

Batı kültüründe erken dönemlerden itibaren olumsuzlanan büyü, Kutsal Kitap referanslarıyla birlikte Yahudi-Hıristiyan geleneğinde de sapkınlık ve kötücül güçlerle ilişkilendirilmiştir. Büyüyle ilgili bu yargı, yaklaşık 1400'lerin ortalarında başlayan cadı avı sürecinde pagan dönemin Diana, Hekate, Kirke, Medeia gibi mitolojik karakterlerinin modern cadının selefleri olarak anıldığı bir dini literatürün ortaya çıkışıyla yeniden alevlenmiştir. Dominiken din adamları Heinrich Kramer ve Jacob (James) Sprenger tarafından kaleme alınan *Malleus Maleficarum* (Cadı Çekici, 1486),¹ cadı avının meşrulaştırılmasına teolojik bir zemin hazırlamış ve hem matbaanın hem de çok sayıda üretilerek çoğaltılan gravürlerin sağladığı olanaklarla Avrupa coğrafyasının tamamında etkili olmuştur. Şeytanla anlaşma suçunun isnat edildiği cadılığın bir gerçeklik olduğunu savlamak

¹ Malleus Maleficarum'un ilk baskısı 1486 yılında, Almanya'nın Speyer kentinde yapılmıştır. 1519'a dek yapılan baskılarında yalnızca Kramer'in ismi yer alırken bu tarihten itibaren Kramer ve Sprenger'in isimleriyle çift imzalı olarak yayımlanmıştır. Her iki yazar da Dominiken Tarikatı ve Engizisyon üyesidir. Papalığın talebiyle hazırlanan Malleus Maleficarum, yaklaşık üç yüzyıl boyunca süren cadı avı sırasında el kitabı olarak kullanılmıştır. Metnin Türkçesi için bkz: Heinrich Kramer ve James Sprenger, *Cadı Çekici*, çev. Aysu Polat, İstanbul: Artes Yayınları, 2018.

üzere, soru-cevap çerçevesinde skolastik bir dizge inşa eden metinde özellikle Kilise Babası Augustinus'a atıfla, pagan dünyanın mitolojik kadın karakterleri de cadılığın arketipleri olarak sunulmuştur. (*Malleus Maleficarum*, cadıların başkalarını hayvana dönüştürmesinden değil, "gece uçuşları" sırasında cadının kendisini hayvana dönüştürme yetisinden söz eder!):

Kanon, bedensel ve kalıcı bazı dönüşümlerden bahsettiği gibi büyüyle gerçekleştirilebilecek bu türden olağanüstü şeyleri tartışmaya açmaz. Aziz Augustinus De Civitate Dei metninin 18. kitabının 17. bölümünde ünlü cadı Kirke'nin, Diomedes'in yoldaşlarının ve Praestantius'un babasının çok tuhaf hikayelerinden söz eder. (Kramer vd., 1971:8).

Patricia Simons, Boccaccio'nun kötücüllüğüyle ünlü kadınlar arasında andığı Kirke'nin, alegorik ve kurgusal yaklaşımlarla Rönesans dönemi İtalya'sında tehlikeli biçimde büyüleyici ve erotikleştirilmiş bir kadın prototipine dönüştürüldüğünü vurgulamaktadır (Simons, 2015:269). Dini ve seküler literatürün inşa ettiği bu prototipin imge olarak üretilmesinde, Andrea Alciatus'un ilk baskısı 1531'de yayımlanan ve yüz yıl boyunca çeşitli dillere çevrilerek tüm Avrupa'ya yayılan *Emblemata'sı* belirleyici bir etkiye sahiptir. Batı kültüründe bir resim geleneği oluşturan ve sembol kitapları olarak bilinen bu türden eserler, bir motto, bir imge ve bir açıklama metnine yer verilen çeşitli sembolleri içermektedir. Konumuz açısından dikkat çekici olan ise, fahişelere karşı uyarı niteliğindeki sembol için *Cavendum a Meretricibus* (Fahişelerden Uzak Dur) mottosu eşliğinde Kirke imgesinin tercih edilmiştir: "*Dediklerine göre, Circe, şu Güneş'in kızı öyle güçlüymüş ki, çevirmiş birçok adamı şaşılmalı hilkat garibesine. At terbiyecisi Picus örnektir buna ve çift bedenli Scylla, şarap içtikten sonra domuza dönüşen İthacalılar da. O seçkin adıyla bir fahişeyi betimler Circe, akıl dengesini yitirir, her kim onu severse*" (Alciatus, 2007:175).

Alciatus'un Yunan mitolojisinden bir tanrıçayı "uzak durulması gereken fahişe" olarak anmasını dönemin cadı çılgınlığı ve demonoloji üzerine tartışmalarından bağımsız değerlendirmemek gerekir. Avrupa'daki cadı avı sırasında cadılıkla yaftalanan kadınlara isnat edilen suçlardan biri de, "aşk büyüsü" yaparak erkeklerin tutkusunu kendilerine tutsak etmeleridir. Dolayısıyla fahişe tanımlaması, Şeytan ile işbirliği yaparak büyüleriyle erkekleri baştan çıkaran kadınlara işaret eden bir nitelemedir; Kirke ile kurulan paralellik ise erkekleri hayvana dönüştürerek onların akıl yetilerini devre dışı bırakan Kirke'nin ve erkeklerin

erdemini için tehdit olarak algılanan şehvetli cadının “dişi yıkıcılığı” (Roberts, 2002:201)² temsil etmede ortaklaştırılmasıdır. Bu perspektiften bakıldığında fahişe nitelemesi, hem kınama hem de dışlama mekanizmasını yansıtır. *Emblemata*'nın farklı baskılarında tercih edilen Kirke imgelerinden 1546 ve 1584 baskıları arasında yapılacak bir karşılaştırma, figürün gösterim biçimindeki değişimi ortaya koymaktadır. Erken tarihli örnekte (Görsel 2a), görkemli bir giysi ve tanrıçalığını imleyen bir taç ile betimlenen Kirke, İthakalıları elindeki değnekle domuzza dönüştürürken görülür. Daha geç tarihli baskıda (Görsel 2b) ise göğüsleri açıkta bırakılmış ve Odysseus'un yoldaşları domuz dışında başka hayvanlarla da temsil edilmiştir.



Görsel 2a. Alciatus, *Emblemata*, 1546 baskısı, Venedik



Görsel 2b. Alciatus, *Emblemata*, 1584 baskısı, Paris

Dosso Dossi'nin ardından *cinquecento* resminde rastlanan Kirke betimleri, genellikle tanrıçanın Odysseus'la kesişen öyküsünü sahneye taşır. Kardinal Giovanni Poggi, Bologna'daki Palazzo Poggi'nin Sala di Ulisse olarak bilinen salonunun tavanı için Pellegrino Tibaldi'ye Odysseus'un maceralarını konu alan bir fresk çevrimi sipariş etmiştir. Yunan kahramanın İthaka'ya yolculuğu sırasında başına gelen olayların ele alındığı beş freskten biri, Odysseus ve Kirke'yi tanrıçanın sarayında göstermektedir (Görsel 3). Ön plandaki iki figürü bir yılanın dolandığı sütun ayırır; Odysseus'un kılıcını çekerken betimlenmesi Homeros'un anlatısındaki belli bir anın kayda geçirildiğine işaret eder: Kirke, yoldaşlarının domuzza dönüştürülmesinin ardından Hermes'in panzehir olarak verdiği bitkiyle saraya

²Roberts, 16. ve 17. yüzyıl İngiltere'sinde Protestan propagandası bağlamında Katolik Kilisesi'ne yöneltilen suçlayıcı tanımlamalardan birinin, Vahiy kitabındaki “Babil Fahişesi”ne göndermeyle “Babil Kirke'si” yakıştırması olduğuna değinir.

giden ve tanrıçanın verdiği büyülü şarabı gönül rahatlığıyla içen Odysseus'a, arkadaşlarının bulunduğu ağıla girmesini söyler ve Odysseus, kılıcını çekerek öldürecekmiş gibi tanrıçanın üzerine atılır. Bir elinde büyü kasesini taşıyan Kirke'nin yukarı kalkmış diğer eli, sütuna dolanmış ve tanrıçanın ayaklarının dibinde görülen iki yılanın tıslar biçimde betimlenmesi bu şiddetli anı pekiştirirken, kahramanın arkasında uçarak oradan uzaklaşan Hermes'in bulunması, olayın ilk aşamasını imlemektedir. Sahnenin ön planındaki yarı insan yarı hayvan formundaki figürler, Odysseus'un yoldaşlarının domuza dönüştürülmesinden ziyade Kirke'nin başka bir büyüyle onları yeniden insana dönüştürmesinin temsili olarak okunabilir. Zira hem Homeros'un anlatısının sürekliliği hem de bu figürlerin jestleri ve eylemleri açısından bu okuma, Tibaldi'nin kurgusunun bütüncül bir nitelik kazanmasına olanak sağlar. Bu anlamda tek tek figürlerin gösterilme biçimi dönüşümün çeşitli aşamalarını yansıtmakta ve sağ taraftaki figürün bütünüyle insan formunda betimlenmesi ile büyüün geri çevrilişi sonlanmaktadır.



Görsel 3. Pellegrino Tibaldi, *Odysseus ve Kirke*, 1550-51, Fresk, Palazzo Poggi, Bologna.

Homeros'un Odysseus'un yoldaşlarının domuza dönüştürüldüğünü anlatmasına karşın sanatçının aslan, tilki, ejderha gibi farklı hayvanlara yer verdiği görülür. Daha sonraki örneklerde de rastlanan bu betimleme anlayışı, Floransalı yazar Giambattista Gelli'nin Toskana Grandükü I. Cosimo de Medici'ye ithaf ettiği *La Circe* (1549) isimli metninde istirdiyeden file kadar çeşitli türlerde hayvana değinmesiyle ilişkilendirilir. *La Circe*'nin antik yazından ayrılan başka bir yönüyle, farklı mesleklerle tanımlanan hayvanları on diyalog halinde konuşturması ve Kirke'nin eğer kendileri razı olursa hayvanların yeniden insana

dönüştürüleceğini koşul koymasındır. Odysseus'un ikna çabalarına karşın hayvanların neredeyse tamamı daha özgür ve mutlu hissettikleri iddiasıyla dönüşümü reddederler. Yazar, file dönüştürülmüş filozofun teklifi kabul ettiğini, "insan olmak ne muhteşem bir his!" diye haykırarak evrenin yaratıcısını bilmenin ve sevmenin yalnızca insana bahşedilmiş bir yeti olduğunu dile getirir (Gelli'den akt. Cartmill, 1993:89).

İnsan ve hayvan doğası üzerine alegorik bir yorum ortaya koyan Gelli, nihayetinde insana dönüşümü filozof kimliği üzerinden tanımlayıp tanrı-insan ilişkisi bağlamında akıl ve sevgi ilkesini vurgulayarak bir anlamda Rönesans hümanizmasının temel argümanını beyan eder. Öte yandan metnin ilgi çekici başka bir özelliği, geyiğe dönüştürülmüş bir kadının Odysseus'la diyaloguna yer vermesidir. 16. yüzyılın Floransalı kadınlarını temsilen konuşan dişi geyiğin ağzından Gelli şu sözleri kayda geçirir:

Siz erkekler bizden sadece köleler ve hizmetkarlar yaratmaya çalışıyorsunuz; oysa biz aslen sizin yardımcılarınız ve ortaklarınız olmak için yaratıldık ve öyle olmalıyız. Bizi aşağılamamız Tanrı'nın yaratisına ve doğanın kuralına o kadar aykırı ki. Erkeklerin hep teşebbüste bulunduğu bu tür eylemlere hayvanlar hiç girmez (...) En azından bir geyik olarak sürüdeki herhangi bir eril kadar ayrıcalığa ve yetkiye sahibim (Gelli, 1745:101-122).

Tibaldi'nin yapıtına geri dönersek, bütünüyle çıplak olmasa da göğüslerinin açıkta bırakılışıyla Kirke'nin görünümü Dossi'nin yorumu ile benzerlik gösterir; ancak Dossi'nin imgesinde yıkıcılığın bir gönderme söz konusu değilken Tibaldi'nin tam da Odysseus'un kılıcını çektiği anı sahneye taşımaya, *Emblemata*'da vurgulanan Kirke'nin erkekleri tehdit eden yönü ile bu tehdit karşısında kılıcını kuşanan kahraman erkeğin (Odysseus) kendini savunması arasındaki gerilimi sezdirmektedir.

Odysseus ve Kirke mitinin ele alındığı başka bir yapıt, Gelli'nin *La Circe*'yi ithaf ettiği I. Cosimo de Medici'nin oğlu I. Francesco de Medici'nin Palazzo Vecchio'daki *studiolo*'sunda yer almaktadır. Giorgio Vasari ve koleksiyoner Vincenzo Borghini tarafından tasarlanan *studiolo*, hem çalışma odası hem de I. Francesco de Medici'nin özel ilgi alanı olan simya ile ilgili bir atölyeyi de barındıran kişisel bir mekandır. Dikdörtgen planlı odanın dört duvarındaki ikonografik program, -simya ile de bağlantılı olarak- dört element, dört mevsim, dört mizaç ve büyük ölçüde dönüşümün alegorisini temsil eden mitolojik temalı resimleri (1570-75) içermektedir.³ Eğitiminin ardından Floransa'ya gelerek Medici ailesinin saray ressamlarından biri olan Flaman sanatçı Giovanni Stradano (Jan van der Straet), bu özel

³ https://museiciviciorentini.comune.fi.it/en/palazzovecchio/visitamuseo/studiolo_francesco_i.htm, Erişim tarihi: 03.02.2022.

mekanın ikonografik programına I. Francesco de Medici'nin portresine de yer verdiği *Simya Laboratuvarı*⁴ ve *Odysseus, Hermes ve Kirke* (Görsel 4) resimleriyle dahil olmuştur.

Kirke'nin sarayı için derinlik algısını güçlendiren bir anlayışla, ön plandan arka plana doğru uzanan bir mekan tasarlayan Stradano, yine aynı eksen üzerinden okursak ön planda Kirke'nin büyüsünü etkisiz kılacak bitkiyi veren Hermes ile Odysseus'u betimlemiştir. İki figürün yanında yer alan aslan, ayı, kurt, tilki gibi çeşitli hayvanların arkasında iki kadının eşliğinde oturmakta olan Kirke'nin elindeki değnekle Odysseus'un yoldaşlarından birini domuza dönüştürdüğü ve diğer elindeki kaseden ise başka bir adama büyülü içkiden içirdiği görülmektedir. Bu figür grubunun çaprazında başka bir kadın, domuzlara yer vermektedir. Sahnenin arka planında, aralanmış bir perdenin ardında kırmızı cibinlikli bir yatak ve önünde bir kadının oturduğu dokuma tezgahının görüldüğü yeni bir mekan açılmaktadır. Dokuma tezgahının beyan ettiği üzere bu kadın, kocası Odysseus'un İthaka'ya dönmesini yıllarca bekleyen Penelope olarak yorumlanmaktadır (Whitaker vd., 2007:104). Sanatçı bu kompozisyon anlayışıyla, ön plandaki Odysseus'tan başlayan diyagonal hattı Penelope ile sonlandırarak Kirke ve ona ilişkin görsel motifleri, karı-kocayı ayıran alana yerleştirmiştir.



Görsel 4. Giovanni Stradano, *Odysseus, Hermes ve Kirke*, 1570, Tuval Üzerine Yağlıboya, Palazzo Vecchio, Floransa

⁴ Giovanni Stradano'nun *Simya Laboratuvarı* resmi için bkz: Nilüfer Öndin, (2017). *Rönesans ve Simya*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi, s. 132-141.

Stradano'nun Kirke'si Dossi'den farklı olarak doğada, izole edilmiş ve çıplak bir figür olmadığı gibi büyü edimini gerçekleştirmekten de alıkonmamıştır. Dossi büyüye ilişkin göndermeleri tablet ve kitap aracılığıyla sahneye aktarırken Stradano doğrudan Homeros'un *Odyseia* destanındaki anlatının⁵ referansı ile tanrıçanın eylemini (hem hayvana dönüştürme hem de büyülü içecekten içirme) görselleştirmeyi tercih etmiştir. Tibaldi gibi Stradano'nun da ön planda başka türden hayvanlara yer vermesi, baba-oğul Medicilerin Kirke figürüne ilgisi göz önünde bulundurulduğunda, sanatçının Gelli'nin metninden esinlenmesine bağlanabilir.

4. Melankolik Kirke

I. Francesco de Medici'nin *studiolo*'sundaki ikonografik programa katkıda bulunan isimlerden biri olan Alessandro Allori, yine Floransa'da bulunan Palazzo Salviati'nin Cortile degli Imperatori bölümündeki tonoz ve lünet kısımlarına on altı sahnede Odysseus'un öyküsünü resmetmiştir (1575-76). Fresk çevriminin Odysseus ve Kirke'yi konu alan resminde, Tibaldi ve Stradano örneklerinden farklı olarak, tanrıçanın sarayı yerine Dossi ile ortaklaşarak pastoral bir ortamı yeğleyen Allori, ön planda elinde değneği ve önünde açık bir kitap ile oturmakta olan Kirke ile hayvanları, arka planda ise Odysseus ve Hermes'i betimlemiştir (Görsel 5). Allori'nin tasarısı özellikle Odysseus ve Hermes'in jestleri ile büyü etkisiz hale getirecek bitkinin verilmesi anını sahneye taşıması açısından *studiolo*'da birlikte çalıştığı Stradano'nun kurgusunu anımsatır; ancak Allori'nin başrolü Kirke'ye verdiği aşıkardır. Yaslandığı kayalık, tanrıçaya resmin pastoral ortamında özerk bir alan yaratır. Çıplaklığı vurgulanan Kirke, elindeki değneği önündeki kurda yöneltse de bakışları büyü eylemine odaklanmış görünmemektedir. Kayaya yaslanmış durumdaki açık kitap da tanrıçanın ilgisinden yoksundur. Bakışında gözlemlenen dalgınlık ve başını eline yaslama jesti kuşku yok ki melankolik mizaca gönderme niteliği taşır.

⁵ "Verdi onlara bu içkiyi, onlar da hemen diktiler, onlar diğer dikmez içkiyi, Kirke hepsine değneğiyle vurdu ve kapattı yoldaşlarımı domuz ağılına. Şimdi onlar tıpkı domuza benzemişlerdi" (Homeros, 1978:236-239).



Görsel 5. Alessandro Allori, *Odysseus ve Kirke*, 1575-76, Fresk, Palazzo Salviati, Floransa

Görsel 6. A. F. Doni, *Melankolik Kız*, 1552, Gravür, I Marmi, Venedik.

Allori'nin büyücü tanrıçaya yüklediği melankolik jest, Kirke'nin bir arketip olarak yorumlandığı dönemin cadı literatürünü yeniden gündeme getirir. Cadının kim olduğu sorusunu pagan ve dini yazın geleneğinden örneklerle de yanıtlamak amacıyla kaleme alınan ve cadı avı çılgınlığına "elverişli" bir ortam hazırlayan *Malleus Maleficarum*'un ardından demonoloji literatürüne tıp alanından argümanlarla bir karşı-yanıt geliştirilmiştir. Cadıların savunusu olarak anılabilecek bu argümanların en etkilisi, Hollandalı hekim ve demonolog Johann Weyer'in *De Praestigiis Daemonum et Incantationibus ac Venificiis* (Demonlar, Büyüler ve Zehirlerin Yanılsaması Üzerine, 1563) metnidir. Yaratılıştan gelen zayıflıkları sebebiyle kadınların cadılığa daha meyilli olduklarına ilişkin yaygın inancı benimsemekle birlikte cadı avına muhalif bir tavır benimseyen Weyer, işkence altında Şeytan ile işbirliği yaptıklarını itiraf eden kadınların ruhsal durumlarına dikkat çekerek gece uçuşu, hayvana dönüşme gibi büyü eylemlerinin söz konusu kadınların melankolik ruh halinin yol açtığı illüzyonlar olduğunu öne sürmüştür (Akın, 2011:293-98). Weyer, kadınların doğaları gereği melankoliye yatkın olduklarına işaret ederken büyü ve illüzyon bağlantısına dikkat çeker:

Lamia denilen kadınlar, gerçekte yoksul ve genellikle yaşlı, doğaları gereği melankolik, iradesi zayıf, umutsuzluğa kolayca meyleden, Tanrı'ya güven duymadaki zayıflıkları sebebiyle Şeytan'a memnuniyetle bağlanan ve çeşitli görüntülerle zihinlerini karıştırabilmek için Şeytan'ın bedenlerine kolayca sızabildiği kadınlardır (Weyer'den akt. Kounine, 2018:196).

Weyer'in metninden bir yüzyıl önce melankoli ve büyü, Marsilio Ficino öncülüğünde Floransa'da yeşeren Yeni Platoncu düşüncenin, insan doğasının kozmik anlamı paradigması

üzerinden “üretken tefekkür” ve simya bağlamında yorumladıkları konulardı. Melankoli ve deha ilişkisine odaklanan hümanistler dört element, dört vücut sıvısı, dört gök cismi, dört mizaç üzerine inşa edilen kadim dizgeye dayanarak toprak-kara safra-Satürn eşleşmesinden doğan melankolik mizacı yaratıcı edimin koşulu kabul etmişlerdir.⁶ Yeni Platoncuların yönelindikleri başka bir alan ise, simya, astroloji, şifalı otlar bilimi gibi okültizmle bağlantılı konuları içinde barındıran büyüydü. Simya konusunda en kapsamlı külliyat olan *Corpus Hermeticum*'un Cosimo de Medici'nin hamiliğinde Ficino tarafından Latinceye çevrildiği bu süreçte, tinsel dünya ile maddi dünya arasında tek bağlantı noktası kabul edilen insanın bu gizemli bağı kavramasında doğal büyü'nün (iyi büyü) aracılık işlevine inanılmaktaydı.⁷ Ficino ve çevresi, sınırlı bir seçkin kesimden ibaretti ve entelektüel bir seçkin topluluk için özel bir ezoterik Hıristiyanlık biçimini vaaz ediliyordu (Nauert, 2011:95-99). Floransa'nın hümanist ortamında ortaya çıkan büyü ve melankoliye ilişkin bu olumlayıcı yaklaşım, doğal büyüyu cadılara atfedilen şeytani büyüden, melankolik ruh halini de Ortaçağ'ın *acedia*'sından⁸ ayırıştırır. Öte yandan Rönesans hümanizması ve Yeni Platonculuğun etkilerinin sürdüğü 16. yüzyıl İtalyan yazınında, daha önce isimleri anılan Mirandola ve Gelli'nin yanı sıra Ludovico Ariosto (*Orlando Furioso*, 1516), Torquato Tasso (*Gerusalemme Liberata*, 1581) gibi şairlerin metinlerinde Kirke ya da Kirke tipolojisine dayanan büyücülerini konu alan, büyü, aşk ve melankoli üzerine yoğunlaşan bir külliyat söz konusudur.

Sanat tarihçisi Guy Tal, Allori'nin freskindeki Kirke figürünün Antonio Francesco Doni'nin 1552'de Venedik'te yayımlanan “Melankolik Kız” isimli baskısı (Görsel 6) ile benzerliklerine dikkat çeker (Tal, 2004:59). Bir kayanın üzerinde yalnız başına oturan kederli kadının hem el jestleri hem de saçları Allori'nin figürüyle benzerlik gösterirken, Kirke çıplaklığı ve elindeki değnekle farklı bir imge sunmaktadır. Doni'nin kadın figürü, etrafındaki denizle izole edilmişliği işaret eder; yazar, bu izolasyonun bir adada yaşam sürmekte olan

⁶ Rönesans döneminde melankoli kavramı ve Batı sanatındaki melankoli temalı betimler üzerine kapsamlı bir okuma için bkz: Klibansky, Panofsky ve Saxl, (1979). *Saturn and Melancholy, Saturn and Melancholy: Studies in the History of Natural Philosophy, Religion and Art*, Nendeln-Liechtenstein: Kraus Reprint.

⁷ Ficino çevresinin önemli isimlerinden Pico della Mirandola, çifte doğasına değindiği büyü'nün yararlı olarak tanımladığı biçimi üzerine şu sözleri kaleme alır: “Büyünün birinci biçimi bir bilim ya da sanat olduğunu ileri süremez, sürse de bunu doğrulayamaz. Oysa, gizemlerle dolu olan ikincisi, şeylerin en derin gizlerini derinlemesine düşünmeyi, sonuçta doğanın tümünün bilgisini kapsar. Bu yararlı büyü, güçleri saklandıkları yerden ortaya çıkarıyor gibidir. Bu güçlerin tohumlarını Tanrının büyüklüğü dünyaya saçmış, bunlar Tanrının büyüklüğü tarafından dünyaya ekilmiştir.” Bkz: Pico della Mirandola, 2020. *İnsanın Değeri Üzerine Söylev*, çev. L. Özşar, Bursa:Biblos Yayınevi, s.71.

⁸ *Acedia*, Hıristiyan öğretisine göre yedi ölümcül günahın biri olan tembellik-aylaklık günahını tanımlamaktadır. Melankoli ve *acedia* bağlantısı için bkz: Jean Starobinski (2007). “Tanrı Katında Ruh: Acedia Günahı”, *Cogito: Melankoli*, Sayı 51, s.224-232.

Kirke imgesi için Allori'ye esin vermiş olabileceğine değinir. Baskı resimlerin çoğaltılarak yayılması gerçeğinden hareketle böyle bir esinlenmenin ihtimal dahilinde olduğu savlanabilir; nitekim Dürer'in *Melencolia I* (1514) gravürünün de Doni'nin imgesi üzerindeki etkisi açıktır. Cesare Ripa'nın *Iconologia* sembol kitabındaki (resimli baskı, 1603) "Melankoli" imgesi de yine bir kayanın üzerinde oturan, ellerini yanaklarına dayamış hüznü bir kadını görselleştirmiş ve bu melankoli alegorisi Barok dönem sanatında yinelenerek sürdürülmüştür (Klibansky vd., 1979:286). Bu etkileşimler bir yana hümanizma ve Yeni Platoncu düşüncenin İtalyan yazınında yarattığı ezoterik iklim ve ele aldığımız yapıtların özellikle bu hümanist çevrede (hami-düşünür-ressam) üretilmesi, -doğrudan tanrıçayı melankolik olarak tanımlayan bir metinden söz edilemese de- melankolik mizacın Kirke'ye aktarılmasını, çağın ruhunun yansıtıldığı bir görsel kod olarak okumayı olanaklı kılar.

İtalya'da başta Floransa olmak üzere etkisini hissettiren bu iklimin yanı sıra Avrupa'nın tamamına yayılan ve Hekate, Kirke, Medeia gibi mitolojik karakterlerin arketipsel prototipler olarak yorumlandığı "cadılık mitolojisi"ni (Pinson, 1998:954) de gözden kaçırmamak gerekir. Antikçağ'ın büyücü kimliğini modern dönemim cadısına eklemeyen yeni betimleme anlayışı, 16. yüzyılda biçimlenmeye başlamasının sonrasında 17. yüzyılda hem Katolik hem de Protestan coğrafyada görsel motifleri saptanmış bir cadı ikonografisini ortaya çıkarmıştır. Öyle ki bu süreç, doğrudan cadı ya da büyücü kadınları konu alan üretimlerin dışında Eski Ahit'te (1. Samuel 28) Kral Saul'un isteği üzerine peygamber Samuel'in ruhunu çağıran Endorlu kadını da bu ikonografik programa dahil etmiştir. Dönemin cadılığa ve büyücülüğe ilişkin görsel motiflerini sahneye taşımaya açısından Hollandalı ressam Jacob Cornelisz van Oostsanen'in 1526 tarihli "Saul ve Endor Cadısı" yapıtını (Görsel 7) anabiliriz. Sanatçı, Kutsal Kitap anlatısını sol tarafta görülen dar bir alana yerleştirirken resim yüzeyinin ön ve arka planını bütünüyle cadılara isnat edilen eylemlere ayırmıştır (Demir, 2019:40).



Görsel 7. Jacob Cornelisz van Oostanen, *Saul ve Endor Cadısı*, 1526, Tuval Üzerine Yağlıboya, 85,5 cm x 123 cm, Rijksmuseum, Amsterdam.

Oostanen'in yapıtındaki Endor Cadısı yaşlı bir kadındır; ancak dönemin cadılarına atfedilen şehvet günahından o da nasibini alarak belden yukarısı çıplak gösterilmiştir. Bu imge, Dossi, Tibaldi ve Allori'nin genç, güzel bir kadın olarak betimledikleri Kirke ile karşılaştırıldığında ilk bakışta saptanabilen ortak görsel motifler, çıplaklık, jestler ve büyü'nün nesnesi değnektir. Bununla birlikte Endor Cadısı'nın bakışını odakladığı, bir satyr tarafından tutulan büyü kitabı Dossi ve Allori'nin resimlerinde de yer almaktadır. Başka bir benzerlik Endor Cadısı'nın sol yanında görülen baykuş ile Allori'nin yapıtında Kirke'nin solundaki aslan arasında da kurulabilir. Baykuş ve aslanın, dönüşümü sezdiren biçimde doğrudan izleyiciyi hedef alan bakışları yine analogiye olanak veren bir görsel motiftir. Bu türden etkileşimlerden hareketle, cadılık ve büyüye ilişkin literatür ile bu literatürü görsel bildiriye dönüştürerek yaygınlaşmasını sağlayan sembol kitaplarından türeyen imge repertuvarının, antik mitoloji, Kutsal Kitap'tan bir anlatı ve dönemin cadı betimleri üzerinden eklektik bir derlemeyle yeni bir ikonografi yarattığı savlanabilir.



Görsel 1'den ayrıntı



Görsel 3'den ayrıntı



Görsel 5'den ayrıntı



Görsel 7'den ayrıntı

İtalyan resminde Kirke imgesinin izi sürüldüğünde, sanat yaşamında sekiz kez tanrıçayı betimleyen Genovalı ressam ve baskı resimci Giovanni Benedetto Castiglione, hem konuya yoğun ilgisi hem de kompozisyonlarındaki zengin ikonografiyle dikkati çeker. 1630'ların ilk yıllarında Roma'ya gelmesinin ardından İtalya'nın birçok kentinde bulunan ve sanat anlayışında akademik eğilimle sıkı bir bağı olmayan Castiglione, özellikle hayvanların eşlikçi olduğu Eski Ahit konuları ile antik dönem anlatılarına yönelmiştir (Standring vd., 2013:34). Odysseus'un yoldaşlarını hayvana dönüştüren Kirke'ye olan eğilimi ise, büyü'nün yol açtığı dönüşümlere özel ilgisinin yanı sıra Gelli'nin *La Circe* metni ile Rönesans hümanizmasının insan ve hayvan doğası üzerine düşüncelerinin hala süren etkisine bağlanmaktadır (Standring vd., 2013:73).

Sanatçının Mantova Dükü II. Carlo Gonzaga'nın saray ressamlarından (Standring vd., 2013:109) biri olduğu süreçte, 1650 yılı civarında ürettiği Kirke serisinin bir versiyonunda (Görsel 8), kompozisyonun sol tarafında bir elinde kase diğer elinde değneğiyle vakur bir biçimde oturan Kirke'nin, büyüü gerçekleştirme anına tanıklık edilir. Sağda görülen Odysseus'un yoldaşlarından birinin henüz yalnızca başı yaban domuzuna dönüşmüşken, bakışı ve jestleriyle korkusu açığa vurulan ikinci figür kaçmaya yönelmiş görünmektedir. Ön plandaki zırh, miğfer, okluk gibi nesnelere dönüşümü tamamlanmış olan, Odysseus'un diğer yoldaşlarına işaret eden görsel motifler olmalıdır. Dönemin cadı betimlerinde rastlanan ibrik, kazan gibi büyüye atıfta bulunan nesnelere üstünde yer alan satyr büstü, hem insan hem keçi formunda mitolojik bir varlığın temsili bağlamında Kirke'nin dönüştürme eylemine ve hayvana dönüştürülse de ruhun muhafaza edildiği insan doğasına gönderme olarak okunabilir (Impelluso, 2002:285). Öte yandan Boccaccio'dan başlayan yazın geleneğinin

Kirke'ye yüklediği, erkekleri erdemsizliğe sürükleyen şehvet dolu hazın cisimleşmesi söylemi hatırlanırsa yine şehvet ve cinsel hazın simgesi satyrin sahnedeki varlığı başka bir anlam da kazanır. *Malleus Maleficarum*'un yazarları, pagan Roma şenlikleri, kendi çağlarındaki "yozlaşmış" karnaval kutlamaları ve cadılara atfedilen şeytani şenlikler arasında yaptıkları karşılaştırmalarda, satyrleri, kadınları baştan çıkaran, cinsel birleşmeye yönelten kötücül varlıklar olarak anmışlardır (Kramer vd., 1971:24, 116).



Görsel 8. G. Benedetto Castiglione, *Kirke Odysseus'un Yoldaşlarını Domuza Dönüştürüyor*, y. 1650, Tuval üzerine Yağlıboya, 110,5 cm x 160 cm, Özel Koleksiyon.

Castiglione yine aynı dönemde birkaç kopyasını da ürettiği gravüründe (Görsel 9), ilk andığımız örnekte yer verdiği insandan hayvana dönüşümü görselleştirmede olduğu gibi Odysseus mitinin barındırdığı başka figürleri de (Odysseus, Hermes, Odysseus'un yoldaşları, tanrıçaya eşlik eden kadınlar) kompozisyonuna dahil etmemiştir. Kirke'yi yalnızca hayvanların eşliğinde betimlemesi açısından Castiglione, Dossi'nin resmini anımsatır ancak Dossi'deki pastoral ortamın yerini mimari kalıntıların ön plana çıktığı bir sahne tasarımı almıştır. Ayaklarının dibinde büyü ve astroloji sembollerini içeren kitap, parşömen gibi metinler, büyü sivilin konulduğu kase ve testi bulunan Kirke, bir nişin önünde elinde değneğiyle oturmaktadır. Değneğini ilk versiyonda da (Görsel 8) görülen ve dönüşümü imleyen zırlara yönelmiş durumdadır. Etrafını çevreleyen bütün nesnelere ve figürler, büyü ediminin işaretleri olarak tanrıçaya eşlik etmektedir. Castiglione'nin Kirke'si, Allori'nin freskindeki gibi melankolik jestle resmedilmiştir. Allori, tanrıçayı, yaslandığı kayalığın yarattığı bir tür bağımsız alanla sahnenin geri kalanından izole ederken, mitin içerdiği figürleri devre dışı

birakan Castiglione aynı zamanda hayvanları kompozisyonun sağ yanında bir araya getirmesiyle Kirke ile hayvanlar arasında -melankolinin gerektirdiği yalıtılmışlığı da anımsatan- bir mesafe yaratmıştır.



Görsel 9. G. Benedetto Castiglione, *Kirke Odysseus'un Yoldaşlarını Hayvana Dönüştürüyor*, 1650-51, Gravür, 20,5 cm x 30,3 cm, Metropolitan Museum of Art, Washington.

Sanatçı, melankolik Kirke imgesini yağlı boya bir çalışmasında da ele alır (Görsel 10). Bu kez Kirke sağ tarafta betimlenirken mimari kalıntıların bulunduğu ortam arka planda gökyüzüne açılmaktadır. Kaplumbağadan tavuskuşuna değin çeşitli hayvanların görüldüğü kompozisyonda, gravürdeki satyr büstünün yerini çift yüzüyle geçmişi ve geleceği, güneşi ve ayı temsil eden (Hall, 1994:127) Roma tanrısı Janus heykeli almıştır. Castiglione'nin yapıtında Kirke ikonografisine dahil edilmesi açısından en dikkat çekici motifler, tanrıçanın hemen yanındaki astronomik küre ve sahnenin sağ alt kısmında profilden betimlenen kurukafadır. Dürer'in *Melencolia* gravüründen itibaren yaygınlaşan ve Barok dönemin alegoriler seçkisinin başlıca temalarından biri olan melankoli betimlerinde hem küre hem de bir *vanitas* imgesi olarak kurukafa vazgeçilmez görsel motifler haline gelmiştir. Nitekim Castiglione de Kirke serisinden yaklaşık beş yıl kadar önce gerçekleştirdiği bir gravürle "melankoli alegorisi" geleneğine dahil olmuştur.

Rönesans hümanistlerinin Yeni Platoncu düşünce bağlamında "üretken tefekkür" mottosuyla yorumladıkları melankoli teması, Karşı Reform sürecinin ölüm üzerine tefekküre odaklanan dini kodlarıyla yoğrularak özellikle "azizlerin melankolisi"ne evrilmiş ve Barok dönem sanatında hem kurukafa ile tefekküre dalan aziz betimlerinde hem de melankolinin

kişileştirildiği bir kadın imgesinde varlığını sürdürmüştür. *Vanitas* ve melankolinin birbirine eklemlendiği bu görsel dil, son kertede tıpkı Castiglione'nin "Melankoli" gravürünün (Görsel 11) üst kısmında görülen *Ubi Inletabilitas Ibi Virtus* (Kederin olduğu yerde erdem vardır) mottosunun açığa vurduğu gibi, melankoliyi -bir *memento mori* motifi olan kurukafanın varlığıyla- dünyevi olanın geçiciliğini kavrayışla sonuçlanan erdem ilkesine bağlamaktadır. Bu çerçeveden bakıldığında büyücü ve cadı kimliğinin arketipi kabul edilmiş Kirke'nin temsilinde Castiglione'nin, melankolik jestin yanı sıra küre ve kurukafa motiflerine yer vermesi geleneğin dışına çıkan bir anlayıştır.



Görsel 10. G. Benedetto Castiglione, *Büyücü Kirke*, y. 1651, Tuval Üzerine Yağlıboya, 99 cm x 141 cm, Museo Poldi Pezzoli, Milano.

Görsel 11. G. Benedetto Castiglione, *Melankoli: Ubi Inletabilitas Ibi Virtus*, 1645-46, Gravür, 21,5 cm x 11,4 cm, Rijksmuseum, Amsterdam.

Vanitas ve melankoli motiflerinin ortak derlemesinden doğan görsel külliyattan esinlenen sanatçı, matematik, müzik, geometri ve astronominin kötücül güçlerle de icra edilebileceği düşüncesinden de beslenmiş olabilir. 13. yüzyılda Johannes de Sacrobosco, Rönesans döneminde Jacques Lefèvre gibi din adamı ve düşünürlerin astronomi üzerine kaleme aldıkları metinlerde dile getirilen, özgür sanatların kötücül güçlerin aracılığıyla da icrasına ilişkin önermede Kirke, Medeia gibi "zehirli bilge kadınlar"ın büyü eylemleri örnek gösterilmektedir (Oosterhoff, 2020:30). Batı kültüründe yaygınlaşan hem bu türden yaklaşımlar hem de cadılık ve melankoli arasındaki bağın altını çizen literatür, Castiglione'nin görsel yorumunun kaynakları olarak okunabilir. Bu savdan hareketle, Kirke'ye eşlik eden motifler repertuarında şaşırtıcı biçimde karşımıza çıkan küre ve kurukafa, büyücü Kirke'nin "dişi yıkıcılığı" nı pekiştiren nesnelere dönüşmektedir.

5. Sonuç

Margaret Sullivan, Dürer ve Hans Baldung Grien'in cadı betimlerini ele aldığı makalesinde, erken modern dönem Avrupa'sında cadıya isnat edilen büyücülük, gece uçuşu, dönüşüme uğramak gibi suçlamaların büyük ölçüde Antik Yunan ve Roma literatüründeki büyücü kadın karakterlerden miras alındığına dikkat çeker (Sullivan, 2000). *Malleus Maleficarum*'da benimsenen yaklaşım, dini literatürün kendi amaçları doğrultusunda Kirke, Medeia, Diana gibi pagan dünyanın mitlerindeki kadınları cadının arketipleri olarak vurgulayıcı bir dille referans aldıklarının beyanıdır. Sullivan, arketipsel seleflerle beslenen cadılık imgesinin yeni konulara hevesli sanatçılar için heyecan verici bir potansiyele sahip olduğunun altını çizmektedir (Sullivan, 2000:343).

Barok dönemden Castiglione örneği dışında 16. yüzyıl İtalyan ressamlarının yapıtları üzerinden, antik seleflerin esin verdiği cadı imgesine değil de doğrudan cadı arketiplerinden biri kabul edilen Kirke imgesine odaklanan bu çalışma, cadılığa ilişkin ikonografinin Kirke'ye doğrudan aktarılmadığını göstermektedir. Gece uçuşu, demonik figürler, deforme edilmiş beden gibi cadı betimlerinde rastlanan görsel motifler, cadının selefi yakıştırmalarına karşın Kirke betimlerine entegre edilmemiştir. Özellikle Dossi ve Allori'nin resimlerinde Kirke, güzelliğiyle seçkinleşen bir kadındır, Tibaldi ve Stradano'nun yapıtlarında ise Odysseus'la kesişen öyküsü antik metinler ve çağın literatürü çerçevesinde sahneye taşınmaktadır. Ele alınan örneklerde tanrıçaya, büyücülüğüne gönderme yapan değnek, tablet ya da büyüyle ilgili kitaplar, dönüştürdüğü hayvanlar eşlik etmektedir.

İtalyan resmindeki Kirke imgesi, dönemin cadı literatüründen ziyade metinde referans alındığı üzere Yeni Platoncu düşüncenin etkilerinin sürdürüldüğü hümanist yazarların metinleriyle etkileşim içindedir. Daha erken dönemde Boccaccio ve 16. yüzyılda Mirandola, Gelli, Ariosto, Tasso gibi isimlerin metinlerinin etkisiyle Kirke ve varyasyonu büyücü kadınlar hümanist çevrenin zihninde canlılığını korumaktadır. Konu edilen yapıtların neredeyse istisnasız bu entelektüel çevrenin dahilindeki önemli aileler tarafından sarayları ya da Stradano örneğindeki gibi özel mekanları için sipariş edildiği gerçeği de gözden kaçırılmamalıdır. Dolayısıyla bu Kirke resimleri, seçkin bir zümrenin entelektüel ilgisine ve zihin dünyasına hitap eden bir imgelemi sunmaktadır. 15. yüzyılda Yeni Platoncuların okültizmle yoğrulmuş ve söz konusu süreçte cadılara atfedilen büyü ediminden ayırdıkları, doğanın sırlarına ermenin yolunu hazırladığını savladıkları "iyi büyü" ile temas halindeki düşünce sistemi, Katolik ve Protestan Kiliselerinin ortaklaştıkları "her türlü büyü Şeytan'la

işbirliğidir” söyleminden bir “sapma”dır. Geçen yüzyılın Yeni Platoncu ilkelerinin de sızdığı 16. yüzyılın büyücülük ekseninde inşa edilen İtalyan literatürü, Kirke’yi cadı olarak tanımlasa da gerek güzelliği gerek büyü edimiyle tanrıça, elit hamiler ve sanatçılar için -cadılığın görsel kodlarına hapsedilmeden- esin verici bir figür haline gelmiştir. Şunu da belirtmek gerekir ki, İtalyan resminde cadı literatürünün biçimlendirdiği bir cadı ikonografisinin ortaya çıkışı, Katolik Kilisesi’nin Karşı Reform müdahalesi ile sanatı dini propaganda aracı kılmasının etkilerini açığa vuran Barok dönemde gerçekleşmiştir. Sullivan’ın da makalesine konu ettiği Dürer ve Hans Baldung Grien gibi Kuzeyli ressamalar ise daha 16. yüzyılın başlarında “yeni konulara duydukları heves” ve antik dönem seleflerinin esiniyle cadı imgesini yapıtlarına taşımışlardır.

Çalışmada Barok döneme yerleşen tek sanatçı olan Castiglione’nin Kirke’leri ise melankolinin yüklü sembolizminin izlerini taşıdığı gibi patolojik bir ruhsal durum olarak cadılara atfedilen “kadının melankolisi”ne de gönderme niteliğindedir. Castiglione, satyr büstü, “cadı kazanı”, kurukafa, küre gibi nesnelere çevrelediği Kirke imgesinde, antik dönemden kendi çağına değin mitoloji, melankoli, *memento mori*, “cadı mitolojisi” gibi hem birbirinden farklı hem de ikonografik gelenekte yer yer birbirine eklemlenen temaların görsel motiflerinden beslenen ünük bir resim dili ortaya koymuştur.

Le Vite metninde Vasari’nin özellikle Maniyerist ressamaların eğilimli oldukları bir ruh hali olarak değindiği melankoliye başka bir parantez açılabilir. Öyle ki, “16. yüzyılda, seçkin olmasa da melankoliye sarılmamış bir ‘aydın’ yoktur” (Castelli, 2013:159). Çalışmada konu edilen 16. yüzyıl ressamalarının özellikle Floransalı Maniyerist çevrenin isimleri arasında yer alması ve resimleri sipariş eden yine aynı ortamın, Yeni Platoncu ezoterik düşüncelerden beslenen hamiler olması, büyücü Kirke imgesine ilgiyi açıkladığı gibi belki bir yandan da melankolik iklimle temasın olası motivasyonunu akla getirmektedir.

Cinsiyet olarak kadının inşasında arketipsel rolüyle dönüşümler geçirerek varlığını sürdüren Kirke’nin, doğa ile bağıni koparmadan, kendisinin inşa ettiği kimliğini anımsayarak son sözü Simone de Beauvoir’a bırakabiliriz:

Erkek doğa karşısında toplumun, yaşam karşısında aklın, durağan veri karşısında istencin zafere ulaşması için savaştığı zaman, kadın büyücü olarak görülür (...) Kadın doğal olarak kendi gücünü, aşkınlığın etkisini erkekler topluluğunda ve gelecekte yaymak üzere değil, ayrı ve karşı olduğundan, erkekleri ayrı olmanın yalnızlığına, içkinliğin karanlıklarına çekmek üzere kullanır. O, şarkılarıyla denizcileri gizli kayalıklara sürükleyen deniz kızdır, aşıklarını hayvana dönüştüren Kirke’dir, balıkçıyı gölün dibine çeken su perisidir (Beauvoir, 2021:199-200).

Kaynakça

- Akın, H. (2011). *Ortaçağ Avrupası'nda Cadılar ve Cadı Avı*, Ankara: Phoenix.
- Alciatus, A. (2007). *Emblemata: Simgeler Kitabı*, çev. Ç. Dürüşken, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Apollonius of Rhodes (2002). *Argonautica Book III*, ed. R. L. Hunter, Cambridge: Cambridge University Press.
- Beauvoir, S. (2021). *İkinci Cinsiyet: Olgular ve Efsaneler*, çev. G. A. Savran, İstanbul: KÜY.
- Boccaccio, G. (2003). *Famous Woman*, çev. V. Brown, London: Harvard University Press.
- Burke, P. (2011). "Witchcraft and Magic in Renaissance Italy: Gianfrancesco Pico and Strix, *The Damned Art: Essays in the Literature of Witchcraft*, ed. S. Anglo, New York: Routledge Library Editions, s. 32-52.
- Cartmill, M. (1993). *A View to a Death in the Morning: Hunting and Nature through History*, London: Harvard University Press.
- Castelli, P. (2013). *Rönesans Estetiği*, çev. D. Kundakçı, Ankara: Dost Kitabevi.
- Demir, B. (2019). "Endor Cadısı İkonografisi", *Sanat Tarihi Yıllığı*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları, Sayı 28, s. 23-53.
- Gelli, G. (1745). *Circe*, çev. H. Layng, London: R. Dodsley.
- Grimal, P. (2012). *Mitoloji Sözlüğü: Yunan ve Roma*, çev. S. Tamgüç, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Hall, J. (1994). *Illustrated Dictionary of Symbols in Eastern and Western Art*, Colorado: Westview Press.
- Hesiodos (2018). *Theogonia; İşler ve Günler*, çev. A. Erhat-S. Eyüboğlu, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Homeros (1978). *Odyseia*, çev. A. Erhat-A. Kadir, İstanbul: Sander Yayınları.
- Humfrey, P. ve Lucco, M. (1998). *Dosso Dossi: Court Painter in Renaissance Ferrara*, New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Impelluso, L. (2002). *Gods and Heroes in Art*, çev. T. M. Hartmann, Los Angeles: J. Paul Getty Museum.
- Klibansky R., Panofsky, E. ve Saxl F. (1979). *Saturn and Melancholy: Studies in the History of Natural Philosophy, Religion and Art*, Nendeln-Liechtenstein: Kraus Reprint.

Kounine, L. (2018). *Imagining the Witch: Emotions, Gender, and Selfhood in Early Modern Germany*, Oxford: Oxford University Press.

Kramer H., Sprenger, J. (1971). *Malleus Maleficarum*, çev. M. Summers, New York: Dover Publications.

Mirandola, P. (2020). *İnsanın Değeri Üzerine Söylev*, çev. L. Özşar, Bursa: Biblos Yayınevi.

Nauert, C. G. (2011). *Avrupa'da Hümanizma ve Rönesans Kültürü*, çev. B. Tırnakçı, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Ovidius (2019). *Dönüşümler I-XV*, çev. A. C. Abuagla, İstanbul: YKY.

Öndin, N. (2017). *Rönesans ve Simya*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Petronius (1975). *Satyricon*, çev. E. H. Warmington, London: Loeb Classical Library.

Pinson, Y. (1998). "Witchcraft/Sorcery", *Encyclopedia of Comparative Iconography: Themes Depicted in Works of Art*, ED. H. E. Roberts, Chicago-London: Fitzroy Dearborn Publishers, s. 947-956.

Roberts, G. (2002). "The Descendants of Circe: Witches and Renaissance Fictions", *Witchcraft in Early Modern Europe: Studies in Culture and Belief*, ed. J. Barry, M. Hester ve G. Roberts, New York: Cambridge University Press, s. 183-206.

Simons, P. (2015). "The Crone, the Witch and the Library: The Intersection of Classical Fantasy with Christian Vice during the Italian Renaissance", *Receptions of Antiquity: Constructions of Gender in European Art 1300-1600*, ed. M. Rose, A. Poe, Leiden: Brill. S. 264-304.

Standring T. J. ve Clayton, M. (2013). *Castiglione: Lost Genius*, London: Royal Collection Trust.

Starobinski, J. (2007). "Tanrı Katında Ruh: Acedia Günahı", *Cogito: Melankoli*, Sayı 51, 224-232.

Stratton, K. B. (2007). *Naming the Witch: Magic, Ideology and Stereotype in the Ancient World*, New York: Columbia University Press.

Sullivan M.A. (2000). "The Witches of Dürer and Hans Baldung Grien", *Renaissance Quarterly*, Vol. 53, s. 333-401.

Tal, G. (2004). "Disbelieving in Witchcraft: Allori's Melancholic Circe in the Palazzo Salviati", *Athanas*, Vol. 22, s. 57-65.

Vergilius (1998). *Aeneis*, çev. T. Uzel, Ankara: Öteki Yayınevi.

Weyer, J. (1998). *On Witchcraft*, ed. B. G. Kohl, Asheville: Pegasus Press

Whitaker L. ve Clayton, M. (2007). *The Art of Italy in the Royal Collection: Renaissance and Baroque*, London: Royal Collection Publications.

İnternet Kaynakları

Musei Civici Fiorentini, Museo di Palazzo Vecchio, The Studiolo of Francesco I, https://museiviciflorentini.comune.fi.it/en/palazzovecchio/visitamuseo/studiolo_francesco_i.htm, Erişim tarihi: 03.02.2022.

Oosterhoff, R. J. (2020). "A Lathe and the Material Sphaera: Astronomical Technique at the Origins of the Cosmographical Handbook", *De Sphaera of Johannes de Sacrobosco in the Early Modern Period*, ed. M. Valleriani, Springer Open, s. 25-52: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-30833-9>, Erişim tarihi: 02.02.2022.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Dosso Dossi, "Manzarada Kirke ve Aşıkları", 1525, Tuval Üzerine Yağlıboya, National Gallery of Art, Washington. <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.12147.html>, Erişim tarihi: 11.02.2022.

Görsel 2a / 2b. Alciatus, "Emblemata", 1546 baskısı, Venedik / 1584 baskısı, Paris. https://www.emblems.arts.gla.ac.uk/alciato/search.php?sub=99&new=y&lang=0&text=&icon=&names=Circe&nl=y&v_lang=0&v_el=0&metre=0&lines=&stanza=, Erişim tarihi: 09.02.2022.

Görsel 3. Pellegrino Tibaldi, "Odysseus ve Kirke", 1550-51, Fresk, Palazzo Poggi, Bologna. <https://www.wga.hu/index1.html>, Erişim tarihi: 11.02.2022.

Görsel 4. Giovanni Stradano, "Odysseus, Hermes ve Kirke", 1570, Tuval Üzerine Yağlıboya, Palazzo Vecchio, Floransa. https://museiviciflorentini.comune.fi.it/en/palazzovecchio/visitamuseo/studiolo_francesco_i.htm, Erişim tarihi: 10.02.2022.

Görsel 5. Alessandro Allori, "Odysseus ve Kirke", 1575-76, Fresk, Palazzo Salviati, Floransa. <https://www.kunst-fuer-alle.de/english/art/artist/image/alessandro-allori/7913/1/153237/a--allori---circe-with-companions-of-od-/index.htm>, Erişim tarihi: 11.02.2022.

Görsel 6. A. F. Doni, "Melankolik Kız", 1552, Gravür, Venedik. Klibansky R., Panofsky, E. ve Saxl F. (1979). *Saturn and Melancholy: Studies in the History of Natural Philosophy, Religion and Art*, Nendeln-Liechtenstein: Kraus Reprint, Resim 131.

Görsel 7. Jacob Cornelisz van Oostanen, "Saul ve Endor Cadısı", 1526, Tuval Üzerine Yağlıboya, Rijksmuseum, Amsterdam. <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/SK-A-668>, Erişim tarihi: 14.02.2022.

Görsel 8. G. Benedetto Castiglione, "Kirke Odysseus'un Yoldaşlarını Domuza Dönüştürüyor", y. 1650, Tuval üzerine Yağlıboya, Özel Koleksiyon. https://www.porkopolis.org/pig_artist/giovanni-castiglione/, Erişim tarihi: 12.02.2022.

Görsel 9. G. Benedetto Castiglione, “Kirke Odysseus’un Yoldaşlarını Hayvana Dönüştürüyor”, 1650-51, Gravür, Metropolitan Museum of Art, Washington. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/393219>, Erişim tarihi: 14.02.2022.

Görsel 10. G. Benedetto Castiglione, “Büyücü Kirke”, y. 1651, Tuval Üzerine Yağlıboya, Museo Poldi Pezzoli, Milano. <https://artsandculture.google.com/asset/the-sorceress-circe-giovanni-benedetto-castiglione/SwE5O3veQk2juQ>, Erişim tarihi: 12.02.2022.

Görsel 11. G. Benedetto Castiglione, “Melankoli: Ubi Inletabilitas Ibi Virtus”, 1645-46, Gravür, Rijksmuseum, Amsterdam. <https://www.rijksmuseum.nl/en/my/collections/17427-guus-peek/melancholie/objecten#/RP-P-OB-12.168,0>, Erişim tarihi: 14.02.2022.

TAPU VE KADASTRO ARŞİVİNDEKİ XVI. YÜZYILA AİT İKİ VAKFIYENİN TEZİYİNATI***THE DECORATION OF TWO 16TH CENTURY VAQFIYYAHS IN THE ARCHIVE OF LAND REGISTRY AND CADASTRE****Emine Tekiş**, Pınar Toktaş*** Sevda Emlak********Öz**

Vakfiyeler, bir vakfın koşullarını bildiren, vakıf görevleri ve bu görevlerin hangi şartlarda uygulanacağına dair bilgiler içermesinin yanı sıra yazıldığı dönemin tarihi, coğrafi, iktisadi, sosyal ve toplumsal izlerini taşıyan önemli belgelerdir. Türk kültüründe tarih boyunca güç simgesi özelliği taşıyan sanat eserlerinin arasında geniş bir yer tutan yazılı belgeler içerik ve tezyinat bakımından büyük önem taşımaktadır. Araştırmada yazma eserler içerisinde ayrı bir grup olan vakfiyeler ele alınmıştır. Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Defter Emini Server Efendi sergi salonunda yer alan 43 ve 19 envanter numaralı vakfiyeler incelenmiştir. Vakfiyelerin tezhipli alanlarının teknik, renk, motif, kompozisyon özellikleri belirlenmiş ve çizimleri yapılarak tezyinat özellikleri ortaya konulmuştur. Araştırmanın sonucunda incelenen vakfiyelerin unvan sayfası ve tuğra tezyinatlarında zer-ender-zer, çift tahrir ve zemini boyalı klasik tezhip tekniğinin kullanıldığı belirlenmiştir. XVI. yüzyıla tarihlenen vakfiyelerin tezyinatı değerlendirildiğinde araştırmada incelenen eserlerin tezhiplerinin motif, renk ve kompozisyon özellikleri açısından dönem özelliklerini yansıttığını söylemek mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Yazma Eser, Tezhip, Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi, Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi.

Abstract

Waqfiyahs are important documents notifying the terms of a waqf, comprising information regarding the tasks of waqf officials and how to apply these tasks, as well as bearing the historical, geographical, economic, social and communal tracks of the age when it was written. The written documents carrying the feature of being a symbol of power in Turkish culture throughout history, having a significant place in works of art are of great importance in terms of content and decoration. In the current study, waqfiyahs which are a separate group in manuscripts were examined. The waqfiyahs with an inventory number of 43 and 19 in the exhibition centre of Defter Emini Server Efendi, in the General Directorate of Land Registry and Cadastre were investigated. Technical, colour, motive, and composition features of the illuminated parts of the waqfiyahs were determined and it was found that *zer-ender-zer*, *double tahrir* and *classical illumination technique with a ground painting* were used. Upon the evaluation of the illumination of the waqfiyahs dated 16th century, it is likely to say that the illumination of the works investigated in the research reflects the characteristics of the period in terms of motive, colour and composition features.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 27.02.2022 - Kabul tarihi: 06.06.2022

* Bu çalışma Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Defter Emini Server Efendi Sergi Salonundaki XVI. Yüzyıla Ait Vakfiye ve Hududnâmelerin Tezyinatı isimli yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Uzman, emine.tekis@hbv.edu.tr, orcid.org/0000-0002-9975-4106.

*** Doç. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, pınar.toktas@hbv.edu.tr, orcid.org/0000-0003-1546-6578.

**** Dr. Öğr. Üyesi, İzmir Demokrasi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, sevda.emlak@idu.edu.tr, orcid.org/0000-0001-5311-6726.

Keywords: Manuscript, Illumination, Şeyh İsmail Efendi Vaqfiyya, Evkaf-ı Lütfi Paşa Vaqfiyya.

1. Giriş

Sanat eserleri, insanoğlunun yaşamı boyunca tabiatta var olan güzellikleri ortaya çıkarma çabası ve güzele ulaşma gayretinin sonucu olarak meydana gelmiştir. Tarih boyunca devletler güçlerini simgelemek, kalıcı olmak, kültür, inanç, duygu ve düşüncelerini gelecek nesillere aktarmak amacıyla sanat eserleri üretmişlerdir. Bu eserlerden Türk kültüründe, farklı dönemlerde çeşitli konular üzerine yazılan yazma eserler geniş bir yer almaktadır. Yazma eserler ihtiva ettiği bilgilerin yanı sıra, sanat bakımından da zor bir çalışmanın sonucu olarak ortaya çıktığından kültür, sanat ve bilim alanında önemli bir yer tutmaktadır. Çeşitli konular üzerine yazılan ve süslenen yazma eserler arasında, konusu itibari ile vakıfların sosyal, kültürel birçok hareketliliklerini ve hayır kurumlarının kayıtlarını oluşturan vakfiyeler ayrı bir yer almaktadır.

2. Vakıf ve Vakfiyeler

İslâm tarihi ve medeniyetinde etkili bir hayır kuruluşu olan vakıflar, VIII. yüzyıl ortalarından XIX. yüzyıl sonlarına değin bütün İslâm ülkelerinin ekonomik, sosyal ve kültürel hayatında etkili olmuştur (Yediyıldız, 2012:479). Sözlükte “durmak, durdurmak, alıkoymak” anlamındaki vakıf (vakf) kelimesi terim olarak “bir malın sahibi tarafından dinî, hayrî ve toplumsal bir gayeye ebediyen tahsisi” şeklinde özetlenebilecek hukukî bir işlemle kurulan ve İslâm medeniyetinin önemli unsurlarından birini oluşturan hayır müessesesini ifade etmektedir (Günay, 2012:475). Bu müessesenin asıl amacı haktan geleni halka ulaştırmak başka bir deyişle almadan vermek, yardımlaşmak ve paylaşmaktır. Vakıfların başlangıçta sözlü olarak yapıldığı anlaşılmaktadır. Daha sonra bazı aksaklıklar yüzünden vakıf şartlarının yazılarak belgelenmesine ihtiyaç duyulmuş, bu durum ise vakfiyelerin ortaya çıkmasını sağlamıştır (Özgüdenli, 2012: 465).

Toplumların hayatında önemli sosyal, ekonomik, kültürel ve siyasi etki eden vakıfların, tarihte ilk olarak ne zaman ve kimler tarafından kurulduğuna dair kesin bir bilgi bulunmamaktadır. İslami anlayışa göre tarihte ilk vakfın ortaya çıkışı, Hz. İbrahim zamanına

dayanmaktadır (Kazıcı, 2003:15). Bilinen ilk vakfın, Hz. İbrahim'in (a.s) Hacc yollarını tertip etmesi, Kâbe-i Muazzama'yı tamir ettirmesi ve zemzem kuyusu yaptırması olarak kabul edilmektedir (Köprülü, 1942:2).

Vakıf müesseseleri önceki dönemlerde ağırlıklı olarak İslam hukukunun hâkim olduğu toplumlarda, o topluluğun devamını sağlamak ve belirli dönemleri simgelemesi açısından önem teşkil etmektedir. Tarihçesi hakkında çeşitli değerlendirmeler olsa da (Ekinci, 2016: 59) İslâm hukukçuları ve kimi ilahiyatçılara göre vakfın kaynağı İslam esaslarına dayandırılmaktadır (Yediyıldız, 2012:154).

İslam dinini kabul ettikten sonra Türklerin ekonomik ve sosyal hayatlarında yüzyıllar boyu etkin olarak yer alan vakıf kurumu, sadece fakir ve yoksullara yardım etmekle kalmayıp, fikir, uygarlık, kültür, sanat, eğitim ve öğretimin yanı sıra mimarlık, bayındırlık ve şehircilik üzerinde de etkili olmuştur (Bayyigit, 2001:61). Türk-İslam medeniyetinde Karahanlı Devleti ile başlayan vakıf kurumu Osmanlıların son zamanına kadar gelişim göstererek varlığını sürdürmüştür (Ekinci, 2016:59). Osmanlı döneminin günümüze ulaşan ilk vakfı ise Orhan Gazi'ye (1324-1362) ait olduğu bilinir (Uzunçarşılı, 1941:281-282).

Osmanlı döneminde altın çağını yaşayan vakıflar; ülke zenginliklerinin eşit paylaşımı, kamusal hizmetlerinin insanlara aktararak eğitim ve bilimin desteklenmesi, merhamet, yardımlaşma duygularının kurumsallaşması, siyasi ve ekonomik istikrarın korunarak şehirlerin yaşanabilir hale getirilmesinde yüzyıllar boyu önem teşkil etmiştir. Vakıfların Osmanlı devletinden önce çeşitli hizmet ve faaliyetlerde bulunduğu bilinmesine rağmen Osmanlı dönemi zamanındaki kadar kapsamlı ve sistematik çalıştırılmadığı kaynaklarda belirtilmektedir (Öztürk, 2005:19). Osmanlı devletinde en güçlü padişahlardan vezirlere, hanedan mensubu paşalardan efendi ve ağalara kadar birçok üst düzey yönetici ve bürokrat ülkenin çeşitli bölgelerinde çok sayıda vakıf kurmuşlardır (Uzunçarşılı, 1941:281-282).

Vakıfların öneminin yanı sıra vakıflarda bulunan vakfiyeler de mühim belgeler olmuştur. Vakfedilen bir malın nasıl bir hayır işinde kullanılacağı, ne şekilde yönetileceğini belirten "senet" anlamındaki vakfiyelerin İslam uygarlığında önemli bir yeri vardır (Özgüdenli, 2012:465).

Vakfiyeler tesis edilen vakfın nasıl idare edileceği, vakıftan kimlerin istifade edeceği, nasıl harcama yapılacağı (Berki, 1966:57), kimlerin çalışacağı, ne kadar maaş ödeneceği, giderlerin nasıl karşılanacağını belirlemek (Özgüdenli, 2012:465) ve geçerli bir vakıf haline gelmesi için (Yazıcı, 2015:5) kadı tarafından şahitler huzurunda onaylanarak kadı siciline kaydedilen resmî belgelerdir (Gülsoy vd., 2014:48). Vakfiyelerin muhtevasında bulunan bilgilerin yanı sıra bu belgelerin kâğıt, yazı, dil ve süsleme özellikleri de mühim bir değere haizdir.

Vakfiyeler başta kâğıt olmak üzere, parşömen, deri ve taş üzerine yazılmıştır (Açıkel ve Sağırılı, 2005:43; Kütükoğlu, 1994:366). Taş üzerine yazılmış az sayıda vakfiye bulunmaktadır. Taşa yazılan vakfiyelerin bazılarında tam metin, bazılarının da özet kısmı bulunmaktadır (Yazıcı, 2015:9). Vakfiyelerin yazıldığı kâğıtların türü, dönemi ve vakfın büyüklüğüne göre değişiklik göstermektedir. Kâğıda yazılan ya da defter halinde düzenlenen vakfiyeler arasında bir sayfadan dört yüz sayfaya kadar olan metinler yer almaktadır (Açıkel ve Sağırılı, 2005:43). Küçük çaptaki vakıf kurumlarına göre düzenlenen vakfiyeler tek parçadan oluşan kâğıtlara, büyük vakıflar için düzenlenen vakfiyeler ise birbirine eklenmiş kâğıtlara yazılmıştır (Gülsoy vd., 2014:55). Bu durumdaki vakfiyelerde, tüm kâğıtların düzenlenme sırasında kaleme alındığını bildirmek amacıyla birleşim yerlerinin doğruluğunu ifade eden “sahhü'l-vasi” ibaresi yazılarak bazılarında kadı mührü vurulmuştur (Keten ve Şahin, 2004:20). Büyük ebatlı vakfiyeler rulo halinde muhafaza edilmiştir. Rulo halindeki vakfiyeler vakıf kurucusunun önemli biri olması ve vakfın çok sayıda taşınmazı bulunmasından ötürü farklı ölçülerde yapılmıştır. 20 cm. ile 30 cm. ebadında olan vakfiyeler 1 metre ile 35 metre ebadında değişiklik göstermektedir (Gülsoy vd., 2014:21). Orijinal vakfiyelerden bazıları büyük metin içermesinden ötürü mahkeme sicillerinin dışında ayrıca özel defterlere de kaydedilmiştir. Sultan ve hanedan mensuplarına ait bazı vakfiyeler de bu özel defterde kayıtlıdır (Açıkel ve Sağırılı, 2005:60). Bazı vakfiyeler, içinde bulunduğu şartların herkes tarafından bilinmesi için ait olduğu vakıf binalarının üzerine kitabeler yazılmıştır. Kitabeler insanların her daim görebileceği belgeler olmasından ötürü vakıf kurumlarına ait en güvenilir kayıtlardır (Köprülü, 1938:4).

Vakfiyelerde kullanılan dil, devletlerin resmi yazışma ve belge düzenlemelerine uygun olarak şekillenmiştir. Selçuklular vakfiye tanziminde resmi yazışma dili olan Arapça ve Farsçayı

kullanılmışlardır (Gülsoy vd., 2014:56). Beylikler döneminde ise vakfiyeler Arapça olarak kaleme alınmıştır (Yüksel, 2012:468). Osmanlı vakfiyeleri XIV. yüzyıldan XVI. yüzyılın ortalarına kadar Arapça olarak düzenlenmiştir. Bu dönemde Farsça ve Türkçe vakfiyelerin azlığı da dikkat çekmektedir. Günümüze ulaşan tek Farsça vakfiye Orhangazi'nin H.724/M.1323-24 tarihli vakfiyesi olmakla beraber, ilk Türkçe vakfiye ise Germiyanoglu Yakup Bey'in 1428' tarihli taş üzerine yazılan vakfiyesidir (Şeker, 1993:3). XVI. yüzyılın ortalarına kadar Arapça yazılan vakfiyelerin, Kanuni Sultan Süleyman'ın H.960-M.1552-53 tarihli fermanı ile selatin vakfiyelerinin Türkçeye çevrilmesi bildirilmiştir (Uzunçarşılı, 1941:550).

Vakfiyeler; davet, mühür ve tuğra, kadı tasdik imzası, giriş, dua, vakfın tanımı, mütevellinin tanımı, mevkufun tanımı, vakıf şartları, vakıftan rücû (vazgeçme), mütevellinin itirazı, hâkimin hükmü, beddua, tarih, şuhûdü'l-hal (şahitler) gibi bölümlerden oluşmaktadır (Kütükoğlu, 1994:360-366).

Vakfiyeler vakıfların mühim bilgilerini ihtiva etmesinin yanı sıra sanat açısından da üzerinde durulması gereken önemli belgeler olmuştur. Vakfiyeler tek sayfa, defter, taş ve rulo halinde yazılmıştır. Vakfiye süslemeleri yazıldığı dönemin sanat anlayışına göre şekillenmekte olup, tezyinatlarında genel olarak cilt, hat, tezhip ve ebru sanatı yer almaktadır. Osmanlı dönemi vakfiyelerine bakıldığında, bu sanatlardan tezhip sanatına birçok vakfiyede yer verildiği görülmektedir. Vakfiye tezhiplerinde ise ekseriyetle unvan sayfası, tuğra, serlevha, beyne's sütün, imza, hatt-ı hümayun, sayfa kenarı tezhibi ve hatime sayfası tezyinatına rastlanmaktadır. Tek sayfa vakfiyelere örnek olarak; Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivinde yer alan 197 envanter numaralı (H.807/M.1405) I. Mehmed Çelebi Vakfiyesi (Toktaş, 2019:138) gösterilebilir. Defter şeklinde yazılan vakfiyelere ise; Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde yer alan 1388 envanter numaralı Kanuni Sultan Süleyman'ın Su Vakfiyesi (Ateş, 1987:58), Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde yer alan 53 envanter numaralı Kanuni Sultan Süleyman Vakfiyesi (Elitok, 2014:119-120), Ankara Vakıf Eserleri Müzesinde yer alan 45 envanter numaralı Kanuni Sultan Süleyman'ın Rumeli Vakfiyesi (Elkiran, 2012:184) ve Türk ve İslâm Eserleri Müzesi'nde yer alan 2192 envanter numaralı Haseki Hürrem Sultan'ın Kudüs Vakfiyesi (V.G.M, 2007:5) örnek olarak gösterilebilir. XVI. yüzyılda defter halinde yazılan bu eserlerde unvan ve tuğra tezyinatının yer

aldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde yer alan H.1010/M.1601 tarihli Babüssaade Ağası Osman Bin Abdurrahman'ın Vakfiyesinde (Keten ve Şahin, 1987:130-131) yer alan unvan sayfası ve tuğra tezhipleri de XVII. yüzyılın başlarında yapılan vakfiye defterlerine örnektir. Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde yer alan H.1135/M.1723 tarihli tuğra tezyinatlı vakfiye ise XVIII. yüzyıla ait bir örnek verilebilir (Keten ve Şahin, 2004:128). XIX. yüzyılda yazılan tezyinatlı vakfiyelere ise; Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde yer alan 55 envanter numaralı Hadice Sultan Vakfiyesi (H.1226/M.1811) (Elitok, 2016:42-46), Vakıflar Genel Müdürlüğü arşivinde kasa 11 de 1464 envanter numara ile kayıtlı Bezmiâlem Valide Sultan Vakfiyesi (H.1256-1267/M.1840-1851) (Yıldırım,2019:212-217) ve Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde 1412, 1447 envanter numaralı (H.1216/M.1801) tarihli vakfiyeler (Çam vd., 2020:16-18) süslemeli vakıf defterlerine örnek gösterilebilir. Bu vakfiyelerin tezyinatlı alanlarına bakıldığında Hadice Sultan Vakfiyesinde (H.1226/M.1811) hatt-ı hümayun, serlevha ve sayfa kenarı tezhibi (Elitok, 2016:42-46), Bezmiâlem Valide Sultan Vakfiyesinde (H.1256-1267/M.1840-1851) giriş, serlevha ve hatt-ı hümayun (Yıldırım,2019:212-217), Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivindeki 1412, 1447 envanter numaralı (H.1216/M.1801) tarihli vakfiyelerin ise giriş sayfalarında (Çam vd., 2020:16-18) süslemeler bulunmaktadır. Rulo halinde yazılmış vakfiyelere ise; 1463 tarihli Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivinde yer alan 11 envanter numaralı Ayasofya Vakfiyesi (Yıldırım vd., 2009:15) ve Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi'nde yer alan Sultan I. Abdülhamid Han'ın Tuğrasının (Keten ve Şahin, 2004:142) bulunduğu eserler örnek verilebilir. Taş vakfiyelere; İstanbul Atıf Efendi Kütüphanesi duvarında yer alan süslemeli vakfiye örnek olarak gösterilebilir (Cantay, 1994:161).

3.Yöntem

Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizine uygun olarak yapılmıştır. Bu doğrultuda doküman analizi; araştırılan konuyla ilişkili belgelerin bilimsel esaslar doğrultusunda detaylandırılmasına dayalıdır (Kıral, 2020:170-189). Tarihçilerin, Arkeologların medeniyetlerin geçmişlerine dair bilgi edinmek için kullandıkları bir yöntemdir. Bu yöntemle araştırılması amaçlanan geçmiş ile ilgili bilinmeyen bilgiler yazı, resim ve belgeler ile betimsel olarak yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.187).

4. Bulgular

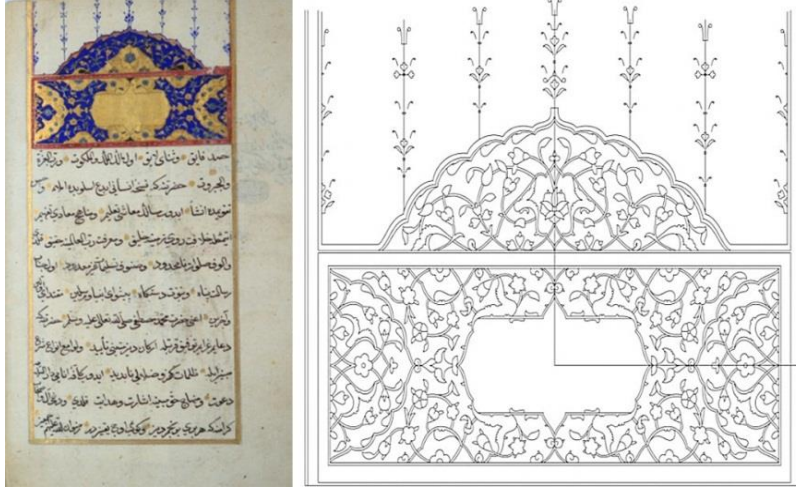
Tapu Kadastro Genel Müdürlüğü Defter Emini Server Efendi Sergi Salonunda bulunan 43 envanter numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi ve 19 envanter numaralı Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesinde yer alan tezyinatların incelendiği araştırmamızda elde edilen bulgular bu bölümde sunulmuştur. 43 ve 19 envanter numaralı vakfiyelerin cilt, başlık ve tuğra tezhibi betimsel olarak verilmiştir. Eserlerin üslubu, motif, renk, teknik ve kompozisyon özellikleri hakkında bilgi verilerek çizimleri aktarılmıştır.



Görsel 1.a. 43 Envanter Numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Cilt Üst Kabı, **b.** Alt Kabı, H.1005, M.1597, 24.5x 15,5 cm, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi.

Koyu kahverengi olan eserin cildi şemseli olup, sahtiyan deri tıraşlanarak yapılmıştır (Görsel 1a-b). Cildin alt ve üst kabı mevcut olan eserin tezyinatında şemseli cilt örneği görülmektedir. Alt ve üst kabında yer alan şemse desenleri serbest bir formda tasarlanmıştır. Soğuk baskı tekniği ile bezenen şemse zemini ve motifler cilt kabının deri rengindedir. Şemse süslemesinde, bitkisel motiflerden hançer yaprağı, penç, hatayi ve gonca motifleri kullanılarak tezyin edilmiştir. Eserin alt ve üst kabında bulunan şemseler dendanlar ile sınırlandırılarak uçlarına küçük tığlar uygulanmıştır. Cild kabının etrafını altın cedvel tamamlamaktadır.

Eserin cildinin alt ve üst kabında bulunan süslemeler bir uyum içerisindedir. Cildin alt ve üst kabında yoğun biçimde yıpranma, yırtılma ve kurt yenikleri mevcuttur. Cildin deri yüzeyinde yer yer soyulmalar mevcuttur ancak şemse süslemelerinin deseni iyi durumdadır.



Görsel 2.a. 43 Envanter Numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Unvan Sayfası, H.1005, M.1597, 21x9 cm, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** Unvan Sayfası 1b Varak Çizimi.

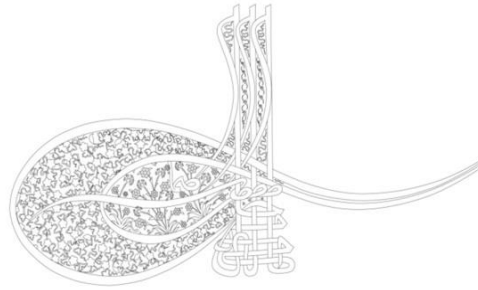
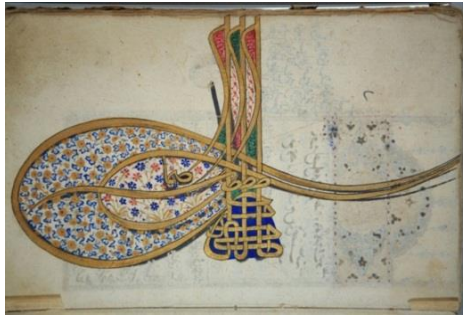
Eserin 1b varığında 11 satır Rika hattı ile yazılmış unvan sayfası tezhibi yer almaktadır (Görsel 2a-b). $\frac{1}{4}$ simetrlili olarak tasarlanan dikdörtgen tezhip alanının yazı bölümü sıvama altın ile doldurulmuş olup boş bırakılmıştır. Dikdörtgen formda oluşturulan tezhipli alanda Zer-ender-zer¹ tekniği kullanılarak rumîlerle pafta ayrımı yapılmıştır. Rumî ile bezenen paftaların dışında kalan kısımda ise zemini boyalı klasik tezhip² tekniği uygulanmıştır. Hatayi, penç, goncagül ve yaprak motiflerinde sarı, mavi, mor, kırmızı renkler kullanılarak aynı rengin tonları ve kırmızı ile gölgelendirmeler yapılmıştır. Motiflerde kullanılan renklerde solmalar ve yer yer dökülmeler mevcuttur. Dikdörtgen tezhip alanının etrafı altın iplik ve kırmızı ince arasuyu ile çevrelenmektedir. Kırmızı renkte yapılan kenarsuyu zemininin üzerine (+,-) şeklinde bezemeler yapılarak altın cedvel çekilmiştir.

Taç formundaki başlık tezhibi $\frac{1}{2}$ simetrlili olarak tasarlanmıştır. Altın rumî ve ortabağ motifleriyle pafta ayrımı yapılarak zer-ender-zer tekniği uygulanmıştır. Ortabağın içi siyah

¹ Zer-ender-zer tekniği; altın içinde altın anlamına gelmektedir. Sarı altın üzerine yeşil altın veya tam tersi uygulamalar için kullanılmıştır. İki renk altın ile yapıldığı gibi, altının mat veya parlak kullanmasıyla uygulanan tekniktir (Derman, 2000:629).

² Zemini boyalı klasik tezhip tekniği; Sade ve küçük motiflerden oluşan desenlerin ince bir şekilde işlenmesi, tahrirlerin ince bir şekilde çekilmesi, zemin renginin pürüzsüz, sapları oluşturan helezonların saç kılana yakın incelikte ve aynı kalınlıkta olmasına dikkat edilen süsleme tekniğidir. Zemini boyalı klasik tezhip tekniğinde dallar altın, çiçekler ise renklerle boyanmıştır (Biol, 2012:62).

renktedir. Paftanın dışında zemini boyalı klasik tezhip tekniği uygulanmıştır. Hatayi, penç, goncagül ve yaprak motiflerinde sarı, mavi ve mor renkler kullanılarak aynı rengin tonları ve kırmızı ile gölgelendirilmeler yapılmıştır. Taç formu altın rumî, kırmızı ve lacivert dendanlarla çevrelemektedir. Dendanları çift tahrir³ tekniğinde, lacivert renk ile uygulanan bitkisel formdaki tığlar tamamlamaktadır. Unvan sayfası altın cedvel ve siyah kuzu ile çevrelidir. Yazı araları zer duraklıdır.

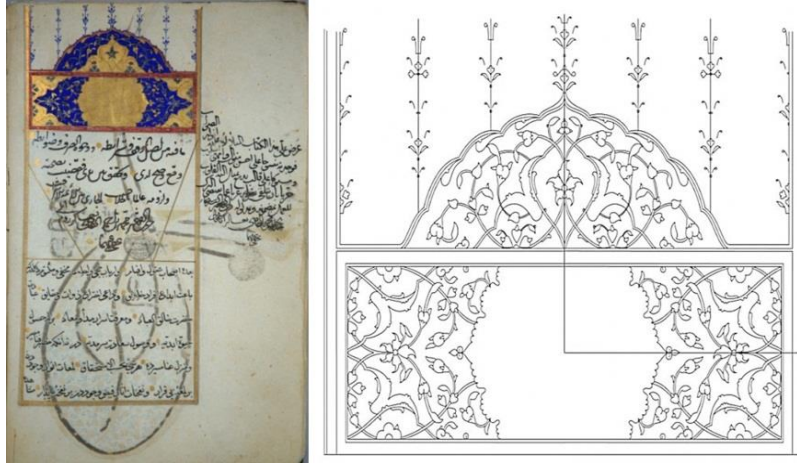


Görsel 3.a. 43 Envanter Numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Sultan III. Mehmed Tuğrası, H.1005, M.1597, 23.5 x 13 cm, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** Tuğra 2a Varak Çizimi.

Eserin 2a varağında yer alan Sultan III. Mehmed'e ait olan tuğra, altın ile çekilmiş olup siyah ile tahrirlidir (Görsel 3a-b). Aharlı kâğıt üzerine yapılan tuğranın dış beyze ve iç beyze zemini kâğıt renginde bırakılmıştır. Dış beyze süslemesinde sarmal altın dal üzerine, altın ile dairevi penç ve yaprak motifleri yapılarak tahrir uygulanmamıştır. Penç motiflerin ortalarına kırmızı renk ile noktalar konulmuştur. Desen aralarına serbest biçimde lacivert renk ile bulut motifleri yerleştirilmiş olup motiflerin içleri açık mavi ile gölgelendirilmiştir. İç beyzenin alt ve üst bölümünde zemin kâğıt renginde bırakılmıştır. Altın dallar üzerine natüralist üslupta kırmızı ve lacivert renk ile karanfil motifleri uygulanmıştır. Tuğ ve zülfelerin altında ve üstünde bulunan alana kırmızı ve yeşil zemin yapılarak üzerine bulut motifi uygulanmıştır. Tuğ ve zülfeler arasında kalan iki boşluğun zemini kâğıt renginde bırakılarak, sıralı biçimde kırmızı yaprak motifleri uygulanmıştır. Kürsünün (Sere) üzerinde yer alan boşluklar ise yeşil renk ile sıvanarak siyah ile

³ Çift tahrir (Havalı) tekniği; Tezhipte kullanılan boyama üslûbudur. Motifleri oluşturan parçalar arasında tahrir kadar boşluk bırakılarak renklendirilmektedir. Havalı olarak da tabiri edilir. Boyamaya iki taraflı tahrir çekilerek başlandığı için çift tahrirde denilmiştir (Derman,2009:286).

üç nokta uygulanmıştır. Tuğranın sere kısmının zemini bedahşi laciverdi ile renklendirilmiştir. Hançere (kollar) arasındaki boşluk kâğıt renginde bırakılmıştır.



Görsel 4.a. 43 Envanter Numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Unvan Sayfası, H.1005, M.1597, 20.5 x 9.5 cm, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** Unvan Sayfası 2b Varak Çizimi.

Eserin 2b varlığında 11 satırdan oluşan yazı alanının üst kısmında unvan tezhibi yer almaktadır (Görsel 4a-b). Rika (Hatt-ı icaze) hattı ile yazılmış metnin orta kısmında talik hatlı bir vakıf mührü bulunmaktadır. Metin alanının ilk beş satırı ferağ kaydı şeklinde yazılarak iki tarafına dik üçgen formunda süsleme alanı oluşturulmuş ve içi boş bırakılmıştır. $\frac{1}{4}$ simetrik olarak tasarlanan dikdörtgen tezhip alanının yazı bölümü altın ile doldurulmuş olup yazı yazılmamıştır. Dikdörtgen tezhip alanının her iki yanına $\frac{1}{4}$ rumî kapalı form ile pafta ayrımı yapılmıştır. Rumîlerde zer-ender-zer tekniği uygulanmıştır. Paftanın dışında kalan alanda ise zemini boyalı klasik tezhip yapılmıştır. Hatayi, penç, goncagül ve yaprak motiflerinde mavi, mor ve sarı renkler kullanılarak aynı rengin tonları ve kırmızı ile gölgelendirmeler yapılmıştır. Motiflerde kullanılan renklerde solmalar mevcuttur. Dikdörtgen tezhip alanının etrafı altın iplik ve kırmızı ince arasuyu ile çevrelenmektedir. Kırmızı renkte yapılan kenarsuyu zemininin üzerine (+,-) şeklinde bezemeler yapılarak altın cedvel çekilmiştir.

Taç formundaki başlık tezhibi $\frac{1}{2}$ simetrik olarak tasarlanmıştır. Başlık tezhibinde altın rumî kapalı form ile pafta ayrımı yapılarak zer-ender-zer tekniği uygulanmıştır. Pafta dışında zemini boyalı klasik tezhip tekniği uygulanmıştır. Hatayi, penç, goncagül ve yaprak motiflerinde

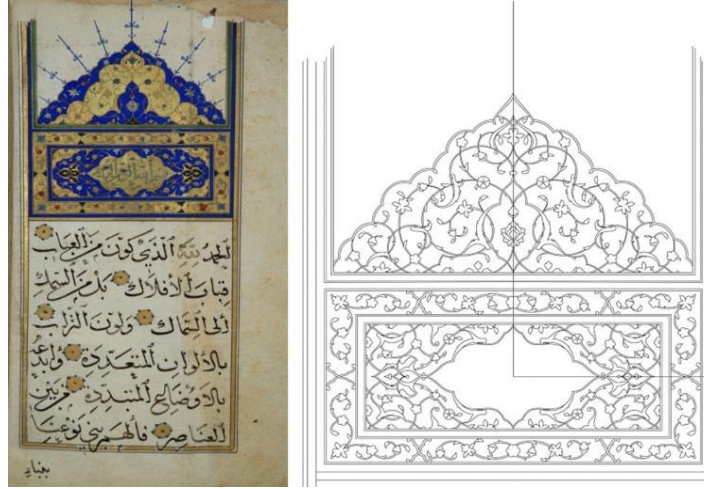
sarı, açık mavi ve tonlarının kullanıldığı görülür. Taç formunu altın rumî, kırmızı ve lacivert dendanlar çevrelemektedir. Taç formu çift tahrir tekniğinde, lacivert renk bitkisel formdaki tığlar ile tamamlanmıştır. Metin araları zer (altın) duraklıdır. Unvan sayfası altın cedvel ve siyah kuzu ile çevrilidir.



Görsel 5.a. 19 Envanter Numaralı Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi Cilt Üst Kabı, **b.** Alt Kabı, **c.** Mıklep, H.950, M.1544, 22.5x 15 cm, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi.

Kahverengi olan eserin cildi şemseli olup, sahtiyan deri tıraşlanarak yapılmıştır (Görsel 5a-b-c). Eserin kabında şemseli cilt örneği görülmektedir. Alt ve üst kabında, mıklebinde uygulanan şemse desenleri serbest bir formda tasarlanmıştır. Soğuk baskı tekniği ile bezenen şemse zemini ve motifler cilt kabının deri renginde bırakılmıştır. Şemse tezyinatında bitkisel motiflerden hançer yaprağı, penç, hatayi, gonca ve bulut motifleri kullanıldığı görülmektedir. Eserin alt, üst kabı ve mıklebinde uygulanan şemseler dendanlar ile sınırlandırılmıştır.

Eserin alt kabı, üst kabı ve mıklebinde bulunan süslemeler bir uyum içerisinde yapılmıştır. Cildin üst ve alt kabında yıpranmalar mevcuttur. Deri yüzeyinin yer yer soyulduğu görülen şemsenin süslemelerinde desenin daha iyi durumda olduğu görülmektedir.

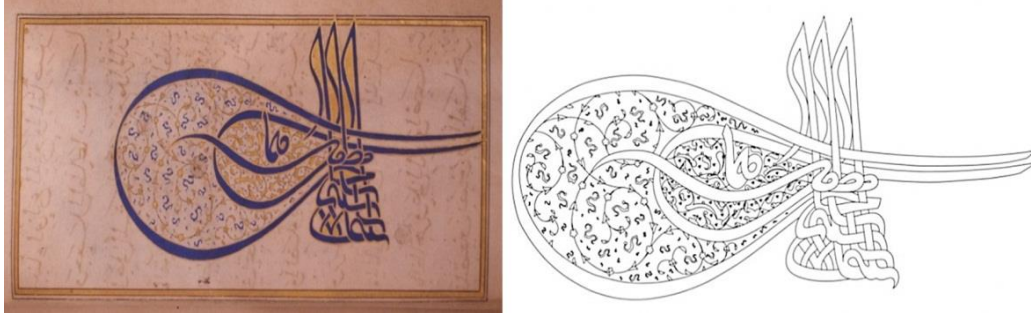


Görsel 6. a. 19 Envanter Numaralı Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi Unvan Sayfası, H.950, M.1544, 24.5x 9.5 cm, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** Unvan Sayfası 1b Varak Çizimi.

Eserin 1b varagında 6 satır rika hattı ile yazılmış unvan sayfası yer almaktadır (Görsel 6a-b). $\frac{1}{4}$ simetrlili olarak tasarlanan dikdörtgen tezhip alanı sıvama altınla doldurularak üzerine beyaz üstübeç mürekkebi ile sülüs hatlı Besmele-i Şerif yazılmıştır. Harfler arasında bulunan bazı boşluklar siyah renklidir. Yazı alanının iki tarafına siyah zemin üzerine hurde rumî motifi uygulanarak tepelik yapılmıştır. Dikdörtgen formda oluşturulan tezhipli alanda zer-ender-zer tekniği kullanılarak rumîlerle pafta ayrımı yapılmıştır. Rumî ile bezenen paftaların dışında kalan alanda ise zemini boyalı klasik tezhip tekniği uygulanmıştır. Hurde rumî, ayırma rumî, tepelik, hatayi, penç, goncagül ve yaprak motiflerinde altın, beyaz, pembe, kırmızı, mavi, açık mavi, sarı renkler kullanarak aynı rengin tonları ve kırmızı ile gölgelendirmeler yapılmıştır. Dikdörtgen tezhip alanının etrafı altın iplik, yeşil, lacivert renk cedvel ve kitabeli zencerek ile çevrelenmektedir. $\frac{1}{4}$ simetrlili olarak tasarlanan kitabeli zencerek bölümünde yer alan paftalarda zer-ender-zer tekniği uygulanmıştır. Hatayi, penç, goncagül motifleri mavi, kırmızı, pembe, sarı ile renklendirilerek aynı rengin tonları ile gölgelendirilmiştir.

Kubbeli başlık formunda desen $\frac{1}{2}$ simetrlili olarak tasarlanmıştır. Altın rumî kapalı form ile pafta ayrımı yapılarak zer-ender-zer tekniği kullanılmıştır. Lacivert alanda ise zemini boyalı klasik tezhip tekniği uygulanmıştır. Ortada yer alan üçgen boşluk siyah renktedir. Ayırma rumî, yalın rumî, hatayi, penç, goncagül ve yaprak motiflerinde altın, mavi, sarı, pembe, turuncu

renkler kullanılarak aynı rengin tonları ile gölgelendirilmeler yapılmıştır. Kubbeli başlık formunu altın dendanlar çevrelemektedir. Dendanlar çift tahrir tekniğinde, lacivert tığlarla nihayetlendirilmiştir. Yazı araları zer duraklı olup lacivert ile detaylandırılmıştır.



Görsel 7.a. 19 Envanter Numaralı Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi Kanuni Sultan Süleyman Tuğrası, H.950, M.1544, 21.5x 9,5 cm, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** Tuğra 2b Varak Çizimi.

Eserin 2b vараğında yer alan Kanuni Sultan Süleyman'a ait olan tuğra lacivert ile çekilmiş olup altın ile tahrirlidir (Görsel 7a-b). Aharlı kâğıt üzerine yapılan tuğranın dış beyze ve iç beyze zemini kâğıt renginde bırakılmıştır. Dış beyze süslemesinde sarmal dal üzerine, altın ile penç, goncagül ve yaprak motifleri yapılarak siyah renk ile tahrirlenmiştir. Desen aralarına serbest biçimde lacivert renk ile bulut motifleri yerleştirilmiştir. İç beyzenin alt ve üst bölümünde zemin kâğıt renginde bırakılarak altın ile rumî motifleri uygulanmıştır. Motif arasında kalan boşluklara lacivert ile üç nokta yerleştirilmiştir. Tuğlar ve zülfeler arasında kalan boşluğun zemini sıvama altın ile doldurulmuş olup, küçük bir üçgen zemin kâğıt rengindedir. Kürsü (sere) üzerinde yer alan boşlukların bazıları sıvama altınla doldurulmuş, diğer bölümleri ve hançere (kollar) arasında kalan boşluk zemini kâğıt rengi ile bırakılmıştır. Tuğra altın cedvel ve siyah iplik ile çerçevelenmiştir.

5. Karşılaştırma ve Değerlendirme

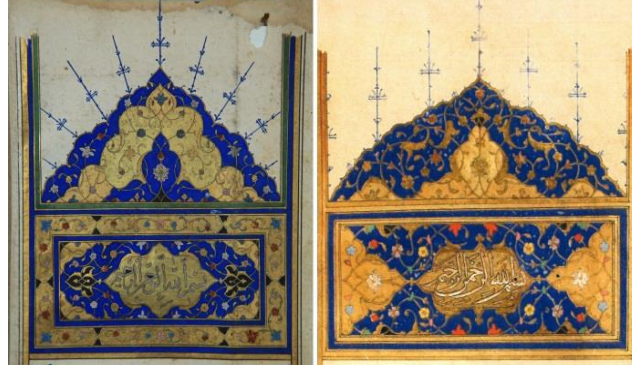
Araştırmanın bu bölümünde Tapu ve Kadastro Arşivinde bulunan XVI. yüzyıla ait 19 ve 43 envanter numaralı iki vakfiye ile Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi'nde yer alan 45, 80, 1388, 1392 envanter numaralı vakfiyeler ve Ankara Vakıf Eserleri Müzesi'nde yer alan 45 envanter numaralı vakfiye tezyinat açısından karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmada 43 envanter numaralı

(T.K.G.M.A.) vakfiye ile 45 envanter numaralı (A.V.E.M.), (Görsel 8a-b) vakfiyenin unvan sayfası, 19 envanter numaralı (T.K.G.M.A.) vakfiye ile 1392 envanter numaralı (V.G.M.A.), (Görsel 9a-b) vakfiyenin unvan sayfası, 19 envanter numaralı (T.K.G.M.A.) vakfiye ile 45 envanter numaralı (V.G.M.A.), (Görsel 10a-b) vakfiyenin tuğraları, 43 envanter numaralı (T.K.G.M.A) vakfiye ile 80 envanter numaralı (V.G.M.A.), (Görsel 11a-b) vakfiyenin başlık tezhibi, 19 envanter numaralı (T.K.G.M.A.), vakfiye ile 1388 envanter numaralı (V.G.M.A.), (Görsel 12a-b) vakfiyenin kitabeli zencerek bölümleri ele alınmıştır. Karşılaştırmaya konu olan eserler motif, renk ve kompozisyon açısından değerlendirilmiştir.



Görsel 8. a. 43 Envanter Numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Dikdörtgen Tezhip Alanı, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** 45 Envanter Numaralı Kanuni Sultan Süleyman Vakfiyesi Dikdörtgen Tezhip Alanı, Ankara Vakıf Eserleri Müzesi (Elkiran, 2012, s.183-184).

Karşılaştırmada 43 envanter numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi (T.K.G.M.A.) ile 45 envanter numaralı Kanuni Sultan Süleyman Vakfiyesinin (A.V.E.M.) dikdörtgen tezhip (Görsel 8a-b) alanları ele alınmıştır. Buradaki dikdörtgen tezhipleri her iki eserinde unvan sayfasında yer almaktadır. Dikdörtgen tezhip alanı ¼ simetrik olarak tasarlanmış ve yazı bölümü sıvama altın ile doldurularak yazı yazılmamıştır. Her iki eserde yazı alanının iki yanına zemini boyalı klasik tezhip ve zer-ender-zer tekniği uygulanmıştır. Dikdörtgen tezhiplerinde rumîler ile pafta ayrımı yapılmıştır. İki eserinde tezhipli alanlarının etrafı arasuyu ile çevrelenerek kırmızı zemin üzerine (+,-) şeklinde bezeme yapılmıştır. Her iki örneğin kompozisyon özellikleri, motifleri ve zemin ayrımının renklendirilmesi büyük oranda benzerlik taşımaktadır. Eserlerde büyük benzerliklerin yanı sıra küçük farklı detaylarda yer almaktadır. Bunlar yazı alanının formu, motiflerin renklendirilmesinde kullanılan küçük detaylar ve motiflerin büyüklükleri olarak belirlenmiştir.



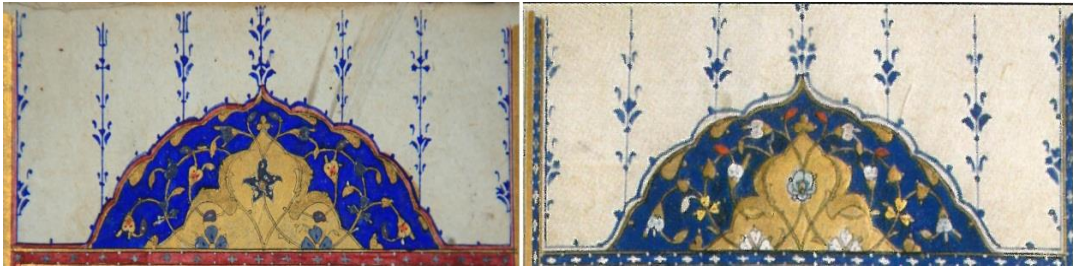
Görsel 9. a. 19 Envanter Numaralı Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi Unvan Sayfası, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** 1392 Envanter Numaralı Şehzade Mehmet Vakfiyesi Unvan Sayfası, Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi (Kabakçı, 2021:133).

19 envanter numaralı Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi (T.K.G.M.A) ile 1392 envanter numaralı Şehzade Mehmet Vakfiyesi (V.G.M.A.) unvan sayfası tezhip (Görsel 9a-b) alanları karşılaştırıldığında her iki dikdörtgen tezhip alanının $\frac{1}{4}$ simetrlili olarak tasarlandığı görülmektedir. İki örnekte de yazı alanları sıvama altınla doldurularak üzerine Besmele-i Şerif yazılmıştır. Dikdörtgen tezhip alanlarında rumîler ile pafta ayrımı yapılarak yazı alanının iki yanına zemini boyalı klasik tezhip ve zer-ender-zer tekniği uygulanmıştır. Dikdörtgen tezhipli alanların etrafı, kitabeli zencerek ve cedveller ile çevrelenmiştir. Her iki başlık tezhibinin taç formları ise $\frac{1}{2}$ simetrlili şekilde düzenlenerek rumîler ile pafta ayrımı yapılmıştır. Taç formu tezhiplerinde zemini boyalı klasik tezhip, zer-ender-zer ve çift tahrir tekniği kullanılmıştır. Unvan sayfası süslemeleri çift tahrir tekniğinde yapılan lacivert tığlarla nihaylendirilmiştir. İki eserin unvan sayfası kompozisyon özellikleri, motifleri ve zemin ayırımının renklendirilmesi büyük oranda benzerlik taşımaktadır. Bu benzerliklerin yanı sıra bazı küçük farklı detaylar görülmektedir. Bunlar yazı alanının formu, zencerek, cedvel ve motiflerin renklendirilmesinde kullanılan farklılıklardır. Unvan sayfalarını birbirinden ayıran küçük detaylar var olsa da süslemeleri büyük oranda benzerlik taşımaktadır.



Görsel 10. a. 19 Envanter Numaralı Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi Kanuni Sultan Süleyman Tuğrası, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** 45 Envanter Numaralı Kanuni Sultan Süleyman Tuğrası, Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi (Keten ve Şahin, 2004:54).

19 envanter numaralı Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi Kanuni Sultan Süleyman Tuğrası (T.K.G.M.A) ile 45 envanter numaralı Kanuni Sultan Süleyman tuğrası (V.G.M.A.), (Görsel 10a-b) karşılaştırıldığında her iki tuğra lacivert ile çekilip altın ile tahrirlenmiştir. Aharlı kâğıt üzerine yapılan her iki tuğranın dış beyze ve iç beyze zemini kâğıt renginde bırakılarak benzer şekilde tezyin edilmiştir. Her iki tuğrada tuğ, zülfe ve kürsü (sere) bölümünde yer alan bazı boşlukların zemini sıvama altın ile doldurulmuştur. Eserlerin kompozisyon özellikleri ve motifleri büyük oranda benzerlik taşımaktadır. Eserlerdeki benzerliklerin yanı sıra farklılıklarda yer almaktadır. Bunlar kullanılan motifler, tuğ, zülfe ve hançereler (kollar) arasında lacivert renkle yapılan süslemelerdir. Tuğraların süslemeleri büyük oranda benzerlik taşımaktadır.



Görsel 11. a. 43 Envanter Numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Başlık Tezhibi, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** 80 Envanter numaralı Gazi Sinan Paşa Vakfiyesi Başlık Tezhibi, Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi (Keten ve Şahin, 2004:101).

43 envanter numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi (T.K.G.M.A) ile 80 envanter numaralı Gazi Sinan Paşa vakfiyesi (V.G.M.A.) başlık tezhibleri (Görsel 11a-b) karşılaştırıldığında her iki başlık tezhibinin $\frac{1}{2}$ simetrik olarak tasarlandığı ve rumîler ile pafta ayrımının yapıldığı görülmektedir. Başlık tezhiblerinde zemini boyalı klasik tezhip, zer-ender-zer ve çift tahrir

teknîği kullanılmıştır. Tezhipli alanların etrafı altın cedvel ve arasuyu ile çevrenmektedir. 43 envanter numaralı eserde arasuyu kırmızı zemin üzerine soluk lacivert ile 80 envanter numaralı eserde ise lacivert zemin üzerine beyaz renk ile (+,-) şeklinde bezeme yapılmıştır. Başlık tezhipleri çift tahrir tekniğinde yapılan lacivert tığlar ile nihayetlendirilmektedir. Her iki başlık tezhibinin kompozisyon özellikleri, motifleri ve zemin ayırımının renklendirilmesi büyük oranda benzerlik taşımaktadır. Başlık tezhiplerindeki benzerliklerin yanı sıra küçük farklı detaylarda yer almaktadır. Bunlar kullanılan motifler ve motiflerin renkleridir.



Görsel 12. a. 19 Envanter Numaralı Evkaf-ı Lütü Paşa Vakfiyesi Kitabeli Zencerek Alanı, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, **b.** 1388 Envanter Numaralı Kanuni Sultan Süleyman Su Vakfiyesi Kitabeli Zencerek Alanı, Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi (Ateş, 1987:58).

19 envanter numaralı Evkaf-ı Lütü Paşa Vakfiyesi (T.K.G.M.A) ile 1388 envanter numaralı Kanuni Sultan Süleyman'ın Su Vakfiyesi (V.G.M.A.) kitabeli zencerek (Görsel 12a-b) alanları karşılaştırıldığında her iki zencerek tasarımının $\frac{1}{4}$ simetrik olarak yapıldığı görülmektedir. Tezhipli alanlarda zer-ender-zer tekniği uygulanarak pafta araları siyah ile renklendirilmiştir. Her iki örneğin kompozisyon özellikleri, motifleri ve zemin ayırımının renkleri büyük oranda benzerlik taşımaktadır. Kitabeli zencereklerde benzerliklerin yanı sıra küçük farklı detaylarda bulunmaktadır. Bunlar ise motiflerin büyüklükleri ve renklendirilmesinde kullanılan gölgelendirmeler olarak belirlenmiştir.

Karşılaştırmada vakfiyelerin unvan sayfaları, dikdörtgen tezhip alanları, tuğraları, başlık tezhipleri ve kitabeli zencerek süslemeleri ele alınmıştır (Görsel 8, 9, 10, 11, 12). Vakfiyelerin süslemeleri motif, renk ve kompozisyon açısından karşılaştırılmıştır. XVI. yüzyıl klasik dönem vakfiyeleri, çeşitli koleksiyonlarda bulunan XVI. yüzyıl vakfiyeleri ile karşılaştırılarak tezhipli alanları ve benzerlikleri ortaya çıkarılmıştır. Eserlerin detaylı açıklamaları verilerek, benzerlikleri

ve farklılıkları tespit edilmiştir. Eserlerin tezhipli alanlarının önemli ölçüde benzerlik taşıdığı belirlenmiştir.

6. Sonuç

Türk-İslam sanatında önemli bir yeri olan vakfiyeler; bir vakfın koşul ve şartlarını bildiren belgeler olmasının yanı sıra vakfın hizmetlerinin ne şartlarda yürütüldüğüne dair bilgileri içermesinden dolayı önemlidir. Kültürümüzün tarihi, coğrafi, hukuki, toplumsal bilgilerini aktarması bakımından mühim belgelerdir. Bu sebeptendir ki vakfiyelerin ihtiva ettiği bilgilerin yanı sıra tezyinatı da büyük önem taşımaktadır.

Araştırmamıza konu olan Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Defter Emini Server Efendi sergi salonunda bulunan 43 envanter numaralı Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi ile 19 envanter numaralı Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi tezyinat bakımın incelenerek Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi'nde yer alan 45, 80, 1388, 1392 envanter numaralı vakfiyeler ve Ankara Vakıf Eserleri Müzesi'nde yer alan 45 envanter numaralı vakfiye ile tezyinat bakımından karşılaştırılmıştır.

Araştırmanın sonucunda 43 ve 19 envanter numaralı vakfiyelerde (T.K.G.M.A) unvan sayfası ve tuğra tezyinatına yer verildiği görülmektedir. Vakfiyelerde yer alan süslemelerin ince bir işçilikle yapıldığı ve XVI. yüzyıl tezhip özelliklerini taşıdığı belirlenmiştir. 43 ve 19 envanter numaralı vakfiyelerin (T.K.G.M.A) kâğıdı krem renkli ve aharlıdır. Yazı mürekkebi ise siyahtır. Yazı alanları eserin bütününde cedvel içerisine alınmıştır.

Söz konusu vakfiyelerde; hatayi grubu, rumî ve bulut motiflerinin kullanıldığı tespit edilmiştir. Motifler dönemin karakteristik özelliğini taşımaktadır. Eserlerde XVI. yüzyılda sıkça kullanılan sade rumî, ayırma rumî, hurde rumî, bulut, ortabağ ve tepelik motif çeşitleri mevcuttur. Bunun yanı sıra 43 envanter numaralı tuğrada yarı natüralist çiçek tasvirleri yer almıştır.

Vakfiyelerin unvan sayfalarında zer-ender-zer, zemini boyalı klasik tezhip ve çift tahrir tekniğinin kullanıldığı belirlenmiştir. Tuğraların bazı bölümlerinde ise çift tahrir tekniği kullanılmıştır.

Vakfiye süslemelerinin renk özellikleri değerlendirildiğinde klasik tezhibinin ana rengi olan bedahşi laciverdi ve altının yoğun bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra küçük alanlarda siyah renk zeminlerin kullanıldığı tespit edilmiştir. Çift tahrir tekniği kullanılan alanlarda lacivert ve kırmızı renkler uygulanmıştır. Çiçek motiflerinde beyaz, kırmızı, mavi, pembe, yeşil, mor, sarı, altın ve açık mavi renkler kullanılarak tonlamalar yapılmıştır. Rumî motiflerinde altın, bulut motiflerinde ise lacivert renkler tercih edilmiştir.

Araştırmamızda 43 ve 19 envanter numaralı (T.K.G.M.A.) vakfiyeler ile 45, 80, 1388, 1392 (V.G.M.A) ve 45 envanter numaralı (A.V.E.M) vakfiyeler karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırma sonucunda XVI. yüzyılda yazılan vakfiyelerin süsleme özelliklerinin büyük oranda benzerlikler taşıdığı anlaşılmaktadır. Vakfiye defterleri karşılaştırılarak vakfiyelerin süslemelerine dair bilgiler elde edilmiş ve defter halinde yazılan vakfiye örneklerinden tezyinatlı alanları belirlenmiştir. XVI. yüzyılda yazılan ve karşılaştırmaya örnek alınan vakfiyelerde unvan sayfası ve tuğra tezyinatı yapıldığı görülmektedir.

Taş, defter, tek sayfa ve rulo halinde yazılan vakfiyeler farklı yüzyıllarda çeşitli örnekleri ile karşımıza çıkmaktadır. Yapıldığı yüzyılın süsleme anlayışı ile şekillenen vakfiyelerde; unvan sayfası, tuğra, serlevha, beyne's sütün, imza, hatt-ı hümayun, sayfa kenarı tezhibi ve hatime sayfası süslemelerine rastlanmaktadır.

Araştırma, vakfiyeler, vakfiye çeşitleri ve vakfiye tezyinatına ilişkin bilgi verdiği için ötürü araştırmacılara katkı sağlayacaktır. Vakfiyelerin süsleme özelliklerine ilişkin sınırlı sayıda araştırma bulunmaktadır. Bu doğrultuda araştırılan her yazma eser yazıldığı döneminin kültür ve sanat anlayışı hakkında geniş ölçüde bilgi vermesi sebebi ile Türk kültürü çalışmaları ve Türk sanatları alanına bir kazanımdır.

Kaynakça

Açikel, A. ve Sağırılı, A. (2005). *Osmanlı Dönemi Tokat Merkez Vakıfları – Vakfiyeler I. Cilt*, 1.Basım, Tokat: Gazi Osman Paşa Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Yayınları.

Atasoy, N. (2016). *Muhibbi Divanı Tıpkı Basım Kara Memi*, İstanbul: Milenyum Yayıncılık.

Ateş, İ. (1987). *Kanuni Sultan Süleyman'ın Su Vakfiyesi*, 1. Basım, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Bayyığıt, M. (2001). "Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma Kurumu Olarak Vakıflar", *Akif Dergisi*, Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları, Sayı 11, s. 59-66.

Berki, A. H. (1966). *Vakfa Dair Yazılan Eserlerle Vakfiye ve Benzeri Vesikalarda Geçen İstilah ve Tabirler*, 1.Basım, Ankara: Doğu Matbaacılık.

Biröl, İ. A. (2012). "Tezhip", *TDV İslâm Ansiklopedisi*, İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, Cilt 41, s.61-62.

Cantay, G. (1994). "Türklerde Vakıf ve Taş Vakfiyeler", *Vakıflar Dergisi*, Ankara: Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayınları, s.147-162.

Çam, M., Turhan, İ., Akçatepe, R. E. (2020). *Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşiv Rehberi*, Ankara: VGM Yayınları.

Derman, F. Ç. (2000). "Osmanlı Asırlarında, Üslup ve Sanatkârlarıyla Tezhip Sanatı", *Yeni Türkiye: Osmanlı (Kültür ve Sanat)*, Ankara: Yeni Türkiye Yayınları, Sayı 4, s.629.

Derman, F. Ç. (2009). *Tezhip Sanatında Kullanılan Terimler, Tabirler ve Malzeme, Tezhip Buluşması*, İstanbul: İstanbul Büyük Şehir Belediyesi Yayınları.

Ekinci, S. N. (2016). *Osmanlı Şehrinin Oluşumunda Vakfiyelerin Rolü*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yerel Yönetimler Anabilim Dalı.

Elitok, H. (2014). *Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde Bulunan Hanım Sultanlara ve Padişahlara Ait Bir Grup Vakfiyenin Hat Tezhip ve Cilt Bakımından İncelenmesi*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Elitok, H. (2016). "Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde Bulunan Hadice Sultan'a Ait Vakfiyenin Kitap Sanatları Bakımından Değerlendirilmesi", *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları, Sayı 37, s.35-51.

Gülsoy, U., Engin, V., İşbilir, Ö., Örenç, A. F., Aydın, M., Tak, E. Ve Kolay, A. (2014). *Bir Medeniyetin İzdüşümü Vakıflar*, 1. Basım, Ankara: Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayınları.

Günay, H. M. (2012). "Vakıf", *TDV İslam Ansiklopedisi*, İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, Cilt 42, s.475-479.

Kayaoğlu, İ. (1976). "Vakfın Menşei Hakkında Görüşler", *Vakıflar Dergisi*, İstanbul: VGM Yayınları, Sayı 11, s.49-55.

Kazıcı, Z. (2013). *Osmanlı Vakıf Medeniyeti*, 1. Basım İstanbul: Bilge Yayınları.

Keten, İ., Şahin, M. N. (2004). *Vakfiye Tuğraları*, 1.Basım, Ankara: Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayınları.

Kıral, B. (2020). "Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi", *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Siirt: Siirt Üniversitesi, Sayı 15, s. 170-189.

Köprülü, F. (1938). "Vakıf Müessesesi ve Vakıf Vesikalarının Tarihi Ehemmiyeti", *Vakıflar Dergisi*, Ankara: VGM Yayınları, Sayı 1, s. 4.

Köprülü, F. (1942). "Vakıf Müessesesinin Hukuki Mahiyeti ve Tarihi Tekâmülü", *Vakıflar Dergisi*, Ankara: VGM Yayınları, Sayı 1, s. 1-7.

Kütükoğlu, M. (1994). *Osmanlı Belgelerinin Dili (Diplomatik)*, 2. Basım, İstanbul: Kubbealtı Neşriyatı Yayınları.

Nadir, A. (1987). *Osmanlı Padişah Fermanları*, 1.Basım, İngiltere.

Öztürk, N. (2005). "İslam ve Türk Kültüründe Vakıflar", *Vakıflar Dergisi*, Ankara: VGM Yayınları, Sayı 29, s.7-20.

Özgüdenli, O. G. (2012). "Vakfiye", *TDV İslâm Ansiklopedisi*, İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, Cilt 42, s. 465-467.

Şeker, M. (1993). "Vakfiyelerin Türk Kültürü Bakımından Özellikleri", *Tarih İncelemeleri Dergisi*, İzmir: Ege Üniversitesi, Sayı 1, s.1-18.

Toktaş, P. (2019). "Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Defter Emni Server Efendi Sergi Salonundaki Tuğralı Hududnâme, Vakfiye ve Mülknamelerin Tezhip Açısından İncelenmesi", *Uygurluk Tarihinde Sanat ve Tasarım*. Editör: Adnan Tepecik, Ankara: Detay Yayıncılık.

Uzunçarşılı, İ. H. (1941). "Gazi Orhan Bey Vakfiyesi", *Belleten Dergisi*, Ankara: TTK, Sayı 19, s.277-288.

V.G.M. (2017). *Haseki Hürrem Sultan Kudüs Vakfiyesi*, 1. Basım, Ankara: Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayınları.

Yazıcı, N. (2015). *Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivinde Bulunan Mihrişah Sultana Ait Vakfiyelerin Hat, Tezhip ve Cilt Sanatı Bakımından İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yedi yıldız, B. (2012). "Vakıf", *TDV İslâm Ansiklopedisi*, İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, Cilt 13, s.475-486.

Yıldırım, N. (2019). *Bezmiâlem Valide Sultan Vakıf Gureba Hastanesi*, Ankara: Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayınları.

Yıldırım, M., Kadioğlu, S., Dalkıran, A., Mercan, F. (2009). *Osmanlıdan Günümüze Tapu Arşiv*, 2.Basım, Ankara: T.C. Bayındırlık ve İskân Bakanlığı Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşiv Daire Başkanlığı Yayınları.

Yüksel, H. (2012). "Vakfiye", *TDV İslâm Ansiklopedisi*, İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, Cilt 42, s.468.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1.a. "Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Cilt Üst Kabı, b. Alt Kabı", H.1005, M.1597, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 2.a. "Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Unvan Sayfası, b. Unvan Sayfası 1b Varak Çizimi", H.1005, M.1597, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 3.a. "Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Sultan III. Mehmed Tuğrası, b. Tuğra 2a Varak Çizimi", H.1005, M.1597, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 4.a. "Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Unvan Sayfası, b. Unvan Sayfası 2b Varak Çizimi", H.1005, M.1597, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 5.a. "Evkaf-ı Lütü Paşa Vakfiyesi Cilt Üst Kabı, b. Alt Kabı, c. Mıklep", H.950, M.1544, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 6.a. "Evkaf-ı Lütü Paşa Vakfiyesi Unvan Sayfası, b. Unvan Sayfası 1b Varak Çizimi", H.950, M.1544, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 7.a. "Evkaf-ı Lütü Paşa Vakfiyesi Kanuni Sultan Süleyman Tuğrası, b. Tuğra 2b Varak Çizimi", H.950, M.1544, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 8.a. "Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Dikdörtgen Tezhip Alanı", H.1005, M.1597, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, b. Elkıran, Ş., "45 Envanter Numaralı Kanuni Sultan Süleyman Vakfiyesi Dikdörtgen Tezhip Alanı", 2012, Ankara Vakıf Eserleri Müzesi.

Görsel 9.a. "Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi Unvan Sayfası", H.950, M.1544, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, b. Kabakcı, O., "Şehzade Mehmet Vakfiyesi Unvan Sayfası", 2021, Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 10.a. "Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi Kanuni Sultan Süleyman Tuğrası", H.950, M.1544, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, b. Keten, İ., Şahin, M. N., " Kanuni Sultan Süleyman Tuğrası", 2004, Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 11.a. "Şeyh İsmail Efendi Vakfiyesi Başlık Tezhibi", H.1005, M.1597, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, b. Keten, İ., Şahin, M. N., " Gazi Sinan Paşa Vakfiyesi Başlık Tezhibi", 2004, Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi.

Görsel 12.a. "Evkaf-ı Lütfi Paşa Vakfiyesi Kitabeli Zencerek Alanı", H.950, M.1544, Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü Arşivi, b. Ateş, İ., "Kanuni Sultan Süleyman Su Vakfiyesi Kitabeli Zencerek Alanı", 1987, Vakıflar Genel Müdürlüğü Arşivi.

21. YÜZYIL BECERİLERİ AÇISINDAN MÜZİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

MUSIC LESSON CURRICULUM IN TERMS OF 21ST CENTURY SKILLS

Yıldız Mutlu Yıldız*

Öz

Milli Eğitim Bakanlığının 2023 vizyonunda vurgulanan 21. yüzyıl becerilerinin eğitim programlarında yer alması hususundan hareketle 21. yüzyıl becerilerinin Müzik Dersi Öğretim Programı'nda ne derecede yer bulduğunun ortaya koyulması önem arz etmektedir. Bu araştırma ile 2018 yılında yenilenmiş olan Müzik Dersi Öğretim Programı'ndaki (İlkokul-Ortaokul) kazanımların, 21. yüzyıl becerilerine uygunluğunun incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemleri doğrultusunda oluşturulmuştur. Çalışmada kullanılan veriler doküman incelemesi yapılarak elde edilmiştir. Araştırmada Müzik Dersi Öğretim Programı'nda yer alan kazanımların tamamı içerik analizine tabi tutulmuştur. İçerik analizi yapılırken kazanımların P21'in çerçevesinde yer alan ana beceriler ve bu ana becerilerin içerisinde yer alan alt becerilere uygunluğu dikkate alınmıştır. Bu bağlamda tüm sınıflar düzeyinde toplam 179 kazanım, Müzik Dersi Öğretim Programındaki öğrenme alanları ekseninde alt temalara ayrılmıştır ve incelenmiştir. Araştırma sonucunda müzik dersi öğretim programında yer alan kazanımların 21. yüzyıl becerilerini yeterli düzeyde yansıtmadığı ve becerilerin kazanımlara dağılımında herhangi bir dengenin gözlemlenmediği belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: 21. Yüzyıl Becerileri, Müzik Dersi Öğretim Programı, Kazanım, Yetkinlik.

Abstract

Considering the inclusion of 21st century skills in the education programs, which are emphasized in the 2023 vision of the Ministry of National Education, it is important to reveal the extent to which 21st century skills are included in the Music Lesson Curriculum. With this research, it is aimed to examine the compatibility of the achievements in the Music Lesson Curriculum (primary school-secondary school), which was renewed in 2018, with the skills of the 21st century. The research was created in line with qualitative research methods. The data used in the study were obtained by document analysis. In the research, all of the achievements in the Music Lesson Curriculum were subjected to content analysis. While conducting the content analysis, the compatibility of the acquisitions with the main skills in the framework of P21 and the sub-skills within these main skills were taken into account. In this context, a total of 179 acquisitions at the level of all classes were examined and divided into sub-themes on the axis of learning areas in the Music Lesson Curriculum. As a result of the research, it has been determined that the achievements in the music lesson curriculum don't adequately reflect the 21st century skills and that no balance is observed in the distribution of the skills to the achievements.

Keywords: 21st Century Skills, Music Lesson Curriculum, Achievement, Competence.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 19.01.2022 - Kabul tarihi: 05.05.2022.

* Dr. Öğretim Üyesi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Müzik Bölümü, yıldizmutluyildiz@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-9150-7311>.

1. Giriş

21. yüzyıl insan yaşamını pek çok alanda etkileyen değişimin, dönüşümün ve ilerlemenin yaşandığı ve halen yaşanmakta olduğu bilgi ve teknoloji çağı olarak kabul görmektedir. Beraberinde yeni pek çok kavramın oluşmasına yol açan bu çağda öne çıkan kavramların başında küreselleşme gelmektedir. Dinamik bir yapısı olan küreselleşme kavramı özetle dünya çapında bir küçülme, etkileşim sürecinde sınırların aşılması ve dünyanın tek pazara dönüşmesi olarak tanımlanmaktadır (Kaçmazoğlu, 2002). Çok yönü olan küreselleşme olgusu beraberinde ekonomik, sosyal, siyasal ve kültürel alanda değişimi zorunlu kılmaktadır.

Meydana gelen değişimin yansıması olarak Dede (2010), 21. yüzyılın özellikle insanların iş, vatandaşlık ve kendini gerçekleştirme için ihtiyaç duyduğu yeteneklerin farklılaştığı dolayısı ile çok karmaşık bilgi ve iletişim teknolojilerinin ortaya çıkması nedeniyle becerilerin de farklılaştığı bir döneme işaret etmektedir. Ulusal ekonomilerin küreselleşmesi ve uluslararasılaşması, bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızlı gelişimi ile birlikte insanların yaşama, çalışma ve öğrenme şekli sürekli dönüşmektedir. Rutin üretim işçilerine olan talep azalırken, hizmet ve bilgi çalışanlarına olan ihtiyaç artmaktadır. Tüm bu gelişmeler eğitimciler için yeni zorluklar getirirken hem neyin öğrenilmesi gerektiği hem de bu öğrenmenin nasıl gerçekleşeceği konusunda köklü değişiklikler gerektirdiğini (Voogt vd., 2013) ortaya koymaktadır.

Uluslararası hazırlanan birçok araştırma, rapor ve incelemelerde 21. yüzyılda yaşayan bireylerin iş hayatında ve yaşamlarını sürdürebilmeleri için sahip olmaları gereken becerilerin önemi vurgulanmaktadır (Cansoy, 2018). Bu noktada 21. yüzyıl becerileri kavramının öne çıktığı görülmektedir. 21. yüzyıl becerileri, bilgi toplumunda bireylerin sahip olması gereken beceri ve yetkinlikleri ifade etmektedir. Bu bağlamda bireylerin günlük yaşamda kullanabilecekleri temel becerilerle birlikte teknolojiyi yakalayabilme, pek çok bilgi yığını arasından bilgiyi seçebilme, analiz edebilme ve değerlendirebilme, ayrıca bilgiyi ürüne dönüştürebilme noktasında üst düzey beceri ve yeterliliğe sahip olma becerilerini içermektedir (Anagün vd., 2016). Başka bir deyişle genel olarak 21. yüzyıl becerileri öğrencilerin bilim ve teknoloji çağında başarılı olabilmeleri için geliştirmeleri gereken üst düzey düşünme becerilerini, öğrenme becerilerini ve zengin duyuşsal özellikleri kapsamaktadır (Ecevit ve Kaptan, 2021). 21. yüzyıl becerileri yalnızca bilgi veya yalnızca beceriyi

kapsamamakta, aynı zamanda performans ve anlamayı da içermektedir. Yani bilgi ve becerinin iç içe geçtiği bir kavramı betimlemektedir (Dede, 2010).

Alan yazın incelendiğinde 21. yüzyıl becerilerine ilişkin uluslararası çeşitli kurum ve kuruluşların uyguladığı modeller olduğu görülmektedir. Bu modellemelerde 21. yüzyıl becerilerinin kategorize edilmesinde ya da yorumlanmasında bazı farklılıklar olduğu görülürken ortak yanlarının da olduğu da görülmektedir (Voogt ve Roblin, 2012). Bu noktada Dede (2010), 21. Yüzyıl Becerileri İçin Ortaklık (P21)'in, 21. yüzyıl becerilerinin kavramsallaştırılması, ayrıntılı ve kapsayıcı olarak ele alınması sebebiyle yapılan pek çok analizde diğer çerçevelere temel oluşturan bir yapıda olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca P21'in belirlediği çerçevenin alan yazındaki çalışmaların pek çoğunda esas alındığı görülmektedir.

21. Yüzyıl Becerileri İçin Ortaklık (P21), 21. yüzyıl becerilerini K12 eğitiminin merkezinde konumlandırmak amacıyla Amerika Birleşik Devletleri'nde geliştirilmiştir. P21, 2001 yılında Amerika Birleşik Devletleri hükümetinin ve özel sektörden çeşitli kuruluşların (örneğin; Apple Computer, Cisco Systems, Dell Computer Corporation, Microsoft Corporation, National Education Association, vb.) sponsorluğunda oluşturulan ulusal bir organizasyondur (Voogt ve Roblin, 2010:5). Günümüzde bu organizasyon "A Network of Battelle for Kids" adıyla çalışmalarını sürdürmektedir[†]. 21. Yüzyıl Becerileri İçin Ortaklık (P21) çerçevesi öğrencilerin işte ve yaşamda başarılı olmak için ustalaşması gereken becerileri, bilgileri ve uzmanlığı tanımlamaktadır. Bu açıdan anahtar bilgi öğretimi bağlamında öğrenciler, problem çözme, iletişim, eleştirel düşünme ve işbirliği gibi günümüz dünyasında başarı için gerekli becerileri de mutlaka öğrenmelidir (Partnership for 21 st century Skills, 2019:2). P21' in oluşturduğu çerçeve incelendiğinde becerilerin üç başlık altında ele alındığı görülmektedir. Bu becerilere Şekil 1'de yer verilmiştir.

[†] <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>, Erişim tarihi: 05.04.2021.

Şekil 1. P21'de yer alan 21. yüzyıl becerileri.



21. yüzyıl becerileri P21'in çizdiği çerçeve kapsamında genel olarak şu şekilde açıklanmaktadır (Partnership for 21 st century Skills, 2019).

Yaşam ve Kariyer Becerileri: Günümüzün yaşam ve çalışma ortamları, düşünme becerilerinden ve içerik bilgisinden çok daha fazlasını gerektirir. Küresel olarak rekabetçi bilgi çağında karmaşık yaşam ve çalışma ortamlarında gezinme yeteneği, öğrencilerin yeterli yaşam ve kariyer becerilerini geliştirmeye çok dikkat etmelerini gerektirir. Yaşam ve Kariyer becerileri esneklik ve uyum yeteneğini, girişimcilik ve özyönetimi, sosyal ve kültürlerarası becerileri, verimlilik ve hesap verebilirlik, liderlik ve sorumluluğu öne çıkarmaktadır.

Bu beceriler genel olarak çeşitli rollere, iş sorumluluklarına, programlara ve bağlamlara uyum sağlama; belirsizlik ve değişen öncelikler ortamında etkin bir şekilde çalışma, etkili şekilde geri bildirimde bulunma, övgü, aksilik ve eleştiri ile olumlu bir şekilde ilgilenme, farklı görüşleri ve inançları anlama, müzakere etme ve dengeleme, somut ve soyut başarı kriterleri ile hedefler belirleme, zamanı etkili kullanma ve iş yükünü verimli bir şekilde yönetme, kendi kendini yönlendirebilme, öğrenmeyi yaşam boyu devam eden bir süreç olarak kabul etme, ne zaman dinlemenin ve ne zaman konuşmanın uygun olduğunu bilme, saygın, profesyonel bir şekilde davranma, kültürel farklılıklara saygı gösterme ve çeşitli sosyal ve kültürel geçmişlerden gelen insanlarla etkin bir şekilde çalışma, farklı fikirlere ve değerlere açık fikirli bir şekilde yanıt verme, engeller ve rekabet eden baskılar karşısında bile hedefler belirleme ve bunlara ulaşma, başkalarını bir hedefe doğru etkilemek ve yönlendirmek için kişilerarası ve problem çözme becerilerini kullanma, etki ve gücü kullanırken dürüstlük ve etik davranış sergileme, daha büyük topluluğun çıkarlarını göz önünde bulundurarak sorumlu bir şekilde hareket etme olarak açıklanmaktadır (Partnership for 21 st century Skills, 2019:6-8).

Öğrenme ve yenilik becerileri: 21. yüzyılda giderek daha karmaşık bir yaşam ve çalışma ortamına hazırlanan öğrencilerle, bu durumda olmayanları birbirinden ayıran beceriler olarak giderek daha fazla kabul görmektedir. Öğrencileri geleceğe hazırlamak için yaratıcılık, eleştirel

düşünme, iletişim ve işbirliğine odaklanmak esastır. Öğrenme ve yenilik becerileri, yaratıcılık ve yenilikçiliği, eleştirel düşünme ve problem çözme, iletişimi ve işbirliğini vurgulamaktadır.

Bu beceriler genel olarak çeşitli fikir oluşturma tekniklerini kullanmak (beyin fırtınası gibi), yaratıcı çabayı geliştirmek ve en üst düzeye çıkarmak için kendi fikirlerini detaylandırma, iyileştirme, analiz etme ve değerlendirme, yeni fikirleri etkili bir şekilde geliştirme, uygulama ve başkalarına iletme, başarısızlığı bir öğrenme fırsatı olarak görme, duruma uygun olarak çeşitli akıl yürütme türlerini (tümevarım, tümdengelim vb.) kullanmaktır. Yanı sıra bilgileri yorumlama ve en iyi analize dayalı sonuçlar çıkarma, farklı sorunları hem geleneksel hem de yenilikçi yollarla çözme, çeşitli biçimlerde ve bağlamlarda sözlü, yazılı ve sözlü olmayan iletişim becerilerini kullanarak düşünceleri ve fikirleri etkili bir şekilde ifade etme, iletişimi çeşitli amaçlar için kullanma (örneğin; bilgilendirmek, talimat vermek, motive etmek ve ikna etmek) şeklinde açıklanmaktadır (Partnership for 21 st century Skills, 2019:4-5).

Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerileri: 21. yüzyıldaki insanlar, aşağıdakiler de dâhil olmak üzere çeşitli özelliklerle işaretlenmiş teknoloji ve medya odaklı bir ortamda yaşamaktadır bunlar; 1) Bol miktarda bilgiye erişim, 2) Teknoloji araçlarındaki hızlı değişimler, 3) Benzeri görülmemiş bir ölçekte işbirliği yapma ve bireysel katkılarda bulunma yeteneğidir. 21. yüzyılın etkili vatandaşları ve çalışanları, bilgi, medya ve teknoloji ile ilgili bir dizi işlevsel ve eleştirel düşünme becerisi sergileyebilmelidir. Bilgi, medya ve teknoloji becerileri bilgi okuryazarlığı, medya okuryazarlığı ve teknoloji okuryazarlığından oluşmaktadır.

Genel olarak bakıldığında bu beceriler hızlı şekilde ve etkili kaynaklarla bilgiye ulaşma, bilgileri eleştirel ve yetkin şekilde değerlendirme, çeşitli kaynaklardan bilgi akışını yönetme, medya mesajlarının nasıl ve neden oluşturulduğunu ve hangi amaçlarla oluşturulduğunu anlama, bilgiyi araştırmak, düzenlemek, değerlendirmek ve iletme için teknolojiyi bir araç olarak kullanmaktır. Ayrıca dijital teknolojileri (bilgisayarlar, PDA'lar, medya oynatıcılar, GPS vb.), iletişim/ağ araçlarını ve sosyal ağları uygun şekilde kullanmayı kapsamaktadır (Partnership for 21 st century Skills, 2019:5).

21. yüzyıl becerileri belirlenmiş olan çerçeveden anlaşıldığı gibi bireylerin toplumsal yaşamda aldığı rolü etkin kılmasında, zamanın ruhunu yakalayabilmesinde, kendini yönetme ve yönlendirebilmesinde, üretken, yaratıcı ve eleştirel düşünebilmesinde, sağlıklı iletişim kurabilmesinde, dijital ve iletişim teknolojilerini uygun şekilde kullanabilmesinde etkilidir. Bu bakımdan günümüzün getirdiği rekabet ortamında var olan güçlüklerin üstesinden gelebilmek ve toplumda çeşitli değerlerle var olabilmek için söz konusu becerilere sahip olmak önem taşımaktadır.

21. yüzyıl becerilerinin eğitim programlarındaki önemi ve gerekliliği yapılan çalışmalarda vurgulanmaktadır. 21. yüzyıl becerileri açısından bakıldığında Türkçe (Kurudayıoğlu ve Soysal, 2019;

Bal, 2018; Kayhan vd., 2018), Biyoloji (Atlı, 2019), Fen (Ecevit ve Kaptan, 2019) Okul Öncesi (Tuğluk ve Özkan, 2019) gibi alanlarda çeşitli araştırmalar olduğu görülmektedir. Müzik eğitimi alanında, 21. yüzyıl becerilerini edinmiş bireylerin yetiştirilmesi diğer alanlarda olduğu gibi önem taşımaktadır. Alan yazında müzik eğitiminin temelini oluşturan Müzik Dersi Öğretim Programı'nı çeşitli boyutlarıyla inceleyen araştırmalar olduğu görülmektedir (Demirel ve Albuz, 2019; Albuz ve Demirci, 2018; Aksu, 2018). Ancak Müzik Dersi Öğretim Programı'nın 21. yüzyıl becerileri ekseninde incelendiği bir araştırmaya rastlanmamıştır. Milli Eğitim Bakanlığı'nın (MEB) 2023 Vizyonunda da vurgulanan 21. yüzyıl becerilerinin eğitim programlarında yer alması hususu dolayısı ile bu becerilerin Müzik Dersi Öğretim Programı'nda ne derecede yer bulduğunun ortaya koyulması önemli görülmektedir. Çünkü MEB tarafından hedeflenen yeniliklerin incelenmesi ve buna yönelik değerlendirmelerin yapılması doğrultusunda ilerideki program güncelleme çalışmalarına katkı sağlanacağı düşünülmektedir. Bu çalışmanın amacı 2018 yılında yenilenmiş olan Müzik Dersi Öğretim Programı'nda (İlkokul-Ortaokul) yer alan kazanımların, P21 çerçevesindeki becerilere uygunluğunu incelemektir. Bu doğrultuda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

21. yüzyıl becerilerine Müzik Dersi Öğretim Programı kazanımlarında (ilkokul ve ortaokul) yer verilmiş midir?

- 1- Programda yer alan kazanımlarda yaşam ve kariyer becerilerine yer verilmiş midir?
- 2- Programda yer alan kazanımlarda öğrenme ve yenilik becerilerine yer verilmiş midir?
- 3- Programda yer alan kazanımlarda bilgi, medya ve teknoloji becerilerine yer verilmiş midir?

2. Yöntem

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemleri esas alınarak doküman incelemesi yapılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar. Doküman incelemesi veya analizi tek başına bir araştırma yöntemi olabileceği gibi diğer nitel yöntemlerin kullanıldığı durumlarda ek bilgi kaynağı olarak da kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2008:187). Buna göre 2018 yılında güncellenen Müzik Dersi Öğretim Programı'ndaki kazanımların (ilkokul ve ortaokul) tamamı 21. yüzyıl becerilerinin “yaşam ve kariyer becerileri”, “öğrenme ve yenilik becerileri” ve “medya ve teknoloji becerileri” doğrultusunda içerik analizi ile incelenmiştir.

İçerik analizi ile verileri tanımlamaya çalışarak birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve yorumlamak hedeflenmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Müzik Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme alanı temelli bir yapıda olması sebebiyle içerik analizinde bu öğrenme alanları esas alınmıştır. Her sınıf düzeyinde 4 öğrenme alanı bulunmaktadır. Bu öğrenme alanları "A. Dinleme-Söyleme", "B. Müziksel Algı Ve Bilgilenme", "C. Müziksel Yaratıcılık" ve "D. Müzik Kültürü" den oluşmaktadır. Müzik dersi kazanımları bu öğrenme alanlarına göre oluşturulmuştur. İncelemede sözü edilen öğrenme alanları tema olarak ele alınmıştır. Kazanımlar ise alt tema olarak kodlanmıştır. Bu aşamada bazı kazanımların birden fazla beceri ile örtüştüğü belirlenmiştir dolayısıyla bu durumdaki kazanımlar için ayrı ayrı değerlendirme yapılmıştır. Yapılan incelemede kod güvenilirliğini sağlamak amacıyla kazanımlar (n=179) araştırmacının yanı sıra bir başka alan uzmanı tarafından ayrıca incelenmiştir. Diğer alan uzmanı müzik eğitimi alanında bilim uzmanlığı almış bir müzik öğretmenidir. Sonuçların güvenilirliği Miles ve Huberman'ın güvenilirlik formülü (1994) kullanılarak hesaplanmıştır (Güvenirlik = Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı). Güvenirlik hesaplarının %70'in üzerinde çıkması, araştırma için güvenilir kabul edilmektedir (Miles ve Huberman, 1994). Miles ve Huberman'ın formülü doğrultusunda bu araştırmanın kodlama güvenilirliği %91 bulunmuştur $(164/(164 + 15) \times 100 = 0.91)$. Ayrıca bulgular bölümünde kazanımlardan doğrudan alıntılara yer verilerek analiz sonuçları desteklenmiştir.

3. Bulgular

Bu bölümde araştırma amacı doğrultusunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. 21. yüzyıl becerilerinin Müzik Dersi Öğretim Programı'nda ne derecede yer aldığına ilişkin elde edilen bilgiler tablolaştırılarak sunulmuştur. Buna göre programda yer alan öğrenme alanları şu şekildedir; "A. Dinleme-Söyleme", "B. Müziksel Algı Ve Bilgilenme", "C. Müziksel Yaratıcılık" ve "D. Müzik Kültürü". Öğrenme alanlarında yer alan kazanımlarla ilişkili olan 21. yüzyıl becerileri, alıntılanan örnek kazanımlarla birlikte verilmiştir. Söz konusu örnekler programda yer alan kodlarıyla birlikte sunulmuştur. Programdaki kazanımların bazılarında tek açıklama bulunurken bazı kazanımlarda birden fazla açıklama bulunmaktadır ve maddeler halinde gösterilmektedir. Araştırmada ilişkilendirilen beceriler sadece bu maddelerden bazılarını kapsamaktadır.

Tablo 1. Programda yer alan yaşam ve kariyer becerileri.

Sınıf/ Kazanım Sayısı	Öğrenme Alanı	Esneklik ve Uyum	Girişimcilik ve Özyönetim	Sosyal ve Kültürlerarası Beceriler	Verimlilik ve Hesap verebilirlik	Liderlik ve Sorumluluk	TOPLAM
1. Sınıf (n=24)	Dinleme-Söyleme	3	1	2	-	1	7
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	2	-	-	-	-	2
	Müziksel Yaratıcılık	1	-	1	-	-	2
	Müzik Kültürü	-	2	1	-	2	5
2. Sınıf (n=18)	Dinleme-Söyleme	1	2	4	-	-	7
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	1	-	-	1
	Müziksel Yaratıcılık	1	-	-	-	-	1
	Müzik Kültürü	-	2	3	-	1	6
3. Sınıf (n=22)	Dinleme-Söyleme	3	2	3	-	3	11
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	5	-	-	-	-	5
	Müziksel Yaratıcılık	3	1	1	-	-	5
	Müzik Kültürü	-	-	3	-	1	4
4. Sınıf (n=21)	Dinleme-Söyleme	2	1	2	-	2	7
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	1	1	-	2	-	4
	Müziksel Yaratıcılık	2	2	-	-	-	4
	Müzik Kültürü	-	1	3	1	1	6
5. Sınıf (n=23)	Dinleme-Söyleme	1	1	1	1	1	5
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	2	-	-	4	1	7
	Müziksel Yaratıcılık	2	4	-	-	-	6
	Müzik Kültürü	-	1	1	1	3	6
6. Sınıf (n=24)	Dinleme-Söyleme	4	1	2	1	1	9
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	2	4	-	-	-	6
	Müzik Kültürü	-	1	3	-	-	4
7. Sınıf (n=22)	Dinleme-Söyleme	1	1	4	1	2	9
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	-	3	1	2	-	6
	Müzik Kültürü	-	1	3	-	1	5
8. Sınıf (n=25)	Dinleme-Söyleme	1	1	5	1	3	11
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	1	2	1	-	1	5
	Müzik Kültürü	-	2	3	-	1	6
Toplam n=179		38	37	48	14	25	162

Tablo 1'e göre Müzik Dersi Öğretim Programında yer alan toplam 179 kazanım içerisinde "yaşam ve kariyer becerileri" ne 162 kez değinildiği görülmektedir. Yaşam ve kariyer becerilerinin alt boyutları incelendiğinde "esneklik ve uyum yeteneği" ne 179 kazanım arasında 38 kez temas

edildiği ve en az 7. sınıf kazanımlarında (n=1) en fazla 3. sınıf kazanımlarında (n=11) yer verildiği görülmektedir. Diğer sınıflara bakıldığında 2. ve 8. sınıf kazanımlarında (n=2), 4. ve 5. sınıf kazanımlarında (n=5) ve 1. ve 6. sınıf kazanımlarında (n=6) kez yer verildiği görülmektedir.

Programda yer alan “esneklik ve uyum yeteneği” becerisi ile ilişkili bazı örnek kazanımlar şu şekildedir: “Mü.2.A.3. Öğrendiği müzikleri birlikte seslendirir. c) Öğrencilerin diğer arkadaşlarının seslerini de dinlemeleri gerektiğine dikkat çekilerek sınıfın uyum içinde olması sağlanmalıdır.” ve “Mü.3.B.6. Notalar ile renkleri eşleştirir. ç) Bilişim teknolojileri kullanma imkânı yeterli olmadığı durumlarda etkinlikler renkli kâğıt, karton, kalem vb. araç gereçlerle de yapılabilir.” (MEB, 2018:17-20) . Burada uyum içinde olma, farklı koşullara uyum sağlayarak esnek olabilmek fikrinden yola çıkmıştır.

Diğer alt boyut “girişimcilik ve özyönetim” e 179 kazanım içerisinde 37 defa temas edildiği görülmektedir. Buna göre en az 1. ve 3. sınıf kazanımlarında (n=3) en fazla ise 5 ve 6. sınıf (n=6) kazanımlarında yer verildiği görülmektedir. 2. sınıf kazanımlarında (n=4), 4., 7. ve 8. sınıf kazanımlarında ise (n=5) kez değinildiği görülmektedir.

“Girişimcilik ve özyönetim” becerisi ile ilişkili öğretim programında yer alan bazı örnek kazanımlar şunlardır: “Mü.1.A.11. Müzik çalışmalarını sergiler. b) Öğrencilerin duygu, düşünce ve izlenimlerini drama, tiyatro, müzikli oyun, kukla vb. yollarla sunmaları sağlar.” ve “Mü.6.C.3. Ezgilere kendi oluşturduğu ritim kalıbı ile eşlik eder” (MEB, 2018:15-29). Bu noktada öğrencilerin girişimci davranışlar sergileyebilecekleri ve özyönetim becerilerini de kullanabilecekleri düşüncesinden hareket edilmiştir.

Kazanımlar arasında en fazla temas edilen alt boyut “sosyal ve kültürlerarası beceriler” olmuştur. Buna göre söz konusu becerilere 179 kazanım içerisinde 48 defa temas edilmiştir. En az 5. sınıf kazanımlarında (n=2) en fazla ise 8. sınıf (n=9) kazanımlarında yer verildiği görülmektedir. Diğer sınıflardaki kazanımlara bakıldığında 1. sınıf kazanımlarında (n=4), 4. ve 6. sınıf kazanımlarında (n=5), 3. sınıf kazanımlarında (n=7) ve 2. ve 7. sınıf kazanımlarında (n=8) defa yer verildiği görülmektedir.

Programda yer alan “sosyal ve kültürlerarası beceriler” ile ilişkili bazı örnek kazanımlara yer

verilmiştir: “Mü.7.D.4. Dinlediği uluslararası müzikleri türlerine göre ayırt eder.” ve “Mü.4.D.5. Çevresindeki müzik etkinliklerine katılır” (MEB, 2018:24-33). Bu bağlamda çeşitli sosyal ve kültürel geçmişlerden gelen insanlarla etkileşimde olma durumu esas alınmıştır.

Kazanımlar arasında en az yer verilen alt boyutun ise “verimlilik ve hesap verebilirlik ” olduğu görülmektedir. Bu becerilere 179 kazanım içerisinde 14 defa değinildiği görülmektedir. Söz konusu alt başlığın 1., 2. ve 3. sınıf kazanımlarında hiç yer bulmadığı, en az 8. ve 6. sınıf kazanımlarında (n=1) yer bulduğu, en fazla ise 5. sınıf kazanımlarında (n=6) yer aldığı görülmektedir. 4. ve 7. sınıf kazanımlarında ise (n=3) defa yer almıştır.

Programda yer alan “verimlilik ve hesap verebilirlik” ile ilişkili bazı örnek kazanımlar şunlardır: “Mü.5.A.5. Türk müziğinin makamsal yapısını fark eder” ve “Mü.5.B.2. Öğrendiği seslerin uzunluk ve kısalık özelliklerini ayırt eder. b) Ritim kartlarından örnekler dağıtılır ve çalınan ritme ait olan kartı elinde bulunduran öğrenciden, kartın kendisinde olduğunu fark etmesi ve kartı havaya kaldırması istenir” (MEB, 2018:25). Burada öğrencilerin beklenen ifadeleri yazılı ya da sözlü olarak ortaya koyması verimlilik ve bu ifadeler üzerinden sorumluluğu alması, gerektiğinde düzeltmeler yapması ise hesap verebilir bir durum olarak düşünülmüştür.

Son olarak “liderlik ve sorumluluk” becerisine ise 179 kazanım içerisinde 25 kez temas edildiği görülmektedir. Buna göre en az 2. ve 6. sınıf kazanımlarında (n=1), en fazla ise 5. ve 8. sınıf kazanımlarında (n=5) temas edildiği görülmektedir. Diğer sınıf kazanımlarında 1., 4. ve 7. sınıflarda (n=3) defa, 3. sınıf kazanımlarında ise (n=4) defa yer verildiği görülmektedir.

Programdaki “liderlik ve sorumluluk” becerisi ile ilişkili bazı örnek kazanımlara yer verilmiştir: “Mü.5.D.4. Atatürk’ün müziğe verdiği önemi araştırır” ve “Mü.8.D.4. Türkülerin yaşanmış öykülerini araştırır” (MEB, 2018:27-36). Bu noktada araştırma yapma yoluyla sorumluluk alma fikri üzerinde durulmuştur.

Elde edilen bulgulardan hareketle 2018 Müzik Dersi Öğretim Programı içerisindeki kazanımların (n=179), 21. yüzyıl becerilerinden “yaşam ve kariyer becerileri” ni büyük ölçüde (n=162) içerdiği görülmektedir. Yaşam ve kariyer becerilerinin alt boyutları incelendiğinde ise bazı sınıfların kazanımlarında “verimlilik ve hesap verebilirlik” becerilerine hiç değinilmediği

görülmektedir. Dolayısıyla söz konusu sınıfların kazanımlarında bu boyutun göz ardı edildiği düşünülmektedir. Bununla birlikte “girişimcilik ve özyönetim”, “esneklik ve uyum yeteneği”, “sosyal ve kültürlerarası beceriler” ve “liderlik ve sorumluluk” becerilerinin dengeli olarak dağıtılmadığını söylemek mümkündür. En çok değinilen becerinin ise “sosyal ve kültürlerarası beceriler” olduğu dikkat çekmektedir. Müzik, alan olarak doğası itibari ile sosyal ve kültürlerarası etkileşimleri kendinde barındıran bir yapıya sahiptir dolayısı ile bu yönü ile söz konusu becerilerin öne çıkmasını etkileyen bir unsur olarak düşünülmektedir.

Tablo 2. Programda yer alan öğrenme ve yenilik becerileri.

Sınıf/ Kazanım Sayısı	Öğrenme Alanı	Yaratıcılık ve Yenilenme	Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme	İletişim	İşbirliği	TOPLAM
1. Sınıf (n=24)	Dinleme-Söyleme	2	-	1	-	3
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	3	-	-	1	4
	Müzik Kültürü	1	1	-	1	3
2. Sınıf (n=18)	Dinleme-Söyleme	2	-	2	-	4
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	1	-	-	-	1
	Müzik Kültürü	-	1	-	-	1
3. Sınıf (n=22)	Dinleme-Söyleme	-	-	2	1	3
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	1	-	1	-	2
	Müzik Kültürü	-	-	-	-	-
4. Sınıf (n=21)	Dinleme-Söyleme	-	-	-	1	1
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	2	-	-	-	2
	Müzik Kültürü	-	-	1	1	2
5. Sınıf (n=23)	Dinleme-Söyleme	-	-	-	1	1
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	3	-	-	1	4
	Müzik Kültürü	-	-	-	-	-
6. Sınıf (n=24)	Dinleme-Söyleme	-	-	-	-	-
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	3	-	-	2	5
	Müzik Kültürü	-	-	-	1	1
7. Sınıf (n=22)	Dinleme-Söyleme	-	-	1	1	2
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	3	-	1	3	7
	Müzik Kültürü	-	-	1	1	2
8. Sınıf (n=25)	Dinleme-Söyleme	-	-	1	1	2
	Müziksel Algı	-	-	-	-	-

ve Bilgilenme					
Müziksel Yaratıcılık	1	-	-	1	2
Müzik Kültürü	-	1	1	1	3
Toplam n=179	22	3	12	18	55

Tablo 2'ye göre Müzik Dersi Öğretim Programında yer alan toplam 179 kazanım içerisinde “öğrenme ve yenilik becerileri” ne 55 defa değinildiği görülmektedir. 21. yüzyıl Öğrenme ve Yenilik Becerilerinin alt boyutları incelendiğinde “yaratıcılık ve yenilik” becerisine 179 kazanım arasında (n=22) kez değinildiği ve programda en fazla yer verilen beceri olduğu görülmüştür. Bu bağlamda en az 3. ve 8. sınıf kazanımlarında (n=1), en fazla 1. sınıf kazanımlarında (n=6) yer verildiği görülmektedir. Diğer sınıflara bakıldığında 2., 5., 6. ve 7. sınıf kazanımlarında (n= 3), 4. sınıf kazanımlarında (n=2) kez yer verildiği görülmektedir.

Programda yer alan “yaratıcılık ve yenilik” becerisi ile ilişkili bazı örnek kazanımlar şu şekildedir: “Mü.1.C.2. Oluşturduğu ritim çalgısıyla öğrendiği müziklere eşlik eder. b) Öğrenciler önce dörtlük nota değerlerini kullanarak eşlik yapmalıdırlar. Sonraki aşamada ise doğaçlama olarak (hissettikleri gibi) öğrencilerin müziklere eşlik etmeleri sağlanır” ve “Mü.7.C.1. Müziklere kendi oluşturduğu ritim kalıbı ile eşlik eder. a) Öğrencilerin, öğrendikleri veya oluşturdukları tartımları referans alarak müziklere doğaçlama yoluyla eşlik etmeleri sağlanır” (MEB, 2018:15-32). Bu kapsamda yapılacak etkinliklerde yaratıcı çabayı geliştirmeye dönük becerilerin sergilenebileceği düşünülmüştür.

Diğer bir alt boyut olan “eleştirel düşünme ve problem çözme” becerisine 179 kazanım içerisinde 3 defa temas edildiği görülmektedir. Bu noktada söz konusu başlığın en az temas edilen alt boyut olduğu görülmektedir. Buna göre eleştirel düşünme ve problem çözme becerisine 1., 2. ve 8. sınıf kazanımlarında (n=1) defa yer verildiği görülmüştür. Diğer sınıflarda ise değinilmemiştir.

Programda yer alan “eleştirel düşünme ve problem çözme” becerisi ile ilişkili bazı örnek kazanımlar şu şekildedir: “Mü.1.D.4. Ortama uygun müzik dinleme ve yapma davranışları sergiler. b) Sınıfında müzik dinlerken veya yaparken çevreyi rahatsız etmeyecek şekilde davranmanın gereğini vurgulayan öyküler dramatize ettirilir. Öyküde vurgulanan olumsuzlukların neler olduğu, nedenleri ve bu durumda nasıl davranılması gerektiği sınıf içinde tartışma yaptırılarak belirlenir. Öyküler doğru davranış biçimleriyle yeniden kurgulanarak tekrar dramatize edilir. Evde, okulda, konser

salonlarında ve açık havada sergilenmesi gereken davranış biçimi üzerinde durulur” ve “Mü.8.D.8. Sanat, sanatçı ve sanat eseri kavramlarını açıklar. Öğrencinin sanat, sanatçı, sanat eseri, müzik ve estetik kavramlarını nitelikleri açısından eleştirel düşünme sürecinden geçirek değerlendirme ve tartışması hedeflenmelidir” (MEB, 2018:16-36). Burada çeşitli akıl yürütme becerilerini kullanarak öğrencilerin kendi bakış açılarını yansıtabilmek için eleştirel düşünme becerisinden faydalanabilecekleri düşüncesi temel alınmıştır.

Alt boyutlardan bir diğeri olan “iletişim” becerisi ile ilişkili kazanımlara bakıldığında 179 kazanım arasında (n=12) defa yer verildiği görülmektedir. Bu noktada 5. ve 6. Sınıf kazanımlarında iletişim becerisine hiç yer verilmezken, 1. ve 4. sınıf kazanımlarında (n=1) defa, 3. ve 7. sınıf kazanımlarında (n=3), 2. ve 8. sınıf kazanımlarında ise (n=2) kez yer verildiği görülmektedir.

Programdaki “iletişim” becerisi ile ilişkili bazı örnek kazanımlar şu şekildedir: “Mü.3.A.3. Belirli gün ve haftalarla ilgili müzikleri anlamına uygun söyler. a) Öğrencilerden belirli gün ve haftalar konusu hakkında düşüncelerini ifade etmeleri istenir. Bu günlerde söylenen şarkıların konu özelliklerine dikkat çekilir” ve “Mü.7.C.3. Dinlediği farklı türdeki müziklerle ilgili duygu ve düşüncelerini ifade eder” (MEB, 2018:19-32). Bu kapsamda öğrencilerin sözlü, yazılı ve sözlü olmayan iletişim becerilerini kullanarak düşüncelerini ifade edebileceği fikrinden yola çıkılmıştır.

Son alt boyut olan “işbirliği” becerisi ile ilişkili kazanımlara bakıldığında 179 kazanım içerisinde (n=18) kez temas edildiği görülmektedir. Söz konusu beceriye 2. sınıf kazanımlarında hiç yer verilmediği görülürken 3. sınıf kazanımlarında (n=1) defa, 1., 4. ve 5. sınıf kazanımlarında (n=2) defa, 6. ve 8. sınıf kazanımlarında (n=3) defa yer verilmiştir. En fazla ise 7. sınıf kazanımlarında (n=5) yer verilmiştir.

Programdaki “işbirliği” becerisi ile ilişkili bazı örnek kazanımlar şu şekildedir: “Mü.8.D.5. Dinlediği farklı türlerdeki müziklerden hem bireysel hem de ortak sınıf arşivini geliştirir. a) Öğrencilerin müzik alanı ile ilgili edindikleri veya ürettikleri her türlü çalışmayı (eser ses kayıtları, nota yazıları vb.) sınıflandırıp çeşitli bilişim teknolojisi gereçlerinin (bilgisayar, çeşitli bellek birimleri vb.) desteğiyle gerek yazılı gerek sayısal (dijital) veri olarak bir müzik arşivi oluşturmaları sağlanır” ve “Mü.6.C.5. Kendi oluşturduğu ezgileri seslendirir. b) Öğrencilerin oluşturdukları ezgileri bireysel

veya toplu olarak seslendirmeleri sağlanır” (MEB, 2018:29-36). Burada yapılacak etkinliklerde iş birliği içerisinde hareket etme fikri üzerinde durulmuştur.

Tablo 2'deki bulgulara göre 21. yüzyıl becerilerinden “öğrenme ve yenilik becerileri” ne 2018 Müzik Dersi Öğretim Programında tüm kazanımlar (n=179) içerisinde temas edilme sıklığının az olduğu söylenebilir (n=55). Müziksel yaratıcılık öğrenme alanı ile “yaratıcılık ve yenilik” becerisine temas edilme sıklığı incelendiğinde bazı sınıf dağılımlarında oldukça az (n=1) yer verilmiş olması dikkat çekmektedir. Diğer bir dikkat çeken beceri ise “eleştirel düşünme ve problem çözme” becerisidir. Bu beceriye 1., 2. ve 8. sınıf kazanımlarında yalnızca 1'er kez temas edildiği ve diğer sınıflar düzeyinde hiç yer verilmediği görülmüştür. Dolayısıyla bu becerinin göz ardı edildiği söylenebilir. “iletişim” ve “işbirliği” becerileri incelendiğinde ise bazı sınıflarda söz konusu becerilere hiç yer verilmezken genel olarak dengeli bir dağılımın olmadığı düşünülmektedir.

Tablo 3. Programda yer alan bilgi, medya ve teknoloji becerileri.

Sınıf/ Kazanım Sayısı	Öğrenme Alanı	Bilgi Okuryazarlığı	Medya Okuryazarlığı	Teknoloji Okuryazarlığı	TOPLAM
1. Sınıf (n=24)	Dinleme-Söyleme	-	-	-	-
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	-	-	-	-
	Müzik Kültürü	-	-	1	1
2. Sınıf (n=18)	Dinleme-Söyleme	-	-	-	-
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	-	-	-	-
	Müzik Kültürü	-	-	-	-
3. Sınıf (n=22)	Dinleme-Söyleme	-	-	-	-
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	2	2
	Müziksel Yaratıcılık	-	-	-	-
	Müzik Kültürü	-	-	-	-
4. Sınıf (n=21)	Dinleme-Söyleme	-	-	-	-
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	1	1
	Müziksel Yaratıcılık	-	-	-	-
	Müzik Kültürü	-	1	1	2
5. Sınıf (n=23)	Dinleme-Söyleme	-	-	-	-
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	1	-	-	1
	Müziksel Yaratıcılık	-	1	1	2
	Müzik Kültürü	1	1	1	3
6. Sınıf (n=24)	Dinleme-Söyleme	-	-	-	-
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-
	Müziksel Yaratıcılık	-	1	1	2

	Müzik Kültürü	1	1	1	3
	Dinleme-Söyleme	-	-	-	-
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-
7. Sınıf (n=22)	Müziksel Yaratıcılık	-	1	1	2
	Müzik Kültürü	1	1	1	3
	Dinleme-Söyleme	-	-	-	-
	Müziksel Algı ve Bilgilenme	-	-	-	-
8. Sınıf (n=25)	Müziksel Yaratıcılık	-	1	1	2
	Müzik Kültürü	2	2	1	5
Toplam n=179		6	10	13	29

Tablo 3 incelendiğinde Müzik Dersi Öğretim Programındaki toplam 179 kazanım içerisinde “bilgi, medya ve teknoloji becerileri” ne 29 kez yer verildiği görülmektedir. 21. yüzyıl “bilgi, medya ve teknoloji becerileri” nin alt boyutları incelendiğinde “bilgi okuryazarlığı” becerisi en az temas edilen beceri olarak görülmektedir. Bu noktada söz konusu beceriye 179 kazanım arasında 6 kez temas edildiği görülmektedir. Sınıflar düzeyinde bakıldığında 1., 2., 3. ve 4. sınıf kazanımlarında hiç yer almadığı, 6. ve 7. sınıf kazanımlarında (n=1) kez, 5. ve 8. sınıf kazanımlarında ise (n=2) kez yer verildiği görülmektedir.

Programda yer alan “bilgi okuryazarlığı” becerisi ile ilişkili bazı örnek kazanımlar şu şekildedir: “Mü.5.D.4. Atatürk’ün müziğe verdiği önemi araştırır. Öğrencilerin müzikle ilgili araştırmalarında bilgisayar, internet ve kütüphanelerden yararlanabilmelerine ilişkin yönlendirmeler yapılır” ve “Mü.7.D.5. Türkülerin yaşanmış öykülerini araştırır. b) Öğrencilerin müzikle ilgili araştırmalarında bilgisayar, internet, kütüphane vb. kaynaklardan yararlanmalarına ilişkin yönlendirmeler yapılır” (MEB, 2018:27-33). Burada bilgiye ulaşma, bilgiyi değerlendirme becerileri göz önüne alınmıştır.

Tablo 3’e göre “medya okuryazarlığı” becerisi incelendiğinde 179 kazanım içerisinde 10 kez temas edildiği görülmektedir. Bu noktada medya okuryazarlığı becerisinin 1., 2. ve 3. sınıf kazanımlarında hiç yer almadığı görülmektedir. 4. sınıf kazanımlarında (n=1), 5. 6. ve 7. sınıf kazanımlarında (n=2) ve 8. sınıf kazanımlarında (n=3) yer verilmiştir.

Programda yer alan “medya okuryazarlığı” becerisi ile ilişkili bazı örnek kazanımlar şu şekildedir: “Mü.4.D.2. sınıfça ortak müzik arşivi oluşturur. b) İnternet ortamında müzik dinlerken siber güvenliğe ve etik kurallara dikkat edilmesi gerekliliği hatırlatılır” ve “Mü.8.D.5. Dinlediği farklı türlerdeki müziklerden hem bireysel hem de ortak sınıf arşivini geliştirir. b) Sanatçıların dünyaca (yerelden evrensel) tanınmasında iletişim araçlarının rolü vurgulanır. c) İnternet ortamında müzik dinlerken siber güvenliğe ve etik kurallara dikkat edilmesi gerekliliği hatırlatılır” (MEB, 2018:23-36). Bu kısımda medya okuryazarlığına ilişkin kavramlara değinilmesi esas alınmıştır.

Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerileri’ nin son alt başlığı olan “teknoloji okuryazarlığı” becerisine 179 kazanım içerisinde 13 defa yer verildiği görülmektedir. Bu noktada diğer alt başlıklar içerisinde en fazla yer alan beceri olduğu görülmektedir. Söz konusu beceriye 2. sınıf kazanımlarında hiç yer verilmezken, 1. sınıf kazanımlarında (n=1) defa, 3., 4., 5., 6., 7. ve 8. sınıf kazanımlarında (n=2) defa yer verildiği görülmektedir.

Programdaki “teknoloji okuryazarlığı” becerisi ile ilişkili bazı örnek kazanımlar şu şekildedir: “Mü.6.C.6. Müzikle ilgili araştırma ve çalışmalarında bilişim teknolojilerinden yararlanır. a) Öğrenciler kendi çalışmalarını (beste, düzenleme vb.) bilgisayarlı müzik kayıt teknolojilerini kullanarak kaydeder. Örneğin bireysel olarak veya grup oluşturarak, çalışmalarını nota yazım programları ile notaya alma; müzik-ses düzenleme programları ile de kaydetme ve düzenleme etkinlikleri yaparlar” ve “Mü.3.B.7. Seslerin yüksekliklerini, sürelerinin uzunluk ve kısıklıklarını ayırt eder. Bilişim destekli müzik teknolojileri yardımıyla sesin yüksekliğini, sesin gürlüğünü ve müzik hız basamaklarını sınıf düzeyinde gösterebilir nitelikte uygulamalara (müzik yazılımlarına) yer verilmelidir” (MEB, 2018:20-29). Bu kapsamda teknolojinin araç olarak kullanılabilmesi becerisi üzerinde durulmuştur.

Tablo 3’ deki bulgular doğrultusunda 21. yüzyıl becerilerinden “bilgi, medya ve teknoloji becerileri” nin 2018 müzik dersi öğretim programında yer alan kazanımlara (n=179) en az (n=29) temas edilen beceriler olduğu söylenebilir. Bilgi okuryazarlığı ve medya okuryazarlığı becerilerine çoğu sınıf düzeyinde hiç değinilmediği görülmektedir. Alt boyutlar açısından teknoloji okuryazarlığı becerisi ise nispeten (n=13) yer bulmuştur. Ancak 2. sınıf kazanımlarında söz konusu beceriye hiç

yer verilmemiştir. Dolayısıyla bu becerilerin sınıflar arası dağılımında bir denge gözetilmediği ve bu becerilerin göz ardı edildiği düşünülmektedir.

4. Sonuç ve Tartışma

Bu çalışmada 2018 yılında yenilenen Müzik Dersi Öğretim Programı'ndaki (ilkokul-ortaokul) kazanımların P21'in çerçevesindeki becerilere uygunluğu incelenmiştir. Araştırma amacı doğrultusunda öğretim programında yer alan öğrenme alanları başlığı altında verilen 179 kazanım, P21'in çerçevesinde yer alan 3 ana başlık olan "yaşam ve kariyer becerileri", "öğrenme ve yenilik becerileri", "bilgi, medya ve teknoloji becerileri" ile her bir alt başlık için ayrı ayrı ele alınmıştır. Yapılan incelemede toplam 179 kazanım arasında "yaşam ve kariyer becerileri" ne 162; "öğrenme ve yenilik becerileri" ne 55; "bilgi, medya ve teknoloji becerileri" ne ise yalnızca 29 kez yer verildiği belirlenmiştir. Dolayısıyla Müzik Dersi Öğretim Programında (MEB, 2018) yer alan kazanımların dağılımında 21. yüzyıl becerilerinin dikkate alınmadığı, beceriler ve kazanımlara dağılımı arasında her hangi bir dengenin bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu açıdan ulaşılan sonuç 21. yüzyıl becerileri açısından incelenen 2018 Türkçe Dersi Öğretim Programı (Bal, 2018; Kurudayıoğlu ve Soysal, 2019; Kayhan vd., 2019) ve 2013 MEB Okul Öncesi Eğitim Programında (Tuğluk ve Özkan, 2019) ulaşılan sonuçlarla benzerlik göstermektedir.

Yapılan incelemede 2018 Müzik Dersi Öğretim Programı'nda 21. yüzyıl becerilerinden en çok "yaşam ve kariyer becerileri" nin öne çıktığı görülmüştür. Bu çalışmadan farklı olarak 2018 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın incelendiği Kurudayıoğlu ve Soysal (2019) ile Bal (2018)'in çalışmalarında "öğrenme ve yenilik becerileri" öne çıkmaktadır. Müzik Dersi Öğretim Programı'nda en az yer verilen 21. yüzyıl becerileri ise "bilgi, medya ve teknoloji becerileri" olmuştur. Günümüz bireylerinin teknoloji ile iç içe yaşadıkları düşünüldüğünde özellikle bu alanda programın eksik bırakılan yönü ortaya koyulmuştur. Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerilerinin programda oldukça az yer bulması Kayhan vd. (2019)'nin Türkçe Dersi Öğretim Programının 21. yüzyıl becerileri açısından değerlendirildiği çalışmasında ulaşılan sonuçlarla benzerlik göstermektedir.

21. yüzyıl becerilerinin öğretim programlarında daha sistematik şekilde yer bulması günümüzde ve gelecekte daha donanımlı ve daha nitelikli bireylerin yetişmesinde önem arz etmektedir. Dolayısıyla bu çalışma ile elde edilen sonuçlar doğrultusunda öğretmen ve öğrencilerin görüşleri alınarak yeni araştırmalar yapılabilir, farklı boyutlar incelenebilir. MEB tarafından yapılması

muhtemel program yenileme çalışmaları kapsamında söz konusu becerilerin programda daha orantılı dağıtılması için planlama ve düzenlemeler yapılabilir.

Kaynakça

Aksu, C. (2018). 2017 İlkokul-Ortaokul Müzik Öğretim Programı Geliştirme Sürecindeki Taslak - Esas ve Revize Programların Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi, *Electronic Turkish Studies*, Sayı 13(11), s. 91-110.

Albuz, A. ve Demirci, B. (2018). 2006 İlköğretim Müzik Dersi Öğretim Programı ile 2018 İlkokul ve Ortaokul Müzik Dersi Öğretim Programının Karşılaştırılmalı Kuramsal Çerçeve Analizi, *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, Sayı (41), s. 86-96

Albuz, A. ve Demirel, S. (2019). 2009 Ortaöğretim Müzik Dersi Öğretim Programı ile 2018 Ortaöğretim Müzik Dersi Öğretim Programının Karşılaştırılmalı Kuramsal Çerçeve Analizi, *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, Sayı (42), s.146-156.

Aygün, Ş. S. , Atalay, N. , Kılıç, Z. ve Yaşar, S. (2016). Öğretmen Adaylarına Yönelik 21. Yüzyıl Becerileri Yeterlilik Algıları Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 40 (40), s. 160-175.

Cansoy, R. (2018). Uluslararası Çerçevelere Göre 21.Yüzyıl Becerileri ve Eğitim Sisteminde Kazandırılması, *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Sayı 7 (4), s.3112-3134.

Dede, C. (2010). Comparing Frameworks For 21st Century Skills, *21st Century Skills: Rethinking How Students Learn*, 20 (2010), Edited by: Bellanca, J. and Brandt, R. 51-76. Bloomington, IN: Solution Tree Press.

Ecevit, T. ve Kaptan, F. (2021). 21. Yüzyıl Becerilerinin Kazandırılmasına Yönelik Tasarlanan Argümantasyon Destekli Araştırma-Sorgulamaya Dayalı Öğretim Modelinin Betimlenmesi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 36 (2), s.470-488.

Kaçmazoğlu, H. B. (Ocak 2002). Doğu-Batı Çatışması Açısından Globalleşme, *Eğitim Araştırmaları* Sayı 6, s. 44-55.

Kayhan, E. , Altun, S. ve Gürol, M. (2019). Sekizinci Sınıf Türkçe Öğretim Programı (2018)'nın 21. Yüzyıl Becerileri Açısından Değerlendirilmesi. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, Sayı 10 (2) s. 20-35.

Kurudayıoğlu, M. ve Soysal, T. (2019). 2018 Türkçe Dersi Öğretim Programı Kazanımlarının 21. Yüzyıl Becerileri Açısından İncelenmesi, *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı 5 (2) , s. 483-496.

Bal M. (2018).Türkçe Dersinin 21. Yüzyıl Becerileri Açısından İncelenmesi, *Turkish Studies*. Sayı 13 (4), s. 49-64.

MEB. (2018). Müzik Dersi Öğretim Programı (1-8. Sınıflar), Talim Terbiye Kurulu: Ankara.

Miles, M. B. and Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. California: Sage Publications.

Tuğluk, M. N. ve Özkan, B. (2019). MEB 2013 Okul Öncesi Eğitim Programının 21. Yüzyıl Becerileri Açısından Analizi, *Temel Eğitim*. Sayı 1 (4), s. 29-38.

Voogt, J., and Roblin, N. P. (2012). A Comparative Analysis Of International Frameworks For 21st Century Competences: Implications For National Curriculum Policies. *Journal Of Curriculum Studies*, Vol, 44(3), P. 299-321.

Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., and Mishra, P. (2013). Challenges To Learning And Schooling In The Digital Networked World Of The 21st Century, *Journal Of Computer Assisted Learning*, Vol, 29(5), p. 403-413.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (6.Basım). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

İnternet Kaynakları

The Partnership for 21st Century Learning (2019).

<https://www.battelleforkids.org/networks/p21>, Erişim tarihi: 05.04.2021.

ANITLARDA ARKİTEKTONİK İFADENİN ANLAM TEMSİLİ

SEMANTIC EXPRESSION OF ARCHITECTONIC CONTEXT IN MONUMENTS

Sevda Duygu Kolbay^{*} , Pınar Erkan Bursa^{}**

Öz

Bu çalışmada -algının nesnesi olarak- taşınmaz kültür varlıklarının inşa ediminde etkin olan epistemik yapıyı okumak, nicel ve nitel özellikler ile nesneye yüklenen anlamsal karşılığı araştırmak hedeflenmektedir. Ülkemizdeki zengin kültürel çeşitliliğin günümüze taşınan yapısal izleri üzerinden anıt algısını yönlendiren baskın öğenin, belleklerde oluşan ilk imajın betimlemesi ve nesnenin imgeleme dönüşümünde görece etkin değerlerin bağıntısı aranmaktadır. Bu amaçla, algısal örgütlenme odaklı kuramlardan yararlanarak anıt statüsündeki tarihi kültür mirasını imgesel görüntüde tanımlı hale getiren yapı öğeleri araştırılmaktadır. Algının hegemonyasında anıtın yapısallığı sadece konstrüktif ve strüktürel bağlantılarda var olan içeriğiyle değil ayrıca duyularca kavranabilirliğin ortaya çıkardığı hiyerarşik değerler düzeninde, deneyimlenebilir gerçekliğiyle bütünleştirildiğinde okunaklı olabilir. Yapısal öğeler açılımında öze yüklenen anlamsal karşılığın ne şekilde olduğu ve zaman içinde günümüze nasıl taşındığının yanıtı arayışı bu bağlamda geniş bir söz alanı oluşturmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Anıt, Taşınmaz Kültür Varlıkları, Yapı Öğeleri, Algılama.

Abstract

In this study, it is aimed to read the epistemic structure which is effective in the construction of immovable cultural assets -as the object of perception- and to investigate the semantic meaning attributed to the object with its qualitative and quantitative features. Based on the structural traces of the rich cultural diversity in our country, it is sought to describe the dominant element that directs the perception of monuments, the first image formed in the memories, and the relation of relatively active values in the transformation of the object into imagination. For this purpose, structural elements that define the historical cultural heritage in monumental status in the imaginary representations are investigated by making use of theories focused on perceptual organization. In the hegemony of perception, the structurality of the monument can be legible not only when it is integrated with its content existing in constructive and structural connections, but also with its experiential reality in the hierarchical order of values revealed by sensibility. In this context, the search for the answer of how the semantic correspondence attributed to the essence in the expansion of structural elements is and how it has been carried to the present in time creates an extended research area.

Keywords: Monuments, Cultural Heritage, Structural Elements, Perception.

Araştırma Makale // Başvuru tarihi: 28.02.2022 - Kabul tarihi: 02.06.2022

^{*} Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gedik Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, duygu.kolbay@gedik.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-7558-7385>.

^{**} Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gedik Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, pınar.erkan@gedik.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-2870-5614>.

1. Giriş

Eco (2019:90), yere bir kazık saplayarak bir alan tanımlandığını belirtir: bir adam yere bir kazık çakar. Bunu güneşin konumunu tespit etmek, bir hedef belirlemek, bir referans noktası oluşturmak için yapabilir. Kazık kendi içinde işlevsizdir ancak çevresine yeni bir anlam katar (kazığın etrafındaki alan, kazığın yanındaki alan veya alanın ortasındaki kazık vb.). Planlı biçimde veya doğaçlama olarak kente eklenilen plastik öğeler de nirengi noktaları oluşturmanın ötesinde, çağa özgü arkitektonik¹ ifadeyi temsil etme gücünü sonuna kadar kullanılırken, inşa edimi aracılığıyla tanımlanan içerik ve aktarılış biçimi toplumun değerler sistemine dair kabulleri yansıtır. Kamusal alan örüntüsünde bu yapıtlar ile temsil edilen sembolik anlamlar, kolektif belleğe etki gücüne sahiptir. Bir dizi yapısal öge ile kurulan “imge” kent katmanlarında izler, işaretler ve rotalara karşılık gelen çıkarımlarla kitlesel algının iletişim aracına dönüşür.

İmge, ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan -birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl için- kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir (Berger, 2019:10). İmgenin belleklerdeki yansımada bir dönem, üslup ve duygu aktarımı söz konusudur. İmgenin yorumlanması malzeme, form ve anoloji kurmayı sağlayan daha birçok değer tanımladığı uzam organizasyonunda gelişen eşdeğer veya farklı anlam çağrışımları ile bağdaştırılarak açıklanabilir. Lynch (2020:8) herhangi bir cismin, gözlemciler arasında güçlü bir imge yaratma olasılığına sahip olduğunu vurgular. Bu bakımdan hafızaya henüz kodlanmamış olan bir değer, uzun süreli aşinalıklar sonrasında kimlik ve yapı kazanabilir. Tam aksine, kendi bileşimini öne çıkaran niteliklere sahip yeni bir nesnenin imaj değerinin bu şekilde sağlanmış olması mümkündür. Nesnel bilgi, her koşulda öznel deneyimler aracılığıyla özümseilir. Sarte (2009:100), imgeyi nesnel gerçeklikle bütünleştirirken, sezgiye dayalı görece farklılıkları -imgelem- tinin yargı ediminin bir ürünü olarak kabul eder. Bu bağlamda toplumun görme biçimini tekil değerlere indirgemek çoğu zaman olanaksızdır, çünkü, sonuç bir popülasyon içerisindeki tek bir bireyin görme biçimi üzerinden çeşitlenen sonsuz değişkenler dizisi ile bağlantılıdır. Tasarlanarak veya

¹ Ousterhout (2008:44) “Arkitekton” kelime kökenini Orta Bizans Dönemi kaynağı Lexica Seguerina’da yer alan karşılığına dayanarak; inşa çalışmasının yöneticisi, marangozların/yapıcıların şefi, bir şeyi son derece büyük bir titizlikle ortaya çıkaran kişi olarak nitelendirir. Kelimenin güncel karşılığı Sanat Ansiklopedisi’nde (Gevgili, 1997:134) mimarlık sanatına, yapıcılık bilgisine ait; mimarlık tekniğine uygun, mimari bütünü oluşturan öge olarak tanımlanmaktadır. Kavramı, literatürde karşıladığı anlam temsiline dayanarak konstrüktif ve strüktürel açıdan tüm yapısal değerleri vurgulayarak bir bütün olarak inşa etme imi olarak yorumlamak mümkündür.

rastlantısal biçimde ortaya çıkan ürünün ne derece benimsenecek olduğu, bireysel olduğu kadar toplumsal değerler sistemiyle de belirlenir. İmgenin bellekteki tasvirini şekillendiren, kültürdür. Kültür ile doğanın keskin ayrımına odaklanan Simmel (2009:10)'e göre bilgi, yalnızca biçimler aracılığıyla iletilebilir. Biçimlerin çeşitlenme düzeninde kültür ise, en genel tanımıyla bir topluluğu diğerlerinden farklı kılan değerler bütünüdür. Spesifik bir kültüre simgeler/semboller toplamı olarak da bakılabilir ve bu türden simgelerin niteliksel açıdan büyük bir bölümünü anıtlar oluşturmaktadır (Kuban, 1973:5). Aynı bakış açısı farklı yaklaşımlarla desteklenebilir. Örneğin anıtlar kültürel ihtiyacın ifadesini yansıtan, kuşakları birbirine kenetleyen simgelerdir ve ancak toplumu birleştiren ortak bir bilinç ve kültür ortamının bulunduğu dönemlerde oluşturulabilir (Gideon, 1958:48).

Bu bağlamda günümüze ulaşan taşınmaz kültür varlıkları toplumsallığın yapısal tezahürleridir. Türkiye ekseninde bakıldığında özgün doğal ve beşerî çevre düzenlerinin, Doğu/Batı etkileşiminde zengin kültürel çeşitliliğin izleri plastik öğelerde, mimari ürünlerde veya arkeolojik kalıntılarda yakalanabilmektedir. Bu çalışmanın esas amacı ülke sınırlarında biçimin kendisi kadar imgenin de ifadesel çözümlenmesiyle kültür mirasının hafızalara kazınan niteliğine ulaşmaktır. Anlamlandırılan öğelerin yapısallığının (malzeme, form, yapı tekniği vs.) simgesel aktarımda ne derece etkin olduğu araştırma konusudur.

2. Algılama Kavramı ve Kuramsal Yaklaşımlar

Anımsanmaya değer algılama deneyimlerinde mekân, madde ve zaman tek bir boyutta, varlığın bilincimize işleyen temel tözünde kaynaşır. Kendimizi mekânla, yerle, anla özdeşleştiririz ve bu boyutlar varoluşumuzun bileşenlerine dönüşür. Mimarlık kendimiz ile dünya arasında uzlaşma sanatıdır ve bu aracılık, duyular yoluyla gerçekleşir. Göz, kulak, burun, ten, dil, iskelet ve kasın her birinin, mekân, madde ve ölçekle ilgili niteliklerin ölçülmesinde eşit payı vardır (Pallasmaa, 2011:52). Salt duyumla gerçekleşen algılamanın düzeyi özümlenen verinin zihinde yorumlanmasıyla ilgilidir. Dış dünya ile izdüşümsel düzeydeki ilişkilerde öncelikle nesne saptanır ve ardından fiziksel niteliklerini içeren uyarılara karşı tepki üretilir (Genç, 1990:14). Nesnenin algısına odaklı Gestalt Kuramı'na göre cisimler gözlemci zihninde benzerlik, süreklilik, yakınlık ve tamamlama ilkeleri doğrultusunda örgütlenir. Görsel belgeleme düzeninin işleyişi; birleştirici ilkelerin net biçimde tanımlanıp, bir bütün içinde anlamlandırılabilmesine

bağlıdır. Bu bilişsel süreç hem arkeolojik alanlarda hem de plastik sanatlarda sadece nesnelerin görünümünü belgelemekle kalmaz, aynı zamanda fikirleri, kavramları, deneyimleri de görünür hale getirir (Wenger, 1997:35). Tüm algı fenomenlerinde özümseyen veri zihinde mevcut deneyimler üzerinden yola çıkarak işlenir. Bu nedenle imgenin algısında cismin öz nitelikleri kadar gözlemcinin daha önceden karşılaştığı görünümleri nasıl yorumladığı da önemli ölçüde etkilidir. Kanizsa üçgeninde (1986:13) şema içinde sadece kontur sınırı vurgulanacak şekilde izi bırakılan bir üçgen, çizimde mevcut olan diğer geometrik şekillerin önüne geçiyormuşçasına bir optik yanılsamaya sebep olmaktadır. Bu durum zihnin geçmiş görünümleri esas alarak tanımsız boşlukları doldurmak için ipuçları oluşturduğunu doğrular. Söz konusu taşınmaz kültür varlıkları olduğunda mimari üslubu yorumlarken kronolojik dizginin önemi ön plana çıkar. Tüm görsel deneyimler tarih ve zaman mefhumuna tutunur. Diğer taraftan algılama salt geçmişle bağlantılı değildir. Bilginin ilk defa yorumlandığı bir başlangıç noktası oluşması kaçınılmazdır. Dolayısıyla her deneyim bilgiyi toplama, karşılaştırma, birleştirme edimlerini devinime geçirir.

Özer (2018:244) sanat ve mimarlık yapıtının okunuşunda, bilginin düzenleniş olgusunu diyalektik bir döngü çerçevesinde yorumlar. Bu yaklaşım, temelde mantığın kurucusu Aristoteles'ten bu yana daima kullanılagelen antitetik iki ifade biçimini içeren tümdengelim (deductio) ve tümevarım (inductio) yöntemlerinin bilginin zihinde kodlanışına dayanır. Tümdengelim, genelden özele inen düşünme yöntemidir. Bileşke düzenden, yani nihai çözümü getiren formdan parçalara, bileşenlere inmek söz konusudur. Tümevarım ise tekil düşüncelerden bütüne varma aracıdır; asal fonksiyonlardan tümel çözüme varma çabasını içerir. Algının deneyime dönüşüp bilgi olarak kodlandığı süreçte insan ve yapıt arasındaki duyuşsal ve duygusal etkileşime dayalı bilgi, salt mantıksal çıkarım odaklı kuramsal bir önermeye veya elementer içeriklere indirgenemez. Diğer taraftan, tümel bir düzen içinde başat öğelerin belirlenebilmesi ve vurgulanabilmesi yalınlık ifadesini de beraberinde getirir. Parçalarda bütünü görme eylemi üzerinden yalına indirgemeye dayalı kavrayışta soyutlama gerçekleşir. Arnheim (2007:198) soyutlamanın bu üretken gücünü Aristoteles'in "entelekheia" -tümellerin tikelleri üretmesi- ilkesi ile özdeşleştirir. Soyutlama bu bakımdan sınırsız bir ölçekte gerçekleşir; tek bir bileşenin, yapıtın ve hatta tikel izlenimler harmanlanarak kimlik ve imaj algısı üzerinden kentin imgelem örüntüsünün tasviri mümkündür. Lynch (2020:163) imgelenebilirliği, gözlemcinin çözümlendiği alanın güçlü ve zayıf niteliklerini sistematik bir şekilde analiz edebilmesine bağlar.

Bu yaklaşımla yorumlandığında, algının hegemonyasında anıtın yapısallığı sadece konstrüktif ve strüktürel bağlantılarda var olan içeriğiyle değil ayrıca duyularca kavranabilirliğin ortaya çıkardığı hiyerarşik değerler düzeninde, deneyimlenebilir gerçekliğiyle bütünleştirildiğinde okunaklı olabilir.

3. İmgelenebilir Nesne Olarak Yapıt: Anıt

Nesnel dünyadan öznel bilince anlamlandırılarak aktarılan imge, ontolojik açıdan iki ayrı disiplinden beslenir. Tunalı (1998:20) varlığın süjedeki yansımalarının objektivist/nesnelci estetiğe sahip olma halini sanat ontolojisi kapsamında temellendirir. Bu bağlama dahil estetik obje, bir doğa varlığında karşılık bulabileceği gibi bir sanat yapıtı da olabilir. Mimari yapıtlar estetik erek arayışında sanat ontolojisine konu olurlar. Kahvecioğlu'na göre (1998:47) bir sanat eseri olarak -mimarlık ürünü- yapı, sanat ontolojisi içinde diğer sanat ürünlerinden işlevi yani fonksiyonelliği ile kesin olarak ayrılır. Mekânsal kuruluş düzenleri içinde tinin fenomenolojik karşılığı imaj ve kimlik öğeleri ile varoluşsal mekânda yakalanır. Materyalin çevre ile bütünleşmesi mekânı, uzamın simgesel açıdan tanımlı bir parçası haline dönüştürür. Bu durum bazen o kadar okunaklıdır ki Corbusier tarihi yapılardaki mekân izlenimleriyle² modern mimarlık öğretisi 'dış' 'iç'in bir sonucudur kuramına açıklık getirir. Bu bağlamda mimarlığın öğeleri ışık ve gölge, duvarlar ve mekândır. Bina sabun köpüğünden oluşan bir balon gibidir. Eğer nefes tam üflenmiş ve iyi dağıtılmışsa bu balon mükemmel ve harmoniktir (Kortan, 1987:54).

Varoluşsal mekân; geçmiş zamanın bir fasılasını yansıtmaya erkine sahip mimari bir üründe yakalanabileceği gibi, arkeolojik bir kalıntıda ve hatta bir plastik öğede de tanımlı olabilir. Taşınmaz kültür varlıklarının medeniyet izlerini yansıtmaya kolektif bellekte kodlanacağı anlamla birlikte nesneye anıtsal nitelik yükler. Riegl (2015) anıt eserler ile sanat eserleri arasındaki keskin ayrımı vurgularken, ortaya çıkan çeşitliğe anıt kültürüyle ilişkili niteleyici yönler

² Küçük Asya, Bursa'daki Yeşil Cami'ye normal bir insan yüksekliğindeki küçük bir kapıdan girilir; varılan yer oldukça ufak bir giriş holüdür ve bu geçiş hayran olacağınız ve etkilenmeniz istenen mekân ile sokak boyutları arasındaki gerekli ölçek değişikliğini meydana getirir. Ardından yapının soylu büyüklüğünü hissedince, gözleriniz alabildiğine onun ölçülerini algılar. Işıklı dolu heybetli bir beyaz mermer mekân içindedir. İleride aynı boyutlarda fakat kısmen daha az aydınlık ve birkaç basamakla yükseltilmiş olan ikincil mekânı görebilirsiniz. Çevrede bu kez daha az ışıklı daha küçük mekanlar; geriye dönünce gölgede kalmış nispeten küçük mekânı görürsünüz. Tam aydınlıktan gölgeye doğru bir ritim. Bir yanda küçük kapılar, öte yanda muazzam açıklıklar. Tutulmuş durumdasınız, alışılmış bir ölçek duygusunu kaybetmişsiniz! Size anlatılmak istenen dünyanın içinde ışık ve hacmin duygusal ritmiyle, ölçek ve ölçülerin başarılı kullanımıyla büyülenmiş durumdasınız (Kortan, 1987:55).

ile; tarihi değer, eskilik değeri, anımsatma değeri, kullanım değeri, görece sanat değeri üzerinden açılım getirir. Taşınmaz kültür varlıkları tarihi değer ve eskilik değeri bağlamda amaçlanmamış anıtlar niteliğindedir³; zaman ve mekândan bağımsız bir mutlak sanat değeri içerdikleri için değil de tam aksine üretildikleri o geri döndürülemez zamanın ruhundan bir parça taşıdıkları ve belli bir zaman ile belli bir mekânın sentezi oldukları için anıt değerine sahiptirler. Bu yaklaşımdan yola çıkarak Riegl (2015:28) sanatın ait olduğu zamanın ruhu (Zeigeist) ile uyumlu olarak ortaya koymasının meşrutiyetini ve gerekliliğini ima eder. Tarihsel süreçte gelişen tüm olaylar zincirinde her dönem kendinden sonra gelecek dönem için belirleyici izler bırakır. Tarihteki en ufak bir olayın bile bir başkasıyla ikame edilmesi olanaksızdır. Dolayısıyla her ardıl kendi öncülünü ima eder ve hiçbir ardıl önceki katman olmaksızın olduğu gibi olamaz. Bundan ötürü, tarihi değeri olan bir anıtın biricikliği bir zamanlar sahip olduğu niteliklerin eşsiz ve tekil oluşundan kaynaklanır.

Anıtların günümüze taşınan yönü kalıntı halinde olsa bile beşerî kültürün kökenine dair izler sunar. Yaşama dair emareler yakalanır ancak yapısal alanda bileşenler düzeyinde okunaklı değildir, tüme varan düzende bütüncül yaklaşımda algılanabilir. Taşınmaz kültür varlıklarının mevcudiyeti zamanın örtbas ettiği geri dönülemez bir geçmişî yaşatması bağlamında varoluş kaygısına karşı bir direniş biçimidir. Plastik öğelerin kolektif belleğe etki gücü her dönemde toplumun ideolojik değerlerini aktarmanın önemli bir aracı olmuştur. Nora (2006:225), hafıza mekânları üzerinden toplumun değerler sisteminin nesnelleştirilip, öğelerine ayrıldığını, böylece anma eyleminin tarihsel çözümlenişin ayrıcalıklı bir unsuru haline geldiğini vurgular. Duyguların eylem alanını tanımlamak arayışındaki tarihi yapıtlar; toplumların ortak acılarını, umutlarını, kaygılarını yansıtırken geçmiş ve geleceğe referanslar gönderen simgesel öğelerle kolektif belleğe yerleşir. İnşa edimleri, başlangıçtaki kabullere dayalı temsili değerleri içerir ve ayrıca tarihsel döngüde zamanla ilaveten atfedilen varoluşsal mesajı nesnelleştirir. Bu nitelikteki taşınmaz kültür varlıklarında bir hükümlerlik dönemini veya bir zaferî anımsatma ve sürecin toplum üzerinde yarattığı muzafferlik hissini canlı tutma veya özgürlük, barış gibi kavramlara gönderme yapma arayışları ön plana çıkar. Bu beklentiyle ortaya konulmuş olan ürün bir yazıt,

³ Kavramsal açılımda, Riegl (2015:111) anıt niteliğindeki taşınmaz kültür varlıklarını nitelendirmek için Almanca kelime kökeninde “gayri iradi, istemeden” anlamındaki “ungewollt” sıfatı ve geçmiş zamana atıfta bulunan abide; kalıcı tarihi eser, eskiden kalma sanat eseri veya sanat eseri anlamına karşılık gelen “Denkmal” kelimelerinden oluşan tamlamayı kullanmaktadır.

bir totem, bir dikilitaş veya bir yapı olabilir. Türk Toplumlarında ve Anadolu'da anma ritüellerine dayalı anıt geleneği çok eskilere dayanmaktadır.⁴ Uygarlık tarihinde iz bırakan, varlığı ebedileştirme arayışındaki ilk andaç öge mezardır.⁵

Dikilitaşlar/Obeliskler ise kentsel açık alanların tamamlayıcı donatısı, fiziksel, yapısal ve kültürel çevredeki imajı biçimlendirmenin düşey aracı mahiyetindedir. Agoralar, forumlar veya meydanlar uygarlıkların toplumsal mesajları aktarmak için kentsel arkeolojide sütunlar aracılığıyla izler bıraktığı kamusal etkinlik mekanlarıdır. Bilgin (1985:19), Eco'nun Sütun Eleştirisi'ne açılım getiren yazısında "sütun imajı"nı yarattığı "kamuoyunu" analiz etmeye yönelik kurgusuyla vurgular. Buna göre bir sütunla (veya kamusal alanda tanımlı bir başka nesne ile) gösterilenin ne olduğunu; etrafından soyutlanmış bir ortamda hiçbir şey ifade etmez. Nesne biçim bilimsel bir silsileyi oluşturmaya yarayan nötr bir elemandır; bu varoluş son kertede gösterilen düzeni içerir. Öyle ki, aynı nesne; antik çağın klasik formları bir dönemde insanları sıraya sokmanın ve tekdüzeleştirmenin dolaysız araçları olarak sunulup yasaklanırken; bir başka dönemde, kentlerin birbirine benzeyen görüntülerini ve bunun insan bilincinde yaptığı tahribatı önleyebilecek araçlar olarak ilan edilebilmektedir. Bütün bu olup bitenlerin iletimi ve anlamlandırılması, nesnenin niteliklerinin soyutlanışına dayalı bir söylem aracılığıyla olmaktadır.

Antik dönemde uygarlıkların sıklıkla kullandığı imgesel araç olan sütunların yerini Selçuklu ve Osmanlı Mimarisinde figüratif soyutlamadan uzak yeni anıt dili arayışında

⁴ Türk Kültür tarihinde anıt izlerine ilk olarak Göktürkler Döneminde rastlanılır. Dinsel inançları Şamanizm'e bağlı olan Göktürkler Türk dili, tarihi ve sanatının ilksel izlerini üzerinde yazıtlar ile yansıtan; "balbalları" bir olayı veya önemli bir kişiyi simgeleştirmek amacıyla kullanmıştır. Bir diğer Türk devleti Uygurlar Döneminde Budizm etkisinde Hint, Çin ve Yunan sanatından beslenerek gerçekçi bir resim ve heykel ifade biçimi yakalanmıştır. Gündelik konulardan, dini ritüellerin aktarımına kadar çeşitli amaçlar için anıtlar üretilmiştir (Sözen, 1973:8).

⁵ Karamağaralı'nın (1972) etraflıca aktardığı Anadolu'da başta Ahlat olmak üzere Tokat, Konya, Sivas, Akşehir, Kırşehir, Afyon yerleşmelerindeki mezar taşları şahideler, sandukalar, lâhitler, sofaları ve süslemeleri ile Türk taş plastiğinin kuvvetini ortaya koyan varlıklardır. Tasvirli mezar taşlarında görülen muhtelif hayvan figürlerinin ve rozet gibi bazı sembollerin temsili anlamları bulunur. Her uygarlık kendi ifade düzeni ve inşa geleneğine uygun olarak anıt mezar oluşturmuştur. Yazıt ve totemler ile kurgulanan bir anıt mezar Nemrut Dağı Anıtı/Antiochos Hierotheseion'u, Helenistik dönemin en iddialı yapılarından biridir. Yunan ve Pers kökenli kralların soyunu bağdaştırma arayışında farklı kültürleri temsil eden 10m yüksekliğindeki tahtların üzerinde sıralı, yüzleri güneşe dönük dev tanrı heykelleri bir araya getirilmiştir. Toros sıradağlarının en yüksek zirvelerinden birini taçlandıran bu anıt hem Doğu'nun hem de Batı'nın güçlerini birleştirmeye çalışan bir hanedanın hırsını soy bilimsel çözümlerle aktarır (URL-1, 2022). Anıt mezar uygulamalarının Antik Çağ'da Akdeniz dünyasında kaya mezar, kule mezar ve paye mezar, mozole gibi farklı tipler ortaya çıkmıştır. En önemli anıt mezarlardan biri Dünyanın Yedi Harikası arasında yer alan Halikarnassos'taki Mausoleum'dur. Türk Kültürünün anıt mezarlara katkısı kümbet ve türbe uygulamalarıyla olmuştur. Büyük Selçuklu ve Osmanlı Mimarilerinde Kayseri Döner Kümbet ve Kanuni Sultan Süleyman Türbesi önde gelen görkemli anıt mezarlar arasındadır (Ahunbay, 1997:101).

meydanların bütünleyici plastik ögesi çeşme, şadırvan veya ihya amaçlı kamusal yapılar almıştır. Anma eyleminin aracı olarak yapılar en az plastik öğeler kadar kütleşerek atfedilen simgesel değerlerle kendi ifade alanını yaratma gücünü taşır.⁶ Kültür, bir yapıya bir tarihi olgunun simgesi olma statüsünü kazandırmışsa, atfedilen değer geçmiş olduğu kadar bugünü de etkilemektedir. Etkisi artık eskisi kadar olmasa da yine de varlığı inkâr edilemez. Bizans'ı Ayasofya ile tanımlıyor oluşumuz ya da Süleymaniye'nin Kanuni çağının ya da Osmanlı uygarlığının simgesi olması birebir bir eşdeğliği değil, bizim tanımladığımız soyut bir karşılığı yakalar. Bu bağlamda üslup, malzeme, bileşenler simgesel aktarımın aracıdır (Kuban, 1973:6). Tümdengelen yaklaşımda öğeler açılımında anıtlara yapısal aracılığıyla yüklenen anlamsal karşılık okunaklıdır.

4. Yapısal Kurgu ve Anlamın Temsili

Maddesel özün cisimleştirilmesi, anlamın 'inşa'sına temel oluşturur. Teknik eylem/iş, tercih ve yönelimleri görünür kılar. Tarihi kültür varlıklarının uzamsal çözümlemesinde, mimari kompozisyonun yapısal bileşenleri imgesel yansımayı somutlaştırabilmenin aracıdır. Somut örüntü ile süje arasındaki iletişim ağında, arkitektonik öğeler kendi ifade alanında ayırt edici, özgün nitelikler taşır ve bu öğelerin varlığı, içeriğin fiziksel niteliğinden bağımsız olarak sembolize ettikleri değerler bakımından anlamlıdır.

Makale kapsamında değerlendirilen anıt örnekleri, bu kavrayışı temel alan çalışma metodolojisine uygun olarak seçilmiştir. İşleyiş, kronolojik bir sıralama düzenine bağlı kalmadan, Türkiye coğrafi sınırları içerisinde farklı bölgelerde yer alan, farklı uygarlıkların, çeşitli işlevleri sağlamak amacıyla inşa ettikleri yapıtlar üzerinden, sembolize edilen değerleri ve aktarım yolunu tespiti odaklıdır. Bu aşamada, örnekler bazında niteliklerin ve öğelerin bağıntısı irdelenerek, ortaya çıkan, soyutlamada etkin görünüm Tablo 1'de netleştirilmiştir.

Mimari öğelerin özellikleri, imaj algısında yapıta ihtisamlı, görkemli, sağlam, yalın, düzenli gibi sıfatlar kazandırabileceği gibi, tümel izlenimde ritim, süreklilik, sınırları

⁶ Selâtin cami olarak bilinen Osmanlı Dönemi yapıları zafer, şan ve ahiret kaygısının vakfı olarak nitelendirilir. Bu külliye başarılı askeri seferleri bizzat kumanda etmiş padişahlar tarafından, savaş ganimetlerinden elde edilen meşru gelirlerle yaptırılan zafer anıtlarıdır. Şehir panoramasını damgalayan bu nirengi noktaları, toplu halde bir araya geldikleri surlarla çevrili yarımadaının, önde gelen mertebesini vurguluyordu. Dizi halinde bir bütün olarak okunması amaçlanan selâtin külliye, geçit alaylarında seri olarak birbirine bağlanıyordu. Bu devlet törenlerinde padişahlar maiyetleri eşliğinde atalarının mezarlarını peş peşe ziyaret ediyorlardı. Ziyaret zinciri, hanedanın sürekliliği ve kazandığı zaferler silsilesinin mesajını şehir panoramasında sahneliyordu. Padişahların ölümünden sonra, tahttaki oğullarınca yaptırılan türbeler ise hanedanın devamlılığının mimari kanıtı idi (Necipoğlu,2013:84).

kesinleştirme, kaynaştırma, merkezi yönelim veya yükselme eğilimi gibi nitelikler yükleyebilir. Töze, söz konusu nitelikleri kazandıran içerik sayesinde temsili anlamı aktaran ifade özümser. Bu noktada, yapıta inşa edimiyle yüklenen, ya da yapıtın kullanım sürecinde kazandığı imgesel kodlar malzeme nitelikleri, renk, doku ve strüktürün biçimsel geometrisi gibi nitelikler üzerinden okunaklı hale dönüştürülebilir.

Gerek sanat gerekse mimarlık ontolojisi içinde malzeme, görsel ve dokusal nitelikleriyle metaforik aktarımın aracıdır. Sanat eseri/mimari ürün; materyal seçenekleri, teknolojik bilgi ve değerler sistemi ara kesitinde ortaya çıkar. Heidegger (2011:113) sanat eserinin kökeni bağlamında, teknolojinin 'techne' fiilinden türeyen, yaratmaya denk gelen karşılığını biçim halinde belirlenim ile varlığın açığa çıkması olarak yeniden yorumlar. Bir yapıt olarak nesneye öz veya dayanıklılık veren, ayrıca onun duyuşsal yoğunlaşmasının tarzını belirleyen, yani renk, çınlama, sertlik veya kütle olmasına yol açan şey, nesnenin malzemesine dair niteliklerdir. Nesne, biçimlenmiş malzemedir. Her çağda maliyet, elde edilebilirlik, uygulama kolaylığı gibi niteliklerin malzemelere tanımladığı bir değerler hiyerarşisi bulunur. Yapılarda/işlerde malzemelerin çekme ve basınç dayanımlarını sınavan detay çözümlerinin bulunması, elde edilebilirliği zor monolitik kütlelerin kullanımı, kıymetli metallerin varlığı veya ince işçilik/süsleme dönemin ekonomik potansiyelleri hakkında bir fikir oluşturur. Etkili bir mesaj içeren örnek, günümüzde İstanbul Sultanahmet Meydanı'nda yer alan Dikilitaş, M.S.390'da Mısır/Heliopolis'den getirilip, Konstantinopolis'te hipodromun spinasına diktirilen 24.87m uzunlukta renkli taş ve bronz küplerle donatılmış, yekpare granit bir sütundur (Gurlitt, 1999:16), (Tablo 1.a). Bu ebatlarda bir taşın kilometrelerce mesafeyi aşarak kente ulaştırılmış olması, muazzam bir güç gösterisi olarak kabul edilebilir.⁷ İnşa eylemi üzerinden ve ihtişam arayışındaki otoritenin öznesine ve dönemin ideolojik ve politik altyapısına dair temsili izlenimler elde edilir.

Bu noktada, malzemenin işlenişinden elde edilebilecek sembolik içerik sadece ekonomik politığe dair değildir, algısal referanslar barındırır. İnce işçilik ürünü süsleme/motifler; renk ve şekillerin harmonisi ile oluşan, işaret ve figürle donatılan düzen ve karmaşanın zihinde

⁷ Anıtın Doğu yüzünde Latin harfleriyle bir epigramma yazılıdır; Eskiden güçtü dingin efendilere boyun eğmek / Emredildi, yıkıcı tiranlara üstün gelmek / Her şey Theodosius'un önünde eğilir ve onun ebedi soyunun/ Böylece otuz üç günde yenildi ve sütun göklere yükseltildi (Gyllius, 1997:75).

soyutlanmasına dayalı bir kodlama sağlar. Yapıtlarda süsleme, hem verilen emek bakımından ayrıcalıklı çabanın bir ürünü olma hem de bezeme ile tanımlı bir kompozisyon oluşturma açısından simgesel öğelerle özdeşleşir. Divriği Ulu Camii'nin Kuzey (Kible) Taç kapısı, bir "Cennet Kapısı" imgesi yaratmak amacıyla tasarlanmış eşsiz bir örnektir (Tablo 1.b). Kompozisyonunun anlamsal içeriği ve bunu ifade etmek için kullanılan düzen ve motifler yapının özünü oluşturmaktadır. Kapı çerçevesinde mimari öğeleri sarmaşık gibi saran büyük palmetler, kapı nişinin iki yanındaki hayat ağacı kompozisyonları, güneşi simgeleyen çemberler, diskler, bunları taçlandıran lotus gibi motifler ile kapıya bir yontu ağırlığı getirilmiştir (Kuban, 2010:57).

Nesnelerdeki elemanter geometrinin şekli biçimin/formun anlamsal karşılığını yakalar. İmgelenebilir çevreye dair ipuçları şekil ve biçimin uzamsal oryantasyonunda gizlidir. Yığma yapı sistem düzeninde duvar, sütun, ayak gibi düşey yüklerin aktarımına yönelik gelişimin etkisinin ön planda olduğu dikey düzlemsel bileşenler ile kemer, kubbe, tonoz gibi açıklık geçme ve yüzeysel boşlukları kapatma arayışında çözümlenmiş eğrisel bileşenler biçimsel kurguyu tanımlar. Yapıtın algılanışı biçim/form ekseninde irdelendiğinde, tasarımdaki eğim ve radyal referansların yönlendiren, karşılayan bir eksen oluşturmanın ve gözlemciyi istenilen odağa çekmenin aracı olduğu görülür. Örneğin, Bizans mimarisinde alışlagelmiş dikdörtgen tabanlı plan kurgusu, bazilikada sunağın ardındaki toplanma alanı olan apsitin üzeri, ayrıcalıklı eğrisel formda bir örtü, yani kubbe ile geçilir. Bu geometride bir açıklık küresel yarımküre ile aşılrken, strüktürel kurguyu zorlayan bu merkezi işleyişte göksel düzeni referans alan, ikonik arayışların dışavurumu söz konusudur.⁸ İlkel uygulamaları Anadolu'da Antalya'da Panaghia Kilisesi, Mut yakınında Alacahan Manastırı'nda, Silifke'de Thekla Kilisesi'nde denenirken, en büyük ve gösterişli örneği 32m çapıyla İstanbul'da İmparator Jüstinyen tarafından yaptırılan Ayasofya'dır (Eyice, 1988:46). Kubbenin formu ve yapı ağırlık merkezi ekseninde taşılması, kompakt ve merkezi planlı işleyişi beraberinde getirir (Tablo 1.c). Kubbe kuruluşuna dayalı bir başka ifadesel aktarım Harran mimarisinde öğelerin parçalı düzeni üzerinden gerçekleşir. Her bir konik kubbe, bir mekâna karşılık gelir. Hane halkının imkanlarına, koşullarına göre oda sayısı ve dolayısıyla

⁸ Burada çerçeve içine alınarak yüceltilen, kutsamaldaki göksel kralın bulunduğu yer yani sunaktı. Başka bir deyişle imparator... İnsanüstü bir simetri alanının merkezidir, devlet düzeni basamaklarının en üstünde yer alır. Tüm yapı - tıpkı bir eksen üzerindeki imparatorluğun en kutsal noktasının altındaki tahtta oturan imparatora yönelik olması gibi- geriye kültün merkezine, üzerine gerili kubbe altında yüceltilen sunağa yöneliktir (Grant, 2000:98).

kubbe sayısı artar (Baran, 2006:145). Konik kubbeler, varsıllığı, aile ve akrabalık bağlarını, geleneklerini anlamaya aracı olan yönleriyle kurguyu, yapı kabuğunda okunaklı kılar (Tablo 1.d).

Genç (1990:54), biçimi/formu içeriğin görünen şekli olarak nitelendirir. Bir şekli algıladığımızda, onun bir şeyi temsil ettiğini ve böylece içeriğin bir formu olduğunu kabul etmiş sayılırız. Biçim, tüm duyarlar ile algılanabilir hacmi, nesnenin yapılı çevrede kaplayacağı yeri tanımlar. Üç boyutlu uzamda biçimsel öğelerin düzeni, çeşitliliği ve orantısal dengesi üzerinden soyutlama nosyonu doğrulanabilmektedir. Renk, nesneyi dikkat çekici ve dolayısıyla görünür kılabilen fiziksel niteliklerdir. Renge dayalı imgelem, nesnenin çevresine göre kütleli sınırlarını keskinleştirmesi bakımından kolektif hafızada görece baskın bir fenomen oluşturur. Konya Mevlâna Türbesi'nde turkuaz tonlarda konik bir külah, diğer mimari öğelerden sıyrılarak gökyüzünü işaret etmektedir. Kubbenin altında Mevlânâ'nın sandukası yerleştirilmiştir. Firuze renkli çiniler ile kaplı yapı, Yeşil Kubbe olarak anılır (Peker, 2007:26). Göğün ve yerin arakesitinde algı, toprak tonlardaki kagir malzemeden kopar. Rengin tanımladığı inanç ve ebediyete dair sembolik anlam, gözlemciyi Mesnevi'nin özüne⁹ taşırken, yükselme eğilimini taşıyan kubbe ve yapı, kentsel kimlik öğesi olarak ön plana çıkar (Tablo 1.e).

Algılamada zihin bağlamın tüm etkilerini soyup çıkarmak ister. Retinal farklılıklara ve çevresel tesirlere rağmen, zihindeki nesne imgesi sabittir: nesnenin tek bir şekli, büyüklüğü, parlaklığı ve rengi vardır ve nesne bunları korur. Keza, ancak algı nesnelere bağlamdan soyutlayabilir, çünkü zihin verileri, şekli öğeler mozaiki olarak kaydetmektense örgütlü yapı olarak kavramaktadır. Soyutlamada biçimin sahip olduğu kararlılık dengeyle ifade edilir (Arnheim, 2007:117). Denge ile kastedilen biçimin bir kompozisyon içerisinde ayırt edilmesini sağlayan, doku, renk, boşluk oranları gibi değerler bütününe bağlı değişkendir. Bileşenlerin kendi içindeki ve tümel denge bütünündeki baskın oranı hacmin kararlılığını yansıtır. Uzam içinde nesnelere boyutsal niteliklerin dengesi, bileşen bazında ve hatta yapı ve/veya kent bütününde ölçek tanımlar. Öğelerin en/boy/yükseklik oranı nesnenin narinlik değerini, ne

⁹ Peker (2007:25) Mevlâna Celaleddin-i Rumi'nin 'örnek' ve 'suret' olgusu yaklaşımını Platon'un 'idea' ve 'gölge' kavramlarıyla özdeşleştirir. Antik dönem ve modernizm, Doğu ve Batı arasında bir köprü- eskilerin deyişiyle kutb-konumundadır. Mesnevi'deki kesitler üzerinden bakıldığında düşüncenin somut yapısal öğelerin temsilinde soyutlanışı dikkat çekicidir; Suret sureti olmayandan meydana gelir. Nitekim duman da ateşten çıkar (Mesnevi/3710). Sonsuz gidişler sonsuz hüner ve sanatlar, hep düşüncelerde doğan suretlerin gölgesidir (Mesnevi/3725). O sağlam damın üstünde duran düşüncenin, fikrin suretidir. İş yerde duvarda görünmede fikir gizli (Mesnevi/3730).

derece heybetli algılandığını ortaya koyar. Yüzeylerin doluluk/boşluk oranları ise ritim, harmoni, simetri gibi ayırt edici nitelikleri görünür kılar.

Boşluğun belli aralıklarla tekrarı, kütle ve dolaylı şekilde anlama ritim kazandırır. Bu bakımdan arkadlar, sıra sütunlar tekrarlı kurgunun aktif okunduğu düzen kuruluşlarıdır.¹⁰ Eco (2019:97) kule, minare, sütun gibi düşey plastik öğelerin yukarı doğru yükselme uyarısını dayattığını vurgular. Ayrıca, sütunun göstergebilim açısından önemini ayrı bir kalemde ele alır, sütun her çağda ve her yerde anıtları zenginleştirir, dış cephelere ihtişam ve sağlamlık, iç mekanlara görkem kazandırır. Sütun kendi başına bir modül, binadan bağımsız bir birim değildir; hep başka sütunlarla ve duvar, kemer gibi yapı elemanlarıyla karşılıklı bir ilişki içindedir. Cephe kurgusu ile ön plana çıkan bir örnek olarak, Efes Celsus Kitaplığı verilebilir (Tablo 1.g). Bu yapı kentsel kullanımda bir kitaplık olmakla birlikte aynı zamanda aile için bir anıtmezar olarak yaptırılması sebebiyle ön cepheye çok önem verilmiştir. Cephe, sütun ve nişlerin tanımladığı girintilerle 4 ana modüle bölünmüştür. Nişler içinde Celsus'un dört önemli kişiliğini; bilgeliği (Sophia), bilgiyi (Episteme), zekayı (Ennoia) ve erdemi (Arete) simgeleyen kadın heykelleri yer alır. Ayrıca, cephede rastlanılan kabartmalarda da Celsus'un anısını yaşatacak biçimlerde işlenmiş sembolik bezemeler görülür (Strocka, 1979:814). Biçim ve içeriğinin kendi içindeki dengesi nihai baskın karakter yoğunluğunu belirler. Kütlenin hacimsel kararlılığı dolu/boş oranlarına bağlıdır. Mimaride boşluk, işlev ile bağlantılı bir gereklilikten, plastik sanatlarda formun tanımlayıcısı niteliğindedir.

Modüler düzendeki tüm biçimsel öğelerde ritim ön plana çıkar. Büyükçekmece Köprüsü kuruluşunda yumuşak zemin ıslahı sağlayan ayaklar, modüler düzende adacıklar oluşturarak inşayı olanaklı kılar. Bu durum ayakların belli aralıklarla; yaklaşık 20m açıklıkta tekrarını gerektirmiştir. Köprü'nün genişliği 7.17m tüm uzunluğu 635.57m'dir. Bu uzunluk en küçüğü beş gözlü, en büyüğü dokuz gözlü olmak üzere, toplamda 28 gözden oluşan dört köprüye

¹⁰ Düzenin kendisi kadar düzeni bozan öge de imgeleme dönüşebilir. Yerebatan Sarnıcı'nda Medusa başının yer aldığı sütunlar kırılma noktası oluşturarak kolektif bellekte yer edinir. Şehrin en büyük su haznesi, VI.yy.da yapılan 140x70m ölçülerindeki Basilika Sarnıcı'nı (Yerebatan Sarayı) 336 sütun taşır (Eyice, 1998:6). İçlerinde en ilginç olanları tersine kaide konumundaki iki tane "Medusa" başıdır. Severus'un yaptırdığı surdan devşirilen başlıkların atfedilen simgesel/mitolojik gücüyle kamu yapılarını koruma işlevi yüklediği bilinmektedir. İstanbul'un Pagan Dönemi'ne ait bu değerli plastik eserler Hristiyanlığın resmi din olarak kabul edilmesinden sonra değerini yitirmiş ve burada gelişigüzel altlık olarak kullanılmıştır. Yerebatan'daki bu Medusalar Iustinianus'un en güçlü döneminde İstanbul'daki kültür değişimini göstermesi açısından ayrı bir önem taşımaktadır (Başgelen, 1998:18). Bu durum yapı bileşenleri aracılığıyla geliştirilen sembolizmi örnekler.

ayrılmaktadır (Aksoy, 1986:149) (Tablo 1.h). Ritim sadece mimariye değil, plastik etkiye sahip öge ve öge gruplarına da yansır. Örneğin, Ahlat mezar taşlarında insan ölçeğinden yola çıkan yaklaşık boyutsal kurgunun tekrarı ve başlıkların tezyinat düzeninin sağladığı modülerlik, görünümde okunur. Kırmızı tüften yaklaşık 2.00x0.70x0.30cm ebatlarında sanduka ve şahideler, topraktan yüzeye çıkmış levhalar görünümündedir. Alınlıklar çoğunlukla dikdörtgen geometrideyken, etek panolarında kare biçimli oluşumlara da rastlanılmaktadır. Panoların nişli veya büyük bir kandil motifi ile süslü olarak tanzim edilmesi çeşitlemeler ve bazen de karma tipler ortaya çıkarmaktadır (Karamağralı, 1972:53) (Tablo 1.i).













Radyal bir işleyişte, dizilim üzerinden ritmi yakalamak mümkündür. Göbekli Tepe'de dairesel bir düzende nesnelere ile sağlanan süreklilik ve merkezi yönelim dikkat çekicidir. Her dairesel kurgunun ortasında iki adet büyük T biçimli dikilitaş (megalit) bulunur. Merkezi çevreleyen duvarlarda daha ufak ebatlarda dikilitaşlar bulunmaktadır. Dikilitaşların birbirinden farklı yüksekliklerine ve düzensiz pozisyonlarına karşın çok yüzeyli ve plan kuruluşunda daire biçimine yakın kurgu ortaya çıkar. Dikilitaşların, tahkimat gibi mimari bir işlevi olmamasına karşın tek başlarına bütün yapının en önemli ögesi sayılabilir. Dikilitaşların yapının konstrüksiyonu ile hiçbir ilişkisi yoktur. Diğer taraftan yapının kalbi niteliğindedir. İnşa edilen her şey, bu merkez için bir çerçeve oluşturur. Büyüklü küçüklü kült nesnelere bulunmasından dönem insanların beklentilerinin sadece günlük var olma kaygısıyla sınırlı kalmadığı, oldukça derin mitsel konularla uğraştıkları açıkça görülür. Tüm kurguya hâkim daire ve yarım ay temsilinde, doğal olarak "Güneş ve Ay" yorumu ağırlık kazanmaktadır (Schmidt, 2007:150). Radyal geometrik düzen, merkezi yönelim getirerek imgenin etkisini pekiştirir (Tablo 1.j).

Yüzeylerin dolu/masif olma hali ile sağlanan kütle kompozisyonu, ifade açısından en az boşluk kurgusu kadar anlamlıdır. Morfolojisi ağırlıklı olarak tek bir malzemeye dayalı kuruluş ile nesneye arınmış, yalın, monolitik ve oturaklı bir görünüm kazandırır. Nesnenin fiili görünümlerinin çıkarımı arayışında, biçimsel arka planın keskinliği azımsanmayacak düzeyde önem kazanır. Uzamsal materyalin çevresine göre maddesel tezatlık oluşturması ürünü belirginleştirir. Çevresel peyzajın içinde anıt öne çıkaran değerler ekseninde etrafıyla bütünleşip, kaynaşabilir veya tam aksine baskın biçimde vurgulanarak dikkat çekebilir. Kars Arpaçay Kanyonu içindeki Ani Harabeleri'nde kullanılan yerel malzeme zemin ile bütünleşirken,




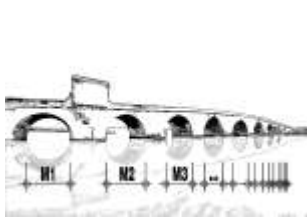



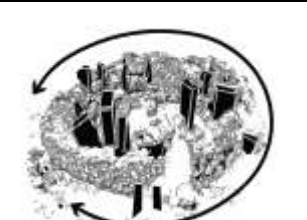

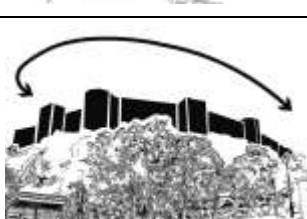

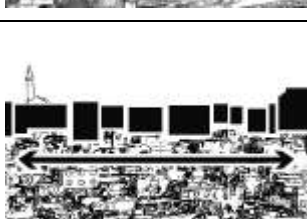
form kütleli ihtişamıyla bozkırın içinde sivrilerek ortaya çıkar (Tablo 1.f). Genç (2009:78), ağırlığı, soyutlamaya elverişli bir öge olarak yorumlamaz, dünyamızdaki tüm nesnelere düşey yükler tesirinde aşağıya doğru çekilmesinden yola çıkarak, obelisk, piramit gibi denge arayışında taban oturum alanının geniş tutulması gereken yapıların, aşağıdaki ağırlığını vurgulamaya dayalı olarak daha sağlam bir görüntüde inşa edilmiş olduğu yorumunu getirir. Ayasofya'da eğimli payandalar ufuk çizgisinde toprakla kesişirken yapıya rijit bir diyafram etkisi kazandırır (Tablo 1.c). Bir başka ifadeyle, doğal algılamayı esas alan dinamikler üzerinden yapı ağırlık merkezi toprak kotuna yaklaşmış olur. Ağırlık ve süreklilik birleştiğinde, algısal olarak ve işleyiş açısından set oluşturarak bir sınır ortaya çıkarır. Bu bağlamda kent surlarında kesintisiz bir şekilde kapanan radyal düzende, ağ örgüsü sarmalında bir alanın tanımlandığını hissettirmektedir. İstanbul ve Diyarbakır Kent Surları'nda sınır bitişleri nizami bakışla algılanamazken (Tablo 1.l), Kayseri ve Gaziantep Kent Surları'nda duvar ile kurgulanan sınır fark edilir (Tablo 1.k). Gestalt Kuramında bu işleyiş Kartezyen koordinat düzleminde bir figürü oluşturan noktaların işaretlenip, kapanan bir ağ örgüsünde noktaların çizgiye dönüşerek birbirleriyle bağlantılı hale getirilmesiyle özdeşleştirilir (Wenger,1997:38).

Tüm bu ayrımın öğretisi malzeme, doku, formun tanımladığı kimlik öğelerinin görsel andaçlara dönüşerek toplumun ortak kültür hafızasında yer edinebildiği üzerinedir. Jung (2009:232), gerçekte bütün evreni potansiyel bir sembol olarak yorumlar; her şeyin, doğal nesnelere ya da insan eliyle yapılmış olanların, hatta soyut biçimlerin simgesel anlam kazanabileceğine değinir. Yapısallık, maddeyi deneyimlenebilir ve anlamlı kılmaya bağlamında ifade temsiline araçtır. Bağlamı doğrulamak, nitelikler ve öğeler üzerinden metaforik kurguya ulaşmak için, irdelenen örnekler bütünleşik bir tablo düzeninde ele alınmıştır (Tablo 1). Neticede, soyutlamada etkin yönün tek bir başat öge ile sınırlı kalmadığı, birden çok nitelikle anlamın karşılığının yakalanabildiği ortaya çıkmaktadır.

Tablo 1.Tablo açıklaması.

MEVCUT GÖRÜNÜM	SOYUTLAMADA ETKİN GÖRÜNÜM	KİMLİK ÖĞESİ ANLAMSAL İFADE KARŞILIĞI
		<p>a.Dikilitaş (İstanbul)</p> <p>Monolitik kütle kullanımına, kıymetli metallerin varlığına, uzak mesafeden nakliyyeye dayalı malzeme ile ilgili değerler hiyerarşisinin ön plana çıkması.</p>
		<p>b.Divriği Ulu Camii (Sivas)</p> <p>Cennet Kapısı imgesini sağlamak için yapı elemanının ince işçilik/süsleme ile donatılması, kütlelerin karşılayıcı/yönlendirici biçimlenişi.</p>
		<p>c.Ayasofya (İstanbul)</p> <p>Merkezi kubbe kuruluşuyla gözlemcinin istenilen odağa çekilmesi, kütlelerin aşağıya doğru genişleme eğilimi ile sağlam bir etki kazandırılması.</p>
		<p>d.Harran Evleri (Şanlıurfa)</p> <p>Parçalı kubbe aracılığıyla mekâna dair değerlerin yapı kabuğunda okunaklı kılınması.</p>
		<p>e.Mevlâna Türbesi (Konya)</p> <p>Renk aracılığıyla yapı elemanının sınırlarının tanımlanması, form ve görece yükseklik ile yükselme eğiliminin vurgulanması.</p>
		<p>f.Ani Harabeleri (Kars)</p> <p>Uzamsal materyal çevresiyle bütünleşirken, baskın formun bozkırın içinde sivrilerek başat öge haline dönüşmesi.</p>

Tablo 1.Tablo açıklaması (devamı).

MEVCUT GÖRÜNÜM	SOYUTLAMADA ETKİN GÖRÜNÜM	KİMLİK ÖĞESİ ANLAMSAL İFADE KARŞILIĞI
		g.Efes Celsus Kitaplığı (İzmir) Cepheadeki modüler parçalanma ile her bir niş içinde ayrı duygunun temsil edildiği etkin alanın vurgulanması.
		h.Büyükçekmece Köprüsü (İstanbul) Ayakların belli aralıklarla tekrarına dayalı olarak ritmin ön plana çıkması, süreklilik ile bağlantının sağlanması.
		i.Ahlat Mezarlığı (Bitlis) İnsan ölçeğinde tekrarlı boyutsal kurguya dayalı ritim; kırmızı tüften sanduka ve şahidelerin topraktan yüzeye çıkmış levhalar görünümünü kazanması.
		j.Göbeklitepe (Şanlıurfa) Ritmin radyal bir düzende dizilim üzerinden yakalanması; merkezi yönelimle güneş/ay temsiline imgenin desteklenmesi.
		k.Gaziantep Kalesi (Gaziantep) Radyal düzende duvar ile kurgulanan ağ örgüsü sarmalının kapanmasına dayalı olarak sınır algısının oluşturulması.
		l.Kent Surları (Diyarbakır) Kesintisiz bir şekilde sürekliliği algılanan duvar aracılığıyla set oluşturularak iç ve dış hatta sınırın tanımlanması.

5. Sonuç

Geçmiş zamanın andaki yansımada, güncel bakış açısıyla imgesel odaklı izin takibi taşınmaz kültür varlıklarının yapılış amacından bağımsız olarak yapısallığın anlamsal karşılığını yakalamaya bir yol oluşturur. Bu durum, anıtı eytişimsel bir nesne olarak irdeleyerek, algının paradigmatik dönüşümünü yorumlamayı olanaklı kılar. Çalışma kapsamında ele alınan örnek yapılar, farklı coğrafyalarda yer alan, farklı dönemlerde üretilmiş, farklı kültür katmanlarının özgünlüğü kendi içinde tanımlanan mimari ürünü olsa da anlamsal ifade karşılığının mimari öğelerle sağlanış yolu açısından tutarlı bir bütünlük göstermektedirler. Bireysel gözlemlerle çeşitlenen örtük anlamlar çoğunlukla nesnel yönelimler barındıran tutarlı bir içeriğe denk gelir. Potansiyel metaforları görünür kılmayı hedefleyen bir aktarımda yapısal öğeler bir ya da bazen birden çok gerçeklik tanımlamaktadır. Sonuç olarak, tarihi kültür varlıklarının bu bağlamda irdelenmesinin anıtları duyulara dayalı bir bakış açısıyla okumak için bir yöntem biçimi ve ayrıca görece sanat arayışındaki modern öze anlamın yapısal yollarıyla aktarımı için geniş bir söz alanı oluşturduğu söylenebilir.

Kaynakça

- Ahunbay, Z. (1997). "Anıt Mezar", *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, İstanbul: YEM, Cilt 1, s.101.
- Aksoy, İ.H. (1986). "Büyükçekmece Köprüsü Temel İnşaatı", *II. Uluslararası TIBTT Kongresi*, 28 Nisan-02 Mayıs, İstanbul: İ.T.Ü. Teknoloji ve Bilim Tarihi Araştırma Merkezi, Cilt 2, s.145-153.
- Arnheim, R. (2007). *Görsel Düşünme*, çev. Rahmi Ögdül, İstanbul: Metis Yayınevi.
- Baran, M. (2006). "Halk Mimarisinin Halkbilimi Bağlamında Değerlendirilmesine Harran Evleri Örneği", *Milli Folklor Dergisi*, Sayı 72, s.142-156.
- Başgelen, N. (1998). "İstanbul'da Antik Su Mimarisi: Sarnıçlar", *İlgi Dergisi*, İstanbul: Kültür Sanat Mimarlık, Sayı 92, s.13-24.
- Berger, J. (2019). *Görme Biçimleri*, çev. Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınevi.
- Bilgin, İ. (1985). "Eco'nun Sütun Eleştirisi Üzerine", *Mimarlık Dergisi*, İstanbul: TMMOB Yayınları, Sayı 211, s.19-20.
- Eco, U. (2019). *Mimarlık Göstergebilimi*, çev. Fatma Akerson, İstanbul: Daimon Yayınları.
- Eyice, S. (1988). "Bizans Mimarisi" *Mimarbaşı Koca Sinan: Yaşadığı Çağ ve Eserleri*, s.45-51.

- Eyice, S. (1989). "İstanbul'un Bizans Su Tesisleri", *Sanat Tarihi Araştırmaları Dergisi*, İstanbul: Örünç Matbaası, Cilt 2, Sayı 5, s.3-14.
- Genç, A. vd. (1990). *Görsel Algılama-Sanatta Yaratıcı Süreç*. İzmir: Sergi Yayınevi.
- Gevgili, A. vd. (1997). "Arkitektonik", *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, İstanbul: YEM, Cilt 1, s.134.
- Giedion, L. S. vd. (1958). "Nine Points on Monumentality", *Architecture: The Diary of a Development*, Cambridge: Harvard University Press, s.48-51.
- Grant, M. (2000). *Roma'dan Bizans'a İ.S. 5. Yüzyıl*, çev. Zühre İlkgelen, İstanbul: Homer Kitapevi.
- Gurlitt, C. (1999). *İstanbul'un Mimari Sanatı*, çev. Rezan Kızıltan, Ankara: Enformasyon ve Dokümantasyon Hizmetleri Vakfı Yayınları.
- Gyllius, P. (1997). *İstanbul'un Tarihi Eserleri*, çev. Erendiz Özbayoğlu, İstanbul: Eren Yayıncılık.
- Heidegger, M. (2011). *Sanat Eserinin Kökeni*, çev. Fatih Tepebaşı, Ankara: De Ki Basım Yayım.
- İzbudak, V.Ç. (2010). *Mesnevi*, İstanbul: Doğan Kitapevi.
- Jung, C.G. (2009). *İnsan ve Sembolleri*, çev. Ali Nahit Babaoğlu, 4. Basım, İstanbul: Okuyan Us.
- Kahvecioğlu, H. (1998). *Mimarlıkta İmaj: Mekânsal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model*, Doktora Tezi, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kanizsa, G. (1986). *Gramática de la Visión*, Barcelona: Societat Editrice Il Mulino.
- Karamağralı, B. (1972). *Ahlat Mezar Taşları*, Selçuk Tarih ve Medeniyet Enstitüsü, Sanat Tarihi Serisi 1, Ankara: Güven Matbaası.
- Kortan, E. (1987). "Le Corbusier ve Türk-Osmanlı Mimarlığı", *Yapı Dergisi*, İstanbul: YEM, Sayı 76, s.54-58.
- Kuban, D. (1973). "Anıt Kavramı Üzerine Düşünceler", *Mimarlık Dergisi*, İstanbul: TMMOB Yayınları, Sayı 7, s.5-6.
- Kuban, D. (2010). *Cennetin Kapıları/Divriği Ulucamisi ve Şifahanesi'nde Hürremşah'ın Yontu Sanatı*, İstanbul: YEM.
- Lynch, K. (2020). *Kent İmgesi*, çev. İrem Başaran, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Necipoğlu, G. (2013). *Sinan Çağı: Osmanlı İmparatorluğu'nda Mimari Kültür*, 3. Basım, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Nora, P. (2006). *Hafıza Mekanları*, çev. Mehmet Emin Özcan, Ankara: Dost Yayınları.

Ousterhout, R. (2008). *Master Builders of Byzantium*, Philadelphia: Publishing of University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology.

Özer, B. (2018). *Kültür Sanat Mimarlık*, İstanbul: YEM.

Pallasmaa, J. (2011). *Tenin Gözleri: Mimarlık ve Duyular*, çev. Aziz Ufuk Kılıç, İstanbul: YEM.

Peker, A.U. (2007). "Konya Mevlâna Külliyesi", *Tasarım Merkezi Dergisi*, Ankara: Anadolu Tasarım Merkezi, Sayı 6, s.24-32.

Riegl, A. (2015). *Modern Anıt Kültü*, çev. Erdem Ceylan, İstanbul: Daimon Yayınları.

Sartre, J.P. (2009). *İmgelem*, çev. Alp Tümertekin, 2. Basım, İstanbul: İthaki Yayınları.

Schmidt, K. (2007). *Taş Çağı Avcılarının Gizemli Kutsal Alanı Göbekli Tepe En Eski Tapınağı Yapanlar*, çev. Rüstem Aslan, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Simmel, G. (2009). *Sociology: Inquiries into the Construction of Social Forms*. Leiden: Brill.

Sözen, M. (1973). "Türklerde Anıt", *Mimarlık Dergisi*, İstanbul: TMMOB Yayınları, Sayı 7, s.7-20.

Strocka, M. (1979). "Efes Celsus Kitaplığı Onarım Çalışmaları", *Bellekten Dergisi*, Ankara: Türk Tarih Kurumu, Sayı 172, s.809-825.

Tunalı, İ. (1998). *Estetik*, 5. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Wenger, R. (1997). "Visual Art, Archaeology and Gestalt", *Leonardo*, Volume 30, p.35-46.

İnternet Kaynakları

"Nemrut Dağı Anıtı", UNESCO World Heritage List <https://whc.unesco.org/en/list/448/>, Erişim tarihi: 02.02.2022.

1960 SONRASI KADIN SANATÇILARIN BASKİRESİMLERİNDE BEDEN İMGESİ

BODY IMAGE IN PRINTMAKINGS OF WOMEN ARTISTS AFTER 1960

Gökçe Aysun Kılıç*

Öz

“1960 Sonrası Kadın Sanatçıların Baskiresimlerinde Beden İmgesi ” adlı bu araştırmada, Nancy Spero, Louise Bourgeois, Kiki Smith, Barbara Kruger, Maria Magdalena Campos Pons, Marilene Oliver’ın beden üzerine düşünüş biçimleri üzerine odaklanılmış ve baskiresim teknikleri ile oluşturdukları yapıtlarının teknik yaklaşımları incelenmiştir. Araştırmanın amacı doğrultusunda söz konusu sanatçıların kadın olarak bedeni ele alış biçimleri ve baskiresim sanatı içindeki buldukları konularına vurgu yapılmıştır. Baskiresim tarihinin başlangıcından bugüne farklı biçimlerde ele alan ve beden imgesini irdeleyen döneminin önemli kadın sanatçıların baskiresim eserlerinde kendine özgü teknik anlayışların da çeşitlilik olması bakımından bu araştırma önem taşımaktadır. Nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı çalışmada, konuya dair yazılı kaynakların yanı sıra elektronik ortamda da çeşitli kaynak taramaları yapılmıştır. Araştırma sonucu elde edilen veriler ışığında Nancy Spero, Louise Bourgeois, Kiki Smith, Barbara Kruger, Maria Magdalena Campos Pons ve Marilene Oliver’ın baskiresimlerindeki anlatımlarında yer bulan beden imgelerini baskiresmin teknik olanakları kapsamında da tercih biçimlerinde de oldukça sıra dışı yöntemlerle ele aldıkları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Baskiresim, Baskiresimde Kadın, Beden, Feminizm, Kadın Sanatçılar.

Abstract

In this research named “Body Image in Printmaking after 1960 Women Artists”, Nancy Spero, Louise Bourgeois, Kiki Smith, Barbara Kruger, Maria Magdalena Campos Pons, Marilene Oliver’s way of thinking about the body was focused on and the technical approaches of the works they created with printmaking techniques were examined. In line with the purpose of the research, the way the artists in question handle the body as women and their position in the art of printmaking has been emphasized. This research is important in terms of the diversity of unique technical understandings in the printmaking works of important women artists of the period, who have dealt with the history of printmaking in different ways and scrutinized the body image from the beginning to the present. In the study, in which qualitative research methods were used, various sources were scanned in electronic environment as well as written sources on the subject. In the light of the data obtained as a result of the research, it has been seen that Nancy Spero, Louise Bourgeois, Kiki Smith, Barbara Kruger, Maria Magdalena Campos Pons and Marilene Oliver deal with the body images in their expressions in the printmakings, both within the scope of the technical possibilities of printmaking and in the form of preference.

Keywords: Printmaking, Women in Printmaking, Body, Feminism, Female Artists.

Derleme Makale // Başvuru tarihi: 24.02.2022 - Kabul tarihi: 02.06.2022.

* Öğr. Gör.Dr., Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Baskı Sanatları Bölümü, gokcekilic@balikesir.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-2078-662>.

1. Giriş

Baskiresim sanatı, temelinde kalıp kullanarak imgelerin çoğaltılması prensibine dayalı birçok yöntemi içinde barındırır. İnsanoğlunun alet kullanımını keşfi ile mağaraların iç yüzeylerine, kaya pratiklerine şablon kullanarak boya püskürtme, kazıma ve oyma işlemi ile baskiresim sanatının da başlangıcı oluşturmuştur. Baskiresmin ilk örneklerinden biriside 40.000 yıldan daha eskiye tarihlenen ve kadınlar tarafından yapıldığı düşünülen İspanya'daki El Castillo mağarasındaki şablon olarak ellerin kullanıldığı imgeler olmuştur. Pennsylvania Eyalet Üniversitesi'nde Antropoloji Profesörü Dean Snow, "John Manning'in, kadın ve erkeğin ellerindeki belirli parmakların birbirine oranları arasında fark olduğunu bulguladığı çalışmasını okuduktan sonra" (e-skop, 2013) başladığı araştırmasında, bahsi geçen mağaradaki el şablon baskıları yapanların kadın olduğu savını öne sürmüştür. Snow, bu çalışmasının sonucunda kadınların yüzük ve işaret parmak uzunlukları aynıyken, erkeklerin yüzük parmağının işaret parmağına göre daha uzun olduğunu gözlemlemiştir. Dolayısıyla Snow'un bu araştırması kadın sanatçıların kendi ellerini şablon olarak oluşturduğu baskiresimleri "İlgimizi serigrafeye çekerek bunların ilk örnekler olabileceğini akla getirir" (Esmer, 2015:1). Baskiresim başlangıcından itibaren birçok sanatçıya kalıp kullanarak çeşitli uygulama yöntemleri ile çoğaltılabilme olanakları sağlamıştır. Geleneksel yöntemlerden olan şablon baskı, ağaçbaskı, taş baskı, linol baskının yanı sıra dijital baskı gibi çeşitlenen teknik alt yapısı ile günümüze kadar sanatçıların tercihleri arasında yer almıştır. Özellikle beden imgesi sanatçıların yaratım dünyasında farklı biçimlerde ele alınmış sürekli olarak farklı amaçlar ilkesinde şekillenmiştir. "Beden, deyince akla gelen insan figürü, malum, sanatın ve dolayısıyla sanat tarihinin başlıca konularından biri, ama bir döneme kadar figür, akademik bir etüd malzemesi ya da estetik bir ideal olmanın dışında bir anlam taşımaz" (Antmen, 2013:13). İnsanlığın en ilkel döneminden itibaren eril egemenliğin hâkimiyeti hüküm sürmüştür, çeşitli toplumlarda kadın bedeni kullanmanın eklenerek çeşitli biçimlerde kullanıldığı görülmüştür. Örneğin ilk insanlar taştan yaptıkları kadın heykellerini mağara önlerine koyarak kadının doğurganlığına onun bereket simgesi olduğuna işaret etmiş, mağaraya da bereket getireceğine inanmışlardı (Ersoy, 1983:35). Zamanla doğaya olan korkusunu aşmış, doğaya karşı mücadele edebilme yeteneğini geliştiren insan başat konuma geçmiş erkek ve kadın rolleri toplum içinde karşıtlık anlamlandırmalarla yüklenmiştir. "Toplumsal cinsiyet bir analiz kategorisi olarak tarih alanına sokulduğu zaman, aynı olayları

kadınların ve erkeklerin farklı deneyimledikleri, toplumsal statülerinin yani, toplumdaki yerlerinin ve güçlerinin farklı olduğu ve dolayısıyla çıkarlarının da farklı olabildiği gerçeği açığa çıkmıştır” (Berktaş, 2018:30). Antik Yunan ataerklerinden gelen ataerkillik, çok eski bir terim olup cinsiyete göre güç ve ayrıcalığın katmanlaşmasını açıklama girişimidir. Dolayısıyla kadınlar, toplumların sürdürülmesinin önemli anahtarı olmuş ancak birkaç istisna dışında sosyal ve yasal güç erkekler tarafından kullanılmıştır. Bu anlamda feminist teorisyenler kadınlara karşı sistematik bir önyargıyı tanımlamak için ataerkil toplum tanımını genişletmişlerdir. Özellikle 1960’li yılların sonlarına gelindiğinde Feminizm Hareketi ile toplum içinde kadın özne olarak konumlandırılarak birçok kadın sanatçı tarafından temsili bir dil oluşturulmuştur. “Feminizm için evrensel bir temelin şart olduğu ve bu temelin de kültürlerarası bir kimlikte bulunması gerektiği yönündeki siyasi varsayımı genellikle, kadınların ezilmesinin, ataerkil ya da erkek egemenliğinin evrensel ya da hegemonik yapısı içinde kolayca ayırt edilebilecek tekil bir biçim aldığı görüşüne eşlik etmiştir” (Butler, 2018:46). Feminist kuram dersleri veren Judith Butler’in sözlerinde ifade ettiği gibi, “cinsiyete sahip olan beden miti, “verili olan” mitinin epistemolojik eşdeğeridir: Nasıl ki verili olan ancak söylemsel bir çerçevede tanımlanabilirse, bedeni “cinselleştiren” ve bu bedenin duyduğu arzunun yönelimini kuran da kültürel olarak mevcut bulunan toplumsal cinsiyetin kodlarıdır” (Benhabib, 2017:31). Toplumlar içinde kadında erkekte karşıtlıklarla dolu birçok roller üstlenmiş, eril egemenliğin hâkim olduğu sanat dünyası içinde de sanatçı kimliği erkeğe atfedilmiş, kadın sanatın içinde bir nesne olmaktan öteye gidememiştir. Amerikalı sanat tarihçisi “Linda Nochlin’in 1971’de yayımladığında kadın sanatçılar ve tarihçiler arasında büyük yankı uyandıran “Neden Hiç Büyük Kadın Sanatçı Yok?” başlıklı makalesi, çığır açıcı bir öneme sahip olmuştur” (Antmen, 2012:239). Bu bağlamda araştırma kapsamında kadın sanatçılardan; Nancy Spero, Louise Bourgeois, Barbara Kruger, Kiki Smith, Maria Magdalena Campos Pons gibi döneminin bu öncü isimleri baskiresim yapıtları ile büyük roller üstlenmişler, farklı yaklaşım ve üslupları ile cinsiyet politikaları altında ötekileştirilen kadınların feminist temsilcileri olmuşlardır. Baskiresmin geleneksel yöntemlerinden çağdaş baskı tekniklerine kadar olan tüm çeşitli olanakları doğrultusunda da beden imgesi üzerine gerçekleştirdikleri baskiresim eserleri ile ses getirmişlerdir. İngiliz sanatçı Marilene Oliver’da dijital baskılar aracılığıyla yüzey organizasyonlu çalışmaları ile beden imgesini çarpıcı bir dille yapıtlarında yansıtmıştır. Danto (2012:230)’nun “Sıradan Olanın Başkalaşımı” adlı kitabında ifade ettiği gibi; bir sanat yapıtı ile dünyayı görme

biçimini dışsallaştırır; bir kültürel dönemin iç dünyasını açıklar; kendini bir ayna haline getirerek kurallarımızın bilincini görmemizi sağlar.” Nancy Spero, Louise Bourgeois, Kiki Smith, Barbara Kruger, Maria Magdalena Campos Pons ve Marilene Oliver kadın olmanın getirisi ile içselleştirerek oluşturdukları baskiresim yapıtlarında beden imgelerini yine kadın olmanın hassasiyetliği içinde ele almışlardır.

2. Yöntem

“1960 Sonrası Kadın Sanatçıların Baskiresimlerinde Beden İmgesi” adlı makalede betimsel modele dayalı nitel araştırma gerçekleştirilmiştir. Araştırma süreci içerisinde elektronik, basılı kaynakların taranmasının yanı sıra konu ile ilgili yazılar, makaleler ve sergi katalogları incelenmiştir.

3. Bulgular

Araştırmada ulaşılan veriler ışığında Nancy Spero, Louise Bourgeois, Kiki Smith, Barbara Kruger, Maria Magdalena Campos Pons, Marilene Oliver gibi döneminin önemli isimlerinin beden imgesini ele alış biçimleri ve baskiresim sanatı içinde teknik yaklaşımları irdelenmiştir.

3.1. Nancy Spero (1926-2009)

Baskiresmin önemli kadın temsilcilerinden olan Nancy Spero, Amerika-Ohio'da doğmuş, 1949 yılında Chicago Sanat Enstitüsü'nde ve Paris Ecole des Beaux Arts'ta sanat eğitimi almıştır. 1950'lerde figüratif resimleriyle Paris'te tanınan sanatçı, İtalya'da yaşadığı dönem içerisinde de sonraki çalışmalarına kaynaklık edecek olan antik Etrüsk ve Roma freskleri üzerine araştırmalarını gerçekleştirir. Spero, malzeme seçiminden konu seçimine politik bir tavır sergilemiş kısa bir süre sonra Vietnam Savaşı'nın tırmandığı yıllarda Amerika'ya dönmüş sonra 1960 yılından itibaren tuval yerine kâğıt üzerine işler üretmeye başlamıştır. Sanatçı, işlerinde savaşlarda yaşanan şiddeti cinsiyet ayrımı yapmadan evrensel bir biçimde anlattığı ve erkek ve kadın bedenini bir arada kullanmış, Hiroşima şehrinin bombalanmasını ellinci yıldönümünde Hiroşima Sanat Ödülü'nü kazanmıştır. Serpentine Galerisi, Londra Museum der Moderne, Salzburg'da bulunan Museo d'art Contemporani de Barcelona, Madrid Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia retrospektif serginin yanı sıra 1980 yılından sonra da Venedik Bienali, Documenta ve Whitney Bienali de dahil olmak üzere birçok büyük karma

sergide yer almıştır. Spero, savaş karşıtlığının yanı sıra ana teması aslında baskı ve şiddete maruz kalmış kadın kahramanlardır ve 1971'li yıllarda kadın birliklerinin de içinde olduğu AIR adlı galerinin kurulumunda yer alan Spero, Sanatçı İşçileri Koalisyonu, Kadın Sanatçılar Devrimi (WAR) ve Kadın Sanatçılar Geçici Komitesi ile ortak çalışmalarda bulunmuştur. "Baskiresim sürecinin doğasında var olan tekrar, kadınların tarihteki önlenemez varlığının da yankısıdır. Farklı tarihsel dönemlerden ve çeşitli kültürel bağlamlardan kadınları bir araya getirerek baskiresimlerimde yeniden ele almaya çalışıyorum" (Perrella, 2009:29-30) sözleriyle sanat anlayışını özetleyen Spero feminist sanatın da öncü isimlerinden biri olmuştur. Sanatçı kullandığı parşömen kâğıtlarındaki üst üste binen ve tekrarlanan görüntülerdeki kadınlar hem kurban hem de kahraman olma hallerini farklı bir görsel dille yansıtırken "Hareket halindeki figürlerin basılı ve kolaj resimlerini içeren kâğıt üzerine yaptığı kaydırma çalışmasıyla tanınır" (Wye, 2010:147). Dolayısıyla sanatçının baskiresim pratiği içinde kullandığı kalıp mantığı da oldukça kendine özgü çalışma metodu ile biçim alır. Nancy Spero elle boyanmış kolajlı görüntülerini birleştirdiği baskiresimlerinde; insan parçaları, dilleri uzatılmış kopmuş kafalar, tarihten alınan kadın bedenleri sıkça yinelediği imgelerdir. Spero'nun, "Devrim XI'e adlı baskiresiminde betimlediği gibi bedeni olmayan kafaların eşlik ettiği dört kadın figürü kollarını açarak büyük adımlarla adeta sonsuzluğa doğru koşan adımlarla ayaklanmanın habercisidirler (Görsel 1). Coldwell'inde(2010:111) ifade ettiği gibi;

Yapıtlar, bir zorlama ve değişimi etkilemek için imgeleri dünyaya yayma arzusuyla yüklü, kayıt dışılığını korur. Görüntüler elle kâğıda basılır veya doğrudan duvarlara damgalanır. Çalışma yöntemi, görüntüleri çinko veya kauçuk plakalar üzerine taslak çizime çevirmek ve daha sonra doğrudan kurulumlarının duvarlarına veya kâğıt parşömenlere yazdırmak için kullanılabilir. Kişisel bir kelime dağarcığı oluşturmak için kullandığı dergilerden, gazetelerden ve sanat kitaplarından alınan resimlerden oluşan 500'ün üzerinde "hiyeroglif alfabesi" oluşturdu. Bu, baskı yapımını en temel tezahürü olan baskı bloğu veya çoklu baskı ve sonsuz çeşitlilik için lastik damga araçlarıyla birleştirir.



Görsel 1. Nancy Spero, *Devrim XI'e*, 1986, Çizim ve elle baskı, 47,8x245,8cm, (Moma, 2021).

Tekrarların olduğu bedenlerle dolu kompozisyonlarını mekânlara yerleştiren sanatçı, “Bu teknik arayışında olduğu gibi bu eleştirel bakışını, kadın kimliğine yönelik geleneksel bakışı karşı da sergilemiş oldu” (Esmer, 2014). ‘Kadın tasviri üzerinden dünyaya bakmanın ne anlama geldiğini görmeye çalışıyorum’ sözleriyle sanat anlayışını özetleyen Spero, ölümünden kısa bir süre önce “Tutsak Almayın” (Görsel 2) adlı eseriyle adeta panayırı andıran yapıtıyla Irak Savaşı’na gönderme yapar. Farklı coğrafyalarda farklı zamanlarda olsa savaş kurbanlarının değişmeyeceği gerçeğini ürkütücü yapıtı ile Venedik Bienali’nde yer alan sanatçı, izleyendeki duyguları kışkırtıcı hale getirir. Zincir ve kırmızı şeritlerden sarkan, elle baskiresmini gerçekleştirdiği kafaları yirmi metrelik çelik tabanlı alüminyum direk üzerine kurgular. Mayıs Direği’ne bağlı ve merkezi bir noktadan dışa doğru yaklaşık iki yüz bedensiz kafanın kimisinin ağız kısımları açık, kimi kan kusarken kimi de çılgın atan ifadelerle doludur. Knight’a göre Spero’nun Mayıs Direği, “eski bir pagan formudur, kısmen yeryüzü ile gökyüzünü birbirine bağlayan eğlenceli bir eksen ve kısmen de otoritenin ortak sembolüdür” (Knight, 2007).



Görsel 2. Nancy Spero, *Mayıs Direği/Tutsak Almayın*, 2007, Karışık teknik, (Withers, 2009).

3.2. Louise Bourgeois (1911-2010)

Heykel çalışmaları ile sanat piyasasında önemli bir yere sahip olan Fransız sanatçı Louise Bourgeois, baskiresimlerinde kadının cinselliği ve kırılganlığı konuları üzerinden beklentileri sorgulayıp altüst eden isimlerden biri olmuştur. İkinci nesil sürrealist olarak da bilinen Bourgeois, 1934-1938 yılları arasında École des Beaux-Arts, Academie Ranson, Academie Julian ve Academie de la Grande-Chaumiere’de sanat eğitimi almış, 1949 yılında Stanley William Hayter’in İkinci Dünya Savaşı sırasında Paris’ten New York’a taşıdığı baskı atölyesi Atölye 17’de birçok baskiresim portföyler üretmiştir. Heykel çalışmalarında da kullanmış olduğu kıvrımlı ve kavisli yapıları zaman içinde beden imgesini çağrıştıırken “Altmışlı yılların sonlarında

çalışmalarında göğüs ve penis şekilleri, hem cinsel hem de ilkel olanı ima etmek için erotik bir unsur olarak belirgin hale geldi, manzara benzeri unsurlarla birleştirdi. Ayrıca yetmişlerin başlarında yükselişi bir kadın sanat hareketini yükselişi feminizmi doğurdu ve Bourgeois'de kadın sanatçılar için bir model olarak örgütlenmeye başlamıştı” (Wye ve Smith, 1994:12). “Femme Maison” (Görsel 3) adlı baskiresminde görüldüğü üzere Bourgeois, üzerinde bir kafa yerine bir evin tepesi bulunan kadın bedeni ile yapıtını bir feminizm bağlantılı sembolik bir anlatım haline dönmüştür. Fransızcadan ‘ev kadını’ olarak tercüme edilen bu çalışma kelimenin tam anlamıyla, kadın kimliğiyle ilgili fikirleri keşfedebileceği, esasen kadını da bir yer olarak gösterirken dişi kimlik sorununu da gündeme taşımıştır. ‘Kendi bedenimiz topografik olarak kabul edilebilir; tümsekler, vadiler, mağaralar ve delikleri olan bir ülke gibi’ sözleriyle sanatında beden kullanımını özetleyen sanatçı, zihin ve beden arasındaki mimari çizimlerle dolu ikilemler ile yapıtlarını feminist ikonlara dönüştürür.



Görsel 3. Louise Bourgeois, *Ev Kadını*, 1947, Foto gravür, 24x30 cm, (Moma, t.y.).

“Sainte Sébastienne” adlı baskiresmi ilk olarak 1990 yılında Christian Guérin’in baskiresim atölyesinde ilk versiyon çalışmasını yapan Bourgeois, üç oğlunu sembolik olarak figürün yukarıya doğru kıvrılmış saçları içinde yumurta olarak tasvir etmiştir. Bourgeois bu baskiresim serisine “1991’de devam etmiş ve sonra bir kenara bırakmış, 1992’de kompozisyon yeniden tasarlayarak genişletip, St Sebastienne “Large” olarak yayınlamıştır” (Wye ve Smith, 1994:32). Gerald Matt (2004)’a göre, “Sainte Sébastienne’ bir otoportredir. Saldırı altında olma, kaygılanma ve korkma halidir. Bir insan kuşatma altındayken ne yapar? Neden saldırıya uğradığınızı daha iyi anlarsınız. Kışkırtılır mı? İntikam mı? Karşı mı çıkıyorsunuz, yoksa saklanmak için kaçıyor ve kendi ininizin korumasına geri mi çekiliyorsunuz? Asıl soru bu”. Rönesans anlatılarından olan Hristiyan şehit Aziz Sebastian’ın ağaca bağlanarak oklarla vurulma sahnesini

başsız bir kadın bedeni ile özdeşleştiren Bourgeois, oklarını tahta görüntüsü biçimindeki kas içine şematik olarak yerleştirmiş, sessizce ısrırap içinde olsa da kadının cesur adımlarla ilerleyişini yansıtmıştır (Görsel 4).



Görsel 4. Louise Bourgeois, *Large Sainte Sébastienne*, 1993, Kuru kazıma, 98,9x78,4 cm, (Moma t.y.).

3.3. Barbara Kruger (1945)

Baskiresimlerinde kadın imgesini ve yazılı metinlerle bir arada kullanan Barbara Kruger, Syracuse Üniversitesi ve New York'taki Parson's School of Art and Design'da sanat eğitimi almış 1967 yılından itibaren Condé Nast Publications on iki yıl editör olarak çalışmış, *Mademoiselle*, *Vogue*, *House and Garden* gibi dergilerin de sanat yönetmenliğini yapmıştır. California Institute of the Arts, School of the Art Institute of Chicago ve University of California, Berkeley'de dersler veren Kruger, Venedik Bienali'nde Yaşam Boyu Başarı Altın Aslan ödülünü almıştır. Baskiresimlerini reklam panolarından, otobüs kartlarına, alışveriş torbalarından müzelere kadar birçok alanlara yerleştiren Kruger'in, kırmızı çerçeveler içindeki siyah beyaz görüntülerin yer aldığı yapıtlarının da ismi yoktur fakat keskin sözlerle doludur. Öyle ki Fineberg'de, Kruger'in şu ifadeleriyle yapmaya çalıştıklarının altını çizmeye çalışır: "Sizin kültürünüze göre doğayla oynamayacağız"; "Kendimizin en iyi düşmanı olmayacağız"; "Parçalanmış objeleri sömürgeleştiriyorsunuz" gibi (Fineberg, 2014:461-462). Sanatçı, futura bold yazı karakteriyle yazmış olduğu, "Biz hareket etmeme emri aldık" (Görsel 5) adlı eserinde de görüldüğü üzere merkezde yer alan söz konusu metinle, terzilerin kullandığı iğnelerle çevrelenmiş öne doğru eğilerek oturan kadının bedenini bir arada kullanmış, kadının toplumdaki konumunun ironik bir anlatısını oluşturmuştur. Foucault'a göre, "Bedenin politik yatırımı öncelikle ekonomik bir

yatırımdır: “Bedenin iktidar ve tahakküm ilişkileriyle donatılması büyük ölçüde üretken güçtür, ancak öte yandan, onu emek gücü olarak kurmak ancak bir itaat sistemine yakalanır” (Owens, 1994:194). Dolayısıyla Kruger’inde çalışmalarında eril egemenliğin içinde toplumsal cinsiyet sorunlarını feminist bir tavırla ve bu kadar ısrarla ele alması da şaşırtıcı değildir.



Görsel 5. Barbara Kruger, *İsimsiz (Biz hareket etmeme emri aldık)*, 1982, Vinil üzerine serigrafi, 177,17x120,65cm, (ArtBlart, t.y.)

Kruger, sanatın eski ama hâlâ tartışılmakta olan ‘özgünlük’, ‘temsil’, ‘doğalcı betimleme’, ‘ileti’ ya da modern ekonomiden sonra belirginleşen ‘sanat yapıtının değişim değeri’ gibi konular hakkında düşünmemizi ister (Yılmaz, 2013:394). Kruger, 1998 yılında Washington’da kürtaj haklarını savunanların düzenlemiş olduğu kampanyalara denk gelen süreçte büyük ölçekli olan çalışmasını vinil üzerine serigrafi baskısını gerçekleştirmiştir. Baskiresmin sol alanına kadın yüzünün yarısını pozitif sağ alana ise erkek yüzünü negatif görüntüsünü yerleştiren sanatçı siyah beyaz renk kullanımıyla eşit parçaya böldüğü suretle adeta ikircikli bir düşünce yaratmıştır (Görsel 6). “Bu açıdan bakınca en bilinen yapıtının insanı uyaran alarmı, “Bedenin bir savaş alanıdır”, kendisini, Kruger’in başlangıçta düşünebildiğinden çok daha fazla açıklamaktadır. Aynı şekilde bu yapıt artık bir zamanlar olduğu gibi sadece dişil bedende cereyan eden savaş politikasının değil, bir sanat yapıtının “bedeni” ve konumu hakkında devam eden savaşın sloganıdır” (Grovier ve Bryson, 2018:174). Kruger 1982 yılinsa yazdığı “Resim Çekmek” adlı metninde konuyla ilgili şöyle der Kruger’in çalışmaları için şu sözleri ifade eder:

Parodik bir düzeyde bu tür işler, başlangıçtaki okumalarımıza meydan okuyarak, sürekli tekrarlanan bir stereotip olmaktan çıkarlar. Öte yandan, eleştirel yapıtın orjinalin kendi gücüne yenilmesi, böylece bir klişenin yüceltilmesine hizmet etmesi de mümkündür. Yapisökümcü bir araç olarak tekrarın kullanımı ilginç olabilmekle birlikte, klişenin bu şekilde yüceltilmesi dekoratif amaçlı kullanılabilecek bir seviyeye yüceltebilir... Yapıtın mizahi yönüyle ortaya konacak

olumsuz tavrı ise, izleyicinin keskin kibrini kutlamaya yarayabilir. Buradaki sorun, imgenin ima ettiğini algılayabilmekte, bir imgenin yerine diğerini koyabilmekte, birini birincil diğerini ikincil gibi düşünmekle giderilecek, o zaman saklı olan açığa çıkacak, sonuç çıkarmak kendiliğinden mümkün olacaktır” (Antmen,2012:283).



Görsel 6. Barbara Kruger, *İsimsiz (Bedeniniz bir savaş alanıdır)*, 1989, Vinil üzerine serigrafi, 284,48x284,48 cm, (The Broad, 2021).

3.4. Kiki Smith (1954)

Almanya doğumlu Amerikalı Kiki Smith, Hartford Art'da kısa bir dönem sanat eğitimi almış, baskiresimlerden fotoğrafa, heykellerden, enstalasyonlara sanat pratiğini oluştururken eserleri Chicago Sanat Enstitüsü, Los Angeles County Sanat Müzesi gibi koleksiyonlarda yer almıştır. Smith'in sosyal ve politik ideolojiler için bir savaş alanı olarak ilişkilendirdiği ve feminist kaygılarına atıfta bulunduğu imgeler de bedendir. Nancy Spero, Louise Bourgeois, Barbara Kruger gibi “Kiki Smith'in çalışmaları da insan bedeni üzerine yoğunlaşmıştır, ama daha doğrudan alıntı yapan bir tarzda!” (Fineberg, 2014:467). Sanatçı erken dönem işlerinden itibaren damarları, cildi, kemikleri, cinsel organları, sıvıları kullanmaya başlamış ve bu imgelerin ham ve tavizsiz sunumu ile adeta izleyeni yüzleştirerek ve rahatsız etmiştir.

Smith, insan figürünü ve parçalarını daha vahşice ve daha kavramsal olarak yorumluyor. İnsanlık vizyonunda daha geniş, evrensel bir gerçekliğe bağlı görünürken, burada ve şimdi somutla ve günlük yaşamdaki kendi iddiasıyla ilgilenir. Smith için figürler fiziksel bedenler haline gelir. Sanatında bu motifleri tartışırken, "Bedenlerimiz temelde bizden çalındı ve bu, kişinin kendi alanını veya burada olma araçlarını geri almak, ona sahip olmak ve onu nasıl olduğumuza bakmak için kullanmaya çalışmakla ilgilidir (Wye, 1996:18).

Gerçek boyutlu heykel figürlerinde bir dizi geleneksel ve geleneksel olmayan malzemelerden kumaş, balmumu, kâğıt, cam ve bronz gibi çeşitli malzemelerin aracılığıyla insan vücuduna hitap ederken baskiresim yapmaya ise 1970'lerin ortalarından itibaren başlamıştır.

Smith, “insan vücudunun iç ve dış parçalarının yalın, dokunaklı tasvirlerinde yaşamın kırılğan ancak kalıcı ruhunu ele aldı. Baskiresim sanatına olan heykelsi yaklaşımını da örnekleyen Smith, şablon olarak kendi vücudunu kullanarak bakır levha üzerinde uzandı ve matbaacıların beden taslağını çizmesine izin verdi” (Wye, 2004:256). Smith'in kendi bedenini kullandığı “Pembe Göğüsler” adlı gravür tekniği kullanarak yaptığı çalışmasının “Her sayfası, bir kısmı sıvı damlayan bir parçanın veya deliğin ince bir çizimini içerir. Kâğıdın kenarları arasında yalnız ve yalıtılmış, her bölüm bir kişilik alırken tüm sıvılarda gözyaşlarına benzemektedir” (Wye, 1996:88) (Görsel 7).



Görsel 7. Kiki Smith, *Pembe Göğüsler*, Guaj ilaveli serigrafı, 52,5x83 cm, 1990 (Moma, 2021)

Heykelleri ve enstalasyonları gibi baskiresimlerin de de kadın olmanın da büyük bir unsur olmasından kaynaklı aynı zamanda malzeme kullanımında aynı duyarlılığı yansıtan Smith, kırılğanlıkla ilgili heykelsi endişelerini de doğrudan baskiresim çalışmalarında da göstermiştir. “Yalnız kadın figürünün motifi, olan Sueno” (Coldwell, 2010:118) iki renkten oluşan gravür tekniği ile yaptığı çalışmasıdır. Sueno, İspanyolca ‘rüya’ anlamına gelirken, sanatçı bu çalışmasında da cenin pozisyonu olarak yine kendi bedenini baskı kalıbına yerleştirmiş, organik yapısından dolayı Japon kâğıdını tercih etmiştir. Deborah Wye (2004:256)’ın ifade ettiği gibi: “Bedeni temsil etmek, Smith’in onu öğrenme ve bedensel kaygıların önemini sergileme yoluydu” Smith, ironik anlatımla dolu bu eserinde çizgili kas ve iskelet sistemi ile derisi yüzülmüş bir bedeni betimlerken rahatsız edici uzuvların duruşundan kaynaklı izleyen üzerinde huzursuzluk hissini duyumsatır (Görsel 8).



Görsel 8. Kiki Smith, *Sueno*, 1992, Gravür, 59,6x125,1 cm, (Wye, 2004).

3.5. Maria Magdalena Campos Pons (1959)

Kübalı sanatçı Maria Magdalena Campos Pons, The National School of Art, Instituto Superior de Arte' sanat eğitimi almış, Küba'nın devrim sonrası sanat hareketinin öncü isimlerinden biri olurken 1988 yılında öğrenci değişimi ile Amerika'ya gitmiştir. Amerika'nın Küba'ya uyguladığı ambargolar aynı dönem sanatçının üretim sürecine de yansımıştır. Modern Sanat Müzesi, Indianapolis Sanat Müzesi, Peabody Essex Müzesi, Smithsonian Enstitüsü, Chicago Sanat Enstitüsü, Kanada Ulusal Galerisi, Victoria ve Albert Müzesi, Modern Sanat Müzesi, Güzel Sanatlar Müzesi, Miami Sanat Müzesi ve Fogg koleksiyonlarında yer almaktadır. Kanada Ulusal Galerisi'nde kişisel sergiler açan sanatçı ayrıca Venedik Bienali, Dakar Bienali, Johannesburg Bienali, Documenta 14, Guangzhou Trienali'ne katılmıştır. 2011 yılında Boston Cesur Kadın ödülü ve 2012 yılında ise Renkli Kadın ödülünü alan Campos Pons, halen Boston Güzel Sanatlar Müzesi Okulu'nda sanat eğitimcisi olarak çalışmaktadır. Campos Pons, yapıtlarında kendi beden görüntüleri üzerinden, Afrika gelenek ve Afrika diasporası ile ilgili yarattığı kargaşanın yanı sıra hafıza, kadın kimliği, cinsellik gibi kavramların anlatılarını dinsel ritüeller çerçevesinde ele almıştır. Özellikle baskiresimlerinde çoğunlukla kendi bedeninin fotoğraflarını çeken sanatçı, dijital ortamda yaptığı müdahaleler ile katmanlı görüntüler elde ederek etnik kültür ve mitler üzerinden söylemler oluşturur. Litografi ve stencil teknikleri aracılığı ile siyah beden imgesini, el yapımı kâğıt üzerine baskiresmini gerçekleştirir. 1999 yılına tarihlenen ve The Rutgers Centre for Innovative Print atölyesinde baskiresmini gerçekleştiren Compos-Pons, siyah bir beden üzerinde beyaz ve mavi gözlerle dolu tekrarlayan bakışlar ile rahatsızlık verirken öte yandan da anlatım biçimi ile atalarının dini ritüellerde gerçekleştirdikleri vücut süslemelerini çağrıştırır (Görsel 9).

Böylece resimsel uzayda bir mutlaklık ve imgede bir anlam ikiliği yaratır. Bu baskıları, her zaman gözlerinin arkasında olduğunu söyleyen, çocukluk hayatını şekillendiren atalarının Afrika inançlarının bir özelliği olan 'babamın ruhuna sessiz bir saygı' olarak tanımlıyor. Sayısız mitin konusu olan göz, muazzam bir manevi öneme ve yorumlayıcı ikonografiye sahiptir. Pek çok kültürde, hem kıskançlık hem de koruma fikirleriyle ilgili büyüleme aracı olarak yaratılmış bir nesne olarak görülür. Compos-Pons, bu baskıyı gözlerin kahverengi veya mavi görünebileceği iki farklı renkte üretmiş olsa da, yakından bakıldığında, iç benliğin karmaşıklığını ve geri dönen bakış önermek için geniş bir renk yelpazesini kullandığı görülebilir (Saunders ve Miles, 2006:74).



Görsel 9. Maria Magdalena Campos Pons, *Ísimfiz*, 1991, El yapımı kâğıt üzerine stencil ve litografi, (Saunders&Miles, 2006)

Campos-Pons, “Özgürlük Tuzağı” (Görsel 10) serisinde, kölelik ve özgürlüğe dair metaforik anlatıyı yansıtmak için kendi kafasının etrafına mavi ipten yapılmış bir kuş kafesini kullanır. Sanatçı, pudralanmış beyaz teni ile ağızdan çıkan şerit parçası bedeni tutsak eden mitolojik anlatısını dijital baskısında gerçekleştirir. Küratör Gerardo Mosquera göre Campos Pons’un sanatındaki: “Tanımlayıcı, biçimsel ve mitolojik yönler, bu dünya görüşlerinden içerikle çalışmak için en aza indirilerek avangard sanata yeni bir maneviyat getirir” (Perez, 2000:115).



Görsel 10. Maria Magdalena Campos Pons, *Özgürlük Tuzağı*, 2013, Üç renkli dijital baskı, (Thomason, 2016).

3.6. Marilene Oliver (1977)

İngiliz sanatçı Marilene Oliver, BA (Hons) Güzel Sanatlar, Central Saint Martins, MA ve MPhil, Royal College of Art, MSc Imaging Edinburgh Üniversitesi'nde öğrenim görmüştür. Sanatçının kendi deyişiyle "Dijital Bedenlerim" olarak adlandırdığı üç boyutlu baskiresimlerinde beden imgesi dijital çağın gereği oldukça köklü bir dönüşüme uğrar. Oliver'in bedenleri dijital fotoğraflarla piksellere dönüştürürken, Manyetik Rezonans Görüntüleme, Bilgisayarlı Tomografi, Pozitron Emisyon Tomografisi) nasıl çevrilebileceği ile ilgili birçok çalışma gerçekleştirir. Sanatçı, ultrason 3D lazer tarama gibi tıbbi teknolojik cihazlar sanatçının üretim sürecine katkı sağlar ve adeta çalışmaları baskı sanatı ile heykelsi yaklaşımını yansıtır. Sanatçı ilk olarak katil bir hükümlü olan Joseph Paul Jernigan'ın idam edildikten sonra dondurulan beden görüntülerini ince katmanlara bölmüştür. Daha sonra bu görüntüler üzerinden yeni biçimlendirmelerle ikişer santim aralıklardan oluşan akrilik yüzey üzerine katmanlar halinde serigrafi baskısını gerçekleştirmiştir (Görsel 11). CT tarama cihaz setini kullanarak işlenen verileri UV ışınları ile aktarılan görüntüyü cam üzerine basmış ardından üst üste belli aralıklarla binen akrilikleri biçimine de dönüştürerek kurulumunu yapmıştır. Çalışmaya farklı açılardan bakıldığında beden kaskatı bir imge olarak görülürken, göz seviyesinde izlendiğinde ise görüntünün silikleştiği görülür.

Figürler bulanık, maddi olmayan, gerçek ile sanal, katı ile yanılıcı arasında asılı almış alır. Oliver, bronz mürekkeple baskı yaparak, geleneksel heykelin ağır sağlamlığına kasıtlı olarak atıfta bulunur, ancak yarı saydama karşı opak olmayan ve katı ile gerçek olmayan arasında dalgalanan görüntülerin yaratılmasına yer vererek imayı alt üst eder. Bedeni resmetmenin bilimsel biçimlerini uyarlar ve çalışmanın yapısında, aynı zamanda bilim kurgunun görsel mecazlarından da yararlanır. Askıya alınmış canlandırma süreçleri ve ışınlanma yoluyla bedenlerin demoteryalizasyonu ve yeniden bütünleşmesini sağlar (Saunders ve Miles, 2006:40).



Görsel 11. Marilene Oliver, *Seni İçten Tanıyorum*, 2001, Akrilik plaka üzerine serigrafi, 70x50x200 cm, 2001 (Beaux Arts, 2016).

Oliver, tıbbi rezonans görüntüleme (MRI) taramalarını kullanarak ailesinin de aynı şekilde bir grup portresini de oluşturmuş, çok katmanlı şeffaf malzemelere baskı yaparak üç boyutlu heykeller yaratmanın yanı sıra, çeşitli özel mürekkepleri kullanarak da sanatçı çalışmasında baskiresim anlayışına farklı boyutlar katmıştır. Teknoloji çağında yaşamının paradoksal anlatısını sanatçının kendi bedeni üzerinden anlattığı “Ophelia” (Görsel 12) adlı çalışmasının, kaynağını İngiliz şair ve oyun yazarı William Shakespeare'in Hamlet adlı oyununda yaşadığı bunalım sonucu ölen “Ophelia” adlı karakterden almıştır. Oliver'ın e-postalarına gelen mesaj yoğunluğundan dolayı boğulma hissine kapılarak yaptım dediği “Ophelia” adlı çalışmasında ise kadın figürü aslında sanatçının kendisidir. Arkadan aydınlatmalı bir MDF kutusunda istiflenmiş altı kat serigrafi camdan oluşan çalışma sanatçının iki buçuk yıllık bir süre boyunca kaydettiği mesajlardaki metinleri, “asit direnci ile serigrafiye basılmış ve daha sonra ferrik klorür asidi ile kazımış, her katmandaki farklı ton değeri ile ince bir 3D efekti yaratılmış” (Tala, 2009:76) daha sonra bir ışık kutusuna monte edilmiştir. Coldwell (2010:175)'in de ifade ettiği gibi Oliver, aslında tüm bu işlemlerle makinenin vücuda nasıl baktığı işlemi ile ilgilenmiştir.



Görsel 12. Marilene Oliver, *Ophelia*, 2003, Işık kutusuna monte edilmiş, 3mm cam üzeri serigrafi, 150x100x25 cm, (Tala, 2009).

4. Sonuç

Baskiresim kalıp kullanarak çoğaltılabilir özelliğinden dolayı toplumsal değişim ve gelişmeleri geniş kitlelere yansıtmada tartışmasız büyük roller üstlenmiştir. Baskiresmin teknik anlamda geleneksel alt yapısından günümüze kadar ki olan sürecine baktığımızda özgün ve yenilikçi yaklaşımının sanatçıların ifade biçimlerini de oldukça zenginleştirdiği görülmüştür. Özellikle 1960 sonrası kadın sanatçılar, beden imgesi üzerinden toplumsal, kültürel ve siyasal

alanlardaki sorgulamalarını baskiresim eserleri aracılığıyla yansıtmışlardır. Bu bağlamda döneminin önemli kadın sanatçılarından Nancy Spero, Louis Bourgeois, Kiki Smith, Barbara Kruger, Maria Magdalena Campos Pons feminist anlayış içerisinde beden imgelerine baskiresimlerinde yer vermiş, Marilene Oliver ise farklı kişilere ait bedenleri teknolojik cihazlar kullanarak özgün bir bakış açısıyla ele almıştır.

Yaşadığı dönemin dinamiklerinden etkilenecek oldukça güçlü bir anlatım oluşturan Nancy Spero, 1974 yılından itibaren birincil konusunu kadın bedenleri ve feminist kaygılar oluşturmuştur. Elle yaptığı baskiresimlerine 'kâğıt bebekler' olarak ifade eden sanatçı, hareket halindeki kadın bedenlerini kolajlara dönüştürmüş kaydırma yöntemleri ile çeşitli mekânlara yerleştirmiştir. Heykel çalışmaları ile adından söz ettiren Louis Bourgeois feminist söylemlerini özellikle kadın bedenleri aracılığıyla baskiresim yapıtlarında yansıtmış, Barbara Kruger'de feminist anlatısını kadın bedeni ve metin diyalektiği üzerinden oluşturmuştur. Kiki Smith, öznel dünyasından kaynaklı kendi bedeni üzerinden izleyenin duygularını harekete geçiren baskiresimler üretmiş, Maria Magdalena Campos Pons'da Kiki Smith gibi kendi bedenini sanat nesnesine dönüştürerek siyah kadın kimliği ile ilgili anlatılarında cinsiyetçi yaklaşımları eleştirel bir biçimde yansıtmıştır. Marilene Oliver ise tıbbi görüntüleme cihazları kullanarak baskiresimlerine heykel gibi üç boyutluluk katmıştır. Sonuç olarak, beden imgesini kendi iç dünyaları ile özdeşleştiren kadın sanatçılar, baskiresim eserlerinde geleneksel teknik kullanımının yanı sıra çağdaş ve özgün yaklaşımları ile bedenle ilgili oldukça güçlü anlatım dili oluşturmuşlardır.

Kaynakça

Antmen, A. (2012). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Antmen, A. (2013). *Kimlikli Bedenler; Sanat, Kimlik, Cinsiyet*, İstanbul: İletişim Yayıncılık.

Benhabib, S. (2017). *Çatışan Feminizmler*, çev. Feride Evren Sezer, İstanbul: Metis Yayınları.

Berktaş, F. (2018). *Tarihin Cinsiyeti*, İstanbul: Metis Yayınları.

Butler, J. (2018). *Cinsiyet Belası, Feminizm ve Kimliğin Alt Üst Edilmesi*, çev. Başak Ertür, İstanbul: Metis Yayınları.

Coldwell, P. (2010). *Printmaking: A Contemporary Perspective*, London: Black Dog Pub.

Danto, A. (2012). *Sıradan Olanın Başkalaşımı*, çev. Özge Ejder, Esin Berktaş, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ersoy, A. (1983). *Sanat Kavramlarına Giriş*, İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım.

Esmer, H. (2005). *Baskiresim Tarihi Ders Notları*.

Fineberg, J. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat*, çev. Simber Atay Eskier, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Grovier, K. (2018). "Bu Çağdan Geleceğe 100 Yapıt". *Akbank Sanat*, İstanbul: Mega Basım Yayın.

Owens, C.& Bryson, S. (1994). *Beyond Recognition: Representation, Power, and Culture*, USA: University of California Press.

Perez, L. (2000). *Cuban Studies 31*, Pittsburg: The University of Pittsburg Press.

Perrella, C. (2009). *Nancy Spero*, Milano: Charta Books Ltd.

Saunders G.& Miles R. (2006). *Prints Now: Directions and Definitions*, London: V&A Publications.

Tala, A. (2009). *Installations and Experimental Printmaking*, London: A&C Black Publishers Limited.

Wye, D. (1996). *Thinking Print: Books To Billboards, 1980-95*, New York: Museum of Modern Art.

Wye, D. (2004). *Artists&prints. The Museum of Modern Art*, Yapı Kredi Yayınları.

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

İnternet Kaynakları

e-skop (2013). "Mağara resimlerinin izinde: ilk sanatçı bir kadın mıydı?" <https://www.e-skop.com/skopbulten/magara-resimlerinin-izinde-ilk-sanatci-bir-kadin-miydi/1580> Erişim tarihi: 20.01.2021.

Esmer, H. (2014). "Baskiresimde Deneysel Arayışlar". <https://hayriesmer.com/makale/baskiresimde-deneysel-arayislar/53?ln=tr>, Erişim tarihi: 22.02.2021.

Knight, C. (2007). "Los Angeles Times", <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2007-jun-29-et-venice29-story.html> Erişim tarihi: 10.01.2021.

Madra, B. (2006). "Sanatta İmge Olarak Kadın. Radikal Kültür Sanat". <https://www.beralmadra.net/articles/radikal-gazetesi/sanatta-imge-olarak-kadin/> Erişim tarihi: 25.04.2021.

Matt, G. (2004). "Louise Bourgeois, The complete Prints&Books", https://www.moma.org/s/lb/collection_lb/object/object_objid-59480.html, Erişim tarihi: 15.07.2021.

Wye, D.&Smith, C. (1994). "The prints of Louise Bpugeois. Museum of Modern Art". https://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/louise_bourgeois/lb_essay.pdf Erişim tarihi: 19.10.2021.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Nancy Spero, "Devrim XI'e ", 1986, Çizim ve elle baskı, 47,8x245,8cm, Moma. (t.y.). <https://www.moma.org/collection/works/64250> Erişim tarihi: 12.11.2021.

Görsel 2. Nancy Spero, "Mayıs Direği/Tutsak Almayın",2007, Karışık teknik, Withers, R. (2009). Nancy Spero: dissidences [Baskiresim]. <http://www.rachelwithers.com/nancy-spero-dissidences/> Erişim tarihi: 12.01.2021.

Görsel 3 Louise Bourgeois, "Ev Kadını", 1947, Foto gravür, 24x30 cm Moma. (t.y.). https://www.moma.org/s/lb/collection_lb/compositions/compositions_id-4358_sov.html, Erişim tarihi: 22.01.2021.

Görsel 4. Louise Bourgeois, "Large Sainte Sébastienne", 1993, Kuru kazıma, 98,9x78,4 cm, Moma (t.y.). https://www.moma.org/s/lb/collection_lb/object/object_objid-59480.html, Erişim tarihi: 11.01.2021.

Görsel 5. Barbara Kruger," İsimsiz(Biz hareket etmeme emri aldık)", 1982, Vinil üzerine serigrafi, 177,17x120,65cm, Art Blart (2017). Kruger<https://artblart.com/tag/barbara-kruger-we-have-received-orders-not-to-move/> Erişim tarihi: 10.04.2021.

Görsel 6. Barbara Kruger, "İsimsiz (Bedeniniz bir savaş alanıdır)", 1989, Vinil üzerine serigrafi, 284,48x284,48 cm, The Broad. (2021). <https://www.thebroad.org/art/barbara-kruger/untitled-your-body-battleground> Erişim tarihi: 09.03.2021.

Görsel 7. Kiki Smith, "Pembe Göğüsler", Guaj ilaveli serigrafi, 52,5x83 cm, 1990 (Moma (2021)). <https://www.moma.org/collection/works/90036>, Erişim tarihi: 11.01.2021.

Görsel 8. Kiki Smith, "Sueno",1992, Gravür, 59,6x125,1 cm, (2004). Artists&prints [Baskiresim]. The Museum of Modern Art. Yapı Kredi Yayınları, s.256.

Görsel 9. Maria Magdalena Campos Pons, "İsimsiz",1991, El yapımı kâğıt üzerine stencil ve litografi, Saunders G.&Miles R. (2006). Prints now: directions and definitions [Baskiresim]. V&A Publications, s.74.

Görsel 10. Maria Magdalena Campos Pons, "Özgürlük Tuzağı", 2013, Üç renkli dijital baskı <https://www.uab.edu/news/arts/item/7297-uab-s-aeiva-presents-cuban-artist-mariamagdalena-campos-pons-in-picturing-performing-the-self-june-3-aug-20>, Erişim tarihi: 04.01.2021.

Görsel 11. Marilene Oliver, "Seni İçten Tanıyorum", 2001, Akrilik plaka üzerine serigrafi, 70x50x200 cm, 2001 Beaux Art. (t.y.). <http://www.beauxartslondon.uk/artists-2/marilene-oliver/> 2016 Marilene Oliver Erişim tarihi: 12.03.2021.

Görsel 12. Marilene Oliver, "Ophelia", 2003, Işık kutusuna monte edilmiş, 3mm cam üzeri serigrafi, 150x100x25 cm, Tala, A. (2009). Installations and Experimental Printmaking A&C Black Publishers Limited, s.76.

BLOKZİNCİR VE KRİPTO SANATIN (NFT) TASARIM ALANINA ETKİSİ: İÇMİMARİ TASARIM ÜZERİNE BİR İNCELEME

THE EFFECT OF BLOCKCHAIN AND CRYPTO ART (NFT) IN DESIGN: A REVIEW ON INTERIOR DESIGN

Özlem Kurt Çavuş *

Öz

Son yılların yeni teknolojik gelişmelerinden biri olan blokzincirin sunduğu, merkeziyetsiz ve güvenilir bilgi yönetimi altyapısında gelişen NFT (Non-Fungable Token), “kripto sanat” kavramı önermesiyle sanat-tasarım alanı dahil olmak üzere dünyada pek çok konu bağlamında tartışmaya açılmıştır. İçmimarî tasarım ürünlerinin diğer sanat eserleri gibi farklı formatlarda NFT olarak tasarım haklarının korunabilmesi, sergilenebilmesi ve satılabilmesi gibi olanaklar doğmuştur. Başta tasarım özgünlüğünün korunması olmak üzere, içmimarlık sektör ve eğitim ayağında NFT ile oluşabilecek olumlu ve olumsuz yönlerin, nitel veri analizi yöntemlerinden “doküman analizi” yöntemiyle ortaya konulması amaçlanmıştır. Sanal tasarım dergilerindeki ve hakemli dergilerdeki makalelerden oluşan dokümanların analizi sonucunda ulaşılan tema ve alt temalar bulgulanmıştır. Çalışma sonucunda, tasarımların lisanslanarak fikri haklarının korunması, yeni bir sergileme ve güvenilir bir satış ortamı yaratılması, kullanıcı için deneyselliği gibi olumlu olasılıklar tespit edilirken, başta blokzincir teknolojisinin getirdiği çevresel kaygılar olmak üzere olumsuz potansiyeller belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler: NFT, Blokzincir, Kripto Sanat, İçmimarlık, Tasarım Ürünü, Fikri Haklar.

Abstract

NFT (Non-Fungable Token), developed on a decentralized and reliable information management infrastructure offered by “blockchain”, one of the new technological developments of the recent years, has been opened to discussion in the context of many issues in the world, including the field of art-design, with the proposal of the concept of “crypto art”. Opportunities have emerged such as copyrights, exhibition and selling of interior design products as NFT in different formats like other works of art. It is aimed to reveal the positive and negative aspects that may occur with NFT, including copyrights, due to the importance of preserving the originality of design in the sector and education of interior design. It has been made by using the “document analysis” method, one of the qualitative data analysis methods. In the findings, the themes and sub-themes were obtained as a result of the analysis of the documents consisting of articles in online design media and peer-reviewed journals. As a result of the study, advantages such as copyright protection by licensing the designs, creating a new exhibition and a reliable marketing environment, experimentation for the user were determined, while disadvantages especially the environmental concerns brought by the blockchain technology, were stated.

Keywords: NFT, Blockchain, Crypto Art, Interior Design, Design Product, Copyrights.

Araştırma Makale // Başvuru tarihi: 15.01.2022 - Kabul tarihi: 10.05.2022.

*Arş. Gör. Dr., Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İçmimarlık Bölümü, ozlemkurt@eskisehir.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-9992-2472>.

1. Giriş

Dünyada son yıllarda yaşanan hızlı teknolojik gelişmeler, günümüzde sanat ve tasarımda kavramsal olarak birtakım değişimlere yol açmaktadır. Sanatçı ya da tasarımcı açısından; sergileme, çoğaltılma, intihal, satış, gelir sağlama gibi konularda yeni söylemleri doğururken, kullanıcı açısından yeni deneyimleri içeren mekân ve obje ölçeğinde yeni etkileşimlere olanak tanımaktadır. Ayrıca koleksiyonerler ve müzeler için yeni cazip ortamların oluşması söz konusu olmaktadır.

İç mekan tasarımının, hem eğitim ve hem de sektörel alanında çeşitli önemli sorunları içeren konulardan biri, tasarımcı fikri hakları ve tasarımın özgünlüğünün korunmasıdır. İç mekan tasarım çıktılarının mimari ya da ürün ölçeğinde taşıdığı sanat eseri olma özelliği ve özgün tasarım değeri, tasarımcısı adına yasal olarak korunmalıdır. Yasal korunma, kopyalanma ve taklit edilme gibi etik dışı uygulamalar başta olmak üzere, tasarımcının tasarımı üzerindeki hakları nedeniyle doğan her türlü olumsuzluktan korunmasını kapsamaktadır. Özellikle sosyal medya kullanımı ve dijital paylaşım platformlarının yaygınlaşması ile eğitim alanında öğrencilerin etik dışı biçimde kullandıkları görsel ya da tasarım fikirlerini kendine ait gibi sunması sıkça karşılaşılan olumsuzluklardandır. İntihal (plagiarism) olarak değerlendirilen bu tür davranışlara, özellikle Covid-19 etkisindeki dönemde uygulanan uzaktan tasarım eğitiminin öğretici ve öğrenci arasındaki iletişime olumsuz etkileri nedeniyle daha da sık rastlanılabilmektedir. Benzer biçimde, tasarım fikrinin izinsiz kullanımı gibi etik dışı davranışlar içmimari tasarım sektörünün uzun yıllardır önemli sorunları arasındadır. Her ne kadar tasarımcının hakları ile ilgili yasalar mevcut olsa da eser niteliği taşıyan iç mekan tasarımlarına ait görsel materyallerin internet ortamında dolaşımı ya da fiziki yollarla intihale uğramasının ya da izinsiz kullanımının kesin olarak önüne geçilememektedir.

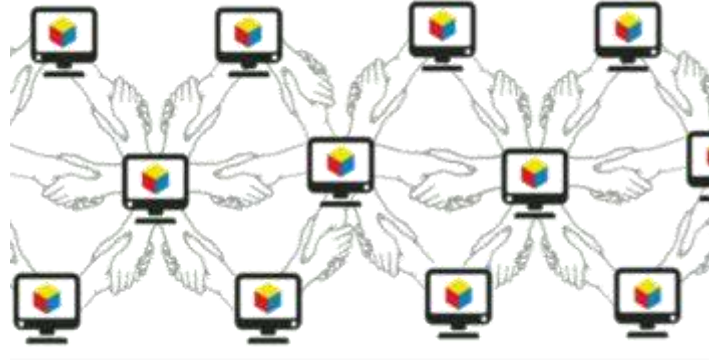
Postmodern dünyada alınıp satılabilen bir ürün haline gelen “veri”, günümüzde insan yaşamında önemli bir yer edinmiştir. Özellikle verinin üretimi ve işlenmesinin önemli bir parçası olan “dijital sanat”, bilgi üretimi bağlamında yeni kavramları tartışmaya açmaktadır (Şenkardeş, 2021). Özellikle “sanat eseri” ve “tasarım” kavramlarının tanımsal ve felsefik yönlerinde veri kullanımına bağlı olarak çeşitli değişimler yaşanmaktadır. Bu makalede dünyada yeni bir teknoloji olan “blokzincir” ve bu alt yapı üzerinde ortaya çıkan NFT (Non-Fungable Token)

uygulamalarının iç mekan tasarım ürünlerinin sergilenmesi, saklanması, tasarımcıya sunduğu yeni pazarlama ortamı, kullanıcıya getirebileceği yenilikler ve tasarım ürünlerinin fikri hakları bakımından taşıdığı olumlu potansiyeller ve olası olumsuz etkileri tartışılmıştır. Blokzincir teknolojisinin merkezi doğrulama ilkesi ile bir dijital tasarım ürününün şeffaf ve kesin bir şekilde kime ait olduğu verisinin doğrulanması, ardından aynı şeffaflık ve güvenlik ile kolaylıkla alınıp satılabilmesi NFT ortamının sunduğu başlıca yeniliklerdendir. Bu çalışmada, iç mekan ile ilgili gelişiminde henüz erken başlangıç evresinde olan NFT bilinirliğinin dijital çağ koşullarına paralel olarak gelişmeye başlaması nedeniyle, bu alana olası katkı ve etkilerinin tartışılması amaçlanmıştır. Tasarım özgünlüğünün korunması, intihallere karşı kesin bir güven ortamı önermesi gibi içmimarî tasarım alanına katabileceği yeni değerler, taşıdığı potansiyeller ve olası olumsuz yönleri değerlendirilmiştir.

2. Blokzincir Teknolojisi

Blokzincir teknolojisi, internet ortamında pek çok alanda (multimedya, haberleşme, web arayüzü vb.) veri transferi, bu verilerin haricinde değer atfedilen varlıkları da transfer etmemizi sağlayan dağıtık bir veritabanıdır.¹ Blokzincir, güvenli bilgi paylaşımını sağlayan algoritmik güven ve dağıtılmış uzlaşma mekanizması ile desteklenen, merkezi olmayan, kalıcı, şeffaf, değişmez, güvenilir, eşler arası işlem defteri sistemleridir. Dijital kayıtların uzun süreli korunması, dijital işlemlerin doğrulanması ve onaylanmasını sağlamaktadır (Grover vd., 2018). “Madenciler” olarak adlandırılan güvenilir ve anonim kayıt düğümleri, tutarlı bir duruma ulaşarak blokzincirinin tüm işlemlerini sürdürmektedir. Bir diğer anlatımla, akıllı sözleşme bir depolama dosyası, program kodu ve hesap bakiyesinden oluşmaktadır. Herhangi bir kullanıcı blokzinciri ağına bir işlem gönderebilmekte ve silinemeyen veya değiştirilemeyen akıllı bir sözleşme oluşturabilmektedir. Ardından, talimata göre akıllı sözleşme birincil kullanıcıya ya da diğer kullanıcılara para ya da veri göndermektedir (Jing vd., 2021). Görsel 1’de blokzincir çalışma sistemi şematize edilmiştir.

¹ Tübitak Bilgem UEKAE. “Blokzincir”, <https://blokzincir.bilgem.tubitak.gov.tr/bz-calistay/blok-zincir.html>, Erişim tarihi: 05.01.2022.



Görsel 1. Blokzincir Güven Protokolü, 2018, Tübitak Blokzincir Araştırma Laboratuvarı

Blokzincir teknolojisi yaygın olarak Bitcoin ve Ethereum gibi sanal paraların altındaki teknoloji olarak bilinmektedir. Fakat bu teknoloji sağladığı olanaklar ve çeşitlendirilebilir uygulamalar ile çok daha geniş bir yelpazeye sahiptir.² Tasarımcı, eserinin telif hakkını blokzinciri aracılığıyla kaydetmektedir. Telif hakkı, kaydın güvenilirliği, geçerliliği, blokzincirinin olası dijital saldırılara karşı korumalı yapısı, zaman damgası ve karma algoritmaların çarpışma önleyici ve tek yönlülüğü ile garanti edilebilmektedir (Lu vd., 2019). Özet olarak, blokzincir teknolojisine dayanan yapı, veri güvenliği için sunduğu oldukça önemli yeniliklerin yanı sıra yaygın etki bakımından da etkili önermeler barındırmaktadır.

3. Kripto Sanat Kavramı ve NFT

Çok yakın zamana kadar sanatın tüketimindeki itici gücün, alınıp satılabilen nesnelere olduğu bilinmektedir. Maddesel nitelikteki bu nesnelere, hem kültürel hem de finansal sermaye ile yakından ilişkili değerlemelere göre önceliklendirilmektedirler. Covid-19 etkisindeki dönemin sanat dünyasına yaptığı önemli bir etki olarak, nesnelere ve nesnelere finansal sermayelerle arasındaki bağı koparması görülmektedir (Taylor ve Sloane, 2021). Nesne kavramıyla ilişkili bu değişim, sanat çıktısının niteliğini felsefik yönden sorgulanmaya açık hale getirmektedir. Dijitalleşme etkisinde sanat nesnesinin maddesel boyutu da değişime uğramaktadır. Taylor ve Sloane (2021)'e göre, sanat dünyasında Covid-19 süreci ve 2020 öncesinde halihazırda bir kriz söz konusudur. Ancak bu noktaya kadar oluşan genel söylemler, büyük ölçüde anlamlı bir

² Tübitak Bilgem UEKAE. "Blokzincir", <https://blokzincir.bilgem.tubitak.gov.tr/bz-calistay/blok-zincir.html>, Erişim tarihi: 05.01.2022.

değişiklik yaratma olasılığından çok durumun umutsuzluğuna odaklanmaktadır. Sanat fuarlarının çağdaş galeriler üzerindeki olumsuz etkisi ve müzayedelerin ikincil galeri sektörünü olumsuz etkilediği bilinmesine rağmen, bunun karşısında bir eylem gerçekleştirilmediği ifade edilmektedir (Taylor ve Sloane, 2021). Bu bağlamda, galeri sektörünü ilgilendiren bu tartışmaların yönünün, sanat mekanı kavramı, sanatın yerden bağımsızlık olasılıkları ve alternatif sergi ve satış ortamlarının sorgulanmasına doğru kayması doğal bir sonuç olarak değerlendirilebilir.

Varlıkların “token (jeton)” halinde benzersiz bir biçimde kimliklendirilmesi ya da mülkiyetinin benzersiz biçimde kanıtlanabilmesine olanak veren, NFT (Non-Fungible Token) adı verilen ve biricik ya da eşsiz jetonlar olarak tanımlanabilen NFT’ler, Ethereum blokzinciri üzerinde üretilmektedir (Şenkardeş, 2021). NFT’ler, blokzincir üzerinde geliştirilen bir kripto para türü niteliğindedir. Kripto paralar birçok farklı yöntemle ve farklı özelliklerine göre sınıflandırılabilir. 2021’in ilk aylarında yalnızca kod olarak varlık gösteren, elle tutulur bir nesneye bağlı olmayan “kripto koleksiyonları” olan NFT’lerin yıkıcı teknolojisinin ani biçimde popülerleşmesi söz konusu olmuştur (Taylor ve Sloane, 2021). Kripto sanat oluşumu, bilgisayar ortamında üretilmiş olan sanat eserinin, jeton adı verilen birime dönüştürülmesi sonrasında blokzincir alt yapı sistemi kullanılmasına dayanmaktadır. NFT’ler, dijital eserlerin orijinal eserler olarak doğrulanmasını ve böylece satılabilmeleri, satın alınabilmeleri ve toplanabilmelerini sağlayan blokzincir teknolojisine dayanmaktadır. NFT, bir araba veya ev tapusuna benzer bir sertifika görevi görmektedir.³ Özrili (2021), bu süreçte blokzincir ile üretilen eserin hazırlanmasında Mintable ya da Mintbase sanal platformları kullanılması söz konusu olduğunu ifade etmektedir. Bu nedenle kripto bir cüzdan oluşturarak bağlantı kurulması gerekmektedir (Özrili, 2021). Bağımsız tasarımcılar üretilen eseri ya da tasarımı OpenSea, Rarible ve NiftyGateway gibi sanal pazarlardan birine yükleyerek sergileme ve satışa sunabilmektedir.⁴ “Sanal alanlar JPG, MP3, GIF gibi dosya biçimlerinin sanat, müzik, video formlarına dönüştürülmelerine izin veren önemli ortamlardır” (Özrili, 2021:6). Özetle, NFT dijital bir

³ “Now on Sale: The World’s First Digital NFT Home”, Architectural Digest Sanal Dergi. <https://www.architecturaldigest.com/story/worlds-first-digital-home>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

⁴ “NFTs will usher in a "creative and artistic renaissance" say designers”, Dezeen Sanal Dergi, <https://www.dezeen.com/2021/04/09/nfts-impact-design-architecture-fashion/>, Erişim tarihi: 02.01.2022.

dosyanın kaynağını ve sahipliğini onaylayan blokzincir teknolojisine dayalı sanal bir özgünlük sertifikasıdır. Herhangi bir dijital varlığı, görseli, videoyu, müziği, sosyal medya gönderisini, vb. temsil etmektedir ve onu benzersiz kılmaktadır. Dijital varlıkları metalaştırma stratejisi, birçok yatırımcı ve koleksiyoncuyu kendine çekmektedir. Örneğin, en yüksek fiyata satılmış NFT'ler arasında, sosyal medya uygulaması Twitter'ın kurucusu tarafından 3 milyon Amerikan (ABD) doları değerinde satışı yapılan bir yazı (tweet), ayrıca Beeple adlı dijital sanatçı tarafından üretilmiş, 69 milyon ABD doları değerinde satışı yapılan bir eser bulunmaktadır⁵. 2021 yılında, Architectural Record sanal dergisinde yayımlanan makaleye göre, tasarımcı Andres Reisinger dijital mobilya koleksiyonunu dört yüz elli bin ABD doları karşılığında satmıştır. Reisinger'ın mobilyalarının, sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, oyunlar, animasyonlar ve filmler dahil olmak üzere paylaşılan herhangi bir üç boyutlu alana yerleştirilebilmesi nedeniyle sınırlı olsa da etkileşime izin verdiği ifade edilmektedir.⁶ Son dönemlerde NFT'nin sanal sanat üretiminde devrim yaratma potansiyeline, sanat ve tasarım ortamlarında sıkça değinilmektedir. Kripto sanat kavramının dünya sanat/tasarım piyasasında, finansal ve kültürel yaşantıda bir dönüşüm yaratma potansiyeli tartışılan konular arasına girmiş olduğu gözlemlenmektedir.

4. Tasarım Ürünü ve İçmimari Tasarım Ürünü Kavramı

Tasarım çatısı altında yapılan eylemlerin sonucunda farklı formatlarda ve biçimlerde, somut ya da dijital çıktılar oluşmaktadır. Tasarımcı tarafından üretilen bu çıktılardan söz ederken "tasarım", "ürün", "proje", "eser" gibi adlandırmalar kullanılmaktadır. Uluslararası Endüstriyel Tasarım Toplulukları Konseyi (ICSID) tasarım tanımı, tasarımın nesnelere birlikte hizmet ve süreçleri de kapsadığına ve entelektüel bir eylem alanı olduğuna dikkat çekmektedir.⁷ Tasarım ürünü, gerçekleştirilen bir dizi eylem sonucu ortaya çıkarılan ürün ya da ürün sistemi olarak tanımlanmaktadır (Gorb ve Dumas, 1987). Tasarım ürünleri ve hizmetleri, bir kişinin ya da bir ekibin yaratıcı tasarım süreci sonucunda geliştirilmesi yoluyla ortaya konulmaktadır. Bu süreç sonucunda tasarım ürünü tekil, butik ya da seri üretim teknikleriyle üretilebilir. Seri olarak

⁵ "NFT Explainer: What is blockchain crypto art?", The Verge Sanal Dergi, <https://www.theverge.com/22310188/nft-explainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>, Erişim tarihi: 10.12.2021.

⁶ "NFTs and What They Mean for Architecture", Architectural Record Sanal Dergi, <https://www.architecturalrecord.com/articles/15047-nfts-and-what-they-mean-for-architecture>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

⁷ <http://www.icsid.org>, Erişim tarihi: 10.12.2021.

üretirse de tasarım ürünleri, sanat eserleri gibi hukuki anlamda hakları saklı kalarak tasarımcısına ait olmaktadır. Eserler ve tasarım ürünleri, tıpkı sosyal bilimlerin konusu olan olaylar gibi tekrarlanamaz özelliğe sahiptir ve yaşamın doğal dokusu içerisinde oluşup gelişen kültür kavramıyla doğrudan ilişkili olarak varlığını sürdürmektedir (Kurt Çavuş ve Kaptan, 2019). Bu bakımdan tasarım ürünleri özgündür ve tek (unique) olma özelliğine sahiptir. Tasarım ürünü, var olan bir tasarım sorununa bağlı çözüm süreci sonucunda geliştirilmektedir ve gelişim süreci sonucunda bir proje ya da ürün olarak tekrarlanabilen, seri olarak üretilebilen ya da ticari anlamda değere sahip bir metaya dönüşebilmektedir. Tasarım ürünü yasalar çerçevesinde çoğaltılabilir ancak, tasarımcısının özgün düşüncesini taşımaya devam etmektedir. Önerdiği tek ve benzersiz çözüm yolu ve estetik değeri, o ürün ya da eseri benzersiz yapan özellikler olarak öne çıkmaktadır.

Lu vd. (2019), bir tasarım ürününün temel olarak; konsept tasarımı, ve teknik/uygulama detaylarıyla ilgili olan yapısal tasarım ve detay aşamalarından oluşan üçlü bir sürecin sonucunda geliştiğini belirtmektedir. Moda tasarımı üzerinden yapılan aşama tanımlarının (Lu vd., 2019) içmimari tasarım ürünü için yorumlandığında aşamalar ise şöyledir:

- Konsept (effect) tasarım çizimi: Tasarımın görsel etkisini içeren çizimler.
- Yapısal tasarım projesi (blueprint): Üretim sürecine yönelik yapısal anlatım projeleri.
- Detay projesi: Üretim detaylarını içeren teknik projeler.

İçmimari tasarımda projelendirme aşamasının devamında, somut ürün olan mekan üretiminin gerçekleştirildiği uygulama aşaması başlamaktadır. Uluslararası İçmimarlar Federasyonu (IFI) tanımına göre içmimarın görevi, yaşam kalitesini artırmak, halkın sağlığını, güvenliğini, refahını ve çevreyi korumak için iç mekan tasarımına ilişkin şema, çizim ve belgeler hazırlamaktır.⁸ Buna göre, içmimari tasarım ürünü kavramı şema, çizim ve belgeleri içeren proje ve bunlara bağlı olarak üretilmiş mekanları kapsamaktadır.

5. Türkiye’de İçmimari Tasarım Ürününün Yasalar Çerçevesinde Korunması

⁸ <https://ifiworld.org/about/>, Erişim tarihi: 10.11.2021.

İçmimarlık ya da İçmimari, evrensel bir tasarım disiplini olarak yaratıcı bir alandır ve içmimarlık eylemlerinin sonuç ürünleri birer ürün ya da mekan niteliğindeki tasarım çıktılarından oluşmaktadır. “Tasarım bir buluş yöntemidir. Yapılan deneysel uygulamalar ile yeniyi, farklıyı ve o güne kadar görülmemişi arar (Kaptan, 2013:64)”. Bu bakımdan tasarım, tasarım disiplinine özel yöntemler bütünü kullanılarak yenilik, özgünlük ve estetik değer arayışındaki çözümler bulma eylemidir. Bu eylemlerin sonucunda üretilen somut çıktılar, tasarımcısının özgün fikrini içeren değerler taşıması nedeniyle hukuksal açıdan korunma gereksinimi doğmaktadır. Bu nedenle, fikri mülkiyet hakları uzun yıllardır belirli yasalar çerçevesinde, belirli yöntemlerle tüm dünyada korunmasına çalışılmaktadır. “Bir yapının planlanmasına, tasarlanmasına ve inşasına ilişkin çalışmalar hukuki anlamda, mimari fikri ürün olarak nitelendirilmektedir” (Bezci ve Elibol, 2021:496). Söz konusu çalışma iki boyutlu olarak projelendirilmesi halinde “mimari proje”, üç boyutlu olarak uygulanması ise “mimari yapı” niteliği kazanmaktadır. Türkiye Cumhuriyeti tarihinde fikri mülkiyete ilişkin ilk yasal düzenleme olan 5846 sayılı “Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu” 1952 yılında yürürlüğe girmiştir. “1994 yılında şu anda başvuru ve tescil işlemlerini yürüten Türk Patent Enstitüsü kurulmuştur” (Elibol, 2011:15). Patent Enstitüsü’nün kuruluşu fikri haklar için çok önemli adımlardandır. Konu ile ilgili yasal düzenlemeler yapılma çabası daha önceki dönemlerde görülmektedir. Konuya ilişkin Türkiye’deki düzenlemeler oldukça eskiye dayanmaktadır. “Ancak günümüz ihtiyaçlarına uygun temel düzenlemeler, anılan KHK’larla 1995 yılında yapılmıştır. Türkiye’nin ilk Sınai Mülkiyet Kanunu (SMK) ise, 2017 tarihinde yürürlüğe girmiştir” (Suluk, 2018:92). Mimari alanındaki fikri çaba ve yaratımlar FSEK (5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu) kapsamında “mimarlık projesi” ve “mimarlık eseri” olmak üzere iki farklı statü altında korunabilmektedir. “Mimarlık projelerinin ilim ve edebiyat eseri sayılarak korunabilmesi, sahibinin hususiyetini taşıyan bireysel bir yaratım olması şartına bağlıyken; yapıların mimari eser olarak korunabilmesi aynı şartın yanında estetik niteliğini haiz olmasını da gerektirir” (Tunç Yücel, 2015:183). Mimari tasarım çıktılarının korunmasındaki yasal süreç ikili bir durum üzerinden yürüdüğü görülmektedir. İçmimari tasarımların özelinde konu incelendiğinde tasarım hakları Türkiye’de yürürlükte olan FSEK’e dayandırılmaktadır. “Mevcut sistemde yürürlükte olan FSEK kapsamında teoride eser korumasından faydalanmakta olan içmimarlık mesleği çıktılarının; pratikte tam bir koruma elde edemeyebildiği çıkarımına ulaşılmıştır” (Bezci ve Elibol, 2021:503). Yasal

çerçevenin içmimari tasarım alanında verimli olabilmesi bakımından detaylandırılarak özelleştirilmesi gereksinimi belirtilmektedir.

6. Metodoloji

Makalede ikincil kaynak taraması ve nitel araştırma yöntemleri arasında bir içerik analizi türü olan “doküman analizi” kullanılmıştır. Nitel araştırmayı, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım, 1999). İçerik analizi ise; metinde tanımlanan belirli karakterlerden sistematik ve tarafsız sonuçlar çıkarmak için kullanılan bir araştırma tekniğidir (Stone vd., 1966). İçerik analizi yöntemi, “metin haline getirilmiş nitel verilerin bilimsel ve anlamsal analizi” anlamında kullanılmaktadır. Alanyazında en çok kullanılan doküman analizi yöntemi dokümana ulaşma, orijinal olup olmadığını teyit etme, dokümanı anlama, analiz etme, veriyi kullanmadır (Kıral, 2020). Bu çalışmada, metin formunda toplanan ilgili kavramlar, sözcük ve cümlelerin anlamlı kodlara dönüştürülmesi ilkesine dayalı olarak analiz edilmiştir. Kullanılan kaynaklar NFT konu başlığı altında iç mekan tasarımını doğrudan ve dolaylı ilgilendiren sanal dergi makaleleri ve hakemli dergi makalelerinden oluşmaktadır. Nitel araştırma ilkelerine ve doğasına uygun olarak, elde edilen kaynaklardan temalar elde edilmesi için, araştırmanın özüne odaklanılarak ve anlam bütünlüğü gözetilerek kodlama aşaması gerçekleştirilmiştir. Bu bakış açısıyla metinde bir kez tekrarlanan bir kod da çalışma bulgularına dahil edilmiştir. Bu süreç sonucunda bulgularda verilen tema ve alt temalara ulaşılmıştır. Araştırma bulguları, bu yöntem ile ulaşılan tema ve bu temalar altında sıralanan alt temaların tablolaştırılmasıyla oluşturulmuştur. Aynı zamanda, alt temanın elde edildiği kaynak doküman bilgisi tablolar üzerinde işaretlenerek gösterilmiştir.

7. Bulgular

NFT ile ilgili taranan kaynaklarda, NFT'nin mekan tasarımı özelinde ayrıca genel olarak tasarım ve sanat alanları genelinde olmak üzere pek çok olumlu potansiyelinden söz edildiği gözlemlenmiştir. En sık karşılaşılan konu ve kavramlar anlam bütünlüğü bozulmadan kodlanarak alt temaları oluşturan sözcük grubuyla ifade edilmiştir. Çalışma bulguları temel olarak: olumlu

olasılıklar ve olumsuz olasılıklar olarak iki temaya dayanmaktadır. Tablo 1 NFT kullanımının iç mekan tasarımı alanındaki olası olumlu etkilerini, Tablo 2 ise oluşabilecek olumsuz etkilerini içermektedir.

Tablo 1. Olumlu Olasılıklar

Tema 1: Olumlu Olasılıklar	Archdaily, (2021)	Architectural Digest, (2021)	Architectural Record, (2021)	Dezeen, (2021)	Tabacchi S. (2021)	Taylor ve Sloane, (2021)	Saveliev, (2018)	Şenkardeş, (2021)
Lisanslama olanağı	•	•	•		•		•	•
Özgünlük (Orjinallik) Koruması	•	•	•	•	•	•	•	•
Sergileme kolaylığı/ Erişilebilirlik				•		•	•	•
Tasarımcı için gelir alternatifi/yeni pazar ortamı	•	•	•	•			•	
Akıllı sözleşme ile aracısız alım-satım kolaylığı	•			•			•	•
Tasarımların yatırım değerinin artması		•	•					•
Mobilite	•							•
Etkileşimli ve deneysel bir ortam	•	•	•			•		
Kullanıcı için iyi olma hali	•	•						

Birinci sıradaki “lisanslama olanağı” alt teması, tasarımın blokzincir üzerinde lisanslanabilmesini ifade etmektedir. Lisanslama olanağı NFT’ye ilişkin kaynaklarda en sık karşılaşılan özelliklerden biridir. Blokzincir teknolojisinin sağladığı bu olanak, merkeziyetsiz veri yönetimi ilkesine dayanan güvenilir, şeffaf ve kesin olması nedeniyle tasarımların korunması adına önemli bir adım olabileceğini düşündürmektedir. NFT’nin yararlı olarak değerlendirilebilecek “olumlu olasılıklar” teması altında incelenen tüm kaynaklarda eser ya da tasarım özgünlüğünün korunmasına vurgu bulunmaktadır. NFT, sahip olma ve kullanma hakkı veren bir miktar blokzincirle şifrelenmiş kod niteliğindedir. Bu sahiplik, özgünlüğü güvence altına almaktadır. NFT ile elde edilen sahiplik, özgünlüğü korurken benzersizliği garanti etmemektedir, çünkü yapımcı sanatçıların bazen aynı görüntüyü birden fazla kez yeniden yapabildiği gibi, aynı görüntünün başka bir sürümünü kolayca yaratabileceği belirtilmiştir.⁹ Bu noktada, esinlenmenin önüne geçebilen bir çözümün henüz bulunmadığı belirtilmiştir.

“Sergileme kolaylığı/erişilebilirlik” alt teması, tasarım alanı için oldukça olumlu bir özellik olarak değerlendirilebilir. Bu özellik, tasarımların sanal ortamda sergilenerek mekandan bağımsız, ulaşımın kaybettiği zaman ve maddi olanaksızlık gibi koşullara bağlı zorlukların ortadan kalktığı, tasarımcılar ya da tasarım satın almak isteyen kullanıcılar için daha erişilebilir bir ortam önermektedir. “Tasarımcı için gelir alternatifi/yeni pazar ortamı”, önemli bir diğer olasılıktır. Mimar Chris Precht, NFT'lerin kendi stüdyosu gibi küçük yaratıcı ofislere potansiyel olarak kazançlı bir gelir kaynağı sunduğunu ifade etmiştir.¹⁰ Alternatif bir pazarlama ortamı NFT ile olanaklı olabilirse, bireysel tasarımcı ya da ekipler için aynı zamanda yeni bir gelir elde etme seçeneği oluşturabilir. “Akıllı sözleşme ile aracsız alım-satım kolaylığı”, NFT ile ilgili aktarılan alanyazında ayrıntılı olarak anlatıldığı gibi alım-satım sürecini kolaylaştıran aynı zamanda güvenilir ve şeffaf kılan bir olanak olarak öne çıkmaktadır. “Tasarımların yatırım değerinin artması”, NFT ile gelen yeni bir durum olarak yatırımcı ve koleksiyonerlerin bu teknoloji sonrası oluşan dijital metaları elde etme isteğinin etkisiyle pek çok tasarımın yüksek değerler karşılığında satılabildiği görülmüştür. Krista Kim adlı sanatçı tarafından tasarlanan ilk NFT evi

⁹ “When will we see good design as a NFT?” Dezeen Sanal Dergi, <https://www.dezeen.com/2021/04/09/nfts-opinion-aaron-betsky/>, Erişim tarihi: 11.12.2021.

¹⁰ “The environmental impact of NFTs is “horrible” says architect Chris Precht”. Dezeen Sanal Dergi, <https://www.dezeen.com/2021/03/29/environmental-impact-nfts-horrible-architect-chris-precht/>, Erişim tarihi: 02.01.2022.

olan Mars Evi'nin 2021 yılı içerisinde yaklaşık beş yüz bin ABD doları değerine satıldığı belirtilmektedir.¹¹

“Mobilite” ve “etkileşimli ve deneysel bir ortam” alt temaları diğer olanaklardan farklı olarak NFT'nin üç boyutlu formatlarda kullanıcı deneyimine yönelik bir değerlendirmesidir. Mobilite, sanal mekanı kullanıcının gerçekte bulunduğu yerden bağımsız biçimde, etkileşimli olarak kullanılabilmesini ifade etmektedir. “Etkileşimli ve deneysel bir ortam” önermesi, gerçek yaşamda farklı mekanlardaki bireylerin etkileşimli olarak mekânsal deneyime ulaşabilmesi üzerine yapılan bir dijital ortam olan “Metaverse” kullanımı ile ilişkili olarak değerlendirilebilir. Bu olanak, henüz NFT'nin teknik anlamda geliştirilmesi, bilinirliği ve kullanımının yaygınlaşmasına bağlı görülmektedir. Bu alt temalara ek olarak bazı kaynaklar NFT ile mekan kavramının “kullanıcı için iyi olma hali” önermesinin olduğunu belirtmiştir. Archdaily adlı sanal dergide NFT olarak satın alınan bir sanal ev, kullanıcıya yönelik bu alt temalar bağlamında betimlenmektedir.¹²

İş arkadaşlarınızı evinizde bir iş toplantısına davet ettiğinizi hayal edin. Masa, sütunların tamamen yokluğu dışında Zaha Hadid'in en cesur tasarımlarını anımsatan devasa kavisli metal yapının gölgesinde, sonsuzluk havuzunun yanına yerleştirilmiş. Havada asılı duran çatı, kayalık bir yamaçtaki bu ev için pastoral bir ortamı tamamlıyor. Ev yakın zamanda bir NFT olarak satın alındı ve şifreli kod aracılığıyla dijital olarak erişiliyor. Bu doğru, burası sizin sanal eviniz.

Archdaily sanal dergisindeki betimleme, NFT evini üç boyutlu çizilmiş bir dijital görsel olarak değil, üç boyutlu sanal mekan deneyimi biçiminde ele almaktadır. Bu yönüyle makale, tasarım sektörü ekonomisinin dışında, kullanıcı deneyimine odaklanması farklılığı nedeniyle çalışmaya dahil edilmiştir. Aşağıda bulunan Tablo 2, NFT'nin olası olumsuz etkilerini içermektedir.

Tablo 2. Olumsuz Olasılıklar

¹¹ “What Is NFT Architecture and How Is It Different from Regular 3D Models?” Archdaily Sanal Dergi, <https://www.archdaily.com/960946/what-is-nft-architecture-and-how-is-it-different-from-regular-3d-models>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

¹² “What Is NFT Architecture and How Is It Different from Regular 3D Models?” Archdaily Sanal Dergi, <https://www.archdaily.com/960946/what-is-nft-architecture-and-how-is-it-different-from-regular-3d-models>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Tema 2: Olumsuz Olasılıklar	Archdaily, (2021)	Architectural Digest, (2021)	Architectural Record, (2021)	Dezeen, (2021)	Tabacchi S. (2021)	Taylor ve Sloane, (2021)	Saveleyev, (2018)	Şenkardeş, (2021)
Çevresel olumsuz etkiler				•	•			•
Tasarımın maddi değerinin manipülasyona açıklığı				•	•	•		
Hızlı moda ve tüketime teşvik					•			
Blokszincir altyapısına bağımlılık					•			•
Yasal sorunlar					•		•	•
Kullanıcılar arasında yaygınlığın azlığı							•	•
Gerçeklik kalitesinin yetersizliği				•				
Kullanıcı için fiziksel dünyadan kaçma isteği	•							

Bulgular içerisinde blokszincir teknolojisinin en önemli olumsuz özelliklerinden biri de çevre ile ilgilidir. “Günümüzde en çok NFT geliştirilen blokszincir protokolü olan Ethereum, iş ispatı yöntemini kullanmaktadır” (Şenkardeş, 2021:160). İş ispatı yöntemi ile çalışan blokszincir protokollerinde madencilik yüksek maliyetli olup ciddi düzeylerde elektrik enerjisi harcarken aynı zamanda yüksek miktarda atık üretmektedir (Holden vd., 2017). Bu alanda ilklerden olan

Çağdaş Dijital Sanatlar Müzesi (MoCDA) kurucusu Serena Tabacchi bu konuda görüşünü sanal dergiye verdiği bir demeçte belirtmektedir:¹³

Blokcincir'in çevre açısından çok olumsuz etkileri var, çevreyi çok kirletiyor. Kripto para madenciliği yapılırken Asya, Çin, Moğolistan, Güney Afrika ve Rusya'da büyük depolarda çok fazla enerji tüketiliyor, bu enerjinin kaynağı karbon salınımı yaratan yakıtlar, dolayısıyla çevre kirliliğine etkisi oluyor. Blokcincir daha güvenli ancak diğer yandan katıyen çevre dostu değil. Bu da insanları endişelendiriyor.

Taranan kaynaklarda NFT'nin çevre dostu olmadığına ilişkin görüşler ile sıkça karşılaşmıştır. Dijital sanatçı Akten'in, "Bitcoin kadar kötü olmasa da tek bir Ethereum işleminin ortalama otuz beş kWh civarında bir ayak izine sahip olduğu tahmin ediliyor" ifadesi Dezeen sanal dergisinde yer bulmuş, bu tüketimin ortalama bir vatandaşın dört günlük elektrik tüketimine eşdeğer bulunduğu ifade edilmiştir.¹⁴

NFT'nin bir diğer potansiyel olumsuzluğu, "tasarımın maddi değerinin manipülasyona açıklığı"dır. Serena Tabacchi, halen geleneksel sanat piyasalarına göre kripto sanat piyasasının satış hacminin daha küçük olmasını eleştirmiştir: "Yirmi dört saat içerisinde dahi işler tamamen farklı bir değer bulabiliyor. Bunu önceki sorularda da değindiğim gibi küratör olarak ve bir müze açısından çok korkutucu buluyorum." Bu manipülatif değer değişiminde Ethereum gibi kripto paraların kendi volatilitésinin de etkili olduğunu ifade etmiştir.¹⁵ Tasarımların NFT olarak normalin üzerinde fiyatlara satılabilmesi, çok boyutlu olarak tartışılacak hızlı tüketim, dijital metalaşma gibi birden fazla konu başlığını içeren bir konudur. NFT'lere biçilen maddi değer, piyasanın fiziksel olandan tamamen sanal ve deneysel olanın metalaştırılmasına doğru aldığı bu değişimi yansıtmaktadır (Taylor ve Slaone, 2021). "Hızlı moda ve tüketime teşvik" alt teması bir önceki alt tema ile bağlantılı olarak satış miktarlarının yüksekliği karşısında NFT'nin hızlı tüketime teşvik eden bir ortam olabilme potansiyelini akla getirmektedir. Bu noktada, zaman

¹³ Tabacchi, S. (2021). "Aslında Olmayan Bir Müze"- MoCDA (Museum of Contemporary Digital Art) Kurucusu Serena Tabacchi", ArtDog Söyleşi. İstanbul Sanal Dergi, <https://artdogistanbul.com/aslinda-olmayan-bir-muze-mocda-museum-of-contemporary-digital-art-kurucusu-serena-tabacchi/>, Erişim tarihi: 02.01.2022.

¹⁴ "The environmental impact of NFTs is "horrible" says architect Chris Precht". Dezeen Sanal Dergi, <https://www.dezeen.com/2021/03/29/environmental-impact-nfts-horrible-architect-chris-precht/>, Erişim tarihi: 02.01.2022.

¹⁵ "Aslında Olmayan Bir Müze"- MoCDA (Museum of Contemporary Digital Art) Kurucusu Serena Tabacchi", ArtDog Söyleşi. İstanbul Sanal Dergi, <https://artdogistanbul.com/aslinda-olmayan-bir-muze-mocda-museum-of-contemporary-digital-art-kurucusu-serena-tabacchi/>, Erişim tarihi: 02.01.2022.

içerisinde kendi içerisinde sürdürülebilir bir sistem kurulamaması, NFT'nin tüketim odaklı bir hızlı moda akımı olarak kalabileceğini düşündürmektedir.

“Blokzincir altyapısına bağımlılık” konusu şöyle ifade edilmiştir: “NFT'ler içeriğindeki varlık ya da erişim sağladığı veriden bağımsız, yazılımsal bir kod olarak düşünüldüğünde, yazılımın bağlı olduğu blokzincir protokolüne bağımlılıklarının riskini taşımaktadır” (Şenkardeş, 2021:159). Altyapı olarak kullanılan blokzincirin de kendi kullanım koşulları bakımından bağlayıcılığı vurgulanmaktadır. Bu bağımlılık veritabanı kullanılan tüm dijital veri üretim, saklama ve paylaşım ortamları için geçerli bir özellik olarak değerlendirilebilir.

Bir diğer alt tema olan “yasal sorunlar” satılan ürünlerin faturalandırma sorunlarından söz edilmiştir. İncelenen metinde, “Merkeziyetsizliğin önemli bir özelliği de kimliğin gizli kalmasıdır. Bu da vergi düzenleyiciler için bir güçlük oluşturuyordur muhakkak.” ifadesiyle vergilendirmenin sanatçının inisiyatifine kaldığı, kimliğinin gizli kalabilmesi nedeniyle vergilendirme kontrolünün olanaksızlığı dile getirilmiştir.¹⁶ Kullanıcılar arasında yaygınlık ve bilinirliğinin çok sınırlı olması bazı kaynaklarda belirtilmiştir. Kullanıcılar arasında çok yaygın olmaması, NFT'nin toplumda henüz yüksek oranda bilinirlik kazanmadığını göstermektedir. Bu durum, sergi gibi paylaşım ortamlarının yaygın etkisinin düşük olmasına neden olmaktadır.

Olumsuz nitelendirilebilecek bir diğer özellik olarak: “Gerçeklik kalitesinin yetersizliği” ifadesiyle henüz yeterince iyi tasarımların geliştirilmemesi vurgulanmıştır. Dezeen sanal dergisindeki makalede “Şimdiye kadar elde ettiğimiz şey, tasarlanmış bir nesnenin ne olduğu konusundaki fikrimizi zorlamayan amatör, el yapımı eskizler” olarak belirtilmiştir.¹⁷

“Kullanıcı için fiziksel dünyadan kaçma isteği” alt teması, tüm sanal gerçeklik ortam ve uygulamalarının potansiyel olumsuz bir etkisi olarak değerlendirilebilir. Sanal ortamların gerçek ortamlardan daha fazla tercih edilir olması, gerçeklik algısının ve gerçek yaşam sorunlarının ötelenmesi, yok sayılması gibi çok çeşitli sonuçlar doğurabileceğinden, konunun sosyoloji ve psikoloji uzmanlıkları dahilinde tartışılması gerekli görülmektedir.

¹⁶ Daha detaylı bir okuma için bkz. “Aslında Olmayan Bir Müze”- MoCDA (Museum of Contemporary Digital Art) Kurucusu Serena Tabacchi”, ArtDog Söyleşi. İstanbul Sanal Dergi, <https://artdogistanbul.com/aslinda-olmayan-bir-muze-mocda-museum-of-contemporary-digital-art-kurucusu-serena-tabacchi/>, Erişim tarihi: 02.01.2022.

¹⁷ “When will we see good design as a NFT?” Dezeen Sanal Dergi, <https://www.dezeen.com/2021/04/09/nfts-opinion-aaron-betsky/>, Erişim tarihi: 11.12.2021.

8. Sonuç

Çalışma bulgularında NFT'nin iç mekan tasarımı alanı için getirebileceği olasıklar olumlu ve olumsuz yönlerden ortaya konmuştur. Elde edilen sonuçların başında tasarımın özgünlüğünün korunması ve lisanslama ile ilgili NFT'nin önemli önermeler sunması gelmektedir. Blokzincir protokolleri üzerinde kayıt altına alınan NFT ve taşıdığı dijital varlık ile ilgili tüm bilgiler şeffaf biçimde denetlenebilir durumdadır. Telif haklarının korunması adına, NFT'lerin üretimi sırasında oluşturulan akıllı sözleşme önemli bir katma değere dönüşme potansiyeli taşımaktadır. İlgili üreticiye ait bir NFT her satıldığında üretici, programlanmış olan şartlara bağlı telif hakkını da satış geliri üzerinden alabilmektedir (Şenkardeş, 2021). Orijinallik ve mülkiyet bilgisinin alınabilmekte olması nedeniyle bu teknoloji, fikri hakların korunması adına önemli açılımlar sağlamaktadır. Savelyev (2018)'e göre, telif hakkı alanındaki blokzinciri sistem önermelerinin yasal gerçekliğe uygulanmasıyla bağlantılı birçok yasal noktanın ele alınması gerekmektedir, bunlar: “kripto para birimi” ve “akıllı sözleşme (smart contract)” ve blokzincir sistemlerinde sağlanan verileri kullananlar için gerekli güvenceleri veren ve bu işlevlerin kolaylaştırılmasını sağlayan telif hakkı yasasındaki düzenlemelerdir. Çözülmesi gereken sorun sayısının oldukça fazla olmasına rağmen, eğer gerçekleştirilebilirse ve blokzinciri tabanlı sistemler telif hakkı alanında uygulanabilirliklerini kanıtlamayı başarabilirse, telif hakkı yasasında önemli bir etki potansiyeline sahip olduğu söylenebilir. Ayrıca, bu tür sistemlerin belirli bir fikri mülkiyet türünün ortaya çıkmasına yol açacak diğer fikri mülkiyet nesnelere için uygulanması mümkün olacağından, kesin olarak bu alanın ötesinde sonuçları olacaktır (Savelyev, 2018). Bu açıdan, NFT'nin tasarım çıktılarına ait fikri hakların korunması için sistem içerisindeki eksik yönlerin tamamlanması durumunda alternatif çözüm önerdiği söylenebilmektedir.

Tasarımcılar açısından doğrudan etkili bir olumlu yön olarak değerlendirilebilecek olan “sergileme kolaylığı ve erişilebilirlik”, “gelir alternatifi/yeni pazar ortamı”, “akıllı sözleşme ile aracısız alım-satım kolaylığı” tasarımın finansal yönünü geliştirebilecek potansiyellerdir. “Tasarımların yatırım değerinin artması”, aynı yönde tasarımların daha yüksek yaygın etkiye ulaşmasını ve değer görmesini kolaylaştırabilecek bir olanaktır. Mobilite kavramı, bulgularda ayrıntılı ifade edildiği gibi yerden bağımsızlığı sağlayarak dünya üzerinde daha etkileşimli bir

ortamı önermektedir. Kullanıcıyı doğrudan etkileyecek olumlu olanaklar olan, etkileşimli ve deneysel ortamlar ve iyi olma halini teşvik etme olanakları özellikle ruhsal iyi olma halini destekleyen yeni mekânsal deneyimler önermektedir.

Olumsuz olasılıklar başlığı altında ise en sık rastlanan alt temalardan biri, çevresel olumsuz etkiler üzerine olmuştur. Blokzincirin ciddi miktarlarda enerji kullanımına yönelik alanyazında bazı endişeler dile getirilmiştir. Satılan eserlerin çok yüksek satış bedelleri, tasarım değerlerini manipülasyona açık hale getirebilme olasılığına yol açmaktadır. Bu da uzun vadede hızlı moda ve tüketime teşvik etkisiyle birleşerek, sürdürülebilir bir sistem izlenimi vermemektedir. Blokzincir altyapısına bağımlılık konusu ise çok sınırlı ele alınmıştır. Alım-satımların faturalandırılması ile ilgili yasal düzenlemelerle ilgili sorunlar diğer olumsuz olasılıklardandır. Faturalandırma kontrolü gibi bir uygulama olmadığı için, bu konu satış yapan kişilerin isteğine bağlıdır. Dolayısıyla bu durum gelecekte devletler ve resmi otoriteler için sorun olarak değerlendirilecek olabilir. NFT'nin kullanıcılar arasında henüz çok yaygın olmaması, bu ortamın bilinirliğinin düşük olması olumsuz bir özellik olarak belirtilmiştir. Bazı geleneksel koleksiyoncuların NFT gibi yenilikler ve getirdiği prosedürlere alışık olmadıkları bu amaçla NFT'lerin daha erişilebilir hale getirilmeye çalışıldığından söz edilmiştir.¹⁸ İncelenen kaynaklarda NFT'de sanal gerçeklik kullanımıyla ilgili olarak ise iki olumsuz olasılık gözlemlenmiştir. Gerçeklik kalitesinin yetersizliği, ileriki dönemdeki geliştirmelerle olumsuz yönler arasından çıkarılabilir, ancak içinde bulunduğumuz dönem için, gerçeklik kalitesi yetersizliğine değinilmiştir. Son alt tema olarak ise insanların sanal ortam algısını tercih ederek gerçek dünyadan kaçma ve uzaklaşmasına neden olarak, toplumda bu yönde bir eğilime uygun ortam oluşturması, sosyolojik ve psikolojik açıdan daha ayrıntılı değerlendirilebilecek olumsuz bir etki potansiyeli taşımaktadır.

Bu makalede elde edilen sonuçlar ile NFT ve kripto sanat kavramı, mevcut kısıtlı alanyazından ulaşılabilen genel ve iç mekan özelindeki bilgilerle içmimari tasarım alanı için yorumlanarak öngörü oluşturulmasına çalışılmıştır. Ancak, sanat tasarım alanı dışında da NFT kullanımının taşıdığı teknolojik ve finansal alandaki yenilik değerlerinin, kültürel, bireysel ve

¹⁸ "NFTs Make Their Debut at Art Basel, Where Collectors Are Curious-And a Bit Confused-About the New Art Medium", Artnet News Sanat Dergi. <https://news.artnet.com/market/nfts-art-basel-2011438>, Erişim tarihi: 10.12.2021.

toplumsal yaşamda çeşitli dönüşüm ya da alternatif kullanımlara alan açabilecek potansiyel etkileri barındırdığı gözlemlenmiştir.

Kaynakça

Bezci, İ. ve Elibol, G. C. (2021). İç Mekan Tasarımlarının 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunmasına Yönelik Bir Analiz, *Sanat Yazıları*, Cilt 45.

Elibol, G. C. (2011). *Assessment of Novelty and Distinctive Character in Industrial Design Protection in Turkey*, Doktora Tezi. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi.

Er, A., Er, Ö. ve Manzakoglu, B. (2010). *Tasarım Yönetimi: Tanım, Kapsam ve Uygulama*. İstanbul: TÜSİAD Raporu.

Gorb, P. ve Dumas, A. (1987). Silent Design. *Design Studies*, Cilt 8, Sayı 3, s. 150-156.

Grover, P., Kar, A. K. ve Ilavarasan, P. V. (2018). Blockchain for businesses: A Systematic Literature Review. In Conference on e-Business, e-Services and e-Society, Springer, s. 325-336.

Holden, E. Linnerud, K. ve Banister, D., (2017). The Imperatives of Sustainable Development. *Sustainable Development*, Cilt 25, Sayı 3, s. 213-226.

Jing, N., Liu, Q. ve Sugumaran, V. (2021). A Blockchain-based Code Copyright Management System. *Information Processing & Management*, Cilt 58, Sayı 3.

Kaptan, B. B. (2013). *Kültür ve İçmimarlık*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Kıral, B. (2020). Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt 8, Sayı 15, s. 170-189.

Kurt, Ö. ve Kaptan, B. B. (2019). Bilgi Türleri Bağlamında Tasarım Bilgisi ve Türkiye'de Akademik Alandaki Yeri, *Online Journal of Art and Design*. Cilt 7, Sayı, 1.

Lu, Z., Shi, Y., Tao, R. ve Zhang, Z. (2019). Blockchain for Digital Rights Management of Design Works. 10th International Conference on Software Engineering and Service Science (ICSESS) s. 596-603.

Özrili, Y. (2021). Olmayan Müze: Kripto Sanat. *Turizm Çalışmaları Dergisi*, Cilt 3, Sayı 1, s. 1-14.

Savelyev, A. (2018). Copyright in the Blockchain era: Promises and Challenges. *Computer Law & Security Review*, Cilt 34, Sayı 3, s. 550-561.

Suluk, C. (2018). 6769 Sayılı Sınai Mülkiyet Kanununun Getirdiği Yenilikler. *Ticaret ve Fikri Mülkiyet Hukuku Dergisi*, Cilt 4, Sayı 1, s. 91-109.

Şenkardeş, G. Ç. (2021). Blockchain Technology and NFT's: A Review in Music Industry. *Journal of Management, Marketing and Logistics*, Cilt 8, Sayı 3, s. 154-163.

Taylor, J. ve Sloane, K. (2021). Art Markets without Art, Art without Objects. *The Garage Journal: Studies in Art, Museums & Culture*, Cilt 2, s. 152-175.

Tunç Yücel, Müjgan. (2015). Mimarlık Projeleri ile Mimarlık Eserleri ve Bunlar Üzerinde Değişiklik Yapılması. *İstanbul Medipol Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, Cilt 2, s. 183-200.

Yıldırım, Ali. (1999). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Eğitim Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi. *Eğitim ve Bilim*, Cilt 23, Sayı 112, s. 7-17.

İnternet Kaynakları

"Blokzincir", <https://blokzincir.bilgem.tubitak.gov.tr/bz-calistay/blok-zincir.html>, Erişim tarihi: 05.01.2022.

"Now on Sale: The World's First Digital NFT Home", *Architectural Digest Sanal Dergi*. <https://www.architecturaldigest.com/story/worlds-first-digital-home>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

"NFTs will usher in a "creative and artistic renaissance" say designers", *Dezeen Sanal Dergi*, <https://www.dezeen.com/2021/04/09/nfts-impact-design-architecture-fashion/>, Erişim tarihi: 02.01.2022.

"NFT Explainer: What is blockchain crypto art?", *The Verge Sanal Dergi*, <https://www.theverge.com/22310188/nft-explainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>, Erişim tarihi: 10.12.2021.

"When will we see good design as a NFT?" *Dezeen Sanal Dergi*, <https://www.dezeen.com/2021/04/09/nfts-opinion-aaron-betsky/>, Erişim tarihi: 11.12.2021.

"The environmental impact of NFTs is "horrible" says architect Chris Precht". *Dezeen Sanal Dergi*, <https://www.dezeen.com/2021/03/29/environmental-impact-nfts-horrible-architect-chris-precht/>, Erişim tarihi: 02.01.2022.

Tabacchi, S. (2021). "Aslında Olmayan Bir Müze"- MoCDA (Museum of Contemporary Digital Art) Kurucusu Serena Tabacchi", *ArtDog Söyleşi. İstanbul Sanal Dergi*, <https://artdogistanbul.com/aslinda-olmayan-bir-muze-mocda-museum-of-contemporary-digital-art-kurucusu-serena-tabacchi/>, Erişim tarihi: 02.01.2022.

"NFTs Make Their Debut at Art Basel, Where Collectors Are Curious-And a Bit Confused-About the New Art Medium", *Artnet News Sanal Dergi*. <https://news.artnet.com/market/nfts-art-basel-2011438>, Erişim tarihi: 10.12.2021.

"What Is NFT Architecture and How Is It Different from Regular 3D Models?" *Archdaily Sanal Dergi*, <https://www.archdaily.com/960946/what-is-nft-architecture-and-how-is-it-different-from-regular-3d-models>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

"NFTs and What They Mean for Architecture", *Architectural Record Sanal Dergi*. <https://www.architecturalrecord.com/articles/15047-nfts-and-what-they-mean-for-architecture>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

"Now on Sale: The World's First Digital NFT Home", *Architectural Digest Sanal Dergi*. <https://www.architecturaldigest.com/story/worlds-first-digital-home>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. "Blokzincir Güven Protokolü", 2018, Tübitak Blokzincir Araştırma Laboratuvarı.
<https://blokzincir.bilgem.tubitak.gov.tr/bz-calistay/blok-zincir.html>, Erişim tarihi: 01.12.2021.

BOTEH MOTİFİNİN KÖKENİNE KISA BİR BAKIŞ VE ANADOLU TÜRK HALI SANATINDA BOTEH TASVİRLERİ

A BRIEF LOOK AT THE ORIGIN OF THE BOTEH MOTIF AND DESCRIPTIONS of BOTEH in ANATOLIAN TURKISH CARPET ART

Çiğdem Karaçay*

Öz

Boteh motifi, binlerce yıldır farklı kültürlerde çok çeşitli biçimlerde tasvir edilmiştir. Kelime olarak Farsçada “çalılık”, “yaprak demeti” veya “çalı yığını” gibi anlamlara gelmektedir. En genel formuyla soyut bir yaprağı andırmaktadır. Araştırmacılar tarafından motifin kökeni ve sembolizmi ile ilgili çok farklı görüşler öne sürülmektedir. Ancak İslam öncesi ve İslam sonrası İran sanatında çok sayıda seçkin örneğine ulaşılan motifin İran kökenli olduğu ve servi ağacından köklendiği ortak kanı olarak görülmektedir. Bu çalışmada, evrensel bir motif olarak yüzyıllardır farklı toplumların kültür ve sanatlarında, 18. yüzyıldan itibaren ise özellikle İran ve Azerbaycan halı sanatlarında sıklıkla görülen boteh motifinin, Anadolu Türk halı sanatında tasvir edildiği örnekler tanıtılmakta ve sembolik olarak ifade ettiği anlam üzerinde durulmaktadır.

Anahtar kelimeler: Boteh, Buta, Servi, Halı, Motif.

Abstract

The boteh motif has been depicted in a wide variety of forms in different cultures for thousands of years. As a word, it means "bush", "leaf bunch" or "bush pile" in Persian. In its most general form, it resembles an abstract leaf. Researchers have put forward very different views about the origin and symbolism of the motif. However, it is seen as a common belief that the motif, which has many outstanding examples in pre-Islamic and post-Islamic Iranian art, is of Iranian origin and is rooted in the cypress tree. In this study, examples of the boteh motif, which has been frequently depicted as a universal motif in the cultures and arts of different societies for centuries, and especially in the Persian and Azerbaijani carpet arts since the 18th century, are introduced in Anatolian Turkish carpet art and its symbolic meaning is emphasized.

Keywords: Boteh, Buta, Cypress, Carpet, Motif.

1. Giriş

13. yüzyıl Anadolu Selçuklu dönemine ait Konya Alaeddin Camii'nde bütün ve parçalar halinde bulunan halılar, Türk halı sanatının motif ve kompozisyon özellikleri açısından gelmiş olduğu üst noktayı gözler önüne sermektedir. Bordürlerde tasvir edilen geometrik kufi harflerle oluşturulan yazı şeritleri ve zeminde ekseriyetle geometrik şekillerden ibaret tezyinat ile göz dolduran bu halılar, Anadolu'da Türk halı sanatının uzun soluklu serüveninin başlangıcı olarak

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 18.01.2022 - Kabul tarihi: 09.06.2022

* Dr. Öğretim Üyesi, Hitit Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, cigdemkaracay@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0218-4785>

kabul edilmektedir. Konya halı grubunu Beyşehir halıları takip eder. Ağırlıklı olarak geometrik karakterli tezyinatın yanı sıra bitkisel motiflerin de kompozisyonda yer alması Anadolu Türk halı sanatında süsleme özellikleri açısından yaşanacak değişimin habercisidir. 14. yüzyıl başlarından 15. yüzyıl sonlarına kadar ise Anadolu Türk halı sanatında hayvan figürleri kompozisyonun başat motifi olarak karşımıza çıkmaktadır. Osmanlının klasik dönemi, Türk halı sanatının teknik ve kompozisyon özellikleri açısından en zengin dönemidir. Bir yanda madalyondan gelişen kompozisyonun hâkim olduğu Uşak halıları, öte yanda Türk halı sanatında ilk defa tercih edilen Sine düğümü ile dokunan natüralist üslupta bitkisel kompozisyona sahip Saray halıları Anadolu dışı etkileri fazlasıyla hissettirmektedir. 17. yüzyıldan itibaren Anadolu'nun bir ucundan diğer ucuna çok çeşitli merkezlerde dokunan halılar ise Türk halı sanatının çeşitliliğine katkı sunmaktadır. Natüralist üslupta bitkisel kompozisyonlar, hayat ağacı tasvirleri, stilize çiçek motifleri, geometrik kompozisyonlar, seccade halılarında görülen mihrap tasvirleri, sembolik anlamlarına mukabil kandil ve ibrik gibi nesnelere, hayvan figürleri ve manzara tasvirleri zengin tezyinatın önemli kompozisyonlarıdır. Anadolu Türk halı sanatında bahsi geçen motifler dışında, muhtelif kompozisyonlarda yer alan ve kendine has üslupları ile dikkat çeken motifler de görülmektedir. Bu motiflerden en dikkat çeken köklü geçmişi, görüldüğü coğrafyanın genişliği, farklı üsluplarda tasvir edilse de özgün kimliğini her zaman koruyan bitkisel kökenli bir motiftir. Bu motif İran'da "boteh", Azerbaycan'da "buta" ve batıda "paisley" olarak bilinmektedir.

Bu çalışma, evrensel bir motif olarak yüzyıllardır farklı toplumların kültür ve sanatlarında, 18. yüzyıldan itibaren ise özellikle İran ve Azerbaycan halı sanatlarında sıklıkla tasvir edilen boteh motifinin, Anadolu Türk halı sanatında tasviri ve sembolizmi hakkında bilgi vermeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda motifin öncelikle kökenine değinilecektir. Ardından kompozisyonda motifin görüldüğü, Ankara Etnoğrafya Müzesi, Ankara Vakıf Eserleri Müzesi, Çorum Müzesi, Konya Müzesi ve İstanbul Halı Müzesi'nden dokuz örnek etraflıca tanıtılacak ve Anadolu Türk halı sanatında motifin tasviri ve sembolik açıdan ifade ettiği anlam üzerinde durulacaktır. Çalışmada motif "boteh" ismi ile anılacaktır.

2. Boteh Motifinin Kökenine Kısa Bir Bakış

Binlerce yıldır farklı kültürlerde çok çeşitli biçimlerde tasvir edilen “Boteh”, kelime olarak Farsçada “çalılık”, “yaprak demeti” veya “çalı yığını” gibi anlamlara gelmektedir (Chwalkowski, 2016:206-208). Kökleri eskilere dayanan ve çok çeşitli toplumların sanatlarında tasvirine rastlanan boteh motifi araştırmacıların ilgisini her zaman çekmiştir. Motif ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında araştırmacıların ortak bir noktaya varamadığı görülmektedir. Boteh motifi ile ilgili bugüne kadar yapılan en kapsamlı çalışma Dr. Cyrus Parham’a aittir¹. Parham, motifin kökeni ve sembolizmi hakkında doğulu ve batılı sanat araştırmacılarının ortak bir noktada buluşamamasının sebebini çeşitli bölgelerde ve farklı etnik gruplar arasında, biçim açısından sürekli dönüşerek yayılmış olmasına, kısaca motifin evrimsel kapsamının geniş olmasına bağlamaktadır (Parham’dan akt. Shahin)².

En genel formuyla soyut bir yaprağı andıran boteh motifinin oldukça stilize ve çok çeşitli eğrisel ve geometrik formlarda tasviri, motifin biçim açısından genel tanımını yapmayı zorlaştırmaktadır. Formenton, boteh motifinin bir bademe, bir incire veya bir çam kozalağına benzetildiğini, bununla birlikte en olası hipotezin, motifin servi ağacının biçimine bağlı olarak şekillendiğine değinmektedir (Formenton, 1972:74). Beardsley ve Carla, motifin kökeninin Mısır’ın eski nilüfer tomurcuğuna kadar izinin sürülebileceğini, bir yaprak tasarımı, rüzgârla savrulan bir servi ağacı, bir armut, bir gözyaşı damlası veya Zerdüşt’ün alevi olarak görüldüğüne ayrıca Keşmir vadisinden akan Jhelum Nehrinin kıvrımları ile ilişkili olabileceğini dile getirmektedirler. Bunun yanı sıra Mango bitkisinin Hindistan’da folklor ve dini törenlerle ilişkili olduğu ve Boteh’in yeşil mango ile benzerliğinden dolayı Hintçede “kairy” veya “kari” olarak bilindiğini belirtmektedirler (Beardsley ve Sinopoli, 2005:83).

Motifin kökenine bakıldığında ortak kanı İran’dır. Ancak 1973 yılında Victoria ve Albert Müzesi tarafından en fazla 600 yıllık bir sanat/zanaat ürünü olan Keşmir Şalı hakkında bir kitap yazması istenen Hindistan doğumlu, İngiliz araştırmacı John Irwin, boteh’in Hindistan’dan İran’a

¹ Cyrus Parham’ın makalesi, elektronik kaynaklarda Tahran’da 1999 (Nashr-e Danesh, vol.16, no. 4, 1378, Tehran) yılında yayımlandığı belirtilmektedir. Çalışmamızda Cyrus Parham’ın Farsça kaleme aldığı makalenin http://www.rugidea.com/from_cypress_tree_to_botteh.html adresinde, Ms. Shahin tarafından yapıldığı belirtilen İngilizce tercümesinden yararlanılmıştır. Erişim tarihi: 14.05.2021.

² http://www.rugidea.com/from_cypress_tree_to_botteh.html, Erişim tarihi: 14.05.2021.

bir taklit olarak gelebileceğini dile getirmiştir. Parham, daha önce hiçbir sanat araştırmacısının böyle bir düşüncede olmadığını ve iddiaların yersiz olduğunu belirtmektedir. Irwin, bu motifin doğum yeri olarak Hindistan'ı öneren ilk kişidir ve Parham'a göre bu hususu esas olarak iki varsayıma dayandırmaktadır. İlk varsayım, boteh'in Hint bitkisi butiya'da köklenmiş olduğudur. İkinci varsayım, boteh motifinin 19. yüzyılın ilk yıllarına kadar İran halılarında hiç görülmemiş olmasıdır. Parham'a göre boteh'in butiya'da köklenmiş olması botanik gerçeklerden çok fonetik gerçeklerle desteklenmektedir. Çünkü Butiya'nın (*butea frondosa*) yaprakları ve çiçekleri, söz konusu motif ile benzerlik göstermeyen, kelebeğe benzer cinsten bir türdür. Irwin'in ikinci varsayımı, hem Hindistan'ın hem de İran'ın sanat tarihiyle çelişmektedir. 16. yüzyıldan önce tarihlendirilebilen herhangi bir Hint sanat eserinde boteh motifi veya başka herhangi bir motiften iz bulunmazken, İran sanat eserlerinde en az 10. yüzyıl gibi erken bir tarihte çok sayıda boteh motifi tasvirine rastlanmaktadır (Parham'dan akt. Shahin)³.

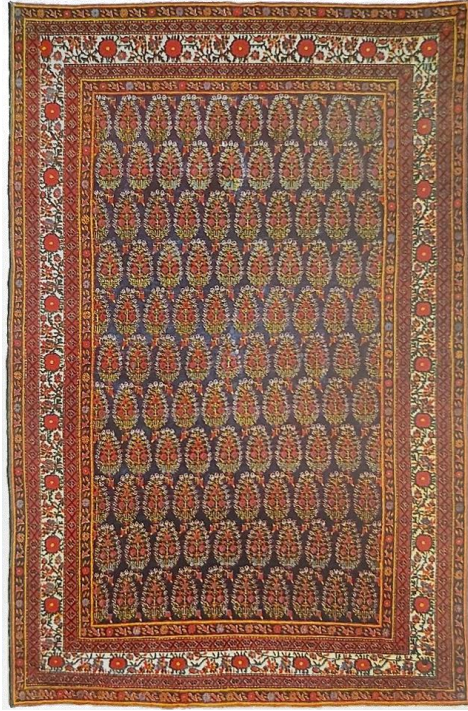
Parham, İslam öncesi ve İslam sonrası İran sanatında boteh motifinin çok sayıda seçkin örneğine ulaşıldığını ve bu antik motifin ilk ortaya çıkışının, esas olarak Homa (Hüma) veya Senmurv'un (Simurg) kanatları olarak tasvir edilen ve Sasani dönemine kadar aynı şekilde süren İskit ve Ahameniş sanatlarında bulunduğunu belirtmektedir. Sasanilerin son dönem sanatında ve İslam'ın ilk yüzyıllarında, servi ile botteh arasındaki yakın ilişki ise antik motifin servi ağacından ortaya çıktığının göstergesi olarak kabul edilebilir. Boteh motifinin İran sanatında kullanım alanı geniştir. Seramik, alçı, pişmiş toprak, metal ve cam işlerinden tekstil ve halılara kadar bu motif görülmektedir. Erken dönem İran tekstil ve halılarında boteh formunun görülmemesi ise motifin kullanılmaması değil, dokumanın çabuk bozulan dokusu nedeniyle günümüze ulaşamaması ile ilgilidir. 16. ve 17. yüzyıllar Safevi halılarında boteh motifinin görülmemesi "boteh jegheh", yani motifin kralların ve prenslerin taçlarını ve başlıklarını süsleyen bir kraliyet armasına dönüşmesi ile alakalıdır. Böylece boteh her daim yeşil servi ağacını temsil eden bir motif olarak özgün sembolik statüsünden ve ayrıca ölümsüzlük ve ebedilik gibi mitolojik ilişkisinden ayrılarak, egemenlik ve mutlak gücün sembolü haline gelir. Bu dönemde boteh, yere serilen bir halıyı süsleyen motif değil, kraliyet altın ipliği ile dokunan değerli kumaşları süsleyen bir motiftir. Aynı dönemde kraliyet atölyelerinin halıları boteh motifinden yoksun iken, kabile ve köy dokumacıları,

³ http://www.rugidea.com/from_cypress_tree_to_botteh.html, Erişim tarihi: 14.05.2021.

Boteh'in kraliyet statüsüne aldırış etmeden ve büyük olasılıkla kutsallığından habersiz, antik motifi halılarında sayısız yenilikçi biçimde kullanmaya devam etmiştir (Parham'dan akt. Shahin)⁴.

Boteh motifi, doğu halılarında çok kullanılan motiflerden biridir. Halı sanatında en genel itibariyle, üst kısmı bir tarafa dönük bir damla su şeklindedir. Boteh genellikle az ya da çok stilize, küçük boyutlu bir motif olarak, tasvir edildiği tüm alanı kaplayacak şekilde çapraz veya dikey çizgiler halinde düzenlenmektedir. Motif zeminin yanı sıra bordürlerde de kullanılmaktadır. Bordürlerde biçim olarak halı zeminindeki gibi tasvir edilmektedir. Ancak bordürlerde farklı motiflerle bir arada kullanılması mümkündür. Motifin kökeni hakkında farklı görüşler öne sürülmesine rağmen, halı sanatında boteh tasarımının Seraband bölgesinden geldiği ve başlangıçta Mir halılarında kullanıldığı görülmektedir. Bu hipotez motifin "boteh mir" adıyla bilinmesi gerçeğiyle de bir ölçüde doğrulanmaktadır (Formenton, 1972:74). Mir halılarının kökeni tarihten çok efsaneye dayanmaktadır. Günümüzde ender görülen bu halıların Seraband ilçesinin ana kenti Mal-e-Mir köyünde dokunduğu söylenmektedir. Mir halıları boteh-mir adı verilen tasarımlarından dolayı kolayca tanınmaktadır (Görsel 1). İlerleyen zamanlarda motifin çok çeşitli kullanımlarının ilki bu halılardır. Mir halılarında boteh motifi çok küçüktür ve eğriler yerine küçük açılı çizgilerle ana hatları çizilir. Bazı örneklerde boteh'in kontür çizgisi yoktur ve badem şeklinde çok sayıda minik çiçekten oluşmaktadır. Bordür zengin bezemelidir ve bir dizi paralel şeritten meydana gelmektedir. Seraband halıları boteh-mir olarak bilinen bu motif kompozisyonunu korumuştur (Formenton, 1972:193-197). İran halı sanatının temel motiflerinden olan boteh motifi, Seraband halılarının yanı sıra Kirman ve daha birçok bölge ve aşiret dokumalarında da görülmektedir (Vaghefi, 1998:91-124).

⁴ http://www.rugidea.com/from_cypress_tree_to_botteh.html, Erişim tarihi: 14.05.2021.



Görsel 1. Seraband Bölgesi, Mir Halısı, 19. Yüzyıl , (Formenton'dan).

Motif, Azerbaycan'da "buta" olarak bilinmektedir. Çok farklı biçimlerde tasvir edilen motifin alev dilini simgelediği ayrıca servi, tüy ya da sülün kanadı olarak da tanımlandığı bilinmektedir (Vaghefi, 1998:155). Azerbaycan mimari ve dekoratif süslemelerinde en yaygın kullanılan motiflerden biridir (Mammadova, 2018:345-350). Özellikle Azerbaycan halı sanatında sıklıkla tasvir edilmektedir. Yüzyıllar içerisinde biçimi değişmiş, değişik içerikte yeni biçimler almıştır. Azerbaycan halı sanatında buta motif; "Badem buta", "Eğri buta", "Kestane buta", "Hilbuta", "Püsküllü buta", "Yavrulu buta", "Küs buta", vb. türleri uygulanmaktadır (Görsel 2, 2a, 2b). Azerbaycan halılarında kök salmış buta motifi değişik biçimlerde Şirvan, Karabağ ve özellikle Bakü'nün Hile ve Saruhanı yörelerinde gelişerek yaygınlaştığı belirtilmektedir (Kerimov'dan akt. Nabiyeva, 2016:52).



Görsel 2. Aran halısı (Nematzade'den). **Görsel 2a.** Kestane Buta, (Nematzade'den). **Görsel 2b.** Karabağ Kestane Butalı Halı (Nematzade'den).

İran ve Azerbaycan'da sanatın birçok alanında, 18. yüzyıldan itibaren ise halı sanatında tasvirine sıklıkla rastlanan Boteh motifi Batı sanatında da görülmektedir. Batıda “şal deseni” olarak bilinen Boteh motifinin adı, İskoçya'nın batısında, bir zamanlar eşarp ve şal üretiminde uzmanlaşmış Glasgow'dan çok uzak olmayan bir kasaba paisley'den gelmektedir. Motif, 17. yüzyılda Batılı gezginlerin dikkatini çeken kaşmir şallar ile birlikte tanınmış, kısa süre içerisinde boteh motifli tekstil ürünleri tüm Avrupa'da moda olmuştur (Farrin, 2016:206-209).

3. Anadolu Türk Halı Sanatında Boteh Tasvirleri

Anadolu Türk halı sanatında süsleme kompozisyonunda tasvir edilen motiflerden biri boteh'tir. Bu bölümde, Ankara Etnoğrafya Müzesi ve Ankara Vakıf Eserleri Müzesi'nden birer örnek, Çorum Müzesi'nden iki örnek, Konya Müzesi'nden dört örnek ve İstanbul Halı Müzesi'nden bir örnek, genel kompozisyon özellikleri ve boteh motifinin kompozisyondaki yeri açısından detaylı olarak tanıtılacaktır.

İlk örnek 16696 envanter numarası ile Ankara Etnoğrafya Müzesi'ndedir (Görsel 3). Müze koleksiyonuna 1960 yılında katılmıştır. Kırşehir yöresine aittir. Motif ve kompozisyon özellikleri 20. yüzyılın başlarına işaret etmektedir. 102x153 cm ebatlarında seccade halısıdır. Zeminde çift

yönlü mihrap tasvir edilmiştir. Mihrap nişi kırmızı renktedir. Mihrap nişinde simetrik olarak tasvir edilen elibelinde motifi yer almaktadır. Elibelinde motifinin oluşturduğu geometrik şekillerin içerisi, stilize bitkisel motifler, 14 adet kuş figürü ve 10 adet boteh motifi ile süslenmiştir. Boteh motifleri geometrik karakterli bir görünüm sunarlar. Motiflerde sarı, beyaz, kahverengi ve mavi renkler kullanılmıştır. İkili gruplar halinde simetrik olarak tasvir edilen motif bir çiftte birbirine bakar vaziyette, diğer çiftlerde sırt sırta tasvir edilmiştir. Boteh, oldukça küçük tasvir edilen stilize çiçek motifi dolguludur. Boteh motifi, mihrap nişi dışında görülmemektedir. Bordürler geometrik şekiller ve yıldız çiçekler; mihrap köşelikleri stilize çiçek motifleri; dikdörtgen çerçeveler ise iri çiçek motifleri ile tezyin edilmiştir.

İkinci örnek 1366 envanter numarası ile Ankara Vakıf Eserleri Müzesi'ndedir (Görsel 4). Müzeye, Adıyaman Vakıflar Genel Müdürlüğünden getirilmiştir. 135x222 cm ebatlarındadır. Halı kompozisyonunda başat motif boteh'dir. Bordo renkli zemin üzerinde yer alan motiflerde kırmızı, sarı, mavi ve pembe renkler görülmektedir. Motifler üst üste altı sıra, yan yana dört veya beşer adet, her sırada şaşırtmalı olarak sağ ve sol yönleri bakar vaziyette tasvir edilmiştir. Botehler, stilize çiçek motifleri ile dolguludur. Zemin dışında boteh motifine yer verilmemiş olup bordürlerde geometrik karakterli motifler tasvir edilmiştir.



Görsel 3. Ankara Etnoğrafya Müzesi arşivi.



Görsel 4. Ankara Vakıf Eserleri Müzesi arşivi.

Çorum Müzesi'nde kompozisyonda boteh motifinin tasvir edildiği iki eser tespit edilmiştir (Görsel 5). 1557 envanter numaraları eser müze koleksiyonuna 1977 yılında satın alma yolu ile katılmıştır. Kırşehir yöresine ait eserin motif ve kompozisyon özellikleri 20. yüzyıla işaret etmektedir. 102x168 cm, ebatlarındadır. Zeminde çift yönlü mihrap tasviri yer almaktadır. Mihrap kemerleri basamak şeklinde daralarak yükselmekte ve zemin çizgisine yaklaştığında birleşmektedir. Kırmızı renkli mihrap nişinde stilize çiçek motifleri ile süslü bir göbek motifi tasvir edilmiştir. Boteh motifleri, mavi renkli mihrap köşeliklerinde, mihrap kemerinin tersi yönde tasvir edilmiştir. Kırmızı ve mavi renkli boteh motifleri küçük noktalarla dolguludur. Eserde mihrap köşelikleri dışında boteh motifi görülmemektedir. Eserin bordürleri Kırşehir halıları için karakteristik Lâdik gülü motifi ile dikdörtgen çerçeveler ise ejder figürü ile tezyin edilmiştir.

Çorum Müzesi'nde 1562 envanter numaralı eser, müze koleksiyonuna 1977 yılında satın alma yolu ile katılmıştır (Görsel 6). Kırşehir yöresine aittir. 88x133 cm ebatlarında seccade halıdır. Halının motif ve kompozisyon özellikleri 19. yüzyıl sonu 20. yüzyılın başlarına işaret etmektedir. Zeminde tek yönlü mihrap tasvir edilmiştir. Mihrap nişi kırmızı renktedir. Halı yıprandığı için mihrap nişinde tasvir edilen motifler tam olarak tespit edilememekle birlikte mihrap nişinde simetrik olarak yer alan elibelinde motifi ve motifin oluşturduğu geometrik şekillerin içerisinde yine simetrik olarak konumlanmış 10 adet boteh motifi görülmektedir. Boteh motifleri mihrap kemerinin tersi yönde tasvir edilmiştir. Koyu sarı ve beyaz renkli boteh motifleri, küçük nokta şeklinde motiflerle dolguludur. Mihrap nişi dışında boteh motifi görülmemektedir. Eserin mihrap köşelikleri ve bordürleri bitkisel motiflerle, mihrabın üzerinde ve altında yer alan dikdörtgen çerçeveler yine bitkisel kökenli bir motif olan ve yörede "arapeli" olarak bilinen motif ile tezyin edilmiştir.

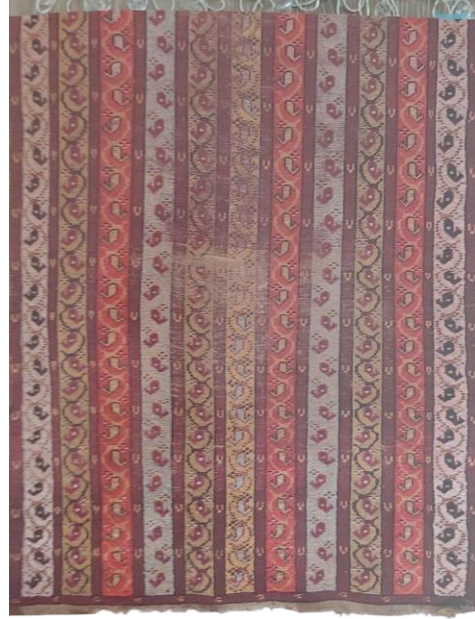


Görsel 5. Çorum Müzesi arşivi.



Görsel 6. Çorum Müzesi arşivi.

Konya Müzesi'nde, kompozisyonda boteh motifinin tasvir edildiği dört halı vardır. Bu örneklerin her birinde motifin kompozisyona dâhil edilişi farklı biçimlerde gelişmiştir. Örneklerden ilki 5264 envanter numaralıdır (Görsel 7). Müze koleksiyonuna satın alma yolu ile katılmıştır. 20. yüzyılın başlarına ait Kırşehir halısıdır. 103x415 cm ebatlarındadır. Halının kompozisyon özelliklerine bakıldığında zeminde dikey uzanan 11 adet ince şeridin vurgulandığı görülmektedir. Şeritler birbirinden ince kuşaklarla ayrılmakta ve her bir şeridin zemininde tercih edilen farklı renkler ile ayırım belirginleşmektedir. Şerit boyunca kıvrımlar yaparak ilerleyen stilize dal motifinin bir sağında bir solunda tasvir edilen boteh motifleri her sırada farklı yönlere bakar vaziyette, şaşırtmalı olarak yerleştirilmiştir.

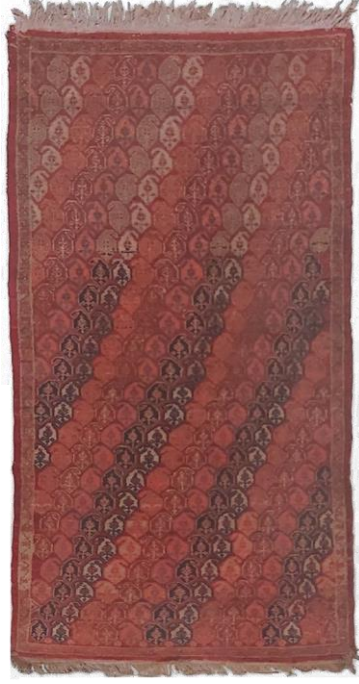


Görsel 7. Konya Müzesi Halı Kataloğu I.

Konya Müzesi'nde 2647 envanter numarası ile kayıtlı ikinci eser, müze koleksiyonuna hediye edilmiştir (Görsel 8). Müze envanter kayıtlarında eserin 20. yüzyıla ait Konya Halısı olduğu belirtilmiştir. 93x175 cm ebatlarındadır. Kompozisyonunda başat motif boteh'tir. Motifler, bordo renkli halı zemininde asimetrik bir düzende tasvir edilmiştir. Motiflerde kullanılan renkler, motiflerin halı zeminine çapraz bir düzende yerleştirildiği izlenimi uyandırmaktadır. Bir sırada sağ, diğer sırada sol yöne bakar vaziyette tasvir edilen boteh motifleri stilize çiçek dolguludur.

Konya Müzesi'nde bulunan üçüncü örnek müze koleksiyonuna 5781 envanter numarası ile kayıtlıdır (Görsel 9). Müzeye Mevlana Dergâhından getirilmiştir. Kırşehir yöresine ait eser 20. yüzyılın başlarına aittir. 94x147 cm ebatlarında seccade halısıdır. Zeminde çift yönlü mihrap tasvir edilmiştir. Mihrap nişi bordo renktedir. Mihrap nişinde simetrik olarak tasvir edilen elibelinde motifleri yer almaktadır. Elibelinde motifinin oluşturduğu geometrik şekillerin içerisi, stilize bitkisel motifler, 12 adet kuş figürü ve sekiz adet boteh motifi ile süslenmiştir. Boteh motifleri geometrik karakterli bir görünüm sunarlar. Motiflerde pembe, kahverengi ve beyaz renkler kullanılmıştır. İkili gruplar halinde simetrik olarak tasvir edilen motif, bir sırada birbirine bakar vaziyette diğer sırada ayrı yönlere bakar vaziyette tasvir edilmiştir. Boteh motifleri geometrik karakterli süslemelerle dolguludur. Halıda mihrap köşelikleri, bordürler ve dikdörtgen çerçevelerde bitkisel

kompozisyonlar görülmektedir. Enli bordürde elma motifi ve dikdörtgen çerçevelerde “arapeli” motifi Kırşehir yöresi için karakteristik motiflerdir.



Görsel 8. Konya Müzesi Halı Kataloğu I.



Görsel 9. Konya Müzesi Halı Kataloğu I.

Konya Müzesi'nde yer alan dördüncü örneğin envanter numarası 5369'dur (Görsel 10). Müze koleksiyonuna satın alma yolu ile katılmıştır. Envanter kayıtlarında eserin 20. yüzyıla ait Kayseri yöresi halısı olduğu belirtilmiştir. 130x188 cm ebatlarında seccade halısıdır. Halıda koyu renkli zeminin merkezinde bir madalyon yer almaktadır. Madalyon, iç kısımda stilize bitkisel motiflerin etrafını çevreleyen geometrik karakterli motiflerden oluşmaktadır. Madalyon, halının kısa kenarları yönünde daralarak uzanmaktadır. Boteh motifleri, madalyonun bu kısımlarında, her iki yönde dörder adet tasvir edilmiştir. Motiflerin iç kısımları dolguludur. Merkezde yer alan madalyonun etrafını büyükçe ikinci bir madalyon çevrelemektedir. Bitkisel ve geometrik karakterli motiflerle oluşturulan bu madalyonun zemin köşeliklerinde bıraktığı alanlar daha küçük boyutta tasvir edilen boteh motifleri ile doldurulmuştur. Bordür kompozisyonunda stilize çiçek motifleri görülmektedir.

Çalışmada yer verilen son örnek İstanbul Halı Müzesi'nde bulunmaktadır (Görsel 11). Müze koleksiyonuna 174 envanter numarası ile kayıtlı eser, bir vakıf camisinden Vakıflar Genel Müdürlüğü'ne, Vakıflar Genel Müdürlüğü'nden ise İstanbul Halı Müzesi'ne intikal etmiştir. Muğla Milas yöresine özgü kompozisyon özellikleri sergileyen eser, 19. yüzyıla aittir. 92x133 cm ebatlarındadır. Halının canlı kırmızı zemininde bir hayat ağacı motifi tasvir edilmiştir. Hayat ağacı motifi zemin boyunca ince bir dal gibi yükselmektedir. Gövdeden her iki yana kırık çizgilerle uzanan dallar, zeminin yarı hizasına kadar stilize çiçek motifleri ile kompozisyonun devamında kıvrık uçları birbirine bakar vaziyette ve simetrik olarak tasvir edilen birer "boteh" motifi ile devam etmektedir. Hayat ağacı motifi, üst üste tasvir edilen stilize dört adet çiçek motifi ile sonuçlanmaktadır. Zeminde aralara stilize çiçekler, taç yapraklı çiçekler ve "s" motifleri dağınık olarak serpiştirilmiştir. Boteh tasviri zemini çevreleyen birinci bordürde de görülmektedir. Bu bordür zemini üç yönde kuşatmaktadır. Alt kısa kenarda servi ağacı motifleri yan yana, uzun kenarlarda üst üste betimlenmiştir. Uzun bordürler, zeminde tasvir edilen hayat ağacı motifinin doruğu hizasında zemine doğru girinti yapmaktadır. Bu girintili kısımlarda, ikinci bordüre dönük vaziyette birer "boteh" motifi simetrik olarak tasvir edilmiştir. İkinci ve üçüncü bordürlerde stilize çiçek ve geometrik karakterli motifler görülmektedir.



Görsel 10. Konya Müzesi Halı Kataloğu I. Görsel 11. İstanbul Halı Müzesi arşivi.

4. Değerlendirme

Halı sanatının tohumları Doğu topraklarında atılmıştır. Bu düşüncenin en güzel örneği Pazırık halısında kendini göstermektedir. Pazırık halısı işlevsel özelliğinin ötesinde sahip olduğu figüratif motif ve muazzam kompozisyonu açısından sanat kavramını ortaya koymaktadır. Binlerce yıllık geçmişe sahip halı sanatı uzun soluklu serüveninde, toplumların geleneksel el sanatlarının önemli kollarından biri olarak mevcudiyetini devam ettirmiştir. Halılar farklı coğrafyalarda farklı kültürlerin izlerini taşıyan tezyinatları ile uzun yıllardır araştırmacıların da ilgisini çekmektedir. Bu alanda çalışma yapan araştırmacıların öncelikli amaçların biri, halı kompozisyonunda tasvir edilen motiflerin sembolizmini okuyarak kökenini belirlemektir. Bu hususta zaman zaman farklı düşüncelerin öne sürülmesi mümkündür. Çalışmada ele alınan boteh motifinde de benzer bir yaklaşım söz konusudur. Köklü bir geçmişe sahip motif pek çok farklı kültürde görülmektedir. Bu toplumlar birbirileri ile ilişkili olabildikleri gibi birbirlerinden tamamen bağımsız da olabilmektedir. Ateş (2001:11-19), birbiri ile ilgisi olmayan toplumlarda birtakım ortak mitolojik ve sembolik öğelerin bulunmasını, bilimin şimdilik “etkileşim” kavramı ile açıklamasını manidar bir dille eleştirerek, duygu ve düşüncenin resminin çizildiği semboller dünyasının dilini çözebilmek için tek yolun kültür kaynaklarına başvurmak olduğunu söylemektedir. Basit bir sembolik işaretin bile son derece geniş bir içeriğe sahip olduğunu bu nedenle onu bir teorinin içine sıkıştırmanın veya kısaca tarifini yapmanın olanaksız olduğunu belirtmektedir. Boteh motifinin kökeni göz önüne alındığında, motifin ilk görüldüğü toplum eski İran’dır. İran’ın kültür kaynaklarına başvurulduğunda ise motifin köklenmesinde inanç mefhumunun öne çıktığı görülmektedir.

Eski İran’ın dini Zerdüştlük ya da Mazdeizm, ebedi alev ve servi ile ilişkilendirilmektedir. Dinin kurucusu Zerdüş, dini, kral Goştasp’a tebliğ etmek için kralın evine elinde Zerdüş inançta kutsal olan ateş, bir servi dalı ve dinin kutsal kitabı Avesta ile girmiştir. Kral Goştasp ateşi aldığı anda elleri yanmaz. Ateş hiçbir yakıt olmadan kendiliğinden yanmaktadır ve su, toprak ya da başka bir nesne ile söndürülemeyen özelliktedir. Kral Goştasp bunu gördüğünde dine inanır. Bu ateşgedeyle ilgili Dakik’ın verdiği bilgiye göre, Serv-i Keşmîr bu ateşgedenin yanına dikilmiştir (Yıldırım, 2015:548). Abarkuh servisi (Zoroastrian Sarv) olarak bilinen ağacın sadece eski İran’ın değil yeryüzünün yaşayan en eski canlısı olduğuna inanılır. Eski İran’da uzun ömürlü olmanın

sembolü servi, rüzgârda bir aleve benzeyen servi, Zerdüşt dininin yüce Tanrısı Ahura Mazda ile çağrıştırılır (Kamizi vd., 2014:419-433). Zerdüştlüğün, İran kültür ve sanatına kazandırdığı servi motifi, aşağıda genişçe, üst kısımda sivri ve bir yöne kıvrık tepesi ile İran sanat eserlerinde, özellikle halı sanatında tasvir edilmektedir. Servi ağacının biçimine bağlı olarak şekillendiği düşünülen boteh motifi de İran kültür ve sanatında kadim bir motif olarak süreklilik göstermiştir.

Boteh motifi İran'ın yanı sıra Azerbaycan kültür ve sanatında da sembolik anlam yüklenen bir motif olarak karşımıza çıkmaktadır. Azerbaycan'da "buta" ismi ile bilinmektedir. Azerbaycan halılarını süsleyen buta motifi, insanı nazardan, hastalıklardan koruyan saf alevi ifade eden tasvirdir. Halıda, karşı karşıya tasvir edilen buta motifi karşılıklı sevginin, aksi yönlere bakar vaziyette tasvir edilen buta motifi ayrılık ve hasretin sembolü sayılmıştır. Halı üzerindeki nakışlarda büyük butanın içerisinde daha küçüğü tasvir edilmiş ise (balalı buta), neslin sürekli ve sağlam olmasına, evlat arzusuna işaret etmektedir. Buta motifi, Oğuz boylarının adını taşıması nedeniyle tarihi gerçeklere ışık tutmaktadır. Bu butalar, "Gaşgay buta", "Şahseven buta", "Yazir buta" ve diğer boyların adı ile kendi izlerini saklı tutmaktadır. Oğuz boylarını ifade eden bu buta türleri, Türk dünyasına yayılmış ve bugün de Doğu Anadolu'dan Orta Asya'ya uzanan bozkır halılarında kullanılmaktadır (Nematzade, 2018:353-355). Dolayısıyla zengin motif ve kompozisyon özelliklerine sahip Anadolu halı sanatında bu motifin tasvirlerini görmek şaşırtıcı olmamalıdır.

Celal Esad Arseven, rüzgâra karşı eğilen ve bir servi ağacına benzeyen "Doğulu Palmet" olarak bahsettiği boteh motifinin özellikle Hindu, İran ve Türk kumaş süsleme sanatlarında çok kullanıldığını ve Türklerin servi veya badem motifi olarak adlandırdığını belirtmektedir (Arseven'den akt. Vaghefi, 1998:11-12). Servi, Anadolu'da daha çok kabristanlarda görülen; ölümsüzlük, sonsuzluk, belki de ölümlle başlayacak ebedi hayat, güzellik, doğruluk, dayanıklılık, sabır gibi kavramların ortaya çıkışı olarak, ortak inanç ve değerlerin Türk sanatına kazandırdığı motiflerden biridir (Çulpan, 1961). Anadolu Türk halı sanatında servi ağacı tasvirleri, İran ve Azerbaycan ile coğrafi yakınlığından ötürü Kars, Ağrı ve Erzurum yöresi halılarında daha yaygındır (Deniz, 2010:25). Ancak Anadolu Türk halı sanatında servi ağacı tasvirlerinin belli bölgelerle sınırlı olduğunu söylemek mümkün değildir. 18. yüzyıldan itibaren özellikle seccade halıları ile öne çıkan Kırşehir yöresinden bir saf seccade, servi ağacı tasvirinin Orta Anadolu Bölgesi'nden güzel bir

örneğini teşkil etmektedir (Görsel 12). Ankara Vakıf Eserleri Müzesi'nde 475 envanter numarası ile kayıtlı eser 19. yüzyıla aittir. 117x 280 cm ebatlarındadır. Eserde yan yana üç tane tek yönlü mihrap tasviri görülmektedir. Servi ağaçları, mihrap tasvirlerini birbirinden ayıran dar bordürlerde zeminden itibaren yükselmektedir.



Görsel 12. Ankara Vakıf Eserleri Müzesi arşivi

Anadolu Türk halı sanatında her ne kadar servi ağacı tasvirine rastlansa da, bitkisel kompozisyonda sıklıkla betimlenen motiflerden değildir. Türk sanatının diğer süsleme alanlarında yaygın olmakla birlikte halı sanatında kullanımı kısıtlıdır. Anadolu kültüründe servi, ağaç kültü ile ilişkilidir. Bu sebeple Anadolu Türk halı sanatında tasvir edilen boteh motifi ile servi arasında kurulan bağ, kültürümüzde serviye atfedilen sembolik anlamlar ile sınırlandırılmalıdır.

Boteh motifi, Doğu'dan Batı'ya zaman ve mekân açısından yaygınlığı ile dikkat çekmektedir. Bu özellik motifin kökeni hakkında yorum yapmayı zorlaştırmakta ve ifade ettiği sembolik anlamı çeşitlendirmektedir. Aynı özellik motifin çok farklı biçimlerde tasvir edilmesine de neden olmaktadır. Türk sanatında özellikle tekstilde sıklıkla tasvir edilen boteh motifinin halı sanatında tasviri sınırlıdır. 13. yüzyıldan itibaren gelişimi kesintisiz olarak takip edilen Anadolu Türk halı sanatında, kompozisyonda tasvir edilen boteh motifi 19. ve 20. yüzyıllar gibi geç dönem halılarda görülmektedir. Çalışmada ele alınan eserler bağlamında değerlendirildiğinde boteh motifinin tasvir edildiği halılar ağırlıklı olarak Kırşehir yöresine aittir. Kırşehir halılarında motifin tasviri farklı şekillerde olmaktadır. Ekseriyetle mihraplı formda olan Kırşehir halılarında çift yönlü

(Fotoğraf 3, 9) ya da tek yönlü (Fotoğraf 6) mihrap nişinde simetrik olarak tasvir edilen elibelinde motifinin oluşturduğu geometrik şekillerin içerisinde çiftler halinde boteh motifi tasviri görülmektedir. Motif, özgün formunda, üst kısmı bir tarafa dönük, alt kısmı ise bir damla su şeklinden ziyade alt kısımda düşey dikdörtgen formdadır. Bu bölüm baklava deseni dolguludur. Kırşehir halılarında boteh motifinin tasvir edildiği bir başka alan mihrap köşelikleridir (Fotoğraf 5). Üst kısmı bir tarafa dönük olan motifin alt kısmı özgün formuna daha yakın, yuvarlak hatlara sahip bir görünüm sergilemektedir. Bu örneklerde motifin içinin küçük noktalarla doldurulduğu gözlemlenmektedir. Kırşehir yöresinden bir sedir halısında ise kompozisyonun başat motifi boteh'tir (Fotoğraf 7). Bir damla su şekline yakın bir görünüm sunan motif, oldukça küçük tasvir edilmesine rağmen tek bir nokta ile iç kısmına vurgu yapılmıştır.

Konya yöresine ait eser de ise Kırşehir'den tamamen farklı bir üslup göze çarpmaktadır. Kompozisyonda başat motif boteh'tir (Fotoğraf 8). Halıda tüm zeminde boteh motifine yer verilmiştir. Motifin iç dolgusunda stilize çiçek motifleri çok net bir şekilde vurgulanmıştır.

Kayseri yöresi örneğinde, zeminde merkezde yer alan madalyonda kompozisyonda tasvir edilen motiflerden biri olarak, dışta yer alan ikinci madalyonun ise zeminle birleşiminde oluşan köşeliklerde daha küçük formda yan yana çok sayıda tasvir edilmiştir. Bu örnekte de özgün formuna yakın bir görünüm sunmakta ve iç dolgusu bulunmaktadır (Fotoğraf 10).

Boteh motifinin bir başka formu çalışmada yer verilen Milas halısında görülmektedir (Fotoğraf 11). Zeminde hayat ağacı motifinin bir parçası, bordürde ise bordür boyunca yinelenen kompozisyondan ayrı bir motif olarak vurgulanan boteh, üslup açısından uzun ve saçaklı gövdesi ile farklı bir görünüm sunmaktadır. Gövde dolgusu Milas örneğinde de görülmektedir. Üst üste yinelenen "v" şekilleri ile karakteristik özelliği devam etmektedir.

Ankara Vakıf Eserleri Müzesi koleksiyonunda bulunan ve ait olduğu yöre hakkında yorum yapmanın oldukça güç olduğu, çalışmada tanıtılan son eserde kompozisyonun başat motifi boteh'tir (Fotoğraf 4). Halı zemininde yan yana ve üst üste sıralanan motifin özgün kimliğini koruduğu gözlemlenmektedir.

İncelenen örnekler bağlamında genel bir değerlendirme yapıldığında, boteh motifinin halı zemininde kompozisyonda yer alan motiflerden biri olabildiği gibi halı zemininde

kompozisyonun başat motifi olarak tasvir edilmesinin de mümkün olduğu görülmektedir. Motif, kompozisyonun bir parçası olarak tasvir edildiğinde daha geometrik bir karakter kazanırken (Fotoğraf 3, 6), kompozisyonun başat motifi olduğunda özgün formunu korumaktadır (Fotoğraf 4, 8). Kırşehir'e ait halılar da her iki üslubun da görülmesi, bu özelliği dokuma merkezine has bir özellik olarak değerlendirmemek gerektiğini göstermektedir. Motif halı zemini dışında, mihrap köşelikleri (Fotoğraf 5) ve bordürlerde de (Fotoğraf 11) tasvir edilmektedir.

Kökenine dair farklı görüşler öne sürülmesine rağmen, servi ağacından köklendiği yönünde ortak kanının ağır bastığı boteh motifi, Anadolu Türk halı sanatının zengin motif ve kompozisyon özelliklerine katkı sağlamaktadır. Özellikle İran'da motifin temsil ettiği manaya bakıldığında, biçimden ziyade içeriği ön plana çıkarken, Anadolu Türk halı sanatında sembolik anlam yüklenen bir motiften ziyade, kültürler arası etkileşimin somut bir örneği ve görsel beğenin ürünü olarak kompozisyonda yer aldığı görülmektedir. Batıda kullanılan anlamına mukabil dilimizde zaman zaman "şal deseni" olarak da adlandırılan bu köklü motifin Türk halı sanatında tasviri halen devam etmektedir. Çalışmada yer verilen örnekler, müzelerde gerçekleştirilecek kapsamlı çalışmalarla daha çok örneğe ulaşılacağı inancını güçlendirmektedir.

5. Sonuç

Kökleri eskilere dayanan ve çeşitli biçimlerde tasvir edilen Boteh motifi, farklı toplumların kültür ve sanatlarında görülmektedir. Esas itibarı ile bitki kökenlidir. Kökeni hakkında farklı görüşler öne sürülmesine rağmen ortak kanı İran'dır. İran'da İslam öncesi ve İslam sonrası dönemde motifin çok sayıda örneğine ulaşılmaktadır. İran'ın eski dini Zerdüştlük ile arasında bağlantı kurulan motif, Safevi döneminde kraliyet arması olarak kullanılmış ve "botteh jegheh" olarak anılmıştır. Motif, Azerbaycan'da "buta" ve Batıda "paisley" olarak bilinmektedir. 18. yüzyıldan itibaren İran ve Azerbaycan halı sanatında en çok betimlenen motiflerden boteh, batılı gezginler aracılığıyla Batıda da tanınmış ve özellikle tekstil ürünlerini süslemiştir. Motifin tasviri Türk sanatında da görülmekle birlikte, halı sanatında kullanımı yaygın değildir. Bununla birlikte Anadolu Türk halı sanatında 19. ve 20. yüzyıllara ait halılarda tasvirlerini görmek mümkündür. Anadolu Türk halı sanatında sembolik anlamından ziyade kültürler arası etkileşimin bir sonucu olarak tasvir edilen motif, Kırşehir, Konya, Kayseri, Milas gibi Anadolu'nun farklı bölgelerindeki dokuma merkezlerinde, bazen kompozisyonun başat motifi, bazen de kompozisyonu oluşturan

motiflerden biri olarak, zemin, mihrap köşelikleri ve bordürlerde görülmektedir. Müzelerde gerçekleştirilecek kapsamlı araştırmalar sonucunda motifin betimlendiği daha çok halı örneğine ulaşılacağı muhakkaktır.

Kaynakça

Arseven, C., E. (1975). Sanat Ansiklopedisi, İstanbul: MEB.

Ateş, M. (2001). *Mitolojiler ve Semboller "Ana Tanrıça ve Doğurganlık"*, İstanbul: Aksiseda Matbaası.

Beardsley, G. ve Sinopoli, M., C. (2005). *Wrapped in Beauty: The Koelz Collection of Kashmiri Shawls*. University of Michigan Press.

Chwalkowski, F. (2016). *Symbol in Arts, Religion and Culture: The Soul of Nature*. London: Cambridge Scholar Publishing.

Formenton, F. (1972). *Oriental Rugs and Carpets*. England: The Hamlyn Publishing Group Limited.
Kerimov, L. (1961). *Azerbaycan Halısı I*, Bakü-Leningrad.

Mammadova, A. (2018). Azerbaycan'ın Kültürel Miraslarından El Dokuması-Kelağayı. Ankara: 9. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Maddi Kültür. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü Yayınları: 391. Seminer, Kongre, Bildiriler Dizisi: 85, s. 345-350.

Nabiyeva, A. (2016). Azerbaycan Resimli Halılarının Kompozisyon Özellikleri, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Antalya: Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.

Nematzade, S. (2018). Azerbaycan Halı Sanatında Ulusal Kimlik ve Türkcülük Ögeleri. Ankara: 9. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Maddi Kültür. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü Yayınları: 391. Seminer, Kongre, Bildiriler Dizisi: 85, s. 351-355.

Vaghefi, A.(1998). Tarihsel Süreç İçinde Tekstil Sanatında "Şal Motifi". Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Geleneksel Türk El Sanatları Anasanat Dalı Halı, Kilim, Eski Kumaş Desenleri Sanat Dalı.

Yıldırım, N. (2015). *İran Mitolojisi, Kökenleri, Kaynakları, Ana Temaları*. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

İnternet Kaynakları

http 1: Deniz, B. (2010). "Azerbaycan ve Anadolu-Türk Halılarının Benzer Özellikleri", Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 0 (18), s. 17-61. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsed/issue/2560/32982>, Erişim tarihi: 12.01.2022.

http 2: Kamizi, A. vd. (2014). "A Survey of the Tree of Life Images in Safavid Textile Arts". International Journal of Basic&Applied Research, 3(7), s. 419-433. Available online at <http://www.isicenter.org>. Erişim tarihi: 15.03.2021.

http 3: "From Cypress Tree to Botteh (paisley)", http://www.rugidea.com/from_cypress_tree_to_botteh.html, Erişim tarihi: 16.05.2021.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Formenton, F. (1972). Oriental Rugs and Carpets. England: The Hamlyn Publishing Group Limited, 74.

Görsel 2. Nematzade, S. (2018). Azerbaycan Halı Sanatında Ulusal Kimlik ve Türkçülük Öğeleri. Ankara: 9. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Maddi Kültür. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü Yayınları: 391. Seminer, Kongre, Bildiriler Dizisi: 85, s. 351-355.

Görsel 2a. Nematzade, S. (2018). Azerbaycan Halı Sanatında Ulusal Kimlik ve Türkçülük Öğeleri. Ankara: 9. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Maddi Kültür. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü Yayınları: 391. Seminer, Kongre, Bildiriler Dizisi: 85, s. 351-355.

Görsel 2b. Nematzade, S. (2018). Azerbaycan Halı Sanatında Ulusal Kimlik ve Türkçülük Öğeleri. Ankara: 9. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Maddi Kültür. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü Yayınları: 391. Seminer, Kongre, Bildiriler Dizisi: 85, s. 351-355.

Görsel 3. Ankara Etnoğrafya Müzesi arşivi.

Görsel 4. Ankara Vakıf Eserleri Müzesi arşivi.

Görsel 5. Çorum Müzesi arşivi.

Görsel 6. Çorum Müzesi arşivi.

Görsel 7. Konya Müzesi Halı Kataloğu I, Katalog numarası 256.

Görsel 8. Konya Müzesi Halı Kataloğu I, Katalog numarası 203.

Görsel 9. Konya Müzesi Halı Kataloğu I, Katalog numarası 278.

Görsel 10. Konya Müzesi Halı Katalođu I, Katalog numarası 267.

Görsel 11. İstanbul Halı Müzesi arşivi.

Görsel 12. Ankara Vakıf Eserleri Müzesi arşivi.

DENİZLİ-ÇAL ALFAKLAR'DAKİ SON KEPENEK USTASI: HÜSEYİN ÖKSÜZ VE ÇALIŞMALARI

LAST KEPENEK MASTER IN DENİZLİ-ÇAL ALFAKLAR: HÜSEYİN ÖKSÜZ AND WORKS

Ayşegül Koyuncu Okca*

Öz

Bu çalışmada Denizli-Çal Alfaklar'daki son kepenek ustası Hüseyin Öksüz'ün hayatı özelinde kaybolmaya yüz tutmuş geleneksel meslekleri icra eden ustaların durumu ele alınarak Hüseyin Öksüz'ün kepenek üretim tekniği konu olarak seçilmiştir. Çalışmanın amacı ise Denizli'de yaşayan ve günümüzde keçe üretimini gerçekleştiren tek ve son usta olan Hüseyin Öksüz'ün tanıtılması, literatüre kazandırılması ve keçecilik mesleği içerisindeki yeri ve önemini ortaya koymaktır. Çalışmanın gerçekleşmesinde öncelikli olarak literatür taraması gerçekleştirilmiş daha sonra alan araştırma yapılarak gerekli verilere ulaşılmıştır. Anadolu'da keçecilik mesleğini sürdüren diğer keçe ustaların durumları ile Hüseyin Öksüz'ün durumu hakkında karşılaştırma yapılmıştır. Hüseyin Öksüz'ün kepenek yapım aşamaları fotoğflanarak belgelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kültür, Geleneksel Meslek, Keçe, Kepenek, Hüseyin Öksüz.

Abstract

In this study, the case of the masters who performed traditional professions that were about to disappear in the life of Hüseyin Öksüz, the last roller shutter master in Denizli-Çal Alfaklar, was taken into consideration and the shutter production technique of Hüseyin Öksüz was chosen as a subject. The aim of the study is to introduce Hüseyin Öksüz, who is the only and the last master who lives in Denizli and produces felt today, to bring it to the literature and to reveal his place in this profession. In the realization of the study, the field research was carried out and a verbal interview was made with Hüseyin Öksüz and the observation technique was used. In addition, by scanning the literature, a comparison has been made with the situations of other felt masters who continue the felting profession in Anatolia. The shutter construction stages of Hüseyin Öksüz have been photographed and documented.

Keywords: Culture, Traditional Occupations, Felt, Kepenek, Hüseyin Öksüz.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 02.02.2022- Kabul tarihi:28.05.2022.

*Doç., Pamukkale Üniversitesi, Denizli Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, El Sanatları Bölümü, aysegulkoyuncu@pau.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-1060-0280>.

1. Giriş

Basit araç ve gereçler kullanılarak yapılan, yapan ustanın mahareti ile şekillenen ve teknik açıdan genellikle geçmişten gelen bilgileri ve kültürel birikimleri kullanarak ortaya çıkan geleneksel kültürü (Barışta, 2005:15) yansıtan (sosyal, kültürel, ekonomik) ürünler geleneksel sanatlar olarak değerlendirilmektedir. Geleneksel kültür ürünleri ihtiyaçlar doğrultusunda doğmuş, dönemin sosyal, kültürel ve ekonomik özelliklerine göre şekillenmiş ve geleneğin taşıyıcıları olan ustalar tarafından büyük bir emek harcanarak oluşturulmuş oldukları için yaşatılmalıdırlar. Bu yüzden geleneksel sanatlar geçmişten geleceğe sürdürülebilirliğini tamamen geleneklerden alarak sağlamaktadır.

Çevresel şartlara göre şekillenen, ortaya çıktığı toplumun duygu ve düşüncelerini, sanatsal tercihlerini ve dönemin kültürel izlerini geleneksel nitelikler kazandırarak ortaya çıkan ürünlerin varlığı o toplumun zenginliğini ifade etmektedir. Anadolu geleneksel kültür ürünleri ve bu ürünlerin ortaya çıkmasında etkin rol oynayan ustaları ile oldukça zengin bir yelpazeye sahiptir. Bu ustalar sadece geleneksel sanat ürünlerini ortaya koymakla kalmaz aynı zamanda yapmış oldukları ürünler ile yüzlerce yıllık geleneksel sanatı tanıtıp, gelecek kuşaklara aktarılmasında rehberlik eden köprü vazifesini de görmektedir.

Günümüzde hızla ilerleyen bilim, sanayi, teknoloji ve iletişim araçlarındaki değişim ve gelişimler toplumun ve bireylerin yaşamsal ihtiyaçlarında da değişiklikler yaşanmasına neden olmuştur. Bu yüzden geleneksel üretimlerin devam edebilmesi için çağa ayak uydurması ve oluşacak ihtiyaçlara cevap vermesi gerekmektedir.

Gelenekler zaman içerisinde günün şartlarına uyarak değişim ve dönüşüme uğramak zorundadırlar. Her yaşanan dönem geçmişten alınan kültürel birikim ile beslenir ve günün şartlarına uyum sağladığı ölçüde yaşamını var eder. Geçmişin gelenekleri değişime uğrayarak günümüze uyarlandığı sürece varlığını devam ettirebilir (Demir, 2012:188). Modern ve gelenek kavramı zaman boyutunda ele aldığında, bugünün gerisinde kalan her şeyi geleneksellik kapsamında incelemek gerekir. Bu durumda, her sanat yapıtı döneminde moderndir. Ancak, kendi gerisinde kalan donmuş kalıpları sürdürmekteyse ve geleceğe yönelik bir kaygı

taşıyorsa, o yapıtı modern olarak nitelendirebilmek de mümkün değildir (Genç ve Tezcan, 2015:147).

Toplumun ve bireylerin yaşam biçiminde meydana gelen değişiklikler ve gelişimler geleneksel kültürü yozlaştırmadan yaşatabildiği ölçüde değerlidir. Çünkü gelenekler kuşaktan kuşağa, anadan-kıza, babadan-oğula, ustadan-çırağa belli kurallar çerçevesinde aktarılabilirse gerçek değerini koruyabilir. İnsan gittiği her yere ve egemenlik kurduğu her alana geleneksel sanatları ve bu sanatlara ilişkin kültürünü de taşıdığı ölçüde var olmuştur (Arlı, 2003:67).

IX. yüzyılda başlayarak küçük gruplar halinde, XI. yüzyıldan itibaren de büyük gruplar halinde Orta Asya'dan Anadolu'ya göç etmeye başlayan Oğuz ve Türkmen Boyları günümüz Anadolu coğrafyasının kültürel zeminini oluşturmuştur (Erden, 1999:4). Yaşamlarını hayvancılığa bağlı olarak şekillendiren Türkler tarihsel süreç içerisinde yünü ustalıklı elbise, çadır örtüsü, çorap, çizme, başlık, kundak, yer yaygısı ve eğer örtüsü gibi birçok ürünün yapımında hammadde olarak kullanmışlardır. Çadırın içerisinde dokuma, çadırın dışında da yün boyayıp keçe yapmışlardır (Diyarbakirli, 1972:47).

Zengin kültürel yapı içerisinde bulunan Anadolu'da çok çeşitli meslek ve uğraşlar geçmişten günümüze icra edilerek varlığını sürdürmüştür. Bu meslek ve uğraşlar arasında dönemin şartlarına ayak uyduramayanlar yok olmuş ya da yok olma tehlikesi ile yüz yüze gelmiştir. Günümüze ulaşmış ancak yok olma tehlikesi ile yüz yüze gelmiş olan geleneksel mesleklerden birisi de keçeciliktir. Yünün elle ve diz ile sadece dövülerek belli bir süre sıkıştırılması ile elde edilen (Akçaöz, 2001:10) keçe bilinen ilk tekstil hammaddelerinden birisidir.

Keçecilik Anadolu'ya, Orta Asya'dan gerçekleştirilen göçler sayesinde Selçuklu Türkleri vasıtası ile gelmiştir (Beğiç, 2012:218). Keçe başlangıçta insanoglunun barınma ve giyinme ihtiyacını karşılamıştır. Sıcak su ve sabun yardımı ile yün liflerinin nemli bir ortamda sıkıştırılması ile ortaya çıkan atkı ve çözümlü olmayan bir tekstil ürünü olan keçe en eski ve en basit tekstil ürünü olarak adlandırılmaktadır. Çok çeşitli alanlardaki ihtiyaçlara cevap verebilen keçe Türklerin Orta Asya'dan Anadolu'ya gerçekleştirdikleri büyük göç sayesinde yerleşik hayata

geçiş ile kişisel kullanım için gerçekleşen üretimlerin yanı sıra meslek olarak icra edilmeye başlamıştır.

Türkler tarafından dünyaya armağan edilen keçecilik mesleği içerisinde kepenek yapımı ayrı bir öneme sahiptir. Çünkü hayvancılığa dayalı olarak sürdürülen yaşam biçiminde hayvansal kaynaklı hammaddelerin kullanılarak üretimler yapılması ve bu üretimlerin günlük hayatta kullanılması kendi kendine yeten bir toplum modelini geliştirmiştir. Keçeciliğin meslek olarak icra edilmeye başlanması ile ahilik teşkilatı kurulmuş ve bu mesleğin kuralları kayıt altına alınmış ve ustaların belli kurallara göre yetiştirilmeleri için gerekli tedbirler alınmıştır. Geleneksel olarak üretimi gerçekleştirilen keçelerin Orta Asya'dan Anadolu topraklarına uzanan tarihsel süreçte, toplumda gördüğü işlevselliğe bağlı olarak sürdürülüyor olması, köklülüğünü ortaya koymak açısından önemlidir (Begiç, 2014:5).

Bu çalışmada Denizli-Çal Alfaklar'daki son kepenek ustası Hüseyin Öksüz'ün hayatı özelinde kaybolmaya yüz tutmuş geleneksel meslekleri icra eden ustaların durumu ele alınarak Hüseyin Öksüz'ün kepenek üretim tekniği konu olarak seçilmiştir. Çalışmanın amacı ise Denizli'de yaşayan ve günümüzde keçe üretimini gerçekleştiren tek ve son usta olan Hüseyin Öksüz'ün tanıtılması, literatüre kazandırılması ve keçecilik mesleği içerisindeki yeri ve önemini ortaya koymaktır. Çalışmanın gerçekleşmesinde öncelikli olarak literatür taraması gerçekleştirilmiş daha sonra alan araştırma yapılarak gerekli verilere ulaşılmıştır. Anadolu'da keçecilik mesleğini sürdüren diğer keçe ustaların durumları ile Hüseyin Öksüz'ün durumu hakkında karşılaştırma yapılmıştır. Hüseyin Öksüz'ün kepenek yapım aşamaları fotoğflanarak belgelenmiştir.

2. Denizli-Çal Alfaklar'daki Son Kepenek Ustası: Hüseyin Öksüz

Çağdaş bilim ve teknoloji son yüz yıldır gelişmekte olan dünyada daha iyi yaşam şartlarının oluşmasına önemli katkılarda bulunmuş olmakla birlikte, kaçınılmaz bir şekilde üçüncü dünya toplumlarının zanaatçı ustalarının meslek hayatlarına olumsuz etki yapmıştır. Ekonomik gelişmenin “evrensel ve evrimsel” kavramları gibi, endüstrileşme sürecinin “küreselleşmesi” bir yandan şiddetli çevresel krize ve gelişmekte olan toplumların gereksinimlerinin bilim insanları ve çağdaş bilimlerden uzaklaşmasına yol

açmış diğer yandan birçok geleneksel sanatları ve zanaatları ortadan kaldırmıştır (Danışman, 2005:235). Sanayi devrimi ile endüstriyel üretimin hız kazanması sonucunda Türk toplumunun kültürel, sosyal ve ekonomik hayatına damgasını vuran birçok ürün olumsuz yönde etkilemiştir. Yaşanan bu köklü değişim ile geleneksel bilgi ekseninde işleyen beceri temelli mesleklere, geleneksel arka planı olmayan ve kimi zaman hiçbir beceri gerektirmeyen modern kentsel mesleklerin eklenmesi, meslek olgusunun kapsam ve mahiyetini tüm yönleri ile değiştirmiştir (Aça, 2015:124).

Her mesleğin bir piri olduğu bilirse ve dilden dile geçen efsanevi anlatılar ile yaşatılsa da o mesleği yaşatan en önemli unsur ustalardır. Ustalar maharet ve bilgilerini çıraklarına öğreterek geleneğin sürdürülmesini sağlarlar. Günümüzde kültürel, sosyal ve ekonomik değişimlere bağlı olarak geçmişte önemli ölçüde faaliyet gösteren meslekler önemini kaybetmiş olsa da yaşayan ustaların varlığı, bu geleneğin ustalarına UNESCO tarafından “Yaşayan İnsan Hazineleri” sistemi vasıtası ile somut olmayan kültürel miras üreten zanaatkârlara oldukça yoğun ilgi gösterilmektedir (Oğuz, 2013:39). Her meslek grubunda olduğu gibi keçecilik mesleğinin de kendine özgü kuralları ve usta-çırak ilişkisi bulunmaktadır. Keçecilik kırsal alanda yaşamlarını sürdüren kişilerin durağan iş gücünü harekete geçiren, kendi ihtiyaçlarını üretmeye fırsat veren, ürünlerin satımı ile de aile ve ülke ekonomisine katkıda bulunan (Gürtanın ve Kaya, 1978:25-30) bir meslektir.

Tarihsel süreçte keçenin çadır (yurt), yaygı, çorap, çizme, başlık, at eyerleri ve çeşitli süs eşyalarının yapımında kullanıldığı bilinmektedir. Tüm bu kullanım alanlarının yanında Selçuklu Türkleri genellikle çobanların giydikleri bir üst giysi yapımında da keçeden yararlanmışlardır (Başar Ergenekon, 1999:30). Selçuklular Döneminde elbise yapımında ipek, pamuk ve devetüyü kullanılırdı. Koyunyünü ise elbise üretiminde son sırada yer alırdı. Çünkü koyunyünü dokuma kumaş yapımından çok keçe (Köymen, 1971:2) özellikle de kepenek yapımında kullanılırdı.

Kepenek olarak adlandırılan bu giysi Anadolu’da ilk akla gelen keçe ürünlerden biri olma özelliğini taşımaktadır. Çobanın evi olarak nitelendirilen kepenek kalın keçeden üretilir. Dikişsiz olarak üretilen kepenek biri sırt, ikisi ön üç parçadan oluşur, kolsuzdur ve omuzlara alınarak giyilir. Boyun ve baş dışarıda kalmak üzere vücudu bir kabuk gibi saran ve önünde düğmesi bulunmayan kepenegın boyu, giyen kişinin diz kapağını geçer (Begiç, 2012:219). Bazılarında ise

şapka vardır. Desenli ya da desensiz olarak üretilmektedir. Genel olarak basit bir forma sahip olan kepenekler küçük detayları sayesinde ayırt edilebilmektedir. Desenli çeşitlerinde yalnızca yazı ya da yazının yanında doğadan esinlenerek geometrik, stilize bitkisel ve soyut figürler bulunmaktadır. Bu desenler genellikle göğüs kısmına ya da tam sırt kısmına gelecek şekilde üretilmektedir. Açık havada hayvan otlatan çobanların kötü hava koşullarında sıcaktan ve soğuktan korunurken aynı zamanda ıslanmasını da önlemektedir. Bu özelliklerinin yanı sıra üzerinde yılan, akrep vb. sürüngen hayvanların yürütmesine engel olur ve bu hayvanların zarar vermesine karşın bir kalkan vazifesi de görmektedir. Bu yüzden kepenek çobanların dört mevsim, gece gündüz sürekli kullandıkları bir giysi olmuştur. Kepenek Anadolu'daki hayvancılığın yaygın olarak yapıldığı tüm yerleşim yerlerinde çobanlar tarafından kullanılır.

Geleneksel tekniklerde kepenek üretimi ise köylerdeki keçe ustalarının yüzlerce yıllık bilgi birikimi ve tekniklerine bağlı kalarak imalatını sürdürdükleri eşsiz birkaç üründen sadece biridir (Hellier, 1992:43). Bu yüzden geleneksel mesleklerin sürdürülebilirliği onu icra eden ustaların ömrü ile kısıtlı olmamalıdır.

Anadolu'nun çeşitli yerleşim merkezlerinde (Konya, İzmir-Tire-Ödemiş, Manisa-Akhisar-Kula, Isparta-Yalvaç, Şanlıurfa, Afyon, Çorum, Diyarbakır, Kahramanmaraş, Uşak, Bursa, Mardin, Kars) üretimlerini sürdüren keçe ustaları bulunmaktadır (Begiç 2012:217). Geleneksel keçe ustaları tarafından bu mesleğin pirleri olarak Afyon'da Ebu Said Rubbani, Balıkesir'de Ebu Said, İzmir-Tire'de Eyüp Şuayip Mebbah ve Abdulmuttalip, İzmir-Ödemiş'te Hallac-ı Mansur, Akisar'da Seyit Rabban, Kula'da Ebu Said Rabbani, Konya'da Heyril Paril Sultan olduğu ifade edilmektedir (Begiç, 2017:75).

Ege Bölgesinin önemli kültür, tarım ve sanayi kenti olan Denizli özellikle tekstili ile ön plana çıkmaktadır. 1923-1938 yılları arasında Denizli ve çevresinde tarım ve hayvancılık ürünleri işleyerek, Denizli sanayisinin ve ekonomisinin gelişmesine yardımcı olan çeşitli geleneksel mesleklerin; el dokumacılığı, debbağat (dericilik) ve mutaflik (her çeşit dokumacılık) olduğu bilinmektedir (Genç vd., 2017:357). Ancak bu sanayi kentinde geleneksel üretimler mesleğin son icracıları tarafından sürdürülme çabasıdadır. Türk halk kültürünün dinamikleri arasında önemli bir yere sahip olan Denizli'nin Çal ilçesi dalgalı bir arazi yapısına sahiptir. Bu yüzden koyun yetiştiriciliği için oldukça elverişlidir. İlçenin en önemli geçim kaynakları arasında koyun

yetiştiriciliği ilk sıraları almaktadır (Koyuncu Okca, 2015:489-506). Bu coğrafyanın koyun yetiştirmek için yaratıldığı söylenmektedir.

Geleneksel keçecilik mesleğinin gün geçtikçe zenginliğini kaybetmesindeki en önemli unsur ustaların yaşlanmaları ya da bu hayattan göçüp gitmeleridir. Durum böyle olunca atölyelerde üretimi gerçekleştirecek kimsenin bulunmaması bu meslekleri olumsuz yönde etkilemektedir. Çal merkezine 5 km uzaklıkta bulunan Alfaklar'da keçe yapımı, kepenek üretimi ve hallaçlık mesleğinin Selçuklular Dönemi'nde Türkmen boyları ile başladığı (Hallaç, 2018) söylenmektedir. 1970'li yıllarda Denizli-Topraklık Mahallesi'nde yaklaşık olarak 15 dükkânın keçecilik ile uğraştığı (Türktaş, 2004:18), keçeciliğin mesleğinin yaygın olduğu dönemlerde 150-160 hane olan Alfaklar'da 50-60 kişinin keçecilik mesleğini yaptığı (Akçaöz, 2001:10), 2000'li yıllarda ise aile işletmesi şeklinde 4 keçe atölyesinde 15 kişinin çalıştığı bilinmektedir (Seyirci ve Topbaş, 1999:587). Geçmişte Alfaklar'ın temel geçim kaynakları arasında tarım, diçcilik ve keçecilik ilk sırada yer almaktayken, günümüzde yaşayan iki ustası bulunmakta ve bu ustalardan sadece bir tanesi tarafından keçecilik sürdürülmektedir. Hüseyin Öksüz Denizli-Çal-Alfaklar'da mesleğini icra eden tek ve son kepenek ustası olma özelliğini taşımaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Denizli-Çal-Alfaklar'daki Tek ve Son Keçe Ustası Hüseyin Öksüz.
Ayşegül KOYUNCU OKCA, 2018.

Alfaklar'da 1965 yılına kadar tamamen yoğun emek harcanarak üretimi gerçekleştirilen keçe elektriğin gelmesi ile değişime uğramıştır. İlk keçe tepme makinesini Hatip Hüseyin isimli keçe ustası 1965 yılında satın almıştır. Bunu gören diğer keçecilerin de makine alması ile tamamen el ve diz ile yapılan keçelerin yerini günümüzdeki basit yapılı teknoloji olarak adlandırılan yani makineler yardımı ile üretilen keçeler almıştır (Akçaöz, 2001:11). Denizli'de 1985 yılından sonra geleneksel tekniklerde keçe üretimi tamamen durmuş, tepme işleminde makine kullanımı artmıştır (Türktaş, 2004:18). Günümüzde bu mesleği icra eden sadece Hüseyin Öksüz'ün kalmış olması bu çalışmayı ayrıca önemli ve özgün kılmaktadır.

1965 doğumlu olan Hüseyin Öksüz Alfaklar'daki son keçe ustasıdır. Bu mesleğe babası Osman Öksüz'ün yanında 13 yaşında çırak olarak başlamıştır. Asıl geçim kaynağı keçecilik olan Hüseyin Öksüz kepeneg'in yanı sıra sipariş üzerine semer ve sırt keçeleri (bel fitiği olanlar için) yapmaktadır (Koyuncu Okca, 2018:108). Ailesini geçindirecek yeterli kazancı bu meslekten sağlayamadığı için ayrıca çiftçilik ile de uğraşmaktadır. Yeterli kazancı sağlamış olsa çiftçilik yapmayı tercih etmeyeceğini de özellikle vurgulayan Hüseyin Öksüz aslında keçecilik mesleğine olan tutkunluğunu da dile getirmektedir (Öksüz, 2020).

Tüm Batı Anadolu'da olduğu gibi Alfaklar'da da ilkbahar kırımından elde edilen liflere "yapağı", sonbahar kırımından elde edilen liflere ise "hakiki yün" adı verilmektedir (Anmaç, 2004:85). Ayrıca Anadolu'nun çeşitli yerleşim yerlerinde olduğu gibi kırımından sonra elde edilen temizlenmemiş liflere "yapağı", yıkanıp temizlendikten sonraki haline "yün" denildiği de bilinmektedir.

Keçe yapımında her koyunun yünü kullanılmamaktadır. En kaliteli keçe kuyruklu koyunların kırımından elde edilen liflerin kullanıldığı keçelerdir. Kuyruksuz koyun ırklarının lifleri keçe yapımına elverişli değildir. Koyunlar kışı kapalı ortamlarda geçirdikleri için yapağılar sert, kirli, sarımtırak renkte (yıkansalar bile renkleri sarıdır), elastikiyeti az ve kaba olur. Ayrıca kötü kokarlar. Kış boyunca koyunun sırtında bulunması nedeni ile hakiki yün adı verilen liflerden daha uzun liflere sahiptir ancak kaba ve elastikiyeti azdır. Temizlendikten sonra bile hakiki yün adı verilen liflerin kalitesinde olmadığı için keçe yapımında tercih edilmezler (Anmaç, 2004:80-90).

Keçe yapımında güz yünü yani sonbahar kırımından elde edilen yünler kullanılmaktadır. Yazın güneşi alan elyaflar kalınlaştığı için kepenek yapımında güz yünü tercih

edilir (Genç, 2021). Hüseyin Öksüz keçe yapımında Uşak ve Denizli-Tavas yörelerinde yetişen koyunların yünlerini tercih etmektedir. Bu koyunlar dağlarda otladığı için yün kalitesi daha yüksektir. Ovada gezen koyunların yünleri keçeleşme işlemi sırasında kendisini toparlamaz. Kırkım işleminden sonra yıkanan yünler ve kirli yünler keçe yapımında kullanılmamaktadır. Bu yüzden yünlerin koyunun sırtında iken yıkanmasını ve kirlerinden arındırılmış olmasını tercih edilmektedir (Öksüz, 2018).

Sonbaharda kırkımı yapılan yünler ise yazı açık havada otlayarak geçiren koyunların sırtından elde edilmesi nedeni ile daha kısa, beyaz renkte ve daha elastik bir yapıya sahiptir. Sonbahar yünleri kırılmadan önce koyunun sırtında iken yıkandığı için kırkım sonrası hemen işlenmeye elverişli bir haldedir. Keçe yapımında bir yaşını geçmiş anaç koyunlardan elde edilen liflerin daha çok tercih edilmesinin nedeni ise bu liflerin daha yumuşak ve elastik olmasıdır (Koyuncu Okca, 2018:105-110).

Sonbahar liflerinin daha kaliteli olmasının sebebi yazın açık havada otlayan koyunlar sırtlarında bulunan yünleri çeşitli yerlere (dikenlere, tellere, çalılara) takmalarından dolayı uzun ve kalitesiz liflerden arınmış olmasıdır. Koyunlar kene, bit ve benzeri hayvanlardan korunmak için içerisine kimyasal maddelerin konulduğu sular ile yıkanır ve geriye kaliteli lifler kalmış olur. Bu yıkama işlemi sonrasında hem zararlı hayvanlardan korunma sağlanmış olur hem de koyunun üzerinde bulunan yün yıkanarak temizlenmiş olur.

Sonbaharda kırılan yünler daha temiz ve ipeksi bir haldedir, bu yüzden kırkım sonrası hemen işlenmeye daha elverişli (Koyuncu, 2011:45) olduğu için keçe yapımında tercih edilmektedir. Hüseyin Öksüz son yıllarda istediği özellikteki yünleri temin etmekte sıkıntı çekmektedir. Çünkü yünlerin önceden satın alınıp depolanması gerekmektedir. Bütçesinin yettiği ölçüde stoklamış olmasına rağmen bazen kış ortasında yünleri bittiği için gelen siparişlere cevap verememektedir (Öksüz, 2020).

Keçe yapımında istenilen özellikteki yünlerin temin edilmesinden sonra yünler birtakım işlemlerden geçmektedir. Öncelikli olarak "didilerek" pisliklerinden ayıklanır. Daha sonra yünü inceltmek için "atılır". Bu işleme "yün atımı" adı verilir. Geçmişte bu işlem yay vasıtası ile yapılırken, günümüzde bu işlem basit yapılı makinelerde yapılmaktadır. Hüseyin Öksüz'ün kendisine ait yün atım makinası bulunmaktadır. Bu yüzden istediği anda yünleri atmak için makinasını çalıştırırken aynı zamanda yatak-yorgan-döşek-yastık gibi günlük kullanım eşyası ya

da çeyiz amaçlı yün attırmak isteyenlerin taleplerini de karşılamaktadır (Görsel 2). Kepenek yapımı için çobanın boy ve kilo bilgilerine ihtiyaç duyulmaktadır. Yaklaşık olarak 5,5 kg ile 6,5 kg arasında değişen yün ihtiyacı kepeneğin şapkalı olup olmamasına bağlı olarak da değişkenlik göstermektedir. Alfaklar'da geçmişten günümüze üretilen kepenekler şapkalı olarak yapılmaktadır.

Yünlerin serilmesi işlemi hasır üzerinde gerçekleşmektedir. Geçmişte saz saplarından yapılan hasırlar kullanılırken (33 adet saz saplarından hazırlanan çözü üzerine yine saz saplarından oluşan atkılar kullanılarak dokunan) günümüzde naylon hasırlar kullanılmaktadır. Hasır keçe yapılacak alana serilir ve üzerine "sepki" adı verilen basit bir araç yardımı ile yünler, yapılacak olan kepeneğin büyüklüğünün iki katı olacak şekilde yayılır (Görsel 3). "Sepki" yünün kalıba göre yayılırken tel tel olması (liflerin birbirinden ayrılması) için kullanılan üç, beş ya da yedi parmaklı el görünümüne sahip ağaç dallarından ya da ince tellerden yapılmış bir araçtır.

Kepenek yapımında kendine has geliştirdiği teknikleri olan Hüseyin Öksüz yün yayma işleminde kepeneğin ön yüzüne gelecek olan kısmını daha dar olacak şekilde yapmaktadır. Bunun nedeni ise dar tarafın geniş taraf üzerine kapatılarak birleştirmesidir. Bu aşama yapılırken ocakta bir güğüm içerisinde su ve eritilmiş sabun kaynatılır. Yün atım işleminin birinci aşaması tamamlandıktan sonra kaynatılan sabunlu sıcak sudan bir tas alınır ve küçük bir süpürge vasıtası ile yünlerin üzerine serpilir (Görsel 4).



Görsel 2-3-4. Yün Atımı, Yünün Yayılması ve Süpürge Vasıtası ile Yünlerin Üzerine Sabunlu Sıcak Suyun Serpilmesi. Ayşegül KOYUNCU OKCA, 2018.

Sabunlu suyu çeken yünlerin ince kalan kısımlarına ilave yün eklenir ve yeniden serpilir. Kenarlarda bulunan saçaklanmış yünler toparlanarak düzgün bir görünüm alması için iç tarafa bükülür ve hasır ile sarılarak rulo haline getirilir (Görsel 5) ve hasır içerisinde yer alan yünler dört-beş yerinden bağlanır (Görsel 6). Bu sarma işlemi yünlerin kaymasını engellemek için yapılır. Özellikle desenli keçelerin yapımından bu sarma işleminin daha dikkatli yapılması gerekir. Çünkü en küçük bir kayma desenin bozulmasına neden olur. Rulo haline getirilen ve etrafı bağlanmış olan hasır “tepme makinesine” yerleştirilir ve yarım saatten fazla teptirilir.



Görsel 5-6. Hasır ile Yünlerin Rulo Halinde Sarılması ve Bağlanması.
Ayşegül KOYUNCU OKCA, 2018.

Tepme makinesinden çıkartılan hasır açılarak tek parça halinde olan keçe ikiye katlanır. Bu şekilde kepenegın ön ve arka yüzeyi oluşturulur. İkiye katlanan keçenin arasına naylon çuval yerleştirilir. Bunun nedeni ise tepme makinasında iki yüzeyin birbirine kenetlenmesini-kaynaşmasını-keçeleşmesini önlemektir. İkiye katlama esnasında omuz kısmı oluşmuş olur. Kenar kısımları ise el ile ovuşturulur. Bu işleme “çatma” işlemi denir. Böylelikle kepenegın ön-arka yüzeyi birleştirilir. Keçenin ikiye katlanması ile kepenegın omuz kısmı, ön-arka yüzeyin el ile

ovuşturularak birleşmesi ile dikiş kullanmadan yan kısımları oluşturulur. Genel olarak ortaya çıkan kepenegin üzerinde ince kalan kısımlara yeniden yün atım işlemi gerçekleştirilir. Bu aşamada kepenegin şapkası için de yün atılır. Şapka yapımında genellikle koyu renk yünler tercih edilir. Keçe üzerine motif ya da yazı yapılması için ince olarak üretilen renkli keçe parçalarına “ben” adı verilir. Özellikle koyun yünü gibi hayvansal lifler genelde lifin kendi doğal renginde kullanılmaktadır. Bu renkler tonlarına göre ayrıştırılır. Örneğin; kıızıdan kahverengiye, griden ve siyaha kadar oldukça fazla seçeneğe sahiptir (Böhmer, 2002:98).

Anadolu’da bitki kullanılarak boyama yapımı çok eskilere dayanmaktadır. Osmanlılar Döneminde halıcılık ve kilimcilik gibi el sanatları ile uğraşılan yerlerde boyacılık yapılmış, boya bitkileri yetiştirilmiştir (Genç, 2014:177). Özellikle bitkisel ve böcek kökenli boyarmadde kaynaklarının boyamada kullanılmaya başlaması ile beyaz yünlerin istenilen renkte boyanması da mümkün olmuştur (Genç, 2020:35). Hüseyin Öksüz keçe parçalarını Denizli Kaleiçi Çarşısından satın aldığı paket boyalar ile renklendirmektedir (Görsel 7).



Görsel 7. İnce Keçe Parçalarının Paket Boyalar ile Renklendirilmesi.
Ayşegül KOYUNCU OKCA, 2021.

Keçe üzerine yapılan motif ve yazının kaymaması için sabunlu kaynar su, motifli ya da yazılı kısma serpilir. Ben adı verilen keçe parçaları bu aşamada da çok fazla su çekerler. İkinci kat yün atımından sonra kepenek tekrar hasır ile sarılarak rulo haline getirilir ve yine aynı şekilde bağlanarak tepme makinesinde 50 dakika daha teptirilir. Tepme makinesinden çıkartılan kepenegin şapkası aynen kenar kısımlarda olduğu gibi çatılarak birleştirilir ve kepenegin iki ön kısmının oluşması için tam ortadan bıçak ile kesilir (Görsel 8). İki kat olan kepenegin ön kısımlarının ortaya çıkması ile içerisindeki naylon çuval (Görsel 9) çıkartılır (Koyuncu Okca, 2018:105-110). Bir sopa yardımı ile kepenegin yan kısımları hafif bir şekilde dövülür ve dikiş olmayan kenarların tam olarak oturtulması sağlanır (Görsel 10).



Görsel 8-9-10. Kepeneğin İki Ön Kısımının Oluşması İçin Kesilmesi, İçerisindeki Çuvalın Çıkartılması ve Bir Sopa ile Kepeneğin Yan Kısımlarının Dövülmesi.
Ayşegül KOYUNCU OKCA, 2018.

Tepme işlemi sırasında dikkat edilmesi gereken tepme işleminin ne kısa olması ne de uzun olmasıdır. Çünkü tepme işlemi kısa olursa keçeleşme işlemi istenilen düzeyde olmaz, tepme işlemi uzun olursa bu sefer de iki kat arasındaki naylon çuvala rağmen iki kat birlikte keçeleşir (Öksüz, 2020).

Genel hatları ortaya çıkan kepenegin kenarlarında dışarıya sarkan yünler varsa düzeltilir ve kenarları “tokaç” yardımı ile düzleştirilerek-sağlamlaştırılarak boyun kısmının oyuntusu verilir. Her on dakikada bir yönü değiştirilir. Kepenek bir enine katlanır, bir boyuna. Bu şekilde yaklaşık olarak 2 saat daha tepme makinasında teptirilir. Tepme işleminin sonlarına doğru kepenek üçgen şekilde katlanır. Bu işleme “muska” adı verilir ve son bir kez daha teptirilir. Tüm aşamaları tamamlanan kepenegin alt kısmı bıçak ile kesilerek açılır. Omuzlarından bir sopa geçirilir ve bu sopaya bağlanan bir ip ile duvara asılır. Bu aşamada kepenegin daha pürüzsüz, beyaz ve parlak olması için kepenegin üzerinden su dökülür ya da bir hortum vasıtası ile yıkanır. Daha sonra kepenegin bünyesine çekmiş olduğu suların süzülmesi ve kuruması için duvara asılı bir şekilde bırakılır (Görsel 11).



Görsel 11. Yapım İşlemi Biten Kepeneğin Omuzlarından Sopa ile Asılması, Yıkınması ve Kuruması İçin Asılması.
Ayşegül KOYUNCU OKCA, 2018.

Kullanımda olmayan kepenek omuz başlarına bir sopa yerleştirilerek duvara asılır ve bu şekilde muhafaza edilir. Ayrıca kepeneğin güvelenmesini engellemek için üzerine sinek zehiri sıkılır. Bu koruma tekniği sağlıklı olmayan bir teknik olsa da yörede en çok tercih edilen koruma tekniğidir.

3. Sonuç

Gelişmekte olan ülkelerdeki yüzlerce ve binlerce zanaatçı geleneksel hünerlerini sürdürürebilmek için son mücadelelerini vermektedir. Elleri ile üreten bu insanlar, çağdaş endüstrilerin yarattığı hızlı değişime ayak uydurmaya çalışırken aynı zamanda gelişmekte olan toplumlar da zengin eko sistemlerinin yok edilmesine ve doğal çevrelerinin kirlenmesine katlanmak durumunda kalmaktadır (Danışman, 2005:235).

Günümüzde kepenek yapımı ile yaşamlarını sürdüren ustalar birçok sıkıntı ile karşı karşıyadırlar. Geleneksel olarak kepenek yapımıcılığı ile uğraşan ve zamana direnen ustalar halen Anadolu'nun çeşitli yerlerinde faaliyet göstermektedir. Bu ustalardan bazıları UNESCO tarafından geleneğin ustaları "Yaşayan İnsan Hazine" olarak tanımlanan sıfat ile onurlandırılmaktadır. UNESCO'nun bu tanımına göre "Yaşayan İnsan Hazine, somut olmayan kültürel mirasın spesifik elemanlarını yeniden yaratmak veya yorumlamak açısından gerekli bilgi ve becerilere yüksek düzeyde sahip kişilerdir" (Oğuz, 2008:5).

Geleneksel olarak üretimi gerçekleştirilen keçenin tarihsel süreç içerisindeki serüveni göz önünde bulundurulduğunda toplumların ihtiyaçlarını karşılamış olduğu ölçüde ve bu ihtiyaçları karşılama esnasındaki işlevselliği ölçüsünde değer görmüştür. Bu değer kuşkusuz farklı dönemlerde azalma ve artma göstermiştir.

Sosyo-kültürel yapı içerisinde değişen meslekler ve bu mesleklere bağlı olarak üretimi gerçekleştirilen ürünler de zaman içinde etkilenmiştir. Bu değişimler esnasında bazı ürünler ortadan kalkarken bazıları da işlev değiştirerek varlığını sürdürmeyi başarmıştır. Geleneksel olarak üretimi gerçekleştirilen kepenek ise hayvancılığın ülkemizde her geçen gün azalması ile birlikte olumsuz açıdan etkilenmiştir. Teknolojik ve ekonomik şartlar nedeni ile hayvancılık giderek azalmış, buna bağlı olarak da keçe ve kepenek üretimi de olumsuz açıdan etkilenmiş ve talepler her geçen gün düşmüştür.

Kaybolmaya yüz tutmuş geleneksel mesleklerin tümünde olduğu gibi keçe ustalarının da sayısı tüm Türkiye'de hızla azalmaktadır. Geleneksel biçimleri aynen alarak seçilen bir üslubun teknik özelliklerini uygulamaya çalışmak, geleneksel olanın günümüze taşınması noktasında boşa uğraşmak gibidir. Geleneksel olanın gerçekliğinin arkasındaki düşünce arka planını özümsemek, bunları çıkış noktası olarak kabul ederek günümüz anlayışı içinde yorumlamak, geleneksel yapının günümüz çağdaş ortamına dönüştürülmesinin yoludur denilebilir (Genç ve Tezcan, 2015:150-151).

Geleneksel keçe üretimini gerçekleştiren ustalar çocuklarına mesleğin zorlukları, değişen sosyo-kültürel hayat içerisindeki geçmişteki saygınlığını yitirmiş olması ve bu meslekten yeterli kazancın sağlanamaması gibi nedenlerden dolayı yönlendirme yapmamaktadırlar. Çoğu ustanın çocuğu atölyeye dahi girmemektedir (Begiş, 2017:76).

Konu “Yaşayan İnsan Hazinesi” kapsamında değerlendirildiğinde toplumun bütün bireylerinden bir geleneksel sanat veya meslek dalının yok olmaması için geleneksel bir ustaya çırak olması beklenemez. Ancak, özellikle işsizlik oranı yüksek olan genç kuşağa bu alanlarda çalışmalar yapmaları önerilebilir ve gerekli yönlendirmeler yapılabilir. “Yaşayan İnsan Hazinesi” sistemi demek sürdürülebilir kalkınma hedeflerine ket vurmamak anlamına gelmemelidir. Toplumun kültürünü korumak adına toplumu geriye gitmeye zorlamadan, günümüz şartları içerisinde, çağdaş yaşam koşulları dikkate alınarak, somut olmayan kültürel mirasın sanatsal ve mesleki birikimine sahip kişilerin bilgi ve becerilerini, teşvikler sayesinde göreceli olarak daha kolayca bulabilecekleri, çıraklarına aktarmalarının önünü açabileceği düşünülmektedir (Oğuz, 2008:10).

Yaşlı zanaatçı ustaları cesurca küreselleşmeye karşı durmaya devam etmekte, genellikle mesleklerinin güzel günlerindeki birikimleri sayesinde ayakta kalmaya gayret edip toplumsal baskılar ile geleneksel zanaatların ve teknolojilerin ilerdeki nesillere aktarılabileceğini umut ile beklemektedirler (Danışman, 2005:244).

Kapanan her geleneksel keçe atölyesi ile ustaların kültürel birikimleri de ustalar ile yok olmaktadır. Her ustanın kendine ait olan yorumu, yeteneği, motif ve desen belleği de kaybolmaktadır. Çünkü kayıt altına alınmayan her türlü geleneksel bilgi birikimi, mesleğin zenginliği ve derinliği ustalar ile yok olmaktadır. Bu yok oluş geleneksel Türk keçecilik sanatı ve Anadolu kültürü için çok önemlidir. Aktarılmayan kültürel bellek yok olma tehlikesindedir (Begiç, 2017:76).

Yakın geçmişte durma noktasına gelen keçecilik farklı açılardan gündeme gelmiş ve günümüz yorumları ile çeşitli tasarımlara konu olarak yeniden hayat bulmuştur. Ancak kepenek yapımı bilim, sanayi, teknoloji ve iletişim çağı ile yarışamaz duruma gelerek, hayvancılığın da git gide azalması ile gün geçtikçe kan kaybetmiştir. Geleneksel bir meslek olan keçeciliğin yeniden canlandırılması için çeşitli projeler yürütülmüş ve bir nebze de olsa bu meslek yok olmaktan kurtarılmıştır (Koyuncu Okca, 2018:106).

Geleneksel olarak üretimin devam ettiği Alfaklar'daki tek ve son usta olma özelliğini koruyan Hüseyin Öksüz'de diğer keçe üretim merkezlerinde gerçekleştirilen projeler gibi çeşitli projeler ile desteklenmeli ve bu usta hayatta iken bir çırak yetiştirilmesi sağlanmalıdır. Aktaracağı bilgi ile tecrübeler geleneksel üretimler ve meslekler açısından değerlendirildiğinde

oldukça kıymetlidir. Bu aşamada en büyük sorumluluk yerel yönetimlere düşmektedir. Alfaklar'daki keçe ustasının kıymeti bir an önce bilinmeli ve onu destekleyen adımlar atılmalıdır.

Yörede yapılan çeşitli kültürel etkinliklerde çobanlara ödül olarak dağıtılan kepeneklerin Hüseyin Öksüz'ün ürettiği kepeneklerden olması ustaya büyük bir maddi destek olmasının yanı sıra etkinliğe katılan tüm çobanların kaliteli bir kepenek kullanımını sağlayarak aslında hedefine ulaşan bir reklam gibi değerlendirilmelidir. Ayrıca bu konuda çalışma yapan akademisyenler ile Hüseyin Öksüz'ün iş birliği ve günümüz tasarımları konusunda farklı ürünler yapması konusunda destek sağlanmalıdır.

Hızla ilerleyen teknoloji karşısında genç nüfus alternatif iş kollarına yönelmekte ve geleneksel zanaatçı ustalar yeni çıraklar yetiştirememektedirler. Günümüzde yaşayan ustaların hayatlarını kaybetmesi ile gelecekte bu meslekler ortadan kalkacaktır (Danışman, 2005:244).

Geçmişte Alfaklar'da geçimini keçecilik ile sağlayan ustalar hemen hemen tüm yörenin keçe ihtiyacını karşılamaktaydı. Talebin azalması ile yeni çırak ve usta yetişmediği için atölyelerin çoğu kapanmıştır (Akçaöz, 2001:10). Tek ve son usta olarak faaliyet gösteren Hüseyin Öksüz ise sipariş üzerine üretim yapmaktadır. Özel sipariş üzerine üretimini gerçekleştirmiş olduğu kepeneklerin yanı sıra kendi çabaları ile daha fazla kişiye hitap edebilmek adına küçük kepenek üretim denemelerini de gerçekleştirmektedir (Görsel 12). Anacak bu küçük kepeneklerde yeterince ivme kat edememiştir. Geçmişte Alfaklar'da yapılan keçelerin satışının sağlandığı bir çarşı bulunurken (Hallaç, 2018) günümüzde böyle bir çarşı durumu söz konusu değildir.



Görsel 12. Hüseyin Öksüz'ün Küçük Kepenek Üretim Denemelerini.
Ayşegül KOYUNCU OKCA, 2021.

Kepeneğin kaliteli olup olmadığını ömrü belirler. Kaliteli bir kepenek en az beş yıl kullanılabilir. Tabi bu beş yıllık ömrü kullanıcının kepenegi nasıl kullandığı ile doğru orantılı olarak değişmektedir. Denizli ve civarındaki yerleşim yerlerine hizmet veren, günümüzde geleneksel anlamda kepenek üretimi yapan tek ve son usta olan Hüseyin Öksüz kepenek satın alanların pazarlık yapmalarından ve karşılaştırma yaparak fiyat kırmaya çalışmalarından rahatsızlık duymaktadır.

Bir kepenegi yapmak için yaklaşık olarak iki gününü harcayan Hüseyin Öksüz farklı yerleşim yerlerindeki ustaların yünü keçeletirmek için tutkal kullandıklarını bunun da kepenegin ömrünü üç aya kadar düşürdüğünü dile getirerek aslında geleneksel teknikler ile yapılan kepenegin ne kadar sağlam ve uzun ömürlü olduğuna vurgu yapmaktadır (Koyuncu Okca, 2018:110).

Kepenek yapımında tutkalın kullanılması Hüseyin Öksüz'ü bazen de olumlu yönde etkilemektedir. Çünkü daha önce uygun fiyata alınan tutkallı kepeneklerin ömrü üç ay gibi çok

kısa sürede dolduğu için Hüseyin Öksüz'ün geleneksel teknikler ile üretim yaptığı kepeneklere olan talebi ve değerini artırmaktadır.

Çal Aşağıseyit Sudan Koyun Geçirme ve Yörük Şenlikleri kepenek üretimi için önemli bir kültürel etkinliktir. Çünkü bu etkinliğe katılım sağlayan her yıl sayıları 30 ile 50 arsında değişim gösteren çobanlara yerel yönetim tarafından kepenek hediye edilmektedir. Ancak bu etkinliklere katılan çobanlara Alfaklar'da üretilen kepeneklerden (fiyatının fazla olması gerekçe olarak gösterilmektedir) dağıtmak yerine farklı yerleşim yerlerinde tutkal kullanılarak keçeleştirilen kepeneklerin dağıtılıyor olması Hüseyin Öksüz özelinde görünse de aslında Alfaklar keçeciliğine vurulan bir darbedir. Zaten tek ve son usta olarak mesleğini büyük bir sevdâ ile sürdüren geleneksel kültür taşıyıcısı Hüseyin Öksüz'e yerel yönetimlerin katkı sağlaması gerekirken farklı yerleşim yerlerinde üretilen ve tutkal kullanılarak keçeleştirmeyi hızlandıran ama kullanım ömrünü azaltan kepeneklerin ücret farkı gerekçe gösterilerek hediye edilmesi Alfaklar keçeciliğinin tanıtımına ve yaygınlaştırılmasına olumsuz etki etmektedir. Bu olumsuz etkinin yerel yönetimler tarafından fark edilerek Hüseyin Öksüz'e gereken desteğin sağlanması gerekmektedir.

Kaynakça

Aça, M. (2015). "Meslek Folkloru Araştırmaları Tarihine Bir Bakış-An Outlook on History of Occupational Folklore Studies", *Uluslararası Türk Dünyası Kültür Araştırmaları Dergisi*, Yıl: 1, Sayı: 1.

Akçaöz, S. (2001). "*Çal-Alfaklar Köyünde Keçe Yapımcılığı*", Türk Halk Edebiyatından Derlemeler-1998, Ankara.

Anmaç, E. (2004). *Tekstilde Kullanılan Lifler, Özellikleri ve Kullanım Alanları*, İzmir.

Arlı, M. (2003). "Halkbilimi Müzeciliği ve El Sanatları", *Türkiye'de Halkbilimi Müzeciliği ve Sorunları Sempozyum Bildirileri, Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi*, Başak Matbaacılık, Ankara.

Barışta, H. Ö. (2005). "*Keçe İşleri*", Türkiye Cumhuriyeti Dönemi Halk Plastik Sanatları, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, Sanat Eserleri Dizisi, Kozan Ofset, Ankara.

Başar Ergenekon, C. (1999). *Tepme Keçelerin Tarihi Gelişimi Renk Desen Teknik ve Kullanım Özellikleri*, Kılıçaslan Matbaacılık San. ve Tic. Ltd. Şti. Ankara.

- Begiç, H. N. (2017). *Türk Keçecilik Sanatı*, Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı, Ankara.
- Begiç, H. N. (2014). *Gelenekteki Değişim ve Keçecilik Sanatı*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halkbilimi Anabilim Dalı Yayınlanmamış Doktora Tezi, Danışman: Prof. Dr. Nebi Özdemir, Ankara.
- Begiç, H. N. (2012). "Konya Keçeciliğinde Çoban Kepeneği-Shepherd Kepenek in Konya Felting", *Millî Folklor Uluslararası Kültür Araştırmaları Dergisi*, Yıl: 24, Sayı: 94. Böhmer, H. (2002). "Koekboya Natural Dyes and Textiles", Remhüb-Verlag, Ganderkesee, Germany.
- Danışman, H. H. G. (2005). "Küreselleşme ve Zanaatçı-Teknoloji Ustalarının Çaresizliği", *Osmanlı Bilim Araştırmaları*, Cilt: 6, Sayı: 2.
- Demir, S. (2012). "Kültürel Bellek, Gelenek ve Halk Bilimi Müzeleri-Cultural Memory, Tradition and Folklore Museums", *Milli Folklor Dergisi*, Yıl: 24, Sayı: 95.
- Diyarbakirli, N. (1972). *Hun Sanatı*, Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul.
- Erden, Atilla (1999). *Anadolu Giysileri*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Dumat Ofset, Ankara.
- Genç, M. (2014). "Başbakanlık Osmanlı Arşiv Belgelerinde Kökboya ve Cehri ile İlgili Bazı Kayıtlar-In Prime Ottoman Archival Documents Some Records Relating Kokboya and Cehri", *Art-E Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Cilt: 7, Sayı: 13.
- Genç, M. (2020). "Keçede Kökboya Kullanımı", *Folklor Akademi Dergisi*, Cilt: 3, Sayı: 4.
- Genç, M., Öztürk, N. ve Çeliker, D., (2017). "Isparta'da Mutafılık ve Son Mutaf Nuri Akkulak-Mutafılık in Isparta and Last Mutaf Nuri Akkulak", *Art-E Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Cilt: 10, Sayı: 20.
- Genç, M. ve Tezcan, V. (2015). "Gelenek ve Yenilik Kavramlarının Felsefi Tartışması Ekseninde Geleneksel Türk Sanatlarını Yeniden Düşünmek", *Kalemşi*, Cilt-Volume: 3, Sayı-Issue: 6.
- Gürtanın, N. ve Kaya, F. (1978). *Tepme Keçeler Üzerinde Kimi Fiziksel ve Kimi Kimyasal Araştırmalar*, Türk Ziraat Yüksek Mühendisleri Birliği Yayını, Ankara.
- Hellier, C. (1992). *The Last of The Felt Makers*, SkyLife.
- Koyuncu, A. (2011). *Belenbaşı Köyü (Buca-İzmir) Düz Dokumalarının Teknik ve Desen Özellikleri*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Geleneksel Türk El Sanatları Anasanat Dalı Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Danışman: Prof. Nuray Yılmaz, İzmir.

Koyuncu Okca, A. (2015). "Asırlık Bir Sevda Öyküsü: "Aşağıseyit Köyü Sudan Koyun Atlatma Yarışı ve Yörük Şenliği-An Age-Old Love Story: "Aşağıseyit Village Sheep Water Jumping Race And Nomad Festival", *Turkish Studies-International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Prof. Dr. Hacı Ömer Karpuz Armağanı Sosyal Bilimler/Social Science Sayısı*, Cilt-Volume: 10, Numara-Number:14.

Koyuncu Okca, A. (2018). "Alfaklar'da (Denizli-Çal) Kepenek Yapımı-Kepenek Production in Alfaklar (Çal-Denizli)", *X. Uluslararası Türk Sanatı, Tarihi ve Folkloru Kongresi/Sanat Etkinlikleri-X. International Turkic Art, History and Folklore Congress/Art Activities (24-29 Nisan-April 2018 Kazan-Tataristan/Rusya-Kazan-Tatarstan/Russia)*.

Köymen, M. A. (1971). "Alp Ararlan Zamanı Türk Evi", *Selçuklu Araştırmaları Dergisi (Malazgirt Zaferi Özel Sayısı)*, Sayı: III, Güven Matbaası, Ankara.

Oğuz, M. Ö. (2013). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?*, Geleneksel Yayıncılık, Ankara.

Oğuz, Ö. (2008). "UNESCO ve Gelenegin Ustaları-NESCO et Maîtres de la Tradition", *Millî Folklor*, Yıl: 20, Sayı: 77.

Seyirci, M. ve Topbaş, A. (1999). "Anadolu'da Keçecilik", *Erdem*, Halı Özel Sayısı: III, Cilt: 10, Sayı: 30, Ankara.

Türktaş, M. (2004). "Denizli'de Keçecilik", *Geçmişten Günümüze Denizli Yerel Tarih ve Kültür Dergisi*, Sayı: 3.

Kaynak Kişi Künyesi

Hallaç E., (2018). Ethem Hallaç ile Çal-Alfaklarda yapılan görüşme, Denizli: 10 Mart.

Öksüz H., (2020). Hüseyin Öksüz ile Çal-Alfaklarda yapılan görüşme, Denizli: 18 Ağustos.

Genç M., (2021). Mustafa Genç ile yapılan görüşme, Isparta: 01 Aralık.

Görsel Kaynakça

Çalışmada kullanılan fotoğraflar Ayşegül KOYUNCU OKCA arşivinde yer almaktadır.

BURDUR YÖRESİ ÖLÜMLÜK-DİRİMLİK DOKUMALARININ TASARIM İLKELERİ İLE YORUMLANMASI*

“ÖLÜMLÜK DİRİMLİK” WEAVINGS IN BURDUR DISTRICT INTERPRETATION WITH DESIGN PRINCIPLES

H. Nevin Güven**

Öz

Türk dokuma kültürü, yer yaygısı, heybe, torba, çuval, mafraş gibi zengin ürün çeşitliliğine sahiptir. Bunlardan biri de “ölümlük-dirimlik” dokumalardır. Genç kızların çeyizlerinde kendileri ve eşleri için mutlaka bulunmaktadır. Halı ya da kilim olarak cenazesi defin için götürülürken sarılması amacıyla dokunan, cicim ya da zili gibi farklı teknikli düz dokumalar yöresel olarak “sargı kilimi” ya da “ahretlik dokuma” gibi farklı isimlerle bilinmektedir. Bu dokumalar mezarlık dönüşü ölen kişinin hayrına camiye bağışlanmaktadır. Bu çalışmada günümüzde azalarak da olsa devam eden bu geleneğin önemli bir dokumacılık merkezi olan Burdur ve köylerinde sürdürülme biçimi ve yörede bu amaçla dokunduğu saptanan 29 adet zili teknikli düz dokumanın kullanılan hammadde, araç-gereç, dokuma tekniği, renk, örge (motif) ve desen özellikleri incelenmiştir. Ayrıca araştırma sonucunda yöre dokumaları tasarım ilkelerinden, örüntü, ritim ve yinleme, devinim, denge ve karşıtlık, baskınlık ve uyum açısından değerlendirilmiştir. Ürünler az renk ve desenden oluşsa da, tasarımcının samimi katkılarını ve hayal gücünü gösteren çok miktarda çeşitlilik gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ölümlük, Dirimlik, Burdur, Dokumalar, Tasarım İlkeleri, Renk, Örgü (Motif).

Abstract

Turkish weaving culture has a rich product diversity such as floor mats, saddlebags, bags, sacks and mafraş. The one this study examines is called “ölümlük-dirimlik” weavings. Traditionally, dowries of young girls contain these weavings both for themselves and their spouses. Plain weavings with different techniques such as cicim or zili, which are woven as carpets or rugs to wrap the corpse while being taken for burial, are locally known as “wrapping rug” or “afterlife weaving”. They are donated to the mosque for the sake of the deceased upon returning from the cemetery. In this study, Burdur and its villages being an important weaving center, the way in which this tradition continues albeit at a diminishing pace in the region was examined while 29 pieces of plain weavings with zili technique found to be produced with the same purpose were analyzed in terms of the raw materials and equipments used, weaving technique, color, motif and pattern. In addition, as a result of the research, local weavings were evaluated under these headings; design principles, pattern, rhythm and repetition, movement, balance and contrast, dominance and harmony. Although the products were few in color and pattern, a great deal of variety was observed, showing the designer's sincere contributions and imagination.

Keywords: Ölümlük-Dirimlik, Burdur District, Weavings, Design Principles, Color, Motif.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 18.01.2022 - Kabul tarihi: 08.03.2022.

* Bu makale Süleyman Demirel Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi tarafından 3908-YL1-14 Proje Numarası ile desteklenen “Burdur Yöresi Ölümlük-Dirimlik Dokumaları” başlıklı çalışmadan oluşturulmuştur.

**Dr. Öğr. Üyesi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, nevinguven@sdu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-3360-2871>.

1. Giriş

Burdur Ölümlük-Dirimlik dokumalarının; Disiplinler arası ve bütüncül bir dille irdelendiği, geleneksel kültür, halk bilimi ve sanat tasarımlarının, görsel çözümlene yöntemleri ile gözden geçirilmesi, sosyokültürel değerlere katkısı doğrultusunda bu yazı ile açığa çıkarılması ve tasarım ilkeleri ile yorumlanmasına çalışılmıştır. Yaratıcı ve işlevselliği ile düşünsel sürecin betimlenmesine hizmet eden tasarım geniş bir kavramdır. Çağın değişimi ile çeşitlenir ve dönüşür. Dokumaların işlevselliğini eleştirelilik boyutu ile açmak gerekirse, farkındalığın güçlü olduğu ve kimi zaman estetik değer yüklenerek açıklandıkları söylenebilir. Tasarımcı, duyarlı, sezgisel eşsiz birikimlerini sentezleyerek üretilenlerden ayrı ve yeni bir ürün çıkarabilir. Uygulama süreci bir yolculuk olarak nitelenirse bu durum; çok yönlü, farkındalıklı karşılaşmaları ile (May, 1991), çözüm üreten göze ve akla sahip bireylerde yaşama bakışına, dünya görüşüne, düşünce boyutuna kısaca bütünsel anlayışına da yansiyacaktır.

“Ölümlük- dirimlik”, “ahiretlik” ya da “sargı kilimi” adıyla bilinen dokuma tipi, Türk kültüründe farklı kullanım amaçları için üretilen birçok dokumadan biridir. Türkler günlük yaşamları içerisinde önemli yer tutan dokumalarla, çadırlarının içerisinde döşemişler, giysilerini, erzaklarını, yine dokudukları heybelerde, çuvalarda, mafraşlarda korumaya almışlardır. Cenazelerini de bu amaç için dokudukları, ölümlük-dirimlik dokumalara sararak defnetmeye götürmüşlerdir. Genç kızların çeyizinde diğer kullanım eşyaları ile beraber mutlaka yer alan bu dokumalar, yöresel olarak kendine özgü renk, motif ve desen özelliğine sahiptirler. Anadolu insanı bu dokumaları defin sonrası, mezarlık dönüşünde ölen kişinin hayrına camiye bağışlamakta ve sonrasında herhangi bir nedenle geri istenmesi ya da alınması hoş karşılanmamaktadır. Dokumalar bağış sonrasında artık caminin malı sayılmaktadır. Yazılı olmayan bir kural olarak gelenekselleşen bu bağış düzeni, son yıllarda eskisi gibi sürdürülmemektedir. Camilerde güvenliğinin sağlanamaması, sık sık hırsızlık olaylarının olması, insanları bağışlayacağı kilimin çalınacağı düşüncesiyle bu gelenekten zamanla uzaklaştırmıştır. Günümüzde azalarak da olsa bu geleneğin devam ettirildiği yörelerden biri de Burdur ilidir.

Teke Yöresinin başkenti olarak tanımlanan Burdur ili Batı Akdeniz Bölgesinde yer almaktadır. Doğu ve güneyinde Antalya, batısında Denizli, güneybatısında Muğla, kuzeyinde ise

Afyon ve Isparta illeri tarafından çevrelenmiştir. İlin yer aldığı coğrafyada, başta Burdur, Salda, Karataş, Gölhisar ve Söğüt olmak üzere birçok göl bulunmakta, bu nedenle "Göller Bölgesi" olarak da anılmaktadır. Antik dönemde adı Psidya olarak bilinen yöreye, Türk yerleşimi 1071 Malazgirt Zaferinden sonra başlamıştır. Burdur, 1391 yılında Osmanlı egemenliğine girmiş, 1872'de Sancak olmuştur. Cumhuriyetten sonra 1923'te il statüsü kazanmıştır. Şehrin "Burdur" adını alması yöreye ilk yerleşen Türkmen boylarından Kınalı aşireti mensuplarının, bölgenin güzelliği karşısında "cennet burdadur" demelerine ve "burdudur" kelimesinin zamanla halk arasında "Burdur" haline dönüşmesine dayandırılmaktadır¹

Ağlasun, Altınyayla (Dirmil), Bucak, Çavdır, Çeltikçi, Gölhisar, Karamanlı, Kemer, Tefenni, Yeşilova ve Merkez olmak üzere toplam 11 ilçesi bulunan Burdur'un nüfusu, Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), 2018 yılı Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi sonuçlarına göre 269.926 kişidir. Burdur nüfus bakımından Türkiye'nin 65. ili sayılmaktadır.

Anadolu'nun önemli dokumacılık merkezlerinden olan Burdur ilinde de birçok yörede olduğu gibi dokuma köklü bir gelenek oluşturmuş ve günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Uzun yıllar yöre insanının önemli bir geçim kaynağı olarak sürdürülmüştür. Merkez ilçe ile Bucak, Büğdüz ve Yeşilova gibi yerleşim yerleri halı dokumacılığının yaygın olarak sürdürüldüğü yerler olarak bilinmektedir. Aynı zamanda yöre insanı, kendi ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla kilim vb. düz dokumalar da dokumaktadır (Çine, 2003:15, Ölmez ve Akkuş, 2005:56).

Bu araştırmada yörede ölümlük-dirimlik kullanım amacıyla dokunan zili teknikli düz dokumalar, kullanılan hammadde ve araç-gereçleri, dokuma tekniği ile renk, motif ve desenleri açısından irdelenmiş, geleneğin önemli bir dokumacılık merkezi olan Burdur ve köylerinde sürdürülme biçiminin açıklanarak, dokumalara resimsel bir izlekle bakılarak tasarım ilkeleri ile yorumlanması ve alan yazına katkı sağlaması amaçlanmıştır.

Sanat, görünmeyeni görünür, olağanı olağanüstü kılar ve anlamlandırır. Her türden bilgi ve malzemenin yaratıcı yanı ile kullanılma yetisi anlamındaki işçilik, içeriğinde yalın işlevsellik ve sıradanlık taşıyor, üretenin yetiştiği ortam ve kültüründen ayrımlar içeriyorsa sanat olarak

¹Çine, 2003:11, <http://www.burdur.gov.tr/tarihce/> Erişim tarihi:21-11-2019.

betimlenebilir. Bu durumda, dokunan nesnenin geleneksel bir zanaat ve işlevselliğinin yanı sıra sanatsal bir yanı olabileceği söylenebilir. Sanat yapıtlarında öz, biçim, içerik yaratıcısının nesneye ruhunu aktarması ile organik bütünlük oluşturursa ürün canlanır, yaşam bulur. Soyutlama, bilinen, temsili görünenin en aza indirgenerek yeniden üretilmesidir. Dokuyanın çevre ve kültüründen etkilenerek kendi imgeleri ile doğa izlenimlerini dokumalarına aktarmasını da bir tür soyutlama biçimi olarak değerlendirmek mümkündür. Tasarım süreci, sezgi ve aklın bütünlüğünden oluşur. Görsel tasarım unsurları sanat ürünleri için belirleyici bir yasa olmamakla birlikte estetik bir yol gösterici olarak betimlenebilir. Bu yazıda, birbirinden ayrı değerlerin kaynaşarak görsel bütünlüğün oluşmasına olanak yaratan tasarım ilkelerinden; ritim ve yineleme (tekrar), denge ve karşıtlık, uyum (armoni), örüntü, egemenlik ve devinim kavramlarının kısaca anlatılmasının ardından dokumalar yorumlanacaktır.

2. Gereçler ve Yöntem

2.1. Gereçler

Araştırma Burdur ili ve ile bağlı ilçe, köy ve beldelerde yürütülmüştür. Araştırmada Burdur Merkez köyleri ve Burdur'a bağlı ilçe ve köylerin tümü yapılan ziyaretlerle taranmış, dokumalar yoğun olarak Altınyayla, Karamanlı ve Yeşilova ilçeleri ve bu ilçelere bağlı köylerde tespit edilmiştir.

Yörede saptanan zili teknikli ölümlük-dirimlik dokumalar, bu dokumaların yerinde çekilen fotoğrafları, dokumalara ait bilgi formları, dokuyan kişilerle karşılıklı görüşme yöntemi yapılarak ulaşılan bilgi ve tasarım ilkeleri ile yorumlamalar, ilgili yazın araştırmanın gereçlerini oluşturmaktadır.

Araştırma kapsamına alınan yerleşim yerleri Tablo 1 'de verilmiştir.

Tablo 1. Araştırmanın yürütüldüğü yerleşim yerleri

İlçe	Köy	İlçe	Köy	İlçe	Köy
ALTINYAYLA	Merkez	KARAMANLI	Kağılcık Köyü	YEŞİLOVA	Çardak Köyü
			Mürseller Köyü		Büyükyaka Köyü

			Manca Köy		Gökçeyaka Köyü
					İğdir Köyü
					Onacak Köyü
					Yukarıkırılı Köyü

2. 2. Yöntem

Bu çalışma bir alan araştırmasıdır ve Burdur ili sınırları içerisinde yürütülmüştür. Öncelikle ile bağlı tüm yerleşim yerlerine ziyaretler yapılmış, dokumacılıkla uğraşılan yerler saptanmıştır. Altınyayla, Karamanlı ve Yeşilova ilçeleri ve bu ilçelere bağlı köyler dokumacılığın yoğun olarak yürütüldüğü yerleşim yerleri olarak belirlenmiştir. Bu yerleşim yerlerinde evlerde ve camilerde saptanan zili teknikli ölümlük-dirimlik dokumaların kullanılan hammadde ve araç-gereçleri, dokuma tekniği ile renk, örge ve desen özellikleri üzerinde çalışma yapılmış ve dokumalar fotoğraflarla belgelenmiştir. Dokumacılarla yapılan birebir görüşme ile yöre dokumacılığı ve ölümlük-dirimlik dokuma kullanma geleneği hakkında bilgi edinilmiştir.

Ayrıca araştırma konusu ve görsel tasarım unsurları ile ilgili görsel ve yazın taramaları yapılmış, temel tasarıma ilişkin bireysel bilgiler ve ders notlarından yararlanılmıştır.

3. Bulgular ve Tartışma

Burdur iline bağlı ilçe ve köylere yapılan ziyaretler sonucu yoğun olarak Altınyayla, Karamanlı ve Yeşilova ilçeleri ve bu ilçelere bağlı köylerde dokumalar saptanmıştır. Adı geçen yerleşim yerlerinde ölümlük-dirimlik kullanım amacıyla dokunmuş zili teknikli 29 adet düz dokuma araştırma kapsamında değerlendirmeye alınmış ve görsel tasarıma ilişkin biçimde yorumlanmıştır.

3.1. Dokumada Kullanılan Araç-Gereçler

Yörede dokumada ahşap sarmalı tezgah kullanılmakta ve tezgaha “düzen ağacı” adı verilmektedir. Tezgahı dik tutmak amacıyla kullanılan yan ağaçlara “diki ağacı” denilmektedir. Dokumada yardımcı araç olarak kirkit kullanılmaktadır. İlmelerin üzerine atılan atıkları sıkıştırmak amacıyla kullanılan kirkite yörede “darak” denilmektedir.

3. 2. Dokuma Tekniđi

3.2.1. İplik Hazırlama ve Boyama

İplik hazırlama aşamasında koyundan belli dönemlerde kırılan yün, önce yıkanıp kurutulmaktadır. Kuruyan yün açılması, havalandırılması ve eğilmeye hazırlanması için “yün atma” denilen işleme tabi tutulmaktadır. Yay, tokmak ve kirış düzeneğinden geçirilerek atılan yünler daha sonra “tengerek” denilen alet ile elde bükülmektedir. Çözüğü ipliğı bükümü için “çıkırık” kullanılmaktadır. Eğrilen ipliğı yörede “göbelek” adı verilmektedir. Elde edilen bu göbelekler çözüğüde kullanılmak için yumak haline getirilmekte, atkı ve ilmelik iplikler için ise “teğet” adı verilen çileler şeklinde hazırlanmaktadır.

Yöre dokumalarının geleneksel renkleri ve bu renklerin elde edilmesinde kullanılan bitkiler ile boyama yöntemleri hakkındaki ayrıntılı bilgi dokumaların renk, motif ve desen özellikleri ile ilgili bölümde açıklanacaktır.

3.2.2. Çözüğü Çözme

Yörede çözüğü tezgah üzerinde değil ayrı bir yerde çözülmektedir. Bunun için uygun bir alana, dokunacak ürünün çözüğü uzunluğuna göre belli aralıkta, iki ahşap kazık çakılmaktadır. Bu iki kazık arasında sekiz rakamı oluşturacak şekilde iplikler kazıklara sarılmakta ve kazıkların yer aldığı her iki başta çözüğüler birbirine bağlanmaktadır. Bu işlem bittikten sonra tezgâha geçirmek için çözüğülerin arasına demir çubuk geçirilmekte ve tezgaha taşınmaktadır.

3.2.3. Gücü Bağlama

Gücü bağlama deseni oluşturan atkı ipliklerinin, çözüğü tellerinin yarısının üstünden diğer yarısının ise altından geçmesine olanak verilmesi için yapılan bir işlemdir (Altınbaş, 1979 ve Yazıcıođlu, 1982).

Usulüne uygun tezgaha geçirilen çözüğü iplikleri yine aynı yöntemle tezgah üzerinde gücü tahtasına bağlanır. Bunun için tezgaha aktarılan çözüğü telleri sağ taraftan başlanarak çözüğü biri öne biri arkaya bırakılacak şekilde gücü tahtasına düğümlenmektedir. Yörede gücü tahtası “kücü ağacı” ya da “kücü değneğı” ismiyle bilinmektedir.

3.2.4. Etek Örme

Dokumaya geçilmeden önce çözgü iplikleri çift alınarak balıksırtı veya zincir örgü yapma tekniğine 3 cm boyutunda bir alan dokunur. Bu işlem “etek örme” olarak adlandırılmaktadır. Dokunan bu alana da dokumanın “etek örgüsü” denilmektedir

3.2.5. Bitirme İşlemleri

Bitirilen dokuma yine etek örgüsü yapılarak ve saçak bırakılarak tamamlanmakta ve kesilerek tezgahtan çıkarılmaktadır.

3.3. Dokumalarda Renk, Örgü ve Desenlerin Tasarım İlkeleri ile Yorumlanması

3.3.1. Dokumalarda Kullanılan Geleneksel Renkler ve Elde Edilme Yöntemleri

Yörede dokumacılar kullanacakları iplikleri çoğunlukla kendileri boyamakta, bazen de hazır boyalı iplik satın alarak dokumalarını yapmaktadırlar. Uzun yıllar sonucunda oluşturdukları deneyimleri ve boya reçeteleriyle dokumalarında kullandıkları geleneksel renklerini boyayan dokumacılar bu amaçla sütleğen, karamuk gibi bitkiler ile beraber yapay boyaları da kullanmaktadırlar. Boyamalara yardımcı madde olarak başta şap olmak üzere küllü su, erik ya da nar ekşisi ilave edilmektedir. *Yörede elde edilen bazı renkler ve elde edilme yöntemleri;*

Sarı; sütleğen ve karamuk kökü bir süre bir kazanda su içerisinde kaynatıldıktan sonra süzülür ve bir boyalı su elde edilir. Bu boyalı suya bir miktar şap atılır ve teğet (çile) halindeki iplik kazanda bu boyalı su içerisinde bir süre kaynatılır. Kaynama devam ederken kazandan daha önce süzülerek alınan sütleğen ve karamuk kökü tekrar teğet halindeki ipliklerin üzerine konularak boyama işlemi devam ettirilir. İşlem tamamlanınca teğetler kazandan çıkarılır ve güneşe serilir. Rengin solmaması için iplikler üzerine meşe küllü serpilir ve bu şekilde yaklaşık 1 saat bekletilen iplikler daha sonra yıkanır ve kurumaya bırakılır.

Yeşil; sarı rengin elde edildiği boyalı suya erik ya da nar ekşisi ilave edilir ve bir süre daha kaynatılır. Daha sonra bir miktar şap katılır ve iplikler bu su da bir süre kaynatılarak boyanır. Boyama işlemi tamamlanınca teğetler kazandan çıkarılır ve güneşe serilir. Rengin

solmaması için iplikler üzerine meşe külü serpilir ve bu şekilde yaklaşık 1 saat bekletilen iplikler daha sonra yıkanır ve kurumaya bırakılır.

Billaca (Turuncu); bu rengin elde edilmesinde kazanda su kaynatma işlemi yapılır ve kaynayan suyun içerisine yapay turuncu boya katılarak karıştırılır. Biraz kaynadıktan sonra içine şap atılarak kaynama devam ettirilir. Daha sonra kazanın içerisine teğetler atılarak 15 dk kaynatılır ve boyama işlemi tamamlanır. İşlem tamamlanınca teğetler kazandan çıkarılır ve güneşe serilir. Rengin solmaması için iplikler üzerine meşe külü serpilir ve bu şekilde yaklaşık 1 saat bekletilen iplikler daha sonra yıkanır ve kurumaya bırakılır.

Gülgülü (Kırmızı); turuncudan arta kalan boyalı suya yapay kırmızı boya katılarak kaynamaya bırakılır. Az bir süre kaynadıktan sonra şap atılarak kaynatmaya devam ettirilir. Kaynayan kazanın içerisine teğetleri atarak boyamaya bırakılır. Teğetler 15-20 dk. kaynatıldıktan boyama işlemi tamamlanır. İşlem tamamlanınca teğetler kazandan çıkarılır ve güneşe serilir. Rengin solmaması için iplikler üzerine meşe külü serpilir ve bu şekilde yaklaşık 1 saat bekletilen iplikler daha sonra yıkanır ve kurumaya bırakılır.

Kara kırmızı (bordo); gülgülü rengin boyanmasından artan boyalı suya koyulaştırmak için bir miktar daha kırmızı yapay boya ilave edilir. Bu şekilde bir süre kaynatıldıktan sonra şap atılarak kaynamaya devam ettirilir. Kaynayan kazanın içine teğetler atılarak boyama işlemi yapılır. Teğetler kazanda 15 dk. kaynadıktan sonra boyama işlemi tamamlanır. İşlem tamamlanınca teğetler kazandan çıkarılır ve güneşe serilir. Rengin solmaması için iplikler üzerine meşe külü serpilir ve bu şekilde yaklaşık 1 saat bekletilen iplikler daha sonra yıkanır ve

Mor; yine gülgülü rengin boyanmasından artan boyalı bir miktar daha mor yapay boya ilave edilir ve beraberinde şap da katılarak kaynamaya bırakılır. Az bir süre kaynadıktan sonra teğetleri içine atarak kaynatmaya devam ettirilir. Kaynadıktan 15 dk. sonra teğetler çıkarılır ve boyama işlemi tamamlanır. İşlem tamamlanınca teğetler kazandan çıkarılır ve güneşe serilir. Rengin solmaması için iplikler üzerine meşe külü serpilir ve bu şekilde yaklaşık 1 saat bekletilen iplikler daha sonra yıkanır ve kurumaya bırakılır.

Gökboyası (Koyu mavi); bu rengi elde etmek için yeni bir kazanda su kaynatılıp içine mavi yapay boya ile beraber şap atılarak kaynatılmaya bırakılır. Kaynadıktan sonra teğetler içine

atılarak 15 dk kaynama işlemine devam edilir ve boyama işlemi tamamlanır. İşlem tamamlanınca teğetler kazandan çıkarılır ve güneşe serilir. Rengin solmaması için iplikler üzerine meşe külü serpilir ve bu şekilde yaklaşık 1 saat bekletilen iplikler daha sonra yıkanır ve kurumaya bırakılır.

Siyah; mor, kırmızı ve koyu mavinin elde edildiği boyalı sular birleştirilir ve içerisine bir miktar şap katılarak beraber kaynatılır. Kaynama aşamasında içerisine tekrar yapay mor boya eklenerek kaynamaya devam ettirilir. Bu karışım kaynadıktan sonra içerisine teğetler konulur ve 15 dk kaynamaya sonunda boyama işlemi tamamlanır. İşlem tamamlanınca teğetler kazandan çıkarılır ve güneşe serilir. Rengin solmaması için iplikler üzerine meşe külü serpilir ve bu şekilde yaklaşık 1 saat bekletilen iplikler daha sonra yıkanır ve kurumaya bırakılır.

Beyaz; bu rengi oluşturmak için boyama yapılmaz, teğetler kaynar su içerisinde sabun ve küllü su ile yıkanır. Bu şekilde yıkanan iplik temizlenir ve ağarır. Dokumada temizlenmiş ve ağarmış iplikler beyaz renk olarak kullanılır.

3.3.2. Dokumaların Örgü, Desen ve Tasarım İlkeleri ile Yorumlanması

Bu araştırmadaki ürünler ritim ve yinleme (tekrar), denge ve karşıtlık, uyum (armoni), örüntü, egemenlik ve devinim ilkeleri bağlamında yorumlanmıştır.

Değişip dönüşen ve gelişerek günümüze gelen kültür, ulusal, yöresel ve kişisel ayrımlar işlevselliğin kapsamını genişletmiş, estetik ilkelerle iç içe geçmesine neden olmuştur. Görsellerin yorumlanması üzerine edinilen veri ve bulgular arasında, Erişti (2021)' nin aktarımı dikkat çekicidir. Görüntü çözümlemesine giriş: Karma yöntemlerin değeri başlığında, düşünsellik, içerik, kurgu, ikonografi, göstergebilim, psikanaliz, alımlama ve karma yöntemler irdelenmiş olup bu çalışmada ise dokumaların oluşundan içeriğine, bireylerin inanışlarına kadar sosyal, düşünsel, psikodinamik, geleneksel örgelere bakış açısından ikonografik, kültürel anlamların görselliğine ilişkin çözümler bağlamında göstergebilimsel, araştırmacının dokumaları yorumlarken birebir olmamakla birlikte bilgi ve donanımlarını, deneysel doğrulanabilirlik anlayışında temellendirdiği için alımlamanın irdelenmesi ile en son karma yöntemi, bu başlıkların birbirine geçişkenliği arasında toplamda ise tümünü içererek örüntülenmiştir. (Erişti, 2021)

Burdur yöresinde düz dokumacılık eskisi gibi sürdürülmemekte giderek dokumacılıkla uğraşanların sayısı azalmaktadır. Dokumaların çoğu dokuyucudan ikinci kuşağa yani torunlarına kalmıştır. Bu kuşak dokumalar konusunda çok fazla bilgiye sahip değildir. Bu nedenle çalışma kapsamında incelenen dokumaların çoğunluğunun örge ve desen özellikleri hakkında ayrıntılı bilgiye ulaşılamamıştır.

Dokuma örneklerinden çıkılarak, plastik tasarım unsurları görselleştirilmiştir. Dokumayı izleyen güzel olarak nitelendirmesi, tasarım ilkeleri ile oluşan kurgudaki birlik ve bütünlüğe içkindir. Yineleme, ritim, desen ve dekoratif çeşitlilik içeren geleneksel anlayışa ve beğenilere ilişkin; içerik, açıklık, netlik, uyumlu ve simetrik biçimde yerleştirilen geometrik biçim ve imgelerin irdelenmesi, görsel etki ile doğrudan ilişkilidir.

3.3.2.1. Ritim ve Yineleme

Ritim akış, akım, tempo, müzikte süre ölçüsü anlamında değerlendirilir. Doğada ritim, denizde dalgaların sesi ve gelgitlerinden oluşurken rüzgarın esintisi ile nesnelere, ağaçların devinimindeki yinelenen akım ve müzikte alçalan-yükselen seslerin aralıkları, uzun-kısa vuruşları, görsel sanatlarda ise uyumun oluşmasını destekleyen özdeş ve benzeşen ya da hiç benzeşmeyen yinelemelerin büyük-küçük, yakın-uzak ilintileri düzenli ya da düzensiz biçimdedir. Ritim, kendi dizgesi, değişik etki güçleri ve uyumlu gruplamaları olan görsel devinimlerdir. Belirli ve yinelenmesi mümkün olan unsurların, değişik seçeneklerle uyumlu bütünlüğüdür. Değerler arasında uyumlu benzerlik, yineleme, karşıtlık ve geçişler ile yapılan düzenlemeler ayrı yönlerde, değişken aralıklara düzenli -düzensiz vurgularla süreklilik içeren akış ya da akım duygusudur (Ocvirk vd., 2015). Tasarımda en yalın ilişkilerden biri de benzer unsurların yinelenmesidir. Özdeş ya da benzer form, doku, değer veya renklerin tekrarlanması ile bir yerleştirme oluşturulur. Bir kurguda uyumlu ilişkilere olanak yaratmak için ilk aşama, yinelemedir. Aynı görsel biçim ve renkler çoğaltılabilir. Aynı biçimin aynı türde yinelenmesi tasarımda tekdüzelik oluşturacağından, aynı örgelerin renkleri, boyut ve yönleri ile aralıkları değiştirilir. Yinelenen birimler arasında boşluk ya da duraklar ritim çeşitliliği yaratır.

3.3.2.2. Denge ve Karşıtlık

Bir kurguda güç veya ağırlığın dağılımını belirleyen görsel tasarım ilkesidir. Denge aynı zamanda merkez eksenin her iki tarafındaki birimlerin denkliliğini belirtir. Bu ilke, tasarımda birimlerin ağırlığının dağılımıdır. Aynı ya da ayrı biçimlerin büyük-küçük ilişkisini renk, doku ve örgelerin uyumu sağlamaktadır. Dengeyi oluşturan 3 temel nitelik; 1-biçimsel/bakışımı/simetrik denge, tasarımda eş alan ve birimlerden oluşan tekdüze ve sıradan etki yaratırken işlevselliğinin gereği günlük kullanım nesnesi olarak dokumalarda ise eş, benzer birimlerin seçilmesi dinginlik içerecektir. 2-Dairesel dengede görsel güçler, sıradandır ve merkezin çevresinde yayılır. 3-Bakışimsız/gizli/eş olmayan/asimetrik dengede, eşit olmayan alan, birim ve renklerle oluşan gizemli, dolaylı bir denge amaçlanır. Tüm yönlerdeki yatay-dikey-çapraz karşıtlıkları içerir. Dokuma tasarımında gözü yorabileceği düşüncesi ile asimetrik dengeden kaçınılır. Karşıtlık Benzeşmezlik ve aynı alanda ayrı niteliklerin yer değiştirmesiyle oluşur. (Ocvirk vd., 2015). Az-çok, büyük- küçük vb. karşıtlıkların dengesi uygulamada çok tercih edilir. Biçim, oran, yön ve renk gibi (sıcak-soğuk, açık-koyu, kalite, miktar, tamamlayıcı, eşzamanlı) karşıtlıklar tasarımda temel niteliklerdir.

3.3.2.3.Uyum (Armoni)

Bir kurgunun birimlerini birbiri ile ilişkilendiren etmenlerdir. Bir örüntü, öge ve renk yinelemeleri, miktarlarının etkin biçimde yerleşimi kurguda görsel uyumu yaratır. Renk Uyumları; Ton armonisi; bir rengin açıktan koyuya olan ışıklanması ve gölgelenmesidir. Ayırtı (Nüans) armonisi; ince bir ayırtıdır. Renklerin çok yakın değerlerle ilişkilerini ve geçişlerini belirtir. Karşıtlık (Kontrast) armonisi; birbirlerine karşıt olan renklerden oluşur. Örneğin; sıcak renklerin egemenliği içinde soğuk renkler en aza indirgenmiştir.

3.3.2.4. Örüntü

Bir örgenin yinelenmesi bütünsel örüntüdür. Ancak dizgesel, düzenli yinelemelerin etkisi görsel tasarımda her biçimlemede bütünlük yaratmayabilir. Çapraz, kare, eşkenar dörtgen biçimli örüntülerde renk, ton değerleri ve doku, yön vb. özellikler döndürülüp yer değiştirilerek zenginlik katılır. Örüntü, yüzeyin dokusu değil görüntüsü ile ilgili olan, dokunsal betimleme uyandıran ya da gözle ilişkilenen biçimlendirme arasındadır. Dokumalar da aynı ilişkilerle görselleştirilir. Nesnelerin oldukça düzenli biçimde birbirini izlemesiyle taslağın

oluşturulmasıdır. Dokumanın temel ilkesi olan örüntü, tasarımın geneline yansır. Öрге birçok kez yinelenerek temel örüntü açığa çıkarılır. Böylelikle desen algısı kaybolur ve yerine bütünsel bir görüntü belirir. Doğada örüntü ilkesi dalgaların su yüzeyini ve hücrelerin dokuyu oluşturması ile anlamlandırılabilir.

3.3.2.5. Baskınlık ve Devinim

Baskın-çekinik, hareketli- durgun biçimde karşıtlıkların renk, alan, birim vb. unsurlar arasındaki seçimlerden hangisi istenirse onun baskın kılınarak betimlenmesi tasarımın odak noktası ve devinimi açısından izlenmeyi güçlü kılar. Devinim, tasarımda hareket, durağan biçimlerin izleyicinin gözünde ve algısında oluşturduğu yer değiştirme etkisidir. Diğer bir deyişle, izleyeni sanat yapıtında görsel yolculuğa çıkararak tasarım ilkesidir. Bu yöntemler, geometrik, optik birimler arasındaki geçişlerdir. Bu anlayışta tasarım, göz hareketleri, birbirine bağlanan ve ilişkili görünen yönelimlerle üretilir. Sanat ürünlerini izlerken içine girip dolaşabilme, duraklama ve ilerleyerek görsel yolculuğun tamamlanması için tasarlanmış olan tüm yönelimler devinim imgesi ile ilginçleşmektedir. Yörede saptanan dokumalar aşağıda verilmiştir.



Görsel 1. Ölümlük-dirimlik dokuma (Yunus Bekmezci Cami İmamı, Kağılcık Köyü Cami/ Karamanlı).

Görsel 1'de verilen bu örnek tamamen yün malzemeli bir dokumadır. Dokumanın ömrünün 60 yıl olduğu tahmin edilmektedir. Uyum ya da diğer bir deyişle armoni açısından, kurgu ve yerleştirmelerin büyük çoğunluğunda, ritmik yinelemelerin aynı düzen bağıntıları içinde dizgeleştiğine tanık olunur. Geometrik bölünmeler arasında da uyumu sağlayan ilişkiler bütünü, yinelenen renk, doku armoni ve kendi içinde; ton, ayırtı ve karşıtlık armonisi olarak

çeşitlendirilmiştir.

Eşkenar dörtgenler geometrik düzende çapraz olarak birbirini kesen ve tamamlayan ayrıca her dörtgenin içinde tam ortasına yerleşen küçük eşkenar dörtgenlerle ritmik; renk, ton, doku, kurgu ve örgelerde bütünlük görülmektedir. Dokuyanın gerek duyguları gerek önceki dokuma örneklerinden aktarılan bilgi ve kültürel geçmişe ilişkin değerlendirmelerin yanı sıra renklerin boyama özelliklerine bağlı olarak, üretilmiş ipin bitmesi, son bitişte pembe-mor rengin yerini eflatun ve lacivertin alması ile olanaklarının elverdiği biçimde tamamlanması ise özgün tavrını ve içtenliğini açığa vurur.

Görsel 2a., 2b., 2c. ve 2d.'de Karamanlı- Mürseller Köyü Kültür Evi'nden ölümlük-dirimlik dokumalar görülmektedir.



Görsel 2a. Ölümlük-dirimlik dokuma (Hüseyin Ekinci(Muhtar), Mürseller Köyü Kültürevi/ Karamanlı).





Görsel 2b. Ölümlük-dirimlik dokuma (Hüseyin Ekinci(Muhtar), Mürseller Köyü Kültürevi/ Karamanlı).

Görsel 2c. Ölümlük-dirimlik dokuma (Hüseyin Ekinci(Muhtar), Mürseller Köyü Kültürevi/ Karamanlı).

Görsel 2d. Ölümlük-dirimlik dokuma Hüseyin Ekinci(Muhtar), Mürseller Köyü Kültürevi/ Karamanlı).

Görsel 2a., 2b., 2c. ve 2d.'de verilen bu örnekler de tamamen yün malzemeli dokumalardır. Dokumaların ömrünün 100 yıldan fazla olduğu düşünülmektedir.

Görsel 1 örneğine ilişkin tasarım anlatımlarına benzer biçimde değerlendirildiğinde, geometrik bölünmelerden oluşan eşkenar dörtgenler görsel 2a, 2c ve 2d de çapraz eğimle kurgulanmış ancak örüntü düz biçimde dokunmuştur. 2b ise yatay ve dikey bölünmelerin kendileri aralarında yeniden çoğaltılması ile zengin bir çeşitlilik içerir. Ritmik yinelemelerle bezenmiş yerleştirmelerde sıcak renklerin ağırlıkta olduğu ancak kimi zaman karamsarlığın da kendini sezdirmediği ton ve ayırtı uyumlu renklerdeki vurgunun, biçimlerde devinim ve karşı dengenin uyumu ile örüntülendiği dikkat çekmektedir.

Görsel 3a., 3b., 3c., 3d., 3e. ve 3f.'de Karamanlı- Manca Köyü'nden ölümlük-dirimlik dokumalar görülmektedir.



Görsel 3a. Görsel 6. Ölümlük-dirimlik dokuma (Kadir Erdoğan, Manca Köy/Karamanlı).



Görsel 3b. Görsel 6. Ölümlük-dirimlik dokuma (Kadir Erdoğan, Manca Köy/Karamanlı).



Görsel 3c. Ölümlük-dirimlik dokuma (Kadir Erdoğan, Manca Köy/Karamanlı).



Görsel 3d. Ölümlük-dirimlik dokuma (Kadir Erdoğan, Manca Köy/Karamanlı).



Görsel 3e. Ölümlük-dirimlik dokuma (Kadir Erdoğan, Manca Köy/Karamanlı).



Görsel 3f. Ölümlük-dirimlik dokuma (Kadir Erdoğan, Manca Köy/Karamanlı).

Görsel 3a., 3b., 3c., 3d., 3e. ve 3f.'de verilen bu örnekler de tamamen yün malzemeli dokumalardır. Dokumaların ömrünün ortalama 60 yıl olduğu düşünülmektedir. Görsel 4.'de Karamanlı- Manca Köyü'nden ölümlük-dirimlik dokumalar görülmektedir.

Küçük büyüklü yinelenen geometrik eşkenar dörtgenin dağılımı görsel 3a ve 3c de büyük yüzeyde görünen baklava dilimi ile içlerinin eşkenar dörtgen ve kare formlarla yer yer açık ve sıcak ağırlıklı renklerle bir bütün olarak algılanmaktadır. Bütüncül algı, uyumlu düzenlenişlerin sonucudur. Uyum ise düzenli biçimde uygulanan çoğunlukla geometrik örgelerin, azınlıklı olan doğa örgelerinin estetik algıya hizmet etmesinden kaynaklanmaktadır. İlkel dönemde insanların kabaca yaptıkları kaplarının kıyasına su motifi çizerek güzelliği arayışı gibi matematiksel düzen de doğal estetik beğenilere ayna tutar. Görsel 3e ve 3f de bordür ve dış kenarlıkların küçülmüş çizgilere, parçalara dönüşmesi, sarı, kırmızı ağırlıkta, mavi renklerin ise çekinik olarak çok az miktarda uygulanması, karşıtlıkların uyumu ile tüm renklerin dağılması görsel zenginliğe katkı sağlamış, iç desende ise turuncu ve sarının canlı, parlak tonuna karşı yer yer çok az miktarda pembe-mor rengin onu çevrelemesi ile yüzeyde renklerin geometrik yineleme ve karşıtlıkların dengesi içinde uyumlu bir güzellik yaratılmıştır. 3c, 3e ve 3f güneşin sıcaklığını, devinimini ve kurgudaki boş alanların bakışı etkin kılması ile izleyende neşe, kıpırtı ve heyecan yaratabilir. Bu bağlamı ile dokuma ölüm izleği yerine yaşamsal bir isteği çağrıştırmaktadır.



Görsel 4. Ölümlük-dirimlik dokuma (Zeki Güven, Büyükyaka Köyü/Yeşilova).

Görsel 4.'de verilen bu örneğin malzemesini yün ve keçi kılı oluşturmaktadır. Dokumanın ömrünün 40 yıl olduğu söylenmektedir. Yakın dönem sayılabilecek bu dokumada renkler nötr griliklerin içinde baskındır. Çok canlı ve koyu kırmızılar, pembe ve yeşillerle donatılmıştır. Renklerin baskınlığını gri değerler arttırmakta aralardaki doğadan nesne ve renklerin açık-koyu değerleri ile geometrize edilmesi, yine düzenlemede ritmik yinelemenin çapraz düzende ancak bu kez göz yanılması ile izledikçe algılanan, canlı ve parlak kırmızılarının az ancak görsel olarak etkin olduğu söylenebilir. Kenarlıklar ise çerçevenin sürekliliği içinde çizgiselliğini korumuş, iç desendeki benzer renkler küçültülüp bordüre taşınarak sıcak bir sarı çerçeve ile sınırlandırılmıştır.

Görsel 5a., 5b., 5c. ve 5d.'de Yeşilova-Gökçeyaka Köyü'nden ölümlük-dirimlik dokumalar görülmektedir.



Görsel 5a. Ölümlük-dirimlik dokuma (Mustafa Sözer (Cami İmamı), Gökçeyaka Köyü/Yeşilova).



Görsel 5b. Ölümlük-dirimlik dokuma (Mustafa Sözer (Cami İmamı), Gökçeyaka Köyü/Yeşilova).



Görsel 5c. Ölümlük-dirimlik dokuma (Mustafa Sözer (Cami İmamı), Gökçeyaka Köyü/Yeşilova).



Görsel 5d. Ölümlük-dirimlik dokuma (Mustafa Sözer (Cami İmamı), Gökçeyaka Köyü/Yeşilova).

Görsel 5a'da verilen örneğin malzemesinin tamamı yün, Şekil 5b., 5c. ve 5d.'de verilen örneklerin ise yün ve keçi kılıdır. Bu dokumaların ömrünün yaklaşık 80-100 yıl olduğu düşünülmektedir. Bu dokumaların her biri ayrı bir kurgusallık içindedir. Görsel 5d görsel 4 ile neredeyse aynı özelliklerdedir. Görsel 5a sıcak turuncu bir arka plan üzerine büyük 6 kare form ve iç içe küçülen karelerin örüntülenmesinden oluşmuştur. Turuncu üzerine gelen mor ve yeşilimsi renklerin ton değerleri ve içinin bezendiği küçük renk ve desenlerle tamamlayıcı renk karşıtlığından oluştuğu için dikkat çekicidir. Kare durağan olmasına karşın renk değerleri ile bu dokuma devinimli bir görünüme bürünmüştür. Dikdörtgenin başında ve sonunda kenarlıklar hareketli biçimde, yanda ise çizgisel ve durgun biçimde sonlandırılmıştır. Görsel 5b ortadaki alana baskın olan büyük eşkenar dörtgenin iç içe küçülerek ayrı renklerle donatılması ile dışında kalan yarım yüzeylerde oluşan üçgenlerin içini dolduran eşkenar dörtgenlerin ritmik yinelenmesi yüzeyin devinimli görünmesini ve renklerdeki açık - koyu karşıtlıkları, yakınlık - uzaklık ilkesine uymakta ve titreşim yaratmaktadır. Dokumanın temel yüzeyinin gri etkiye olması renklerdeki turuncunun sıcaklığını, sarının ışığını, morun koyuluğunu ve kırmızının şiddetli, canlı etkisini vurgulamaktadır. Ortada göbek olarak düzenlenen bu tasarım diğer dokuma örneklerinden ayrılmaktadır. Görsel 5c ise sarı bir temel alt yüzey üzerine çapraz eğimli bir yerleştirmeden oluşmakta ve renklerdeki sıcak renk baskınlığını, alan olarak az olmasına

karşın turuncular güçlü kılmaktadır. Mavi, yeşil ve morun yer aldığı ritmik eğimli yinelemeler uzaktan çizgisellik algısı yaratmakta ve kare gibi görünmekte ancak yakınsak mercekle dikkatli bakıldığında doğadan geometrize edilmiş biçimler görülmektedir.

Görsel 6a., ve 6b.'de Yeşilova- İğdir Köyü'nden ölümlük-dirimlik dokumalar görülmektedir.



Görsel 6a. Ölümlük-dirimlik dokuma/ Dallı cümbüş
(Hasan Bilgiç, İğdir Köyü/Yeşilova).

Görsel 6b. Ölümlük-dirimlik dokuma/ Dallı cümbüş
(Hasan Bilgiç, İğdir Köyü/Yeşilova).

Görsel 6a. ve 6b'de verilen örneklerin malzemesi yün ve keçi kılıdır. Görsel 6a.'da görülen dokumanın ömrünün yaklaşık 80 yıl, Görsel 6b.'de görülen dokumanın ömrünün ise 50 yıl olduğu düşünülmektedir. Bu iki tasarım da tercih edilen formlar kare, eşkenar dörtgen ve altıgendir. Geometrik biçimlenişlerin içi ve dışı değişkenlik içererek renk, örge ve örüntü ilişkilerinden oluşan karşıt dengenin uyumu ile çeşitlenmiştir. Görsel 6b'de benzer örgelerin içlerini birbirine karşıt renklerle dokuyarak gözde titreşim yaratılmıştır. Uzaktan bakıldığında ise Post Empresyonizm akımının içerdiği puantilizm örneklerine ve tamamlayıcı renk karşıtlığına neredeyse birebir uyulduğu düşünülebilir.

Görsel 7.'de Yeşilova- Onacak Köyü'nden ölümlük-dirimlik bir dokuma görülmektedir.



Görsel 7. Ölümlük-dirimlik dokuma/ Avkar Kilimi (Emine Batmaz, Onacak Köyü/Yeşilova).

Görsel 7'de verilen örneğin malzemesi yün ve keçi kılıdır. Bu dokumanın ömrünün ise 40 yıl olduğu düşünülmektedir. Ortada büyük eşkenar dörtgenin içeri doğru küçülmesi ve dışı doğru ise genişleyerek yayılması, aynı birim örgenin yinelenmesi ile donatıldığı, aralıkların eşitlikçi (simetrik) bir anlayış içerdiği söylenebilir.

Görsel 8a. ve 8b.'de Yeşilova- Yukarı Kırılı Köyü'nden ölümlük-dirimlik dokumalar görülmektedir.



Görsel 8a. Ölümlük-dirimlik dokuma (Abdurrahman Özen, Yukarı Kırılı Köyü/Yeşilova).



Görsel 8b. Ölümlük-dirimlik dokuma (Abdurrahman Özen, Yukarı Kırılı Köyü/Yeşilova).

Görsel 8a. ve 8b'de verilen örneklerin malzemesi de yün ve keçi kıldır. Bu dokumaların ömrünün ise tahmini 50 yıl olduğu düşünülmektedir. Ağırlıklı olan renkler koyu pembe ve mor, turuncu, yeşil, gri ve beyazlardan oluşmakta diğer kurgularda olduğu gibi örgeyin düzenlenişi çapraz eğimlerin izlenip yinelenerek tamamlanması büyük örgeyin içindeki dengeyi sağlayan biçimlerde ise renk karşıtlığı ile derinlik ve devinim yaratılmıştır. Görsel 8b'de az olan turuncunun değer olarak güçlü görünmesi dokuyanın güneş ışığı ve sıcak bir aydınlığa yönelik kurguladığını düşündürmektedir.

Görsel 9a., 9b., 9c., 9d., 9e., 9f., 9g. ve 9h.'de Yeşilova - Çardak Köyü'nden ölümlük-dirimlik dokumalar görülmektedir.



Görsel 9a. Ölümlük-dirimlik dokuma (Ali Bozkurt (Muhtar), Çardak Köyü/Yeşilova).



Görsel 9b. Ölümlük-dirimlik dokuma (Ali Bozkurt (Muhtar), Çardak Köyü/Yeşilova).



Görsel 9c. Ölümlük-dirimlik dokuma (Ali Bozkurt (Muhtar), Çardak Köyü/Yeşilova).



Görsel 9d. Ölümlük-dirimlik dokuma (Ali Bozkurt (Muhtar), Çardak Köyü/Yeşilova).



Görsel 9e. Ölümlük-dirimlik dokuma (Ali Bozkurt (Muhtar), Çardak Köyü/Yeşilova).



Görsel 9f. Ölümlük-dirimlik dokuma (Ali Bozkurt (Muhtar), Çardak Köyü/Yeşilova).



Görsel 9g. Ölümlük-dirimlik dokuma (Ali Bozkurt (Muhtar), Çardak Köyü/Yeşilova).



Görsel 9h. Ölümlük-dirimlik dokuma (Ali Bozkurt (Muhtar), Çardak Köyü/Yeşilova).

Görsel 9a., 9b., 9c., 9d., 9e., 9f., 9g. ve 9h.'de verilen örneklerin malzemesi de yün ve keçi kılıdır. Bu dokumaların ömrünün ise yine tahmini 50 yıl olduğu düşünülmektedir. Bu görsellerin sekizinin de önceden yorumlananlardan ayrıcalığı olmamakla birlikte dokuyanların örnekleri birbirlerine aktarımları aşamasında, bireysel ayrımlar ve izlenimlerin çeşitlenip zenginleştiğine dikkat çekilebilir. Desen ve örgeler çoğunlukla aynı kurgulanmakla birlikte güçlü canlı pembe ve turuncular vurgulayıcı biçimde öne çıkmakta renk değerleri, kişisel farklar nedeni ile tonlama ve iç desene ilişkin küçük ayrımlarla betimlenmektedir.

4. Sonuç ve Değerlendirme

Bu araştırma ile gündelik yaşama, geleneksel kültüre ilişkin Burdur ölümlük-dirimlik dokumalarının yeniden canlanması ve tasarımların estetik beğeniye daha çok katkı sağlaması mümkündür. Araştırma kapsamında, dokuma ustalarının ve bireylerin tasarımın temel ilkelerini öğrenmeleri ve uygulamaları beklenmemekle birlikte biçimlerin anlamlandırılarak yeni çözümlere olanak yaratması açısından yarar sağlayacağı kanısına varılmıştır.

Tarama ve araştırmalarla, sanat eğitimi alınmamasına karşın, insanın özündeki estetik duyarlılığı, doğa gözlemi, akli, sağduyusu ve kültürün aktarımı ile tasarım ilkelerinden, Ritim ve yineleme (tekrar), denge ve karşıtlık, uyum (armoni), örüntü, egemenlik ve devinim gibi kavramların, bireylerde kendiliğinden içselleşip uygulandığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca bu irdelemelerin sanat, zanaat ve tasarıma ayrımlı bakmak yerine tüm kavram ve olgulara disiplinler arası bir tavırla bütüncül yaklaşılmaya yönelik bakışı destekleyeceğine inanılmaktadır. Genç kızların evlenmeden önce ya da evlendikten sonra kendisi ve kocası için ölümünde defin sırasında kullanılmak ve sonrasında camiye bağışlanmak üzere hazırladıkları dokumalar, ölümlük-dirimlik olarak bilinmekte dokumayı bilmeyenlerin de ücret karşılığı dokumalarına tanık olunmuştur.

Burdur yöresinde var olan bu geleneğe, araştırma sürecinde daha çok yaşlı kişilerin sahip çıktığı saptanmıştır. Amacına uygun kullanılan bu dokumaların günümüzde camilere bağışlanmadığı gözlenmiştir. Camilerdeki dokumaların çalınmasının da bu geleneğin sonlanmasındaki payının büyük olduğu sonucuna varılmıştır. Bununla birlikte bir süredir, Anadolu'nun birçok yöresinde camilerde tek tip cami halısının yaygınlaştığı gözlenmektedir. Bu durum camilere ölümlük-dirimlik dokumaların bağışlanması geleneğini sonlandıran önemli bir etkidir. Dokumaların yörede kullanıldığı ancak defin sonrası artık camiye verilmeyerek evde bir sonraki kullanım için saklandığı gözlenmiştir. Sonuç olarak; bu araştırma ile geleneksel dokumaların buldukları ortamlardan çıkarılarak göz önünde tutulması ve yorumlanması, sanat eğitimi bağlamında oluşturulacak tasarımların çağdaş yorumlarla üretilmesine ışık tutacağı inancı taşınmaktadır.

Kaynakça

Altınbaş, E.T. (1979). *Doğal İpekten El Dokusu Halı Yapımı ve İhraç Edilen İpek Halıların Bazı Teknik Özellikleri İle Üretim Koşulları Üzerinde Araştırmalar*, Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları 690, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, s. 98.

Çine, H., (2003). *Burdur'dan Damlalar*, Burdur Valiliği Yayınları, Burdur: Arzu Ofset ve Reklam Ajansı, s 476.

Erişti, S., (2021). *Görsel Araştırma Yöntemleri: Teori, Uygulama ve Örnek*, Ankara: Pegem Akademi.

May, R., (1991), *Yaratma Cesareti*, İstanbul: Metis Yayınları.

Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O. ve Cayton, D. L. (2015). *Sanatın Temelleri: Teori ve Uygulama*, çev. N. Kuru, A. Kuru, Ed. N. E. Yılmaz. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Ölmez, F.ve Akkuş, İ., (2005). "Burdur İlinde El Dokuması Halıcılık ve İl Kalkınmasına Katkıları", Burdur: *I. Burdur Sempozyumu*, Bildiriler Cilt I., s.55-65

Yazıcıoğlu, Y. (1982). *Kayseri İlinde Üretilen El Dokusu Halıların Bazı Teknolojik Özellikleri Üzerinde Bir Araştırma*, Ankara: Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Tarım Ekonomisi Bölümü, Doktora Tezi (Basılmamış).

İnternet Kaynakları

<http://www.burdur.gov.tr/tarihce/>, Erişim tarihi:21-11-2019.

Görsel Kaynaklar

Bütün görseller, Süleyman Demirel Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Koordinasyon Birimi tarafından 3908-YL1-14 proje numarası ile desteklenen "Burdur Yöresi Ölümlük- Dirimlik Dokumaları" başlıklı çalışmanın arşivine aittir.

NFT, KRİPTO SANATI VE TÜRKİYE'DEKİ YANSIMALARI

NFT, CRYPTO ART AND ITS REFLECTIONS IN TURKEY

Semih Oduncu*

Öz

Blok zinciri teknolojisi kripto ekonomi ile sanat ve tasarım alanları arasında bir köprü oluşturmuştur. Dijital eserlerin kod sistemiyle biricik hale gelmesi ve akıllı sözleşme teknolojisinin sunduğu avantajlar değiştirilemez dijital varlıkların uluslararası alanlarda ilgi odağı olmasını sağlamıştır. Türkiye'de kripto ekonomi alanında görülen yükselişin bir benzeri NFT alanında da görülmeye başlanmıştır. NFT'de birçok ilkin Türkiye'de gerçekleşmiş olmasına ve kripto sanatında ilk sıralarda Türk sanatçıların bulunuyor olmasına karşın daha önce bu alanda yaşanan önemli gelişmeleri inceleyen detaylı bir araştırma yapılmadığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda öncelikle NFT ve Kripto Sanatı tanımlanmış ve bu kavramların oluşumuna ve altyapısına ayrıntılı bir şekilde yer verilmiştir. Bununla birlikte araştırmanın merkezini oluşturan NFT ve Kripto sanatın Türkiye'deki gelişimi, yayılımı ve uluslararası platformlardaki yeri irdelenmiştir. Bu kritik gelişmelerin incelenmesi Türkiye'de kripto sanatında atılacak adımların daha nitelikli olması ve yeni kripto çağına uyum sağlanabilmesiaçısından önemlidir.

Anahtar Kelimeler:NFT, Kripto Sanat, Dijital Sanat, Blok Zinciri, Tasarım.

Abstract

Blockchain technology has created a link between the crypto economy and the fields of art and design. The uniqueness of digital artifacts with its encryption system and the advantages offered by smart contracts have made NFT internationally popular. Similar to the rise seen in the field of crypto economy in Turkey, it has begun to be seen in the field of NFT. Many firsts in NFT have taken place in Turkey, and Turkish artists are at the forefront of crypto art. However, it has been determined that no detailed research has been done in this area before. In this context, the infrastructure of NFT was investigated in the research. The development and spread of NFT in Turkey are discussed. Examining these critical developments is important in terms of making NFT and crypto art more qualified in Turkey. In this way, it will be easier to adapt to new crypto conditions.

Keywords: NFT, Crypto Art, Digital Art, Blockchain, Design.

Araştırma Makale // Başvuru tarihi: 01.03.2022 - Kabul tarihi: 21.06.2022.

* Dr.Öğr.Üyesi, Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, semihoduncu@sakarya.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-9220-0461>.

1. Giriş: Kripto Sanatın Gelişimi ve NFT

Dijital sanatın gelişimi ile birlikte ortaya çıkan yenilikler, blokzincir veri tabanı temelinde biçimlenmiştir. Blokzinciri teknolojisi 2009 yılında Satoshi Nakamoto tarafından yazılan Bitcoin: Peer to Peer Electronic Cash System isimli makalede gündeme gelmiştir¹. Tanımlanacak olursa, merkezi olmayan, dağıtık halde bulunan bir yapıya sahip, zincire benzeyen bir bağlantı ile birbirine bağlanan kod bloklarının oluşturduğu bir veri tabanıdır. Kayıt defteri niteliğindeki veri tabanı, işlemler konusunda şeffaf bir yapıya sahiptir. Buna bağlı olarak güvenlik üst düzeyde sağlanabilmekte ve geçmiş işlemlerin takibi kolaylıkla yapılabilmektedir. Merkeziyetiz yapısı taşıdığı bilgilerin manipüle edilebilme ihtimalini ortadan kaldırırken kayıtlı bilgilerin kolayca geri çağırılıp kontrol edilebilmesine olanak sağlamaktadır². İlk blokzincir sistemi, kripto ekonominin uluslararası alanda büyük bir etki yaratmasına öncülük eden Bitcoin'dir. Blokzincir teknolojisi ile başlayan kripto devrim, devam eden süreçte gelişime dahil olan akıllı yazılım uygulamalarıyla boyut değiştirmiştir. Bir diğer blokzincir ağı olan Ethereum'a eklenebilen akıllı sözleşme özelliği ile sanat ve tasarım alanında yeni bir döneme girilmiştir. Bu noktada akıllı sözleşmelerin ve Ethereum ağının sağladığı avantajlar kripto ekonomide yeni bir varlık biriminin ortaya çıkmasını sağlamıştır. NFT (Non-Fungible Token) değiştirilemeyen varlık birimini temsil etmektedir ve sözleşmelerde ERC-721 standardında yapılandırılmıştır. Akıllı sözleşmenin en belirgin özelliği bir dijital varlığa başka bir token ile takas edilememe standardı sunmasıdır. Değiştirilemeyen dijital varlıklar bir oyun karakteri ya da farklı görsel tasarımlarda tanımlamalar oluşturmak için girdi olarak kullanılabilirler. Sanatçı ya da tasarımcıların bu noktada eserin içeriğini ya da mülkiyet haklarını başka araçlara devretmesine dair gereklilikler ortadan kaldırılmaktadır³.

Blokzinciri teknolojisinin tasarım için sunduğu ayrıcalıklar, diğer disiplinlerle entegrasyonun kolaylaşması vb. açılardan sağlanan avantajlar sanatta ve tasarımda bir dönüm

¹ Bitcoin.org. (t.y.). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System. <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>, Erişim tarihi: 17.06.2022.

² Dingelstad, K., A. (2021). "Potential Uses and Limitations of Non-Fungible Tokens in the Auditing Profession, a South African context". *African Journal Of Corporate Governance Research*, 3(1), 126-145. <https://www.corporatereportingjournals.com/wp-content/uploads/2021/10/AJCGR-2021-VOL.-3-NO.-1-SPECIAL-STUDENTS-ISSUE.pdf#page=126>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

³ Wang, Q., Li, R., Wang, Q., Chen, S. (2021). "Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges". Cornell University. <https://arxiv.org/abs/2105.07447v1>, Erişim tarihi: 20.12.2021.

noktası yaşandığının birer göstergesidir. Yazılım teknolojisindeki gelişmelerin sanatla girdiği doğrudan etkileşim durumunu tanımlamak için *Kripto Sanat* terimi daha sık kullanılmaya başlanmıştır. Tanımlanacak olursa kripto sanat; bir blok zincirine kayıtlı dijital bir varlığın kriptografik halde sınırlı sayıya sahip olması ile ortaya konulan dijital sanattır. Bu alan dijital sanat eserlerini blok zincirinde var olan benzersiz ve kanıtlanabilir nadir varlıklarla ilişkilendiren kripto temelinde yükselen bir sanat hareketidir. Kripto sanatın temelini oluşturan kod sistemi, sanatçının imzası olarak karşılık bulmaktadır. Akımın taşıdığı potansiyelin altında, dijital bir görüntüye gerçek bir sanat eserinin saygınlığını verme, blok zinciri teknolojisi ile benzersiz, ebedi olma ve aynı zamanda tahsil edilebilir haline gelme özellikleri yatmaktadır⁴.

Kripto sanat, hareketli ve hareketsiz görseller dışında ses ya da üç boyutlu uzamda oluşturulan sanat formlarında karşımıza çıkabilmektedir. De Carlo'ya göre kripto sanatın dijital olanakları sınır tanımayan özelliğiyle dünyanın her yerinden sanatçıları bir araya getirebilmesi, sanatın dijital teknikle sunulmasında ilk fiili küresel hareket olarak nitelendirilmesini sağlamıştır. Bununla birlikte yeni bir oluşum ve sayısal bir öze sahip olması sebepleriyle her ne kadar sanat niteliği taşıdığı tartışma konusu olsa da genel olarak kripto sanatın kendi estetik değerlerine sahip olduğu ve bunların geleneksel standart sanat anlayışı ile değerlendirilemeyeceğinin kabul edildiğini belirtmiştir. De Carlo dijital mecralarda sıklıkla rastlanabilen memlerin kripto sanatın temel unsurlarından birini oluşturduğunu, geçici olmaları ve çabuk tüketilmeleri geleneksel sanat anlayışı ile uyuşmasa da güncel olaylarla kurdukları anlık iletişimin gücünün geniş çapta kabul gördüğünü vurgulamıştır⁵.

Kripto sanat kökenleri kavramsal sanata dayanmaktadır. Kavramsal sanatta olduğu gibi sanat yapıtlarının maddi olmayan ve dağıtık yapısını, geleneksel sanat pazarı alanlarının ve kurumlarının reddedilmesi fikirlerini paylaşmaktadır⁶. 1967'de eleştirmen Lucy Lippard ve John

⁴ Braidotti, C. & Franceschet, M. (t.y.). "Enhancing Art with Information: The Case of Blockchain Art". Università Degli Studi di Udine. <https://users.dimi.uniud.it/~massimo.franceschet/publications/jocch20.pdf>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

⁵ De Carlo, F. (2020). "The Intersection Between Copyright protection and Blockchain Technology: The Case of Cryptoart". [Single Cycle Master's Degree Thesis, Luiss Guido Carli University]. <https://tesi.luiss.it/id/eprint/30173>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

⁶ Franceschet, M. (2021). "The Sentiment of Crypto Art". Ehrmann, M., Karsdorp, F. Wevers, M., Andrews T., L., Burghardt, M., Kestemont, M., Manjavacas, E., Piotrowski, M., & Zundert, J. (Eds.), CEUR Workshop Proceedings, vol

Chandler tarafından ortaya atılan sanatın maddeden arındırılması kavramsal uygulamaların en önemli özelliklerini tanımlamıştır. Lippard'a göre kavramsal sanat özünde fikrin üstün, maddenin ikincil, hafif, geçici, ucuz, gösterişsiz ve materyal dışı bir yapıya sahip olmasıdır. Kavramsal sanat büyük sanat merkezlerinin ya da müzelerin kapsamı dışında oluşturulabilmekte ya da izlenebilmektedir. Kavramsal sanat, sanat dünyasının elitist eğilimlerine ve sanatın nasıl alınıp satılacağına dair süregelen yerleşik uygulamalara meydan okumaktadır⁷. Her ne kadar kripto sanat ile kavramsal sanat arasındaki elitist eğilim anlayışında belirgin farklılıklar gözlemlense de ortak noktaları gayet açıktır: Sanat yaratımının merkezî yapıdan uzaklaşarak dağıtık bir hal alması nesnenin taşınabilir olmasını ve geleneksel pazar alanlarını doğrudan reddetmektedir. Kripto sanat piyasası 2020'nin sonlarında COVID pandemisinin getirisi olan gündelik hayatın dijitalleşmesi sebepleriyle büyük kitle iletişim araçlarının ve müzayede evlerinin dikkatini çekmiştir. Kripto sanatı geleneksel sanattan ayıran en önemli özellik, kripto sanatının giderek artan miktarlarda açık halde erişilebilir olarak yapılandırılmış ve yapılandırılmamış veri üretiyor olmasıdır⁸.

NFT bilinirliği en üst düzeye çıkmadan önce belli gelişim aşamalarını geride bırakmıştır. Alexiades'e göre bu gelişimin ilk aşaması Colored Coins (Renkli Jetonlar) projesiyle 2012 yılında başlamıştır. 2012 yılının Aralık ayında Meni Rosenfeld tarafından tanıtilen konseptte Colored Coins, Bitcoin blok zinciri üzerinde fiziksel varlıkları temsil eden ve yöneten bir yöntem olarak sunulmuştur⁹. Bitcoin'in en küçük değerdeki birimi olan Satoshi ile eş bir değere sahip olan Colored Coin'ler çok çeşitli fiziksel varlıkların dijitaldeki temsili olarak varsayılmışlardır. Bu değerler kuponları, emlak değerlerini, şirket hisselerini kapsamıştır. Her renk belli bir özelliği ya

2989. Computational Humanities Research 2021. (s. 310-318). CEUR. <http://ceur-ws.org/Vol-2989/>, Erişim tarihi: 19.12.2021.

⁷ Franceschet, M., Colavizza, G., Smith, T., Finucane, B., Ostachowski, M., L., Scalet, S., Perkins, J., Morgan, J., & Hernández, S. (2021). "Crypto Art: A Decentralized View". Leonardo, 54(4): 402-405. https://doi.org/10.1162/leon_a_02003, Erişim tarihi: 16.12.2021.

⁸ Franceschet, M. (2021). "The Sentiment of Crypto Art". Ehrmann, M., Karsdorp, F. Wevers, M., Andrews T., L., Burghardt, M., Kestemont, M., Manjavacas, E., Piotrowski, M., & Zundert, J. (Eds.), CEUR Workshop Proceedings, vol 2989. Computational Humanities Research 2021. (s. 310-318). CEUR. <http://ceur-ws.org/Vol-2989/>, Erişim tarihi: 19.12.2021.

⁹ Alexiades, H. (2021). "Where Do NFTs Actually Come From? A Short History of Non-fungible Tokens". Alternative Press. <https://www.altpress.com/meta/history-of-nfts-non-funfible-tokens/>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

da kullanımı temsil etmiştir¹⁰. Colored Coins ile başlayan NFT yolculuğunda tasarımların ve eserlerin dijital pazar alanlarında yer alması ise 2014 yılına dayanmaktadır. Monegraph, dijital eserlerin lisanslanması konusunda adım atmış ve eserlerin dijital ortamda biricik olması için kriptografi yöntemini kullanmıştır. Akıllı sözleşme teknolojilerinden önce Monegraph ağına katılmak isteyen sanatçı ve tasarımcılar twitter hesapları üzerinden giriş yaparak oluşturdukları dijital eserin URL bağlantısını sunmaktaydılar. Bunun karşılığında ise aynı Bitcoin edinme sürecinde olduğu gibi bir blokzinciri anahtarı ve kripto değeri eser sahibinin NameCoin isimli kripto cüzdana aktarılmaktaydı. Bu değer ve blokzinciri anahtarı eserin tapusu ve benzersiz bir sahiplik sertifikası anlamına gelmekteydi. Başka bir katılımcının Monegraph platformuna aynı görseli eklemesi durumunda site altyapısı bunu tespit edebilmekteydi ve lisanslama işleminden sonra eserin sahiplik haklarının alındığına dair twitter üzerinden duyuru yapılarak gün, tarih veya saat gibi bilgiler kayıt altına alınmaktaydı¹¹. 2014 yılı ilk NFT'nin üretildiği yıl olarak da bilinmektedir. Kevin McCoy ve ortağı Anil Dash "Quantum" ismini verdikleri ilk NFT'yi 3 Mayıs 2014'te Rhizome's Seven on Seven Konferansı'ndaki sunumun bir parçası olarak yaratmışlardır. McCoy ve Dash ilk kez blok zincirine benzersiz dijital eserlerin dahil edilebileceğini ortaya koymuşlardır¹². Quantum, ünlü müzayede evi Sotheby's tarafından düzenlenen Natively Digital isimli açık arttırmada 1.4 milyon dolara satılmıştır¹³. 2015 yılının Şubat ayında Sarah Meyohas isimli sanatçı, Ethereum'un piyasaya sürülmesinden beş ay önce blok zincirinde sanatın ilk tokenizasyonunu yayınlamıştır. Bitchcoin ismiyle sanat tokenları olarak oluşturulan proje altı yıl sonra Ethereum blok zinciri ağına NFT projesine çevrilmiştir. Bitchcoin preslenmiş gül yapraklarından oluşan 3291 adet görselden oluşmuştur. Projenin ortaya çıkış amacı ise üç temele dayandırılmıştır. Bunlar sanat eserlerinin sahipliğinin izlenebilmesi, eserlerin kamusal ve

¹⁰ Garg, S. (2021). "How Are Colored Coins Related to NFTs?". Exhibit. <https://www.exhibit.tech/crypto/how-are-colored-coins-related-to-nfts/>, Erişim tarihi: 19.12.2021.

¹¹ Constine, J. (2014). "Monegraph Uses Bitcoin Tech So Internet Artists Can Establish "Original" Copies of Their Work". TechCrunch. <https://techcrunch.com/2014/05/09/monegraph/>, Erişim tarihi: 17.12.2021.

¹² Cascone, S. (2021). "Sotheby's is Selling the First NFT Ever Minted—and Bidding Starts at \$100". Artnet. <https://news.artnet.com/market/sothebys-is-hosting-its-first-curated-nft-sale-featuring-the-very-first-nft-ever-minted-1966003>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

¹³ Di Liscia, V. (2021). ""First ever NFT" Sells For \$1.4 Million. Hyperallergic". <https://hyperallergic.com/652671/kevin-mccoy-quantum-first-nft-created-sells-at-sothebys-for-over-one-million/>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

kısmi mülkiyetinin takip edilebilmesi ve blok zinciri teknolojisinin bu alandaki kullanımının anlaşılmasıdır¹⁴. Aynı yıl içerisinde Ascribe ve Verisart gibi bazı platformlar dijital eserlerin blok zincirine kaydedilip lisanslanması konusunda adımlar atmışlardır. Blok zinciri teknolojisi ortaya çıkmadan önce bütün tasarımcı ve sanatçıların kendi üretimleri üzerinde kontrol sağlayabilmeleri fikri ile 2015 yılının Ocak ayında hizmet vermeye başlayan Ascribe, dijital eserler üzerinden gelir elde edilebilmesi konusunda insanları cesaretlendirmiştir¹⁵. Verisart ise 2015 yılından bu yana sanat ve koleksiyon pazarındaki sertifikasyonu blok zinciri üzerinde uygulayan ilk şirket olmuştur¹⁶. En çok bilinen blok zinciri üzerine kurulu kripto oluşumlardan biri olan Ethereum her ne kadar 2013 yılında Vitalik Buterin tarafından kurulmuş olsa da 2015 yılında aktif hale gelmiş ve kullanılmaya başlanmıştır. Ethereum, bu dönemde sağladığı avantajlar doğrultusunda Bitcoin blok zincirine bir alternatif sağlamıştır¹⁷. Ethereum'un getirdiği yenilikler ile birlikte bu blok zinciri üzerinde gelecek vadeden yeni yatırım alanları oluşmaya başlamıştır. Bunun yanında NFT için uygun olan zemin hazırlanmaya başlanmıştır.

NFT'nin ilk adımlarından biri olarak sayılabilecek oluşumlardan bir diğeri ise Rare Pepe dijital koleksiyon kartlarıdır. Koleksiyon 2016 yılının sonlarında Bitcoin blok zinciri üzerinde kullanılmaya başlanmıştır. Her kartta Rare Pepe Kuruluşu tarafından oylanan ve bu oylama sonucunda onay alan Kurbağa Pepe'nin benzersiz illüstrasyonları bulunmaktadır¹⁸. Matt Furie tarafından yaratılan Pepe, kullanıcılar için bir jetona karşılık gelmektedir ve kartlar takasa açıktır. Rare Pepe platformu, kullanıcıların sahip oldukları kart mülkiyetlerini yönetmelerine ve satın alımların aktarımına olanak sağlamıştır¹⁹. The Rare Pepe Wallet kripto sanat alanında merkeziyeti olmayan ilk platformdur. 2016 yılında Joe Looney tarafından geliştirilen kripto

¹⁴ Meyohas, S. (t.y.). "Bitchcoin". Sarah Meyohas. <https://sarahmeyohas.com/bitchcoin/>, Erişim tarihi: 20.12.2021.

¹⁵ Ascribe. (t.y.). "Ascribe is No Longer Active". <https://www.ascribe.io>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

¹⁶ Verisart. (t.y.). "About Us". <https://verisart.com/about>, Erişim tarihi: 20.12.2021.

¹⁷ Friedlander, M., Kagrana V., & Kawashima, N. (2016). "The Economist Investment Case Study Competition: Bitcoin vs. Ethereum". Economist. <https://www.economist.com/whichmba/mba-case-studies/investment-case-study-competition-2016/rutgers-business-school>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

¹⁸ Rennie, E., Potts, J., & Pochesneva, A. (2019). "Blockchain and the Creative Industries". RMIT Blockchain Innovation Hub. <https://doi.org/10.25916/5dc8a108dc471>, Erişim tarihi: 03.01.2022.

¹⁹ Bamakan, S., M., H., Nezhadsistani, N., Bodaghi, O., & Qu, Q. (2021). "A Decentralized Framework for Patents and Intellectual Property as NFT in Blockchain Networks". Research Square. <https://www.researchsquare.com/article/rs-951089/v1>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

cüzdandan, dijital eserlerin alım satımına, takasına hediye edilmesine ya da imha edilmesine olanak tanımıştır²⁰. 2017 yılı NFT ve kripto sanat alanlarında geniş koleksiyonların ve yeni uygulama alanlarının oluşturulduğu yıldır. Bu gelişmelerin en belirgin olanları CryptoKitties ve Cryptopunks koleksiyonlarının üretilmesidir. Cryptopunks 2017 yılının Haziran ayında Larva Labs isimli bir şirket tarafından tasarlanan ilk geniş kapsamlı karakter koleksiyonudur. NFT'nin yayılmasında çok etkin bir role sahip olan koleksiyon daha sonraki dönemlerde ortaya çıkacak olan ERC-721 standardına ilham olmuştur²¹. Cryptopunks koleksiyonu 24x24 boyutlarında 8 bit özellikte, benzersiz 10.000 farklı karakterden oluşmaktadır²². Tasarlanan bir algoritma sayesinde üretilen koleksiyonda her parça tek ve eşsizdir. Aynı yıl içerisinde yaşanan diğer gelişme ise NFT tarihinin dönüm noktalarından biri niteliğindedir. Axiom Zen'in 2017 yılının Kasım ayında oluşturduğu CryptoKitties isimli koleksiyonda akıllı kontrat özelliği kullanılmaya başlanmıştır. Ethereum blok zinciri üzerine kurulan sistemde akıllı sözleşmeler içeriğine yazılan komutlar doğrultusunda alıcılar tarafından satın alınan karakterler dijital ortamda beslenebilmekte²³ veya algoritma doğrultusunda dijital kedilerin eşleşmesinden yeni karakterler elde edilebilmektedir. İlk kez bu koleksiyonda kullanılan ERC-721 standardının akıllı sözleşmeler aracılığıyla sunduğu olanakların en belirgin olanı ise karakterlerin değiştirilemez özellikte olmasıdır. Devam eden süreçte Rare Pepe ve CryptoPunks koleksiyonları da Ethereum blok zinciri üzerinde yeniden yapılandırılmıştır. Bütün bu oluşum ve olgunlaşma sürecinden sonra NFT'yi herkes tarafından bilinir noktaya getiren gelişme 2021 yılının Mart ayında gerçekleşmiştir. Beeple takma isimli bir sanatçının yarattığı NFT'nin ünlü müzayede şirketlerinden biri olan Christie's tarafından 69.3 milyon dolara satılmıştır. Bu satış Jeff Koons ve

²⁰ Bailey, J. (2018). "Rare Pepe Wallet & the Birth of CryptoArt". Artnome. <https://www.artnome.com/news/2018/1/23/rare-pepe-wallet-the-birth-of-cryptoart>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

²¹ Kong, D. R. ve Lin, T. C. (2021). "Alternative Investments in the Fintech era: The Risk and Return of Non-Fungible Token (NFT)". SSRN Electronic Journal. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3914085, Erişim tarihi: 16.12.2021.

²² Trautman, L., J. (2021). "Virtual Art and Non-fungible Tokens. SSRN Electronic Journal". <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3814087>, Erişim tarihi: 26.12.2021.

²³ Chevet, S. (2018). "Blockchain Technology and Non-Fungible Tokens: Reshaping Value Chains in Creative Industries". [Doctoral dissertation, HEC Paris]. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3212662, Erişim tarihi: 16.12.2021.

David Hockney'dan sonra, yaşayan bir sanatçının yaptığı en yüksek satış olarak tarihe geçmiştir²⁴. The First 5000 Days isimli eser kırdığı rekor ile uluslararası ölçekte yankı uyandırmış ve sadece sanatçıların ya da tasarımcıların değil ekonomistlerin, yatırımcıların, iş adamlarının, yazılımcıların ve daha bir çok farklı disiplinde varlık gösteren meslek gruplarının dikkatini bu kripto yeniliğe çekmeyi başarmıştır. Yapılan araştırmada NFT alanına ilgi gösteren ülkeler arasında Türkiye'nin üst sıralarda yer aldığı görülmüştür.

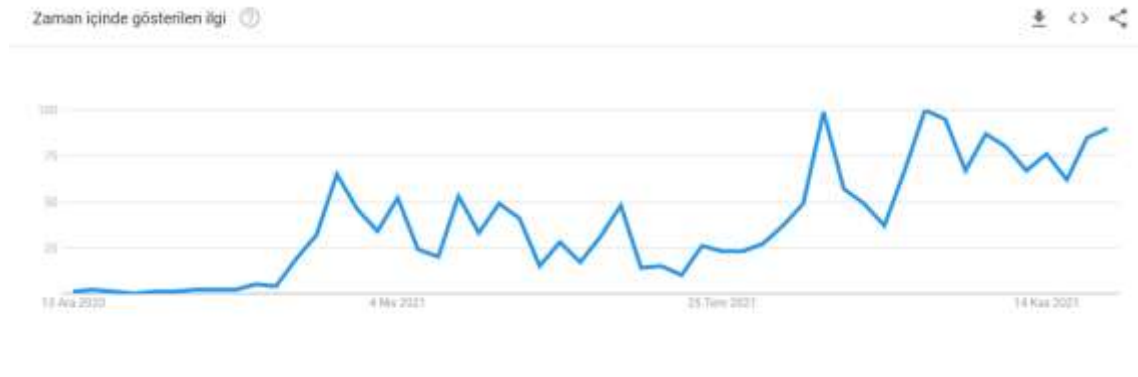
2. Türkiye'de Kripto Sanatı ve NFT'nin İlkleri

NFT'nin dünya çapında getirdiği ses Türkiye'de de karşılık bulmuştur. Türkiye halihazırda kripto para ekonomisinde en büyük pazarlardan birine sahiptir. Kripto para ekosistemindeki bir yıllık değişimi analiz eden Kripto Para Bilinirlik ve Algı Araştırması-2021 'e göre Türkiye'de kripto para piyasasına giren ve işlem yapmaya başlayanların oranı bir yıl içerisinde 11 katına çıkmıştır. Aynı zamanda araştırmaya göre her beş kişiden dördü blok zincir teknolojisini hiç duymamışken, kripto parayı duyan her on kişiden biri işlem yapmaktadır²⁵. Çeşitli kripto para birimlerinin ticareti için platform sağlayan ve 2018 yılının Ocak ayı itibarıyla işlem hacmi açısından dünyanın en büyük kripto para borsası olan Binance Türkiye'yi çok önemli bir pazar olarak görmektedir. Bunun sebebi olarak da yapılan bir araştırmaya göre Türk halkının %56'sının mobil ödeme kullanımını benimseyebilmesini göstermiştir. Avrupa'da bu durum %33 seviyesindedir. Binance bu durumun kripto gelişim için önemli bir adım olduğunu belirtmiştir. ING tarafından yapılan bir başka ankete göre ise Türk halkının %62'si kripto para hakkında olumlu görüşlere sahipken, %36'sı Bitcoin ile ödeme kabul etme konusunda olumlu

²⁴ Baronchelli, A. (2021). "Collective Intelligence and the Blockchain: Technology, Communities and Social Experiments". arXiv. <https://arxiv.org/pdf/2107.05527.pdf>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

²⁵ Habertürk, (2021). "Son Bir Yılda Türkiye'de Kripto Para Algısı Nasıl Değişti?". Habertürk. <https://www.haberturk.com/turkiyede-kripto-para-kullanimi-bir-yilda-11-kat-artti-haberler-3127192-teknoloji>, Erişim tarihi: 09.01.2022

yükselişte olduğu görülmüştür, bu durum NFT'ye olan ilginin arttığının bir göstergesidir. En çok sorulan soruların anahtar kelimeleri ise: *nft nedir*, *nft coin*, *binance nft*, *binance* ve *nft art*'dir³⁰.



Görsel 2.2020 -2021 yılları arasında Google Trends'te NFT ile alakalı aratılan kelime ve sorgulamalardaki Türkiye grafiği.

Yatırımcıların bu alana duydukları ilginin yanı sıra birçok aktör, müzisyen, komedyen, çizer NFT projeleri üretmeye başlamış, siyasi partiler sınırlı sayıda NFT paylaşımı yapacağını duyurmuş, yapım şirketleri en çok izlenen dizi ve filmlerin bazılarının afiş tasarımlarını NFT'ye dönüştürmüştür. Medyada sıkça yankılanan NFT bu şekilde daha çok ilgi çekmeye başlamıştır. Türkiye'de NFT'ye olan ilginin artmasının nedenlerinin anlaşılabilmesi için gündem yoğunluğunun büyük bir yüzdesini oluşturan spor, sanat ve politika alanlarındaki etkilerinin irdelenmesi gerekmektedir. Geleneksel ve yeni medyada insanların ilgi duydukları alanlarda sıklıkla NFT projeleri ile karşılaşmaları kripto projelerin ve NFT'nin daha çok araştırılmasını sağlamaktadır.

Türkiye'deki ilk NFT satışı, kendini kentçizer olarak tanımlayan Tarık Tolunay tarafından gerçekleştirilmiştir. Tolunay, 2010 yılından bu yana süregelen *Fractal İstanbul* isimli bir koleksiyon üzerinde çalışmaktadır. Tasarımcı eserlerinde Tarihi İstanbul Yarımadası veya Haydarpaşa Garı ve çevresi gibi tarihi yerleri konu etmesi ve çalışmalarında yer verdiği üst düzey detaylar ile tanınmaktadır. Tolunay'ın eserleri aynı zamanda İstanbul'un tarihini kayıt

³⁰ GoogleTrends.(2021).<https://trends.google.com/trends/explore?geo=TR&q=%2Ffg%2F11g0g4sbp3>, Erişim tarihi: 19.12.2021.

altına alan tasarımlar olarak da bilinmektedir³¹. Kentçilerin pandemi sürecinde tamamladığı, Eminönü, Tarihi Galata Köprüsü ve Karaköy'ü merkezine alan illüstrasyon çalışması (Görsel 3) NFT'ye dönüştürülmüş ve eser 36 bin dolara satılmıştır³².



Görsel 3.Tarık Tolunay, *Fractal İstanbul - Pandemi*.

Spor alanında ve özellikle futbol sektöründe ise kripto gelişim daha hızlı yayılmış ve adaptasyon süreci hızlanmıştır. Türkiye'deki bazı kripto şirketler futbol takımlarına sponsor olabilecek kadar gelişmiştir. Aynı zamanda futbol kulüpleri blokzinciri tabanlı taraftar tokenları sunmaya başlamışlardır³³. Galatasaray Spor Kulübü NFT alanında dünyada bir ilki gerçekleştirmiştir. Takımın kurucusu Ali Sami Yen adına *Ali Sami Yen NFT* ismiyle Galatasarayın tarihine vurgu yapan bir koleksiyon tasarlanmıştır. Koleksiyon 1 Ekim tarihinde saat 19:05'te, Capital Block teknoloji şirketinin de ortaklığıyla Shirtum platformunda satışa sunulmuş ve parçalar 59 saniyede tükenmiştir³⁴. Fenerbahçeli dünyaca ünlü futbolcu Mesut Özil, BossLogic tasarım desteği ile Genies Origin isimli bir koleksiyon ile NFT projesi gerçekleştirmiştir. Mesut Özil karakter tasarımı, forma ve krampondan oluşan koleksiyonun satışları Niftygateway isimli

³¹ Gazan, O. (2020). "Tarık Tolunay'dan Fractal İstanbul'un Yeni Etabı: Haydarpaşa Panorama". Bigumigu. <https://bigumigu.com/haber/tarik-tolunay-dan-fractal-istanbul-un-yeni-etabi-haydarpaşa-panorama/>, Erişim tarihi: 09.01.2021.

³² Uçak, O. (2021). "Kültürlerarası iletişimde tek kültüre doğru: Dijital kültür". Yengin,D., Aydın,Akaydın,A. (Eds.), Communication and Technology Congress 2021. (s. 215-230). Istanbul Aydın University Publications. <https://doi.org/10.17932/CTC.2021/ctc21.024>, Erişim tarihi: 15.01.2022.

³³ Binance Blog. (2019). "Turkey: A Very Important Crypto Nation". <https://www.binance.com/en/blog/all/turkey-a-very-important-crypto-nation-406379623895060480>, Erişim tarihi: 05.01.2022.

³⁴ Galatasaray. (2021). "İlklerin ve Enlerin Kulübü Galatasaray'dan Yine Bir İlk: Galatasaray, Türkiye'nin İlk NFT Koleksiyonunu Arz Ediyor". <https://www.galatasaray.org/haber/kulup/ilklerin-ve-enlerin-kulubu-galatasaray-dan-yine-bir-ilk-galatasaray-turkiyenin-ilk-nft-koleksiyonunu/49278>, Erişim tarihi: 20.01.2022.

platformda gerçekleşmiştir (Niftygateway, t.y.). Bir diğer Türk NFT projesi ise şarkıcı Edis için tasarlanan fan tokenıdır. Fan token, taraftar token ile benzer amaca hizmet etmektedir. Spor kulüplerinde taraftar ile daha güçlü ve dijital bağlar kurmak için ortaya çıktığı belirtilen taraftar tokenlar gibi fan tokenlar da sanatçıların hayranlarıyla aynı iletişimi kurabilmeleri için tasarlanmıştır. Fan tokenlar ICYPEX tarafından ünlü şarkıcı Edis ortaklığı ile *Edis Fan Token* ismiyle 21 Ekim 2021 tarihinde halka arz edilmiştir. Edis Fan Token'ı dünyada ilk yapan özellik ise NFT destekli ilk fan token olmasıdır. Sanatçı için üretilen NFT tasarımları sadece bu tokenlar ile alınıp satılabilecektir³⁵. Türk halkının dizi ve filmler sebebiyle aşına olduğu ünlü isimler de NFT projesi oluşturmaya başlamışlardır. Aktris Nurgül Yeşilçay, Opensea platformunda yedi bölümden oluşan kara komedi türünde *Poz* isimli bir mini diziyi sadece 50 kişinin sahip olacağı şekilde NFT projesine dönüştürmüştür³⁶. Gülben Ergen, Saba Tümer ve Cüneyt Özdemir gibi tanınmış kişiler de ses getiren tweet ve videolarını NFT'ye çevirmişlerdir. Üç ismin ortak özelliği ise elde ettikleri gelirleri hayır kurumuna bağışlamalarıdır. Cüneyt Özdemir "Bu tweet bir 'SANAT ESERİ'dir" tweetinden elde ettiği geliri Darüşşafaka'ya³⁷, Saba Tümer kahkahasını çekip NFT'ye çevirdiği videosundan elde ettiği geliri Darüşşafaka ve Tohum Otizm Vakfı'na³⁸ ve Gülben Ergen bir magazin programında haber olarak sunulan ve daha sonra sosyal medyada viral haline gelen "*Bana, unutmayın ki hiçbir şey olmaz*" cümlesini motion graphic tekniğiyle tasarlatıp dönüştürdüğü NFT'den elde ettiği geliri *Çocuklar Gülsün Diye* derneğine bağışlayacaklarını açıklamışlardır³⁹. 2019 yılında Onur Güvenatam tarafından kurulan ve yapımları uluslararası alanda ilgi gören Türk yapım şirketi OGM Pictures, Türkiye'de ilgi gören

³⁵ BCTR. (2021). "Icypex, Sanatçı Edis'in Fan Token ve NFT Serisini Tanıttı". Blockchain Türkiye. <https://bctr.org/icypex-sanatci-edisin-fan-token-ve-nft-serisini-tanitti-23847/>, Erişim tarihi: 05.01.2022.

³⁶ İçözü, T. (2021). "Nurgül Yeşilçay'ın NFT Dizi Projesinin Detayları Belli Oldu". Webrazzi. <https://webrazzi.com/2021/10/15/nurgul-yesilcay-in-nft-projesinin-detaylari-belli-oldu/>, Erişim tarihi: 20.01.2022.

³⁷ Cumhuriyet. (2021). "Cüneyt Özdemir Tweetini 10 Bin Dolara Sattı". <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/cuneyt-ozdemir-tweetini-10-bin-dolara-satti-1824264>, Erişim tarihi: 07.01.2022.

³⁸ NTV. (2021). "Saba Tümer Kahkahasını NFT Olarak 90 Bin Liraya Sattı". <https://www.ntv.com.tr/yasam/saba-tumer-kahkahasini-nft-olarak-90-bin-liraya-satti,YAIQv3MlrE2Ao3saD2Y85w>, Erişim tarihi: 25.01.2022.

³⁹ Sputnik. (2021). "Gülben Ergen, 'Bana Unutmayın Ki Hiçbir Şey Olmaz' Sözünü NFT Olarak Satışa Çıkardı". <https://tr.sputniknews.com/20210404/gulben-ergen-bana-unutmayin-ki-hicbir-sey-olmaz-sozunu-nft-olarak-satisa-cikardi-1044190139.html>, Erişim tarihi: 26.01.2022

Camdaki Kız isimli dizi için alternatif bir afiş tasarlatmış ve bu afişi NFT'ye dönüştürmüştür. 50 adet ile sınırlandırılan projenin gelirlerinin HAYTAP'a bağışlanacağı açıklanmıştır⁴⁰. Türkiye'nin en büyük bankalarından biri olan Yapı Kredi 30. yılında, reklamlarında sıkça görülen maskotu *Vadaa*'yı 19 parçadan oluşan bir NFT koleksiyonuna dönüştürmüştür (Görsel 4). Koleksiyon *Vadaa* karakterinin 20 sene önceki eskiz çizimini de içermektedir. Kampanya ile birlikte bir marka ilk defa kendi marka karakteri ile NFT üretmiş ve hediye etmiştir. Yoğun talep sebebiyle koleksiyonu çoğaltma kararı alan banka, elde edilen geliri TEGV (Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı)'ye bağışlayacağını açıklamıştır (Campaign Türkiye, 2021).



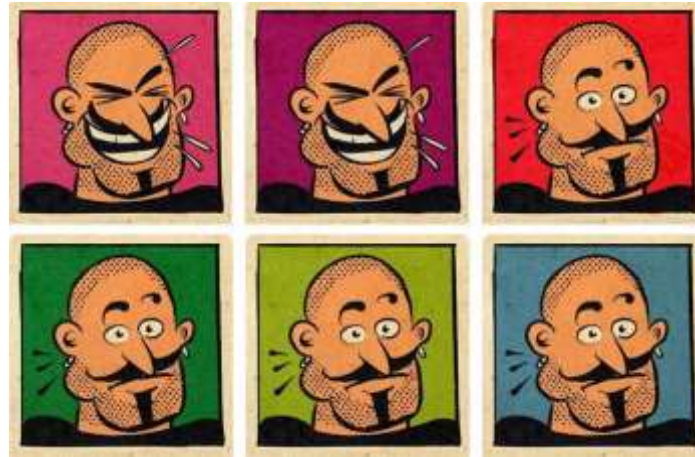
Görsel 4.Yapı Kredi Maskotu *Vadaa* için hazırlanan NFT koleksiyonundan örnekler

Türkiye'nin en köklü bankalarından biri olan İş Bankası da NFT'de yerini almıştır. 1939 yılında ilk Devlet Resim ve Heykel Sergisi'nden satın alınan eserler ile temelleri atılmış olan İş Bankası Resim Koleksiyonundan bir parça olan Hikmet Onat'ın resmettiği *Peyzaj-Ortaköy* tablosu NFT'ye dönüştürülmüştür. Eser 81 yıl sonra dijitalleştirilmiştir. Böylelikle koleksiyonun ilk kripto parçası olmuştur⁴¹. Türkiye'de büyük ses getiren NFT projelerinden bir diğeri de komedyen ve oyuncu Cem Yılmaz'ın kendi çizimleri ile oluşturduğu koleksiyondur. Kariyerine karikatür çizimler ile başlayan Cem Yılmaz, her biri farklı ifadeye sahip olan kendi avatarlarını

⁴⁰ OGM Pictures [@OGMPictures]. (2021, Ekim 12). "OGM Pictures Olarak *Camdaki Kız* Dizimizin Alternatif NFT Afişini Carny'de Satışa Sunuyoruz". [Resim ekli] [Tweet]. Twitter. https://twitter.com/OGMPictures/status/1447829120243617792?ref_src=twsrc%5Etfw, Erişim tarihi: 26.01.2022.

⁴¹ Artam. (2021). "İş Bankası'nın İlk Eseri NFT'ye Çevrildi". <https://artam.com/makaleler/konular-konuklar/is-bankasinin-ilk-eseri-nftye-cevrildi>, Erişim tarihi: 03.01.2022.

(Görsel 5) ve kadın figürü çizimlerini NFT'ye dönüştürerek açık arttırmaya çıkarmış ve satmıştır. Satışların yanında, koleksiyon parçalarını satın alacak olan kişilere, kendi gösterilerine ücretsiz giriş hakkı ayrıcalığına da sunmuştur⁴². Yılmaz, bu satışlardan toplam 76.28 Ethereum (2 milyon 940 bin lira) gelir elde etmiştir. Penguen mizah dergisiyle tanınan Türkiye'nin önde gelen karikatüristlerinden Selçuk Erdem ise 9999 parçadan oluşan *Fluffy Polar Bear* isimli NFT koleksiyonunu satışa çıkarmıştır. 9999 parçanın 99'u Erdem'in kendisi tarafından dijital teknikle değil daha geleneksel yöntemlerle çizilmiştir⁴³. Selçuk Erdem'in Alemşah Öztürk ortaklığıyla sunduğu projenin satışı sonunda 2.7 milyon dolar değerinde 662 ETH elde edilmiştir⁴⁴.



Görsel 5.Cem Yılmaz NFT koleksiyonundan örnekler

NFT'nin medyada uyandırdığı yankı siyaset alanında da karşılık bulmuştur. Demokrasi ve Atılım Partisi (DEVA) kurucusu ve genel başkanı Ali Babacan sunumunu yaptıkları teknoloji odaklı *Yarına Atılım Eylem Planı* kapsamında NFT hediye eden ilk siyasi parti olduklarını vurgulamıştır⁴⁵.

⁴² Özışık, A. (2021). "Cem Yılmaz'ın NFT'sini Alana Davetiye Hediye". <https://pazarlamasyon.com/cem-yilmazin-nftsini-alana-davetiye-hediye>, Erişim tarihi: 26.01.2022.

⁴³ Keleşoğlu, E. (2021). "Toplamda 9999 Adet NFT: Ünlü Karikatürist Selçuk Erdem, NFT Koleksiyonunu Satışa Çıkarmaya Hazırlanıyor". [Webtekno](https://www.webtekno.com/karikaturist-selcuk-erdem-nft-koleksiyon-satisa-cikiyor-h116084.html). <https://www.webtekno.com/karikaturist-selcuk-erdem-nft-koleksiyon-satisa-cikiyor-h116084.html>, Erişim tarihi: 26.01.2022.

⁴⁴ Özkırdeniz, B. (2021). "NFT Koleksiyonu Fluffy Polar Bears Saniyeler İçerisinde Tükendi". [Webrazzi](https://webrazzi.com/2021/10/26/selcuk-erdem-nft-fluffy-polar-bears/). <https://webrazzi.com/2021/10/26/selcuk-erdem-nft-fluffy-polar-bears/>, Erişim tarihi: 27.01.2022.

⁴⁵ Ergin, Ö. (2021). "DEVA Partisi'nden NFT Hamlesi: "NFT Hediye Eden İlk Siyasi Parti". [Kriptofoni](https://www.kriptofoni.com/deva-partisi-nft-hamlesi-nft-hediye-eden-ilk-siyasi-parti/). <https://www.kriptofoni.com/deva-partisi-nft-hamlesi-nft-hediye-eden-ilk-siyasi-parti/>, Erişim tarihi: 27.01.2022.

Türkiye’de NFT’yi reklam stratejilerinin bir parçası olarak görmek de mümkün olabilmektedir. Unilever şirketine ait Elidor markası, genç kadınların hayallerini gerçekleştirmeleri ve hedeflerine ulaşmaları odağında *Kendi Yolumuzda* isimli bir projeye *Dedim olabilir* sloganıyla imza atmıştır. Türkiye Kadın Milli Voleybol takım oyuncusu Ebrar Karakurt’un reklam filminde oynadığı proje geniş kitlelere ulaşmıştır. Televizyonlarda ve sosyal medyada *Pembe Saçlı Kız* konseptiyle yayınlanan reklam filmi devam eden süreçte mural sanatçısı KienArt’ın illüstratif yorumu ile Kadıköy Meydanı’nda duvar resmi olarak sergilenmeye başlanmıştır. Elidor ve Kienart ortaklığı ile dijital versiyonu NFT’ye dönüştürülen tasarım, 22 Kasım – 5 Aralık 2021 tarihleri arasında Opensea NFT satış platformunda açık arttırmaya çıkarılmıştır. Elde edilen gelirin Toplum Gönüllüleri Vakfı Gençlik Burs Fonu’na aktarılacağı belirtilmiştir. Projeye beraber Türkiye’de ilk kez reklam sektöründe marka adı taşıyan bir NFT tasarımı oluşturulmuştur⁴⁶. Türkiye sadece NFT üretiminde değil aynı zamanda satın alımlarda da ön plana çıkmıştır. Türk kökenli olan, Cryptoland ve Malezya merkezli Bridge Oracle’in CEO’su olan Sina Estavi , Twitter’ın CEO’su Jack Dorsey tarafından NFT’ye çevrilen 2006 yılında atılan ilk tweet görselini satın almıştır⁴⁷.

NFT’nin pazar alanında olduğu kadar sanat alanındaki yayılımı da ses getirmiştir. Kripto sanat alanında ortaya koydukları eserlerle Türkiye’yi dünya çapındaki müzayede salonlarında temsil eden sanatçılar bulunmaktadır. Bu isimlerden bazıları Murat Pak, Refik Anadol, Murat Yıldırım, Rızacan Kumaş, Arda Yalkın ve Hande Şekerciler (ha:ar)’dir.

NFT ve kripto sanat alanını sarsan Türk dijital sanatçılar arasında en çok konuşulan kişi Murat Pak olmuştur. Güncel olarak Nifty Gateway, SuperRare, Foundation, MakersPlace, KnownOrigin ve Async Art gibi platformlarda en çok satış yapan sanatçıların sıralamasının bulunduğu uluslararası sanat ve sanatçı analiz platformu CryptoArt.io ’da PAK en çok satan sanatçı olarak listenin en başında yer almaktadır. 2022 Ocak ayı verilerine göre toplamda 66319

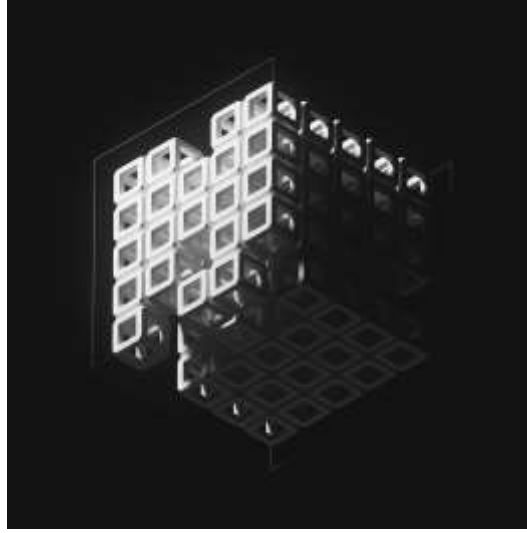
⁴⁶ Kaya, E., S. (2021). “Elidor da NFT Rüzgarına Kapıldı”. Marketing Türkiye. <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/elidor-da-nft-ruzgarina-kapildi/>, Erişim tarihi: 28.01.2022.

⁴⁷ CNNTURK (2021). “Sina Estavi Kimdir, Kaç Yaşında? 2,5 Milyon Dolarlık Tweet İddiası”. CNNTürk. <https://www.cnnturk.com/teknoloji/sina-estavi-kimdir-kac-yasinda-2-5-milyon-dolarlik-tweet-iddiasi>, Erişim tarihi: 28.01.2022.

tasarımı satılmış ve bu satışlardan 282,373,514.14 dolar elde edilmiştir⁴⁸. İkinci sırada ise Beeple gelmektedir. PAK'ın Türkiye'de ve NFT piyasasında tanınması 12-14 Nisan 2021 tarihleri arasında Sotheby's ortaklığı ile *The Fungible* isimli koleksiyonun satışlarından sonra gerçekleşmiştir. Fungible koleksiyonu altı parçadan oluşmaktadır. Bunlar The Cube, Complexity, Equilibrium, The Builder, The Switch ve The Pixel'dir. *The Cube* eser koleksiyonun en interaktif parçasını oluşturmuştur çünkü alıcı tercihinin göre küp sayısının bir ve bin adet arasında satın alımı mümkün kılınmıştır. Bu şekilde koleksiyonerlerin sahip oldukları parçaların biçimi de satın aldıkları küp sayısı arttıkça çoğalarak değişmeye devam etmiştir. İki adet küp alan koleksiyoner tek NFT içerisinde iki küpün olduğu bir esere sahip oluyorken bin adet küp alan koleksiyoner iç içe girmiş bin adet küpün oluşturduğu devasa bir bütünün NFT'sine sahip olmuştur (Görsel 6). Bu şekilde satın alınan küplerin adedi fark etmeksizin edinilen NFT sayısı bir iken, tek NFT dosyası içerisindeki küp sayısı değişken olabilmekte ve değeri de buna göre belirlenmektedir. Üç gün süren müzayede sonucunda 16.8 milyon karşılığında eserlerin satışı gerçekleşmiştir. Birinci gün 19.737 küp 9.8 milyon dolara, ikinci gün 3.268 küp 3.2 milyon dolara, üçüncü gün 593 küp 900.000 dolara satılmıştır. Koleksiyonun ses getiren diğer iki parçası ise 1.444.444 dolara satılan The Switch ile 1.355.555 dolara satılan The Pixel eserleri olmuştur. Sotheby's ve PAK işbirliğinde koleksiyon iki rekor kırmıştır. Bunlar en fazla açık arttırmaya çıkan eser sayısı ve en çok NiftyGateway NFT platformundaki bir müzayede ögesi için en çok sayıda teklif alma rekorlarıdır⁴⁹.

⁴⁸ Cryptoart. (t.y.). "Top Artists". <https://cryptoart.io/artists>, Erişim tarihi: 28.01.2022.

⁴⁹ Sotheby's. (2021). "\$17 Million Realized in Sotheby's First NFT Sale with Digital Creator Pak". <https://www.sothebys.com/en/articles/17-million-realized-in-sothebys-first-nft-sale-with-digital-creator-pak>, Erişim tarihi: 28.01.2022.



Görsel 6.PAK, *The Cube*

NFT alanında dünya çapında tanınan bir diğer isim Refik Anadol'dur. Yeni medya sanatçısı olan Refik Anadol sanatın dijital evrimine öncülük eden sanatçılar arasında gösterilmektedir. Eserlerinde veri ve yapay zeka teknolojisini kullanmaktadır. 2016 yılında Google Artists and Machine Intelligence programına kabul edildikten sonra verilerin pigmentlere dönüşme olasılıkları üzerine düşünmeye ve bu alanda sınırları zorlayacak eserler üretmeye başlamıştır⁵⁰. Herkesin görebileceği ve deneyimleyebileceği eserler üretme misyonuyla çalıştığını belirten Anadol dijital eserler yaratmayı, düşünen bir fırçayı kullanmaya benzetmiştir. Anadol, ortaya koyduğu eserlerin egosantrik kalmasının ötesinde nasıl çalıştıklarını ve neye yaradıklarını da anlatmanın önemini vurgulamaktadır. Son dört yılda teknoloji, sanat ve bilim üçgeninde ortaya koyduğu eserlerine mimari, yapay zekâ ve sinir bilimi ekseninde yaklaşmıştır⁵¹. Yakın gelecek ve bilim kurgu alanlarından esinlenen Anadol'un en çok ses getiren projesi *Machine Hallucinations – Space Metaverse*'dir (Görsel 7). Projede dijital kompozisyonlar yaratılırken verilerden, yaratıcı algoritmalarından ve özel yazılımlardan

⁵⁰ Thomas, L. (2021). "Refik Anadol Creates Inovative AI NFT Exhibit from MoMA's Metadata". NFTNOW. <https://nftnow.com/features/refik-anadol-ai-nft-art-from-moma-metadata/>, Erişim tarihi: 29.01.2022.

⁵¹Bimfili. (2021). Sanatın Dönüşümü: Refik Anadol [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4j09jfe51-k>, Erişim tarihi: 30.01.2022.

faýdalanılmış ve süreç sonunda sıvının akışkan yapısından ve hareketinden ilham alan temsili form pigmentlerle sentezlenmiştir. Anadolu'un eserlerinde deneyimlenen algoritmik soyutlama ve veri pigmentasyon seviyesi eşsizdir. Bu eşsiz eserler Machine Hallucinations – Space Metaverse olarak NFT koleksiyonuna dönüştürülmüş ve Sotheby's iş birliği ile 5.1 milyon dolara satılmıştır⁵². Eser aynı zamanda bir müzayede evinde ilk kez satışa çıkan NFT formatındaki oda enstalasyonu olarak tarihe geçmiştir⁵³. Refik Anadol aynı zamanda 2022 Ocak ayı verilerine göre dünya çapında NFT eserleri en çok satın alınan 33. Sanatçıdır.⁵⁴



Görsel 7. Refik Anadol, *Machine Hallucinations*.

Murat Yıldırım en bilinen klasik sanat eserlerine getirdiği dijital yaklaşımla başka bir nitelik kazandıran bir projenin yaratıcısı ve NFT alanında üretim yapan bir Türk tasarımcıdır. Yıldırım, Edvard Munch'ın Çığlık, Leonardo Da Vinci'nin Mona Lisa, Vincent Van Gogh'un Yıldızlı Geceler, Johannes Vermeer'in İnci Küpeli Kız, Salvador Dali'nin Eriyen Saatler ve Claude Monet'in Gün Doğumu eserlerinden oluşan 6 parçalık koleksiyonu *Furry Artworks* isimli bir koleksiyonda (Görsel 8) yeniden yorumlanmıştır. Koleksiyon Saatchi Gallery, Design Boom ve Plastik gibi sanat platformlarının takdirini kazanmış, dijital sanat alanındaki üretkenliği arttırmak

⁵² Redi, R. (2021). NFT: "Sotheby's \$5m Anadol Sale, Christie's Debuts in Europe". <https://currency.com/nft-sotheby-s-5m-anadol-sale-christie-s-debuts-in-europe>, 2.02.2022.

⁵³ Kültür Sanat Servisi. (2021). "Refik Anadol Tarihe Geçti". Milliyet. <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/refik-anadol-tarihe-gecti-6614700>, Erişim tarihi: 02.02.2022.

⁵⁴ Cryptoart. (t.y.). "Top Artists". <https://cryptoart.io/artists>, Erişim tarihi: 28.01.2022.

ve geliştirmek isteyen yazılım markası Adobe kendi dijital iletişim kanalları aracılığıyla serinin tanıtımını yapmıştır. Yıldırım, UNESCO ortaklığıyla Museum-Week'te 2020 yılının en seçkin 10 sanatçısı arasında gösterilmiştir⁵⁵. Yoğunlukla dijital eserlerin paylaşıldığı, uluslararası ölçekte tasarımcıların ve sanatçıların bir araya geldiği dijital sanat platformu Behance'in kurucusu Scott Belsky, Yıldırım'ın ortaya koyduğu çalışmalarındaki yenilikçi ve güncel yaklaşımın, jenerasyonlar arasındaki sanat anlayışının sentezinin en güzel örneklerinden biri olduğunu belirtmiştir⁵⁶. Sanat ve tasarım dünyasından gelen olumlu tepkilerin üzerine eserlerini NFT'ye dönüştüren Yıldırım, SuperRare platformu üzerinden eserlerinin satışını yapmıştır.



Görsel 8. Murat Yıldırım, *Furry Artworks*.

Klasik sanat anlayışını dijital tekniklerle sentezleyen, heykeltıraş Hande Şekerciler ve yeni medya sanatçısı Arda Yalkın işbirliği ile kurulan *ha:ar* ABD, İspanya, İtalya, Fransa, İngiltere, Yunanistan, Macaristan ve Rusya'daki galerilerde, sanat fuarlarında ve müzelerde sergilenen eserleri ile takdir toplamışlardır⁵⁷. *Impossible Structures* (Görsel 9) isimli eserde de görülebileceği üzere video tekniği, dijital görüntüleme ve dijital heykel teknikleri klasik heykeltıraşlık yöntemlerinin ustalığıyla harmanlanarak sunulmaktadır. Eserler çoğunlukla insanlığın teknolojik bir ortamda varoluşsal mücadelelerini ve inşa edilen medeniyetin getirdiği

⁵⁵ SuperRare. (2021). "Murat Yıldırım: FurryArtworks Collection". <https://editorial.superrare.com/2021/01/14/murat-yildirim-furryartworks-collection/>, Erişim tarihi: 04.02.2022.

⁵⁶ Miller, C. (2020). "Iconic Art Given a Furry Spin by Digital Artist Murat Yıldırım". Yellowtrace. <https://www.yellowtrace.com.au/digital-artist-murat-yildirim-furry-iconic-art/>, Erişim tarihi: 04.02.2022.

⁵⁷ Kolekta. (t.y.). "ha:ar". <https://www.kolekta.com.tr/sanaticilar/haar/>, Erişim tarihi: 08.02.2022.

çatışmaları merkezine almaktadır⁵⁸. Son dönemde kripto sanat alanındaki gelişmeler doğrultusunda ha:ar sergilenen eserlerini NFT'ye dönüştürme kararı almıştır.



Görsel 9.ha:ar, *Impossible Sculptures no:9*

Blok zinciri altyapısında, NFT teknolojisi ile kendine daha geniş yayılım alanı bulan bir başka disiplin fotoğrafçıdır. Fotoğraflar NFT'ye çevrildikten sonra satış için yüklendikleri market alanlarında daha geniş kitlelere ulaşmakta, koleksiyonerlerin ve yatırımcıların dikkatini çekmektedirler. Türk fotoğrafçı Rızacan Kumaş, 2017 yılından bu yana uluslararası seyahatlerde çektiği fotoğrafları SuperRare, Opensea ve Fondation gibi platformlarda sergileyerek koleksiyonerlerin dikkatini çekmiştir. Bu fotoğraflardan Panoramic Portraits, ünlü koleksiyoner Pransky tarafından satın alınmış ve Sotheby's'in Natively Digital isimli sergisinde sergilenmiştir. Rızacan Kumaş bu prestijli platformda NFT eserleri yer ilk türk fotoğrafçı olmuştur⁵⁹. Fotoğraf alanında yaşanan bir diğer kripto gelişme ise ünlü fotoğraf sanatçısı Ara Güler'in, 45 adet İstanbul fotoğrafından oluşan imzalı tek kopya olan bir kitabın NFT'ye dönüştürülmüş halinin açık arttırmaya sunulacak olmasıdır. Projenin ortaklarından olan Tarık Tolunay NFT'yi satın alan kişinin aynı zamanda fiziksel haline de sahip olacağını belirtmiş ve bu projeyi dijitale geçiş

⁵⁸ Ru Residency. (2018). "Arda Yalkin and Hande Sekerciler (ha:ar)". Residency Unlimited. <https://residencyunlimited.org/residencies/arda-yalkin/>, Erişim tarihi: 08.02.2022.

⁵⁹ Çolak, Ö.,O. (2021). "Sotheby's'de Bir Türk Fotoğrafçı. Cumhuriyet". <https://www.cumhuriyet.com.tr/kultur-sanat/sothebysde-bir-turk-fotografci-1877530>, Erişim tarihi: 12.02.2022.

sürecinde bir kitabın dijitalleşerek kripto varlığını garantileyişinin bir sembolü olarak gördüğünü açıklamıştır⁶⁰.

3. Sonuç

Türkiye’de NFT projesi olarak hayata geçirilen reklam, pazarlama ve sanat projelerinin birçoğunun uluslararası alanda ilklere imza atmış olduğunun anlaşılması araştırmanın en belirgin sonuçlarından birini oluşturmaktadır. Türkiye’de kripto kültürün entegrasyonunun pozitif yönde ilerleyişinin en belirgin işareti, politika alanından sanata kadar her yerde benimsenerek uygulanmış bir örneğine rastlanabiliyor oluşudur. Bu çok merkezli konumlanma durumu NFT ve kripto sanatın kabul görmüş olmasıyla ilişkilidir. Sektör fark etmeksizin NFT projeleri etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Galatasaray Spor Kulübü’nün Ali Sami Yen NFT koleksiyonunu satışa çıkarması, şarkıcı Edis’in ilk NFT destekli fan token projesine dahil olması, Yapı Kredi Bankası’nın ilk defa kendi marka karakteri ile NFT üretip ve hediye etmesi, Elidor’un Türkiye’de ilk kez reklam sektöründe marka adı taşıyan bir NFT tasarımı oluşturması ve DEVA partisinin NFT hediye eden ilk siyasi parti olması Türkiye’nin NFT alanındaki projelerde aktif bir rolünün olduğunu göstermektedir. NFT alanında dünya çapında en fazla NFT satışı yapan, uluslararası yaratıcı platformlarda beğeni toplayan, ünlü müzayede şirketleri ile ortak projeler üreterek alanında yeterliliğini kanıtlamanın ötesine geçen yeni medya ve kripto sanatçıların arasında Türk sanatçıların da olması Türkiye’nin bu alanda aktif bir nitelik taşıdığının ve uluslararası mecralarda kabul görmeye başladığının bir göstergesidir.

Ekonomik açıdan büyük bir potansiyel taşıdığı uluslararası ölçekte kabul gören NFT ve kripto sanatının ülkemizde pozitif yönde yankı bulması bu alanda izlenecek doğru stratejilerle Türkiye’nin dünyada kripto ekonominin öncülerinden biri olabilmesi açısından umut vadetmektedir. Bu noktada araştırmada yer verilen Türk sanatçıların NFT’nin geleceğine dair ortaya koydukları fikir ve öneriler önem kazanmaktadır. Türk tasarımcıların ve sanatçıların çoğu NFT’nin geleceğine dair fikirleri ortak bir noktada buluşmaktadır. Murat Yıldırım ArtDog İstanbul sanat platformu ile gerçekleştirdiği röportajında NFT’nin üretici ve tüketici arasında bir iletişim

⁶⁰ Gazan,O. (2021). “Ara Güler’in Eşi Olmayan Kitabı NFT Platformuna Taşınıyor”. Bigumigu. <https://bigumigu.com/haber/ara-gulerin-esi-olmayan-kitabi-nft-platformuna-tasiniyor/>, Erişim tarihi: 15.02.2022.

formu niteliği ile yerini aldığı, öngörülemez şekilde ve farklı formlarda hayatımıza dahil olabileceğini belirtmiştir. Yeni bir alan olması sebebiyle kripto ekonomide yaşanabilecek ani ekonomik bir düşüşten NFT alanının da etkileneceğini fakat finansal bir hayal kırıklığından dolayı NFT'yi geçici görmenin ya da potansiyelini görmezden gelmenin büyük bir haksızlık olduğunun altını çizmiştir⁶¹. ha:ar sanat grubu NFT'yi sadece tescilli bir alım satım aracı olarak görmenin doğru olmadığını vurgulamıştır. AR, VR ve Metaverse gibi teknolojilerin gündelik hayata daha çok dahil olması doğrultusunda sinyal işleme hızlarının ve biyoteknoloji alanında yeni gelişmelerin insan algısına müdahalesinin artması ile insanların da algılarının değişeceğini ekleyen ha:ar, NFT'nin bu noktada varlık sahasını genişleteceğini farklı kullanım alanları bularak kendi sertifikasyon özelliğini geride bırakacak orandaki güçlü potansiyelini açığa çıkaracağını öngörmektedir⁶². Refik Anadol dijital dönüşümün kaçınılmaz olduğunu belirtmiş ve daha önce kendi ekosistemi olan klişeleşmiş sanat dünyasının kapılarının NFT ile kırıldığını aktarmıştır⁶³. Uluslararası çapta hareketli grafik alanında faaliyet gösteren ve ünlü sanatçı kolektifi Krüw'ün tasarımcılarından biri olan Uçman Balaban ve NFT'nin dünya çapında tanınmasını sağlayan tasarımcı Bepple'a göre NFT sanat piyasasının demokratikleşmesi anlamına gelmektedir. Araçların sanatçı ile alıcı arasından çekilmesi ve herkese eşit şartların sağlanması sanat dünyasının dijital dönüm noktasıdır⁶⁴.

Sanatçı ve tasarımcıların NFT'nin geleceğine dair ortaya koydukları öngörülerin yanında uluslararası alanda bu pozitif yaklaşımın yaygın olduğu ve NFT'nin geleceğin yerleşik sistemlerinden biri olacağını gösteren bazı gelişmeler de yaşanmaktadır. Ünlü yatırım şirketlerinde Guggenheim Partners'ın kurucusu olan Todd Morley, Bloomberg televizyon kanalında blok zinciri ağlarının merkezi olacak bir kulekonseptinin geliştirilmesi adına yatırım

⁶¹ Çete, Ş. (2021). "NFT Özel Dosya: "Yeni Nesil Finans Balinalarının Koleksiyon Savaşı". ArtDog İstanbul. <https://artdogistanbul.com/nft-ozel-dosya-yeni-nesil-finans-balinalarinin-koleksiyon-savasi/>, Erişim tarihi: 15.02.2022.

⁶² Çelik, F. (2021). "Klasik Sanatı Yeni Teknolojilerle Birleştiren Oluşum: ha:ar". Oggusto. <https://decrypt.co/88636/biggest-crypto-story-2021-nft-boom>, Erişim tarihi: 15.02.2022.

⁶³ Akıncı, S. (2021). "Yenilik Her Zaman Rahatsızlık Veriyor". Milliyet. <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/yenilik-her-zaman-rahatsızlık-veriyor-6608881>, Erişim tarihi: 16.02.2022.

⁶⁴ Öç, E. (2021). "NFT nedir: İnternette Kolayca İndirilebilen ve Milyonlarca Dolara Alıcı Bulabilen Kripto Sanat Eserleri". BBC News. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-56385962>, Erişim tarihi: 18.02.2022.

yapmaya ve dünyanın en büyük NFT müzesinin New York'ta açmaya hazırlandıklarını duyurmuştur⁶⁵. Türkiye'de debu kapsamda bazı gelişmeler yaşanmaktadır. İstanbul Kongre Merkezi ve Lütfi Kırdar Kongre Sarayında düzenlenen Babylons&IAAF Sanat ve Antika Fuarı'nda NFT eserler de sergilenmiştir⁶⁶. Her ne kadar, yeni olması sebebiyle hukuksal çerçevesi çözümlenememiş olsa da kripto uygulamaların gelişimi ve bu doğrultuda yapılan yatırımların oranı hızla artmaktadır. Türkiye dijital alana olan yaklaşımı, yatırım uygulamaları ve ortaya koyduğu yenilikçi projeler doğrultusunda NFT alanında öncü ülkeler arasına girecek bir nitelik taşımaktadır. Bu süreçte önemli olan kripto geleceğin ihtimallerini doğru değerlendirmek ve bunu başarabilmek için genel geçer bilgi kirliliğinin yoğunluğundan sıyrılarak doğru bilgilerin ışığında yatırımlar yapmaktır. Bundan hareketle ulusal ve uluslararası çerçevede NFT sadece ekonomik getirisi yüksek olan kripto yatırım alanı olarak görülmemeli, dijital kodlar sayesinde ortaya çıkan mülkiyet haklarının sunduğu avantajlara da odaklanılması gerektiği sonucuna varılmaktadır.

⁶⁵ Holmes, H. (2021). "The World's Largest NFT Museum Could Soon Reshape the New York City Skyline". Observer. <https://observer.com/2021/05/todd-morley-nft-museum/>, Erişim tarihi: 20.02.2022.

⁶⁶ Uludağ, S. (2021). "İstanbul'da Sanat ve Antika Fuarı Düzenlendi: NFT Eserler de Sergilendi". Sputnik. <https://tr.sputniknews.com/20211109/istanbulda-sanat-ve-antika-fuari-duzenlendi-nft-eserler-de-sergilendi-1050616845.html>, Erişim tarihi: 19.02.2022.

Kaynakça
İnternet Kaynakları

Akıncı, S. (2021). "Yenilik Her Zaman Rahatsızlık Veriyor". Milliyet. <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/yenilik-her-zaman-rahatsizlik-veriyor-6608881>, Erişim tarihi: 16.02.2022.

Alexiades, H. (2021). "Where Do NFTs Actually Come From? A Short History of Non-fungible Tokens". Alternative Press. <https://www.altpress.com/meta/history-of-nfts-non-funfible-tokens/>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Artam. (2021). "İş Bankası'nın İlk Eseri NFT'ye Çevrildi". <https://artam.com/makaleler/konular-konuklar/is-bankasinin-ilk-eseri-nftye-cevrildi>, Erişim tarihi: 03.01.2022.

Ascribe. (t.y.). "Ascribe is No Longer Active". <https://www.ascribe.io>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Bailey, J. (2018). "Rare Pepe Wallet & the Birth of CryptoArt". Artnome. <https://www.artnome.com/news/2018/1/23/rare-pepe-wallet-the-birth-of-cryptoart>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Bamakan,S., M., H., Nezhadsistani, N., Bodaghi, O., & Qu, Q. (2021). "A Decentralized Framework for Patents and Intellectual Property as NFT in Blockchain Networks". Research Square. <https://www.researchsquare.com/article/rs-951089/v1>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Bankless Times (2021). "The Top 10 Countries Most Interested in Buying NFTs". <https://www.banklesstimes.com/ourpeople/>, Erişim tarihi: 05.01.2022

Baronchelli, A. (2021). "Collective Intelligence and the Blockchain: Technology, Communities and Social Experiments". arXiv. <https://arxiv.org/pdf/2107.05527.pdf>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

BCTR. (2021). "Icrypex, Sanatçı Edis'in Fan Token ve NFT Serisini Tanıttı". Blockchain Türkiye. <https://bctr.org/icrypex-sanatci-edisin-fan-token-ve-nft-serisini-tanitti-23847/>, Erişim tarihi: 05.01.2022.

Bimfili. (2021). Sanatın Dönüşümü: Refik Anadol [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4j09jfe51-k>, Erişim tarihi: 30.01.2022.

Binance Blog. (2019). "Turkey: A Very Important Crypto Nation". <https://www.binance.com/en/blog/all/turkey-a-very-important-crypto-nation-406379623895060480>, Erişim tarihi: 05.01.2022.

Binance Blog. (2021). The World Goes Crypto: Top 5 Countries Adopting Crypto and How BUSD Helps. <https://www.binance.com/en/blog/markets/the-world-goes-crypto-top-5-countries-adopting-crypto-and-how-busd-helps-421499824684902531>, Erişim tarihi: 17.06.2022.

Bitcoin.org. (t.y.). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System. <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>, Erişim tarihi: 17.06.2022.

Braidotti, C. & Franceschet, M. (t.y.). "Enhancing Art with Information: The Case of Blockchain Art". Università Degli Studi di Udine. <https://users.dimi.uniud.it/~massimo.franceschet/publications/jocch20.pdf>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Campaign Türkiye, (2021). "Yapı Kredi'den Vadaa NFT Koleksiyonu". <https://www.campaigntr.com/yapi-krediden-vadaa-nft-koleksiyonu/>, Erişim tarihi: 03.01.2022.

Cascone, S. (2021). "Sotheby's is Selling the First NFT Ever Minted—and Bidding Starts at \$100". Artnet. <https://news.artnet.com/market/sothebys-is-hosting-its-first-curated-nft-sale-featuring-the-very-first-nft-ever-minted-1966003>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Chevet, S. (2018). "Blockchain Technology and Non-Fungible Tokens: Reshaping Value Chains in Creative Industries". [Doctoral dissertation, HEC Paris]. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3212662, Erişim tarihi: 16.12.2021.

CNNTURK (2021). "Sina Estavi Kimdir, Kaç Yaşında? 2,5 Milyon Dolarlık Tweet İddiası". CNNTürk. <https://www.cnnturk.com/teknoloji/sina-estavi-kimdir-kac-yasinda-2-5-milyon-dolarlik-tweet-iddiasi>, Erişim tarihi: 28.01.2022.

Constine, J. (2014). "Monegraph Uses Bitcoin Tech So Internet Artists Can Establish "Original" Copies of Their Work". TechCrunch. <https://techcrunch.com/2014/05/09/monegraph/>, Erişim tarihi: 17.12.2021.

Cryptoart. (t.y.). "Top Artists". <https://cryptoart.io/artists>, Erişim tarihi: 28.01.2022.

Cuen, L. (2021). "The NFT Market is Just Getting Started, But Where Is It Headed?". TechCrunch. <https://techcrunch.com/2021/03/15/the-nft-market-is-just-getting-started-but-where-is-it>, Erişim tarihi: 06.01.2022

Cumhuriyet. (2021). "Cüneyt Özdemir Tweetini 10 Bin Dolara Sattı". <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/cuneyt-ozdemir-tweetini-10-bin-dolara-satti-1824264>, Erişim tarihi: 07.01.2022.

Çelik, F. (2021). "Klasik Sanatı Yeni Teknolojilerle Birleştiren Oluşum: ha:ar". Oggusto. <https://decrypt.co/88636/biggest-crypto-story-2021-nft-boom>, Erişim tarihi: 15.02.2022.

Çete, Ş. (2021). "NFT Özel Dosya: "Yeni Nesil Finans Balinalarının Koleksiyon Savaşı". ArtDog İstanbul. <https://artdogistanbul.com/nft-ozel-dosya-yeni-nesil-finans-balinalarinin-koleksiyon-savasi/>, Erişim tarihi: 15.02.2022.

Çolak, Ö.,O. (2021). "Sotheby's'de Bir Türk Fotoğrafçı. Cumhuriyet". <https://www.cumhuriyet.com.tr/kultur-sanat/sothebysde-bir-turk-fotografci-1877530>, Erişim tarihi: 12.02.2022.

De Carlo, F. (2020). "The Intersection Between Copyright protection and Blockchain Technology: The Case of Cryptoart". [Single Cycle Master's Degree Thesis, Luiss Guido Carli University]. <https://tesi.luiss.it/id/eprint/30173>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Di Liscia, V. (2021). "'First ever NFT" Sells For \$1.4 Million. Hyperallergic". <https://hyperallergic.com/652671/kevin-mccoy-quantum-first-nft-created-sells-at-sothebys-for-over-one-million/>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Dingelstad, K., A. (2021). "Potential Uses and Limitations of Non-Fungible Tokens in the Auditing Profession, a South African context". *African Journal Of Corporate Governance Research*, 3(1), 126-145. <https://www.corporatereportingjournals.com/wp-content/uploads/2021/10/AJCGR-2021-VOL.-3-NO.-1-SPECIAL-STUDENTS-ISSUE.pdf#page=126>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Ergin, Ö. (2021). "DEVA Partisi'nden NFT Hamlesi: "NFT Hediye Eden İlk Siyasi Parti". Kriptofoni. <https://www.kriptofoni.com/deva-partisi-nft-hamlesi-nft-hediye-eden-ilk-siyasi-parti/>, Erişim tarihi: 27.01.2022.

Franceschet, M. (2021). "The Sentiment of Crypto Art". Ehrmann, M., Karsdorp, F. Wevers, M., Andrews T., L., Burghardt, M., Kestemont, M., Manjavacas, E., Piotrowski, M., & Zundert, J. (Eds.), CEUR Workshop Proceedings, vol 2989. Computational Humanities Research 2021. (s. 310-318). CEUR. <http://ceur-ws.org/Vol-2989/>, Erişim tarihi: 19.12.2021.

Franceschet, M., Colavizza, G., Smith, T., Finucane, B., Ostachowski, M., L., Scalet, S., Perkins, J., Morgan, J., & Hernández, S. (2021). "Crypto Art: A Decentralized View". *Leonardo*, 54(4): 402–405. https://doi.org/10.1162/leon_a_02003, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Friedlander, M., Kagrana V., & Kawashima, N. (2016). "The Economist Investment Case Study Competition: Bitcoin vs. Ethereum". *Economist*. <https://www.economist.com/whichmba/mba-case-studies/investment-case-study-competition-2016/rutgers-business-school>, Erişim tarihi: 16.12.2021.

Galatasaray. (2021). "İlklerin ve Enlerin Kulübü Galatasaray'dan Yine Bir İlk: Galatasaray, Türkiye'nin İlk NFT Koleksiyonunu Arz Ediyor". <https://www.galatasaray.org/haber/kulup/ilklerin-ve-enlerin-kulubu-galatasaray-dan-yine-bir-ilk-galatasaray-turkiyenin-ilk-nft-koleksiyonunu/49278>, Erişim tarihi: 20.01.2022.

Garg, S. (2021). "How Are Colored Coins Related to NFTs?". Exhibit. <https://www.exhibit.tech/crypto/how-are-colored-coins-related-to-nfts/>, Erişim tarihi: 19.12.2021.

Miller, C. (2020). "Iconic Art Given a Furry Spin by Digital Artist Murat Yıldırım". Yellowtrace. <https://www.yellowtrace.com.au/digital-artist-murat-yildirim-fury-iconic-art/>, Erişim tarihi: 04.02.2022.

Niftygateway. (t.y.). "Mesut Özil x Genies Silent Auction Release!" <https://niftygateway.com/collections/mesutozil>, Erişim tarihi: 20.01.2022.

NTV. (2021). "Saba Tümer Kahkahasını NFT Olarak 90 Bin Liraya Sattı". <https://www.ntv.com.tr/yasam/saba-tumer-kahkahasini-nft-olarak-90-bin-liraya-satti,YAIQv3MlrE2Ao3saD2Y85w>, Erişim tarihi: 25.01.2022.

OGM Pictures [@OGMPictures]. (2021, Ekim 12). "OGM Pictures Olarak Camdaki Kız Dizimizin Alternatif NFT Afişini Carny'de Satışa Sunuyoruz". [Resim ekli] [Tweet]. Twitter. https://twitter.com/OGMPictures/status/1447829120243617792?ref_src=twsrc%5Etfw, Erişim tarihi: 26.01.2022.

Öç, E. (2021). "NFT nedir: İnternette Kolayca İndirilebilen ve Milyonlarca Dolara Alıcı Bulabilen Kripto Sanat Eserleri". BBC News. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-56385962>, Erişim tarihi: 18.02.2022.

Özışık, A. (2021). "Cem Yılmaz'ın NFT'sini Alana Davetiye Hediye". <https://pazarlamasyon.com/cem-yilmaz-iftsini-alana-davetiye-hediye>, Erişim tarihi: 26.01.2022.

Özkırdenez, B. (2021). "NFT Koleksiyonu Fluffy Polar Bears Saniyeler İçerisinde Tükendi". Webrazzi. <https://webrazzi.com/2021/10/26/selcuk-erdem-nft-fluffy-polar-bears/>, Erişim tarihi: 27.01.2022.

Redi, R. (2021). NFT: "Sotheby's \$5m Anadol Sale, Christie's Debuts in Europe". <https://currency.com/nft-sotheby-s-5m-anadol-sale-christie-s-debuts-in-europe>, 2.02.2022.

Rennie, E., Potts, J., & Pochesneva, A. (2019). "Blockchain and the Creative Industries". RMIT Blockchain Innovation Hub. <https://doi.org/10.25916/5dc8a108dc471>, Erişim tarihi: 03.01.2022.

Ru Residency. (2018). "Arda Yalkın and Hande Sekerciler (ha:ar)". Residency Unlimited. <https://residencyunlimited.org/residencies/arda-yalkin/>, Erişim tarihi: 08.02.2022.

Sotheby's. (2021). "\$17 Million Realized in Sotheby's First NFT Sale with Digital Creator Pak". <https://www.sothebys.com/en/articles/17-million-realized-in-sothebys-first-nft-sale-with-digital-creator-pak>, Erişim tarihi: 28.01.2022.

Thomas, L. (2021). "Refik Anadol Creates Innovative AI NFT Exhibit from MoMA's Metadata". NFTNOW. <https://nftnow.com/features/refik-anadol-ai-nft-art-from-moma-metadata/>, Erişim tarihi: 29.01.2022.

Trautman, L., J. (2021). "Virtual Art and Non-fungible Tokens. SSRN Electronic Journal". <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3814087>, Erişim tarihi: 26.12.2021.

Uçak, O. (2021). "Kültürlerarası iletişimde tek kültüre doğru: Dijital kültür". Yengin,D., Aydın,Akaydin,A. (Eds.), Communication and Technology Congress 2021. (s. 215-230). Istanbul Aydın University Publications. <https://doi.org/10.17932/CTC.2021/ctc21.024>, Erişim tarihi: 15.01.2022.

Uludağ, S. (2021). "İstanbul'da Sanat ve Antika Fuarı Düzenlendi: NFT Eserler de Sergilendi". Sputnik. <https://tr.sputniknews.com/20211109/istanbulda-sanat-ve-antika-fuari-duzenlendi-nft-eserler-de-sergilendi-1050616845.html>, Erişim tarihi: 19.02.2022.

Sputnik. (2021). "Gülben Ergen, 'Bana Unutmayın Ki Hiçbir Şey Olmaz' Sözünü NFT Olarak Satışa Çıkarttı". <https://tr.sputniknews.com/20210404/gulben-ergen-bana-unutmayin-ki-hicbir-sey-olmaz-sozunu-nft-olarak-satisa-cikardi-1044190139.html>, Erişim tarihi: 26.01.2022

SuperRare. (2021). "Murat Yıldırım: FurryArtworks Collection". <https://editorial.superrare.com/2021/01/14/murat-yildirim-furryartworks-collection/>, Erişim tarihi: 04.02.2022.

Verisart. (t.y.). "About Us". <https://verisart.com/about>, Erişim tarihi: 20.12.2021.

Wang, Q., Li, R., Wang, Q., Chen, S. (2021, Ekim 25). "Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges". Cornell University. <https://arxiv.org/abs/2105.07447v1>, Erişim tarihi: 20.12.2021.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. 2020 "Kripto Adaptasyon ve Bilinirliği" sıralaması (solda).<https://www.binance.com/en/blog/markets/the-world-goes-crypto-top-5-countries-adopting-crypto-and-how-busd-helps-421499824684902531>, Erişim tarihi: 05.01.2022. Bankless Times tarafından yapılan NFT'ye olan ilgiyi gösteren araştırma sonucu (sağda). <https://www.banklesstimes.com/2021/11/01/the-top-10-countries-most-interested-in-buying-nfts/>, Erişim tarihi: 05.01.2022.

Görsel 2. 2020 -2021 yılları arasında Google Trends'te NFT ile alakalı aratılan kelime ve sorgulamalardaki Türkiye grafiği.<https://trends.google.com/trends/explore?geo=TR&q=%2Fg%2F11g0g4sbp3>,Erişim tarihi: 19.12.2021.

Görsel 3. Tarık Tolunay, *Fractal İstanbul - Pandemi*.https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/2800_opt_1/455e35112945797.601dc8f0e0d28.jpg, Erişim tarihi: 09.01.2021.

Görsel 4. Yapı Kredi Maskotu Vadaa için hazırlanan NFT koleksiyonundan örnekler.<https://www.webtekno.com/yapi-kredi-vadaa-nft-satisa-sundu-h117214.html>, Erişim tarihi: 03.01.2022.

Görsel 5. Cem Yılmaz NFT koleksiyonundan örnekler.<https://tele1.com.tr/cem-yilmaz-nft-satti-ntf-nedir-495936/>, Erişim tarihi: 26.01.2022.

Görsel 6. PAK, The Cube. <https://nftndx.io/token/0xC0cf5B82Ae2352303b2EA02c3bE88e23f2594171-22700030006>Erişim tarihi: 28.01.2022.

Görsel 7. Refik Anadol, Machine Hallucinations.<https://refikanadol.com/wp-content/uploads/2020/09/01-2400x1350.jpg>, Erişim tarihi: 02.02.2022.

Görsel 8. Murat Yıldırım, Furry Artworks.<https://www.infringe.com/murat-yildirim/>, Erişim tarihi: 04.02.2022.

Görsel 9. ha:ar, Impossible Sculptures no:9.<https://cdn.kolekta.com.tr/wp-content/uploads/2020/09/88fe41b6-c4d8-4ca7-8e36-1103b565188d.jpg>, Erişim tarihi: 12.02.2022.

RİCHARD PRİNCE'İN YENİ PORTRALER SERİSİ VE NFT ARACILIĞI İLE EMİLY RATAJKOWSKI'NİN "KENDİNİ GERİ SATIN ALMA" GİRİŞİMİ

RICHARD PRINCE'S NEW PORTRAITS SERIES AND EMILY RATAJKOWSKI'S "BUYING MYSELF BACK" INITIATIVE VIA NFT

Uğur Günay Yavuz^{*}, Ahmet S. Yıldız^{**}, M. Uluç Ceylani^{***}

Öz

Richard Prince'in Instagram'da başkalarının kişisel sayfalarının ekran görüntüsünü kanvas üzerine bastırarak galerilerde sergilemesi, 90 bin dolar karşılığında satması tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Bazı kesimlerce sanatsal yaratırken bazı kesimlerce de çalıntı, haksız yere elde edilmiş üretim olarak nitelendirilmektedir. Yeni Portreler sergisiyle kişilerin özel hayatına girmesi, özel alanlarının, izinsiz-habersiz kullanması, fotoğrafçılar kadar, modeller tarafından da tepki ile karşılanmış, pek çok kişi ile hukuki sorun yaşamıştır. Emily Ratajkowski, evindeki Prince'in fotoğrafı önünde durarak aynı pozla fotoğrafını çekirmiş, sonrasında NFT'ye dönüştürmüş 140 bin dolara alıcı bulmuştur. Çalışma Prince'in çalışmalarında malzeme olarak kullandığı fotoğrafları çeken fotoğrafçıların hukuki olarak kazanamadıkları haklarını, fotoğraftaki model Ratajkowski'nin, NFT aracılığı ile elde etmiş olması örneğinden yola çıkarak, günümüzde sanat alanında yeri tartışılan NFT'nin kullanım alanına, amacına yönelik önemli bir gelişme olmasını ortaya koymayı hedeflemiştir.

Anahtar Kelimeler: Temellük Sanatı, Richard Prince, Fotoğraf, NFT.

Abstract

Richard Prince had the screenshot of personal pages of others on Instagram, printed on canvas and exhibited it in galleries, and sold it for \$90,000, brought along discussions. While it is an artistic creation by some, it is described as a stolen, unfairly obtained production by others. The entry of people into their private lives with the New Portraits exhibition, the use of their private spaces without permission or unannounced, was met with reactions from models as well as photographers. Emily Ratajkowski's photograph, standing in front of a photo of Prince in her home, in the same pose, She had taken photograph, then converted to NFT, sold for \$140,000. The study focuses on the usage area, the purpose of NFT, whose place in the field of art is being discussed today, starting from the example that the photographers who took the photographs that Prince used as material in his works, obtained the rights that the photographers who took the photographs, through NFT the model in the photograph, Ratajkowski. aimed to demonstrate that it is an important development.

Keywords: Appropriation Art, Richard Prince, Photography, NFT.

Araştırma Makale // Başvuru tarihi: 11.02.2022 - Kabul tarihi: 21.06.2022

^{*}Doçent, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü, ugurgunay@gmail.com,

<https://orcid.org/0000-0002-3111-8277>.

^{**} Öğretim Görevlisi, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü, yildizahmetsait@gmail.com,

<https://orcid.org/0000-0002-3287-2108>.

^{***} Öğretim Görevlisi, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü, uluceylani@gmail.com,

<https://orcid.org/0000-0003-1379-3452>.

Giriş

Sanat tarihi boyunca üretilen sanat eserleri kendinden sonra gelen sanatçılara esin kaynağı olmuş, zaman zaman yeniden yorumlama veya gönderme yapmak, atıfta bulunmak veya doğrudan malzeme gözüyle yaklaşma itibarı ile kullanılmıştır. Modernizm sonrasında gelişen postmodern anlayış ile bu ve benzeri yaklaşımların hiç olmadığı kadar yaygınlaşmış olduğu görülmektedir. Ahu Antmen'e göre postmodernizm; "...tek-değerliliğin karşısına çok-değerliliği, saflığın karşısına katışıklığı, 'yapıt'ın tekliğinin karşısına metinlerarasılığı" koyar. Modernizmin sanatçı özneye ve bireysel üslupçuluğa atfettiği öneme karşılık postmodernizm 'orijinallik' ve 'özgünlük' gibi belli başlı modernist ilkelere karşı çıkan yaklaşımları bünyesinde toplar." (Antmen, 2008:277). Bu süreçte sanatta estetik algı ve yaklaşım değişiklik göstermiş, disiplinlerarası anlayış yaygınlaşmış ve sanatın hayatın içinde her yerde olduğu ortaya konmuştur. Murat Yaygın Postmodernizmin modernizmin tekeli kapitalizme dayalı anlayışından, çokuluslu kapitalizme geçişi temsil ettiğinden ve meta konumundaki sanat yapıtının müze ve galerilerdeki ayrıcalıklı konumundan sokağa taşındığından bahseder (Yaygın, 2009:143). Gündelik hayat nesnelere ve eşyaları da işlevinden ve bağlamından kopararak sanat nesnesi haline getirilmiş, galerilerde, müzelerde kendine yer edinmiştir. Postmodern sanat anlayışı; Pop Art, Kavramsal sanat ve Yeni Kavramsalılık gibi akımlarla sanat hayatında gerek sanatsal üretim gerekse de üretilen eserler anlamında yepyeni bir dönemeç olmuştur.

1. Sanatta Kendine Mal Etme Yaklaşımı

Appropriation art yani temellük sanatı; sanatta sahiplenme/yeniden üretme/kendine mal etme anlamında kullanılmaktadır. 1960'lı yıllarda Elaine Stutevant'ın, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Jasper Johns gibi sanatçıların yapıtlarından yola çıkarak ve yapıt isimlerinde de bu sanatçıların isimlerini kullanarak ortaya koyduğu yapıtları bu anlamda ilk örneklerdendir. Daha önce üretilmiş bir eseri, gündelik hayattan herhangi bir nesneyi hiç değiştirmeden veya küçük değişiklikler ile ya da eserin tamamının veya bir parçasının sanatsal üretimde kullanılması olarak açıklamak mümkündür. Sanat eserlerinden gazete sayfalarına, reklamlardan, gündelik hayat nesnelere ve sosyal medya profillerine kadar gündelik hayattan her türlü nesne malzeme olabilmekte, bazen de bir sanatçının eserine gönderme yapma yolu tercih edilebilmektedir.

Sanatta Postmodernist yaklaşım; 1977 yılında Douglas Crimp'in küratörlüğünü yaptığı, Troy Brauntuch, Jack Goldstein, Sherrie Levine, Robert Longo ve Philipp Smith'in yapıtlarını Artists Space'de "Resimler" (Pictures) sergisi ile ve 1979 yılında aynı isimle yazmış olduğu makale ile tartışılmaya başlanmıştır. Modern sanatta önemli ve değerli olan sanatsal yaratıcılık, orijinallik, özgünlük ve biriciklik artık postmodern düşünce ve yaklaşım ile sorgulanır hale getirilmiş ve postmodern sanat stratejisi olmuştur. Walter Benjamin, mekanik yolla yeniden üretilen sanat yapıtları aracılığı ile insan eli ile yapılan eserlerde var olan biriciklik ve orijinalliğin getirdiği aurasını kaybettiğinden artık eşsiz olmadığından ve gücünü yitiren özel atmosferinden bahsetmektedir (Benjamin, 2002:55-58). Crimp (2002:126-129) de, postmodern sanatçıların aurayı ele geçirmek değil, onu yerinden etmek, onun da asıl değil kopyanın sadece bir yönü olduğunu gösterdiğini söyler ve kazanılan bu yeni auranın varlıktan değil de aslından yani ilk üreticiden, gerçeklikten kopmuş olmaktan kaynaklandığını, zamanımızda auranın yalnızca bir varlığı hissedilen ruh yani bir hayalet haline geldiğini ekler. Modernizmdeki sanat eserinden beklenen orijinal olma durumu postmodernizm ile sanat eserinin biriciklik özelliğini tamamen yıkmayı hedeflemiştir.

Antmen (2008:278), Postmodern Yeni Kavramsalcılığın sanatsal nesneden çok toplumsal anlama odaklanan, cinsiyet ayrımcılığından ırk ayrımcılığına, medya eleştirisinden sanat kurumlarının eleştirisine uzanan, özünde belli güç ilişkilerinin şekillendirdiği toplumsal kodları irdeleyen sanatçıların pratikleriyle şekillendiğini belirtir. Modern dünyanın getirdiği olan ve tüketim toplumunun yarattığı toplumsal stereotip düşüncelerin, değer yargılarının, alışkanlıkların, toplumsal düzen algısının göstergeler sistemi öğelerini sanatlarında malzeme olarak kullanmışlardır. Her şey zaten önceden görülmüş ve yaratılmıştır, bu durumda sanatçı emsalsizlik gösterişine kapılmadan yinelemeler yapmaya mahkûmdur (Şahiner, 2008:219). Sanatçılar kendilerinden önce gerek sanatsal üretim gerekse kitle iletişim araçlarında yer alan görselleri gönderme veya öykünme yaparak kendi çalışmalarında malzeme olarak kullanmıştır. Bu imgeleri yeniden kullanarak, kendine mal ederek dönüştürmek yeni anlamlar kazandırmak, eleştirmek veya sorgulamak amaçlanmaktadır. Sanat eleştirmeni Hal Foster, Postmodern sanatçıyı gösterge manipülatörü olarak tanımlamıştır (Akt. Antmen, 2008:277). Üretilen her görüntü bir başka sanatçının yapıtının bazen bir bölümünde, bazense tümünde kullanılabilir

olarak görülmüş ve bu bakış açısı ile değerlendirilmiş, sanatçıların kendi eserlerinde geri dönüşüme uğramış, hammadde haline getirilmiştir.

Nicolas Bourriaud, kendi işlerini diğer insanların işlerine yerleştiren bu sanatçıları, üretim ve tüketim, yaratı ve kopya, hazır-nesne orijinal iş arasındaki geleneksel ayrımın kökünün kazınmasında rol oynadıkları yönünde eleştirmektedir (Bourriaud, 2005:22). Deniz Cemal Koşar ise sahiplenme, özgün-kopya-taklit-telif hakkı krizi ekseninde eleştirisini yaparken, sanat yapıtının biricikliğinin ve özgünlüğünün temelini sorgulamakta, bu akımın bunu dinamitlediğini ifade etmektedir (Koşar, 2011:196). Diğer bir eleştiri de bu yaklaşım ile üretilen eserlerin telif hakkı ihlallerine yöneliktir ve davalar, bu sanatsal yaklaşımla üretimde bulunan sanatçıların sıklıkla yaşadıkları bir süreçtir. Bu yaklaşımla sanatsal üretimde bulunan isimlerden biri olan Richard Prince telif hakkının kendisini ilgilendirmediğini, 30 yıl önce ne çaldığını bildiğini ancak bunun önemli olmadığını ifade etmiştir.¹

2. Sanatta Kendine Mal Etme Yaklaşımında Telif Hakkı Sorunsalı

Sanatsal yaratıda telif hakları alanında önemli bir adım olan Dünya Telif Hakkı Anlaşması 6 Eylül 1952'de imzalanarak 16 Eylül 1955'de yürürlüğe girmiş, 1971 yılında Paris'te revize edilmiş, 100 ülkenin katılımıyla gerçekleşen bu toplantıda alınan kararlarla "her üye devletin eser sahiplerinin ve diğer hak sahiplerinin yazılı eserler, müzikal, drama ve sinematografik eserler, resim, gravür ve heykeller gibi bilim, edebiyat ve güzel sanat eserleri üzerindeki haklarına ilişkin koruma sağlamayı taahhüt edeceklerine yer verilmiştir" (Börü, 2013:31). Dünya Fikri Mülkiyet Teşkilatı Fikri Haklar Anlaşması (WIPO) 14 Haziran 1967'de imzalanmış, 20 Aralık 1996'da Cenevre'de revizyonlar yapılmış ve Türkiye'nin de 2008'de katıldığı bu anlaşmaya, seksen dokuz ülke imza atmıştır.

Telif hakkı, yasalar çerçevesinde sanatsal üretimde bulunan sanatçının haklarını koruma altına alırken, bu alandaki istisnalar Instagram platformu tarafından şöyle açıklanmıştır: "Dünya genelinde yasalar, bazı durumlarda telif hakkı yasalarının sıkı şekilde uygulanmasının adil

¹ Kinsella, E. "Outraged Photographer Sues Gagosian Gallery and Richard Prince for Copyright Infringement", Artnet, <https://news.artnet.com/market/donald-graham-sues-gagosian-richard-prince-401498>, Erişim tarihi: 8.10.2021.

olmayacağını ya da yaratıcılığı bastırarak veya insanları orijinal eserler üretmekten caydırarak topluma zararlı olacağını göz önünde bulundurur. Bu yasalar, belirli durumlarda kişilerin başkasının telif haklı eserini kullanmasına izin verir"². Ülkeden ülkeye telif hakkına ilişkin istisna uygulamaları da değişiklik göstermektedir. ABD hukukunda adil kullanım (fair use) doktrini bir sanatçının kendi yaratıcı çalışmaları üzerindeki telif hakları ile yazarların, sanatçıların ve diğer kimselerin bu telif hakkı alınmış olan çalışmalara atıf yapabilmesi imkânı arasında bir denge kurmayı amaçlamaktadır. Adil kullanım çerçevesinde dönüştürülen eser ise telif haklarına ihlal teşkil etmemektedir. Mahkemeler tarafından adil kullanım dengesi gözetilirken bunlarla sınırlı olmamak üzere dört faktör göz önüne alınmaktadır. Bunlar; kullanımın amacı ve niteliği (ticari ya da kâr amacı gütmeyen eğitim amaçlı kullanılıp kullanılmadığı), telif hakkı alınmış çalışmanın doğası, telif hakkıyla korunan eserin kullanılan kısmının miktarı ve önemi, telif hakkı alınmış çalışmanın değeri için potansiyel pazarı üzerindeki olumsuz olabilecek etkisi, zarar verip vermediğidir³.

ABD Yüksek Mahkemesi, adil kullanım incelemesinin temel amacını şöyle tanımlamaktadır: "Yeni eserin "orijinal eseri yeni bir anlatımla, anlamla veya mesajla değiştirerek, yeni bir unsur, başka bir amaç ya da farklı bir nitelik katıp katmadığının belirlenmesi"; yani, yeni eserin "dönüştürücü" olup olmadığının veya ne ölçüde dönüştürücü olduğunun tespit edilmesi. Orijinal eser üzerine yorum yapma şartı ile "dönüştürücü nitelik taşıma" şartını birleştiren bu kıstas, adil kullanım ilkesinin geçerlilik alanını genişletmektedir"⁴.

Bu noktada "dönüştürme" kavramı kilit önem taşımaktadır. Bu yaklaşımla üretimde bulunan sanatçılar tarafından da en çok kullanılan yasal savunma, eserleri dönüştürdükleri üzerine kurulmaktadır.

3. Richard Prince'in Sanatsal Yaklaşımı

Fotoğraf sanatında Sherrie Levine, Louise Lawler, Barbara Kruger, Mike Bidlo, Robert Heinecken, Thomas Ruff, Penelope Umbrico, John Baldessari'yi bu yaklaşımla üretimde bulunan

² Instagram, https://help.instagram.com/116455299019699?helpref=search&sr=1&query=fair%20use&search_session_id=8aa28133c81800559a4366cb5bb4c6a3&fbclid=IwAR2-xlCZ29dveOpDHZpGhx-35Cy3dhTiBL97p4mnRkWThYvb4KT0thcnSFc, Erişim tarihi: 8.10.2021.

³ Keskin, Ö. (2021). "Cariou v.Prince Davası", Sanat Hukuku Enstitüsü, <https://www.sanathukukuenstitusu.com/post/cariou-v-prince-davas%C4%B1>, Erişim tarihi: 9.11.2021.

⁴ "Temellük Sanatı ve İntihal" (2018). Skop Sanat Tarihi Eleştirisi, <https://www.e-skop.com/skopbulten/temelluk-sanati-ve-intihal/3638>, Erişim tarihi: 9.11.2021.

isimler olarak saymak mümkündür. Donald Crimp, Amerikalı ressam ve fotoğrafçı Richard Prince için imgelerin en içten ve en sıradan olanları çaldığını, şok etkisi yarattığını ve Prince'ın kurmacaları onları kuşattığında yerini yabancılığa bıraktığından bahseder (Crimp, 2002: 128). Prince de üretilmiş eserlere veya gazetelerden, dergilerden, kitaplardan, sosyal medyadan elde ettiği görüntülere hiç müdahale etmeden veya kısmen müdahale ederek, eklemeler yaparak ve sonrasında yeniden fotoğraflayarak kendine mal etme yaklaşımını benimseyen ve uygulayan sanatçılardan biridir. Bu nedenle sanat hayatı boyunca her sergisi ve kitabı çok tartışılmış ve çok defa da eser sahipleri tarafından telif hakları nedeniyle mahkeme süreci yaşamıştır.

Prince doğrudan fotoğraf çekmek yerine çekilmiş olan görselleri kullanarak eser üretme yaklaşımını şöyle anlatmaktadır:

“Larry Clark, Diane Arbus, Robert Mapplethorpe harika portreler çekiyor. Larry'nin fotoğraf çekmesini izledim ve bunu nasıl yaptığını bilmiyorum. Nereden başlayacağımı bilemedim. Asla bir yabancıya yanına gidip fotoğraflarını çekip çekemeyeceğimi soramazdım. Belki 2-3 kez yaptım ve hiç hoşuma gitmedi. Sanatın bu kısmı Larry'de. Bu bende değil. Yatak odamda Easyriders'a bakarak ve sayfadaki kız arkadaşlarımdan fotoğraflarına bakarken kendimi daha rahat hissediyorum... Dışarıdakilerle olan ilişkim bu. Olmak istediğim kadar yakın.”⁵

Prince'in Time Life'taki yazarlar için makaleler keserek hayatını kazandığı 1975 yılında, Sam Abell tarafından çekilen kovboy fotoğrafının kullanıldığı Marlboro reklamının yayınlandığı dergi sayfasının yeniden fotoğrafını çekmiş, marka ve sloganın silindiği bir kadraj ile yeniden sunmuştur (Görsel 1). Abell, Prince'in fotoğraflarını kullanması ile ilgili olarak: “Fotoğrafa hayat verdim ve o benim fotoğrafım. Buna kimse karşı çıkamaz.”⁶ yorumunu yapmıştır. Prince bu fotoğrafların satışından 2005 yılında 1.3 milyon dolar, ilerleyen yıllarda da 3.4 milyon dolar gelir elde etmiştir.

⁵ Prince, R. (2015). “New Portraits”, Gagosian, <https://gagosian.com/exhibitions/2015/richard-prince-new-portraits/>, Erişim tarihi: 19.09.2021.

⁶ Samuels, L. (2015). “Photographer Sam Abell Talks About Cheeky Richard Prince After Prince Sold Photo For Millions”, Diyphotography, <https://www.diyphotography.net/photographer-sam-abell-talks-about-cheeky-richard-prince-after-prince-sold-his-photo-for-millions>, Erişim tarihi: 9.11.2021.



Görsel 1. Sam Abell tarafından çekilen ve Marlboro markasının reklamlarında kullanılan fotoğraf ve Richard Prince tarafından yeniden yorumlanan fotoğrafı.

Norm Clasen'ın Marlboro için 1985 ve 1987 yıllarında çekmiş olduğu "Kovboy" serisinde yer alan fotoğraflar, Prince tarafından "İsimsiz (Kovboy)" olarak adlandırdığı bir seride kullanılmıştır (Görsel 2). Prince, Clasen'in fotoğraflarını reklam fotoğrafı niteliğinden çıkarmış, bir galeri duvarlarına asarak sanatsal bir fotoğraf haline getirmiş ve satışlarından da 1 milyon dolar gelir elde etmiştir. Clasen fotoğraflarının kullanılması ile ilgili görüşlerini şöyle aktarmaktadır: "Birinin çalışmanızı kopyaladığını görürseniz, içinizde "Bu benim" diyen bir ses vardır. Birisi o işi aldı ve yeniden fotoğrafını çekti. Orada çingiraklı yılanlarla, karıncalarla, sivrisineklerle yatanlar değil."⁷ Bu sözleriyle Clasen fotoğrafçıların çekim aşamasında ortamın koşulları nedeniyle maruz kaldıkları karşısında Prince'in bu zor koşulları, sıkıntıları yaşamadan sahiplenmesine dikkat çekmektedir. 2018'de Prince LACMA'da, "İsimsiz (Kovboy)" Clasen ise M+B Photo Galeride "Başlıklı (Kovboy)" adlı sergisi ile fotoğraflarını eş zamanlı olarak sergilemiştir. Clasen bu sergideki satıştan elde edeceği gelirin bir kısmını da APA Amerikan Fotoğraf Sanatçıları platformuna, telif hakkı savunma fonuna bağışlama kararı almıştır.

⁷ Cohen, A. (2018). "Who Actually Shot Richard Prince's Iconic Cowboys?", Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-richard-prince-stole-marlboro-man>, Erişim tarihi: 22.11.2021.



Görsel 2. Norm Clasen'in Marlboro reklamında kullanılmış fotoğrafı, Clasen'in serisinden bir fotoğraf ve Prince'in serisinde yer alan Clasen'in fotoğrafı.

Patrick Cariou, Jamaika'da çekmiş olduğu Rastafaryanlar'ın fotoğraflarından oluşan "Yes Rasta" kitabını 2000 yılında yayınlamıştır. Prince ise 2008 yılında Canal Zone serisinde Cariou'nun bu kitabındaki fotoğraflarına eklemeler yaparak, başka fotoğraflarla birleştirerek, keskinleştirerek veya netsizleştirerek yeniden yorumlamış, New York'ta Gagosian Galerisi'nde sergisini açmış ve kitabı yayınlamıştır.



Görsel 3. Solda Patrick Cariou'nun fotoğrafı ve sağda ise Richard Prince'in Canal Zone serisinde kullanmış olduğu Cariou'nun fotoğrafı.

2009'da ise Cairou, kendisinin Yes Rasta kitabında yer alan 35 fotoğrafının, Prince tarafından kullanıldığını (Görsel 3) iddia etmiş, Prince ve Gagosian Galerisinin sahibi Lawrence Gagosian'a ek olarak kitabı yayınlayan Rizzoli Yayınevi'ne karşı dava açmıştır. Cariou ile Prince arasında 2009'da başlayan mahkeme sürecinde, 2011'de Prince'in adil kullanımda bulunmadığı, galeri ve yayınevi telif ödemedikleri için Cariou lehine karar verilmiştir. Bu karar üzerine Modern Sanatlar ve Metropolitan Müzeleri gibi çağdaş sanat eserlerine yer veren pek çok müze

yaratıcı ifadenin serbest akışına yönelik güçlü kamu ilgisine bir darbe olarak nitelendirerek davaya müdahil olarak katılmıştır. Prince'in ve Gagosian'ın karara itirazı sonrasında, ABD Temyiz Mahkemesi'nin 2013'te, Prince'in çalışmalarının adil kullanım kapsamına girdiğine karar vermesi üzerine mahkemenin kararını bozmuştur. Cario'nun fotoğraflarında Rastafaryanların hayatları belgelenirken, Prince'in fotoğraflarında bambaşka estetik unsurlara sahip fotoğraflara dönüştüğü görüşü hakim olmuştur⁸.

Fotoğrafçı Dennis Morris çekmiş olduğu Sex Pistols grubunun başçısı Sid Vicious'un fotoğraflarını, yayımlandığı David Dalton'un El Sid: Saint Vicious adlı biyografisinden, izinsiz olarak kullanıldığı gerekçesiyle Prince ve Gagosian'a telif hakkı ihlali nedeniyle dava açmış, Morris tazminatın yanı sıra fotoğrafın satışından elde edilen kârı da talep etmiştir. Morris davasında, Prince ve Gagosian'ı "ticaretin saptırılması, gelir ve kâr kaybı ile Morris'in haklarının değerinin azalması"⁹ ile suçlamıştır. Prince'in "Covering Pollack" serisinde söz konusu fotoğrafların kullanıldığı bir kolaj bulunmaktadır (Görsel 4). Morris, fotoğrafların haklarının "ticaretin saptırılması, gelir ve kâr kaybı ve değerinin seyretilmesinden kaynaklanan belirsiz miktarda zarar için tazminat, ayrıca hak ihlalinde bulunan eserlerin satışından elde edilen kârın ödenmesini ve söz konusu fotoğrafların daha fazla izinsiz kullanımının yasaklanması için bir ihtiyati tedbir talep etmiştir"¹⁰. Prince Yeni Portreler serisinde de Morris'in çekmiş olduğu fotoğraflardan bir tanesini, kendi Instagram sayfasında paylaşarak kullanmıştır (Görsel 5).

⁸ Keskin, Ö. (2021). "Cariou v.Prince Davası", Sanat Hukuku Enstitüsü, <https://www.sanathukukuenstitusu.com/post/cariou-v-prince-davas%C4%B1>, Erişim tarihi: 9.11.2021

⁹ Sutton, B. (2016). "Photographer Dennis Morris Sues Richard Prince Over Sid Vicious Images", Hyperallergic, <https://hyperallergic.com/303947/photographer-dennis-morris-sues-richard-prince-over-sid-vicious-images/>, Erişim tarihi: 22.11.2021.

¹⁰ Walker, D. (2016). "Richard Prince Sued Again (This Time by Photographer Dennis Morris)", Photo District News, <https://pdnpulse.pdnonline.com/2016/06/richard-prince-sued-time-photographer-dennis-morris.html>, Erişim tarihi: 12.12.2021.



Görsel 4. Solda Richard Prince tarafından yapılan Morris'in de üç fotoğrafının yer aldığı Covering Pollack kolajı

Görsel 5. Sağda Dennis Morris'in Sid Vicious fotoğrafı ve Prince'in Yeni Portreler sergisinde yer alan Morris'in fotoğrafı

Giderek artan kullanıcı sayısına ulaşan ve kişilerin hayatlarında önemli bir yer edinen sosyal paylaşım platformları ve bu platformlarda paylaşılan görüntüler, kendine mal eden sanatçılar için de yeni sanatsal malzeme bulma anlamında önemli bir mecra olma özelliği göstermektedir. Richard Prince anne, kardeşler, yeğenler, kuzenler, amcalar, teyzeler, kayınvalideler üvey çocuklar, erkek ve kız arkadaşlardan oluşan aile fotoğraflarına eklediği kısa yorumlarının da yer aldığı 38 tweet'inden Aile Tweet'leri "Family Tweets" serisini oluşturmuştur (Görsel 6). Serideki fotoğrafların yer aldığı aynı adlı sergisini 2017 yılında açmış ve açılışın 15'nci dakikasında sergilenen fotoğrafların hepsi satılmış, sonrasında da bu serginin albümü basılmıştır. Sergi en son 2021 yılında tekrar açılmıştır.



Görsel 6. Richard Prince, Family Tweets serisinden fotoğraflar ve albüm kapağı.

3. Richard Prince'ın Yeni Portreler Serisi Sergisi ve Aldığı Tepkiler

Yaygın olarak kullanılan sosyal paylaşım platformlarından biri olan Instagram, Richard Prince'in 2014 yılında başladığı Yeni Portreler (New Portraits) serisinin kaynağı olmuştur. New York'taki Gagosian Galerisi'nde açılan ilk sergide, Pamela Anderson, Kate Moss, Sky Ferreira, Taylor Swift, Lara Stone, Emily Ratajkowski gibi ünlülerin Instagram sayfalarından alınan ekran görüntülerinden yapılan baskılar yer almıştır. Sanatçı sergide çalışmalarına "richardprince1234" kullanıcı adı ile yorumlar ekleyerek sergilemiştir. Yapmış olduğu alaycı yorumlar ile Sağlamtimur'a göre "kendini var etmekte" (Sağlamtimur, 2017) ve bir diğer taraftan da bu sayfaların görüntüsünü kendine mal etmektedir. Jerry Saltz: "Prince beğendiği bir fotoğraf bulur, yorum yapar, ekran görüntüsü alır ve dosyayı eposta yoluyla bir asistana gönderir. Buradan da dosya kırılır, olduğu gibi yazdırılır, uzatılır ve bu sanattır veya çeşitli nedenlerle başkalarını çıldırtan şeylerdir" sözleriyle sanatçının bu serideki çalışma tarzını ve sürecini betimlemiştir¹¹.

Prince'in sergisi, sanatçının üretim biçimi olarak başkalarının üretimi olan fotoğraflardan oluşması nedeniyle ve yer alan fotoğrafların sahiplerinin hiçbirini sergi hakkında bilgilendirmediği gibi, izin istememiş olması nedeniyle diğer çalışmaları gibi tartışılmıştır. Bir diğer eleştiri noktası ise sergide yer alan fotoğrafların, kişisel Instagram hesabından alınması ve özel paylaşımların, aynı zamanda da paylaşımlara yapılan yorumların da sergilenmesi noktasında olmuştur.

Prince, Yeni Portreler serisine giden süreci anlattığı yazısında Instagram kullanmaya başlamasını ve bu seriye dair fikrinsel sürecini aktarmaktadır. Arkadaşı Jessica Hart ile telefonda konuşmadan önce baktığı Instagram hesabındaki Brigitte Bardot'un bir portresi önündeki şöminenin yanında, kayak kıyafetleri ve kürk çizmelerle fotoğrafını beğenmiş, bu konuşmadan hemen sonra ekran görüntüsü alıp fotoğrafı yazıcıdan bastıran Prince: "Ben şimdi ne yapacağım? Onu boyamak istemedim. İşaretlemek istemedim. Etiket eklemek istemedim. Her

¹¹ Saltz, J. (2014). "Richard Prince's Instagram Paintings Are Genius Trolling", Vulture, <http://www.vulture.com/2014/09/richard-prince-instagram-pervert-troll-genius.html>, Erişim tarihi: 3.12.2021.

ne yaptıysam İÇERİDE ve onu kaydetmeden önce olmasını istedim. Katkımın bir parçası olmasını istedim. Basıldıktan sonra fotoğrafa fiziksel bir şey yapmak istemedim. Yorum döndüm...Yani şimdi içerideydim...”¹².

Diğer taraftan Instagram platformu Yardım Merkezi sekmesinde, yapılan paylaşımlar ve yasal mevzuatlar ile ilgili kullanıcılara bilgilendirme yapmaktadır ve bu bilgilendirme şu şekildedir:

“Telif hakkı sahibi olarak, başkalarının eserini kopyalamasını veya dağıtmasını ya da eserini temel alan yeni eserler oluşturmasını önlemek için çeşitli yasal haklarınız bulunmaktadır. Genellikle telif hakkı ihlali, birisinin telif hakkı sahibinin izni olmadan bu faaliyetlerde bulunması halinde gerçekleşir. Örneğin, birisi sizin fotoğrafınızı veya videonuzu yüklediğinde bu fotoğrafın veya videonun bir kopyasını oluşturmuş olur. Birisi bir şarkıyı yayınladığı bir videoda arka plan müziği olarak kullandığında da aynı geçerlidir. Kişinin başka bir hizmette bu şarkı için ücret ödemiş olması durumu değiştirmez. Bir telif hakkının sahibiyse, telif hakkıyla korunan eserinizin kullanımına izin verme ve başkalarının telif hakkıyla korunan eserini izinsiz olarak kullanmasını engelleme hakkınız saklıdır”¹³.

Sergilenen Instagram sayfalarının sahipleri, fotoğrafları çeken fotoğrafçılar, fotoğraflarda yer alan kişilerden bazıları Prince ve galeri ile yasal çerçevede haklarını aramış, kimisi de daha farklı yaklaşımlarla Prince’in sergisi ile ilgili girişimlerde bulunmuştur.

Donald Graham, 1996 yılında Jamaika’da çekmiş olduğu “Rastafarian sigara içiyor” adlı fotoğrafının (Görsel 7) sergide yer alması sonrasında, Prince’i ve galeri sahibi olan Larry Gagosian’ı sergide fotoğrafının izinsiz kullanılması, katalog ve bültende adına yer verilmemesi nedeniyle mahkemeye vermiştir. Prince’in eserinin dönüştürücü nitelik taşıdığı gerekçesiyle davanın reddi talebi kabul edilmemiş, mahkeme bilirkişi atayarak Prince’in fotoğrafına yeni bir anlam, ifade veya amaç kattığı sonucuna varması gerektiğini söylemiş, fotoğrafın tamamını önemli estetik değişiklikler olmadan kullandığı için, sanatçının çalışmasını dönüştürücü olduğunu kanıtlamak için önemli kanıt desteğine ihtiyacı olduğunu belirtmiştir¹⁴. Prince,

¹² Prince, R. (2015). “New Portraits”, Gagosian, <https://gagosian.com/exhibitions/2015/richard-prince-new-portraits/>, Erişim tarihi: 19.09.2021.

¹³ Instagram, <https://help.instagram.com/1992178671014348/?helpref=related>, Erişim tarihi: 3.12.2021.

¹⁴ Gilbert, L. (2018). The Art News Paper, <https://www.theartnewspaper.com/2018/10/10/richard-prince-defends-reuse-of-others-photographs>, Erişim tarihi: 7.12.2021.

Graham'ın fotoğrafının sadece kadrajına müdahale etmiş onun dışında herhangi bir değişiklik yapmadan, yorumunu ekleyerek ve ekran görüntüsünü alarak sergilemiştir.

Serginin açıldığı galerinin sahibi olan Larry Gagosian, bir Graham fotoğrafını ne göstereceğini ne de satın alacağını belirtmiş, fotoğrafçının onun sergisinden sonra tanındığı ve fiyatlarının arttığını¹⁴ iddia etmiştir. 2 Mart 2018'de Prince attığı tweet'te: "LACMA'da (Los Angeles Şehir Sanat Müzesi) dün gece. Sanatçılar başka sanatçılara dava açmaz. Bir araya gelirler, bir fincan kahve içerler, tartışırlar, tenekeyi tekmelerler, içindekini dökerler, Barnett Newman hakkında ve kuşlar için ornitoloji olduğu gibi sanatçılar için estetiği konuşurlar."¹⁵ sözleri ile kendisine açılan davalara dair yorum yapmıştır.



Görsel 7. Donald Graham'ın fotoğrafı ve Richard Prince'in sergisinde yer alan fotoğraf

Fotoğrafçı Eric McNatt'ın, Sonic Youth grubunda gitarist olan Kim Gordon'ın 2014 yılında çektiği fotoğrafını, Prince "Richardprince4" kullanıcı adıyla açmış olduğu Instagram sayfasında paylaşmış ve ekran görüntüsünü alarak sergisinde yer vermiştir (Görsel 8). McNatt'ın fotoğrafının üstten ve alttan bir miktar kadrajının daraltılması, Prince'in fotoğrafta yaptığı tek değişiklik olmuş, McNatt sergi sonrasında Prince'i mahkemeye vermiştir. Prince'in Kim Gordon için imzalamış olduğu sergide yer alan çalışmasının bir kopyası ile poz verdiği fotoğrafını

¹⁴ Gilbert, L. (2018). The Art News Paper, <https://www.theartnewspaper.com/2018/10/10/richard-prince-defends-reuse-of-others-photographs>, Erişim tarihi: 7.12.2021.

¹⁵ Twitter, <https://twitter.com/RichardPrince4/status/969330688221761536>, Erişim tarihi: 18.12.2021.

Gordon, Instagram sayfasında “Çok heyecanlandım teşekkürler richardprince4”¹⁶ mesajıyla paylaşmıştır.



Görsel 8. Eric McNatt tarafından 2014 yılında çekilen Kim Gordon portresi ve Prince'ın sergisinde yer alan fotoğraf. Kim Gordon'a Prince tarafından hediye edilen fotoğraf.

SuicideGirls grubunun kurucusu olan “Missy Suicide” kullanıcı adlı kişi, Prince'ın sergilediği ve 90 bin dolar'a sattığı fotoğrafının aynısını 90 dolar'a satışı çıkarmış (Görsel 9) ve satıştan elde edeceği geliri de dijital içerik haklarını koruma konusunda mücadele eden ve kâr amacı gütmeyen bir oluşum olan Electronic Frontier Foundation kuruluşuna bağışlamıştır. Ayrıca Prince'ın 90 bin dolar karşılığında satın alınan fotoğrafların aynısını 90 dolara satarak, onun kendilerinden aldığı aynısını ondan aldıklarının yorumunu yapmıştır¹⁷. Topluluğun bu tavrına Prince 28 Mayıs 2015'te aile tweetlerinin yer aldığı serisini hatırlayarak, tweet atarak cevap vermiştir: “Çok daha iyi bir fikir. Çok uzun zaman önce aile tweetlerimi 18 dolara satmaya başladım. Missy Suicide akıllıdır”¹⁸.

¹⁶ Twitter, <https://twitter.com/kimletgordon>, Erişim tarihi: 18.12.2021.

¹⁷ Steadman, R. (2015). “Suicide Girls Sell Pics if Richard Prince Pics in Appropriation Tit for Tat”, Observer, <https://observer.com/2015/05/suicide-girls-sell-pics-of-richard-prince-pics-in-tit-for-tat-appropriation-battle/> Erişim tarihi: 7.12.2021.

¹⁸ Twitter, (<https://twitter.com/RichardPrince4/status/603874714201751552>, Erişim tarihi: 18.12.2021.



Görsel 9. Sergi alanında yer alan fotoğraf ve SuicideGirls tarafından yapılan satışa dair paylaşım görseli.

2020 yılına kadar Detroit Çağdaş Sanat Müzesi baş küratör ve müdürlük görevini yürüten Elysia Borowy, kişilerin sosyal medya platformlarından elde edilen ve izinsiz olarak kullanılan görüntülerinin kullanımını herhangi bir yerde yürürken veya otururken izin almadan çekilen fotoğraflar kadar özel hayatın mahremiyetini ve gizliliğini ihlal eden bir suç olarak değerlendirmiştir¹⁹.

Görülmektedir ki Prince'in, fotoğraflarını sanatsal üretiminde malzeme olarak kullandığı fotoğrafçılardan bir kısmı, yasal yollara başvurmuştur. Süreci sonuçlananlardan hiçbiri Prince'in karşısında, eserlerinin telif hakkı anlamında kendi haklarını koruyan yasalarla bir başarı elde edememiştir. Bu anlamda profesyonel fotoğrafçılardan farklı olarak model olarak buldukları fotoğraflarla ilgili olarak SuicideGirls grubu ve Emily Ratajkowski daha farklı bir yaklaşımla Prince'in sergisinde kendi fotoğraflarını kullanmalarına karşı tepkilerini dile getirmiştir.

4. NFT ve Telif Sorunsalı

Gelişen teknoloji ile dijitalleşen dünya beraberinde sanatın üretim ve paylaşım medyasını da değiştirmektedir. NFT'yi; Non-FungibleToken olarak açılımı ile "Değiştirilemez veya Değişmesi Mümkün Olmayan jeton/token/para" sistemi olarak çevirmek mümkündür. Blockchain teknolojisi kullanılan NFT ile dijital ortamda yaratılan veya dijital ortama aktarılan herhangi bir ses, fotoğraf, video, oyun içerikleri ve hatta sosyal mecralar üzerinden yapılmış bir

¹⁹ Dalgıç, S.D. (2021). "Emily Ratajkowski anlatıyor: Bir Model Kendi Bedeni ve Görüntüsü Hakkında Ne Kadar Söz Sahibi?", Dadanizm, <https://www.dadanizm.com/emily-ratajkowski-anlatiyor-bir-model-kendi-bedeni-ve-goruntusu-hakkinda-ne-kadar-soz-sahibi>, Erişim tarihi: 7.12.2021.

gönderi de değiştirilemez jeton ile benzersiz bir varlık haline dönüştürülebilmektedir. Her geçen gün birbirinden çok farklı ve akla gelebilecek her şeyin; kimi zaman televizyoncu Saba Tümer gibi bir kahkaha, kimi zaman ise Cüneyt Özdemir gibi "Bu tweet bir SANAT ESERİ'dir!" yazılan bir tweet NFT haline getirilip alıcı bulmaktadır.

Seçkin, blokzincirin sanat piyasasındaki provenans, şeffaflık, telif, koleksiyon, değerlendirme, otantisite gibi problemleri için çare önerdiğinden bahseder (Seçkin, 2021:123). NFT'si alınan bir sanat eserinin üretim anından itibaren bir kimlik belgesi olur ve bu belge ile takibinin yapılabilmesine olanak tanır. NFT, sanat eserlerinin dijitallerinin özgünlüğünün, orijinalliğinin bir kanıtı, bir belgesi özelliği taşımaktadır. NFT günümüzde değiştirilemezlik, orijinallik, mülkiyet ve telif hakkı bağlamında önemli bir dönüm noktası olmuştur. Sanatçıların satılan eserlerinin daha sonra el değiştirmesinde otomatik olarak devreye giren sözleşme sayesinde, belirlenen komisyon oranında kazanç elde etmesine olanak tanımaktadır. NFT teknolojisi aynı zamanda aracıyı ortadan kaldırarak, sanatçının kendisinin ister belirlediği kullanıcı adı, isterse açık kimliği ile internet üzerinden tüm dünyaya eserini sunmasına, sergilemesine ve pazarlayarak satışını yapmasına olanak sağlamakta, galeriler veya müzayede evleri gibi aracı kurumlar, komisyonlar ve uzun süreç devre dışı kalabilmektedir. Aynı zamanda NFT'si oluşturulan eserlerin üretildiği anda dakikalar içinde doğrudan satışı mümkündür. Fiziki sanat eseri satışından farksız olarak Christie's gibi dünyanın en seçkin müzayede evlerinde de satılabilir hale gelmesi, NFT'nin sanatta edindiği yer bağlamında dikkat çekicidir.

Dijital ortamda bulunan bir sanat eserinin eser sahibinden izin almadan kopyalanması, kullanılması, fiziki olarak üretilen sanat eserine göre saniyeler içinde mümkündür. Bu noktada NFT teknolojisi doğru uygulandığı takdirde telif sorununu çözülebileceği iddiasındadır (Ceylani v.d., 2021:602). Dijital bir eseri ortaya koyan yaratıcısının ve o eseri satın alan, sahibi olan kişinin yasal platformda haklarını aramasında NFT sertifikası ve sözleşmesi de önemli bir belge özelliği göstermesi ve takibinin yapılması açısından önemlidir. Sözleşmenin içeriğindeki maddeler, satın alan kişinin eser üzerindeki haklarını belirlemede etkin rol oynamaktadır. Yaratıcının hukuki anlamda mali haklarını devrettiğine dair satış sözleşmesinde bir madde eklenmediyse, halen telif haklarının sahibidir. Konuyla ilgili "Stevens Teknoloji Enstitüsü'nden Doç. Dr. Jeffrey Thompson, "NFT'ler sahiplik fikrine meydan okuyor. NFT'sini satın alsanız bile

dijital dosyalar sonsuz kez çoğaltılabilir ve NFT'sini satın alırken o dijital dosyanın telif hakkını almazsınız" (Aktaran Doğan v.d, 2021:6) Eserin NFT'sine sahip olan kişi, dijital varlık sahibidir, sahip olduğu bu varlığı satabilir veya hediye edebilir, yani telif hakkı sahibi yaratıcı olan sanatçıyken ve yapılan sözleşme ile belirtilmediği takdirde devri söz konusu değildir. Ancak satış veya hediye edilmesi yolu ile eserin sahipliği değişebilmektedir.

Eserler blok zinciri içerisindeki akıllı kontratlar ile sertifikalandırılarak eşsiz bir veriye dönüşmekte artık değiştirilemez olmaktadır. Benjamin'in bahsettiği ve daha önce de üzerinde durulan, tekniğin olanaklarıyla çoğaltılan sanat eserinin biricikliğini kaybetmesi durumunda (Benjamin, 2002: 58) NFT, önemli bir gelişme olmuştur. Dijital teknoloji ile birlikte aurası ve biriciklik niteliği ortadan kalkan dijital sanat eserlerinin, NFT ile tekrar bu niteliği kazanması mümkün olmakta, o eserin kim tarafından üretildiğinin, bilgilerinin kaydı oluşturulmakta ve değiştirilememektedir.

NFT Stüdyo dünyada ilk olarak Türkiye'de kurulan, NFT'nin o üreticiye ait olup olmadığını teyid eden, Genç (13-17 yaş aralığı) ve Çocuk (0-12 yaş aralığı) ile ücretsiz olarak NFT içeriklerine yer verilen bir platform olma özelliğini göstermektedir. 18 yaş altındaki herkesin velisinin yazılı onayı ile başvuru ekosistem aracılığı ile kendi tanımamalarına göre NFT'cilerin farklı sitelerde oluşturulan eserlerini tek bir link altında paylaşabilmesine olanak tanımaktadır²⁰.

NFT pazarlarından biri olan OpenSea, Şubat ayında akıllı kontrat sözleşmesinde güncelleme yapacağını duyurulmasından kısa süre sonra internet korsanlarının gerçekleştirdiği ortalama saldırısı ile 578 ETH yani 1.520.000 dolar değerinde 32 hesaptan 254 adet NFT ele geçirilmiştir²¹. Yaşanan siber saldırıların yarattığı endişenin yanı sıra NFT dünyasının güncel tartışmalarından birisi de "Wash trading" olarak görülmektedir. Kukla hesaplar ile yapılan fiyat arttırma eylemi yeni dijital kültürde wash trading olarak adlandırılmaktadır. Tıpkı geleneksel sanat eseri alımında yapılan müzayede ortamındaki gibi birbiri ile bağlantılı ve temel motivasyonları fiyat arttırmak olan farklı kişilerin eylemleri olarak tanımlamak mümkündür.

²⁰ <https://www.nftstudo.com> Erişim tarihi: 25.04.2022.

²¹ Utangaç, B. (2022) "OpenSea, yeni akıllı kontrat sözleşmesini duyurduktan kısa süre sonra phishing (ortalama) saldırısına uğradı", Egrisim, <https://egirisim.com/2022/02/21/opensea-yeni-akilli-kontrat-sozlesmesini-duyurduktan-kisa-sure-sonra-phishing-ortalama-saldirısına-ugradi/> Erişim tarihi: 25.04.2022

Kripto alanında analizler yapan CryptoSlam'e göre LooksRare pazarında yapılan 9,5milyar dolar işlemin 8 milyar dolarlık bölümünün kukla işlem olduğu tahmin edilmektedir²². Token ödül sisteminde daha fazla pay isteyen proje yaratıcılarının ortaya koyduğu bu suni talep ortamında eserler inanılmaz ücretlerle satılmaktadır. Son yapılan araştırmalarda şu ana kadar yapılmış en büyük satış olan Beeple'in "Everyday-The First 5000 days" adlı eserinin B20 tokenları üzerinden yapılan teknik olarak "hype" olarak adlandırılan aşırı beklenti ile yüksek işlem yapma durumu sonucunda B20 tokenları 0,25\$'dan 24 \$ doğru inanılmaz bir yükseliş göstermiştir. İşlem bitiminde sanatçı ve eserin yeni sahibi ellerinde bulunan tokenları satışa çıkarmış ve yakın zamanda 0,40\$'a kadar gerileme göstermiştir. İnsan yaşamının her alanında olduğu gibi karşılaştığımız bu yeni teknolojinin de manipülatif yönü ile tanışmış olduğumuz gözlemlenmektedir. Fakat yeni olan her şeyde olduğu gibi bu sistemin içerisindeki açıkların da zamanla kapanması öngörülmektedir. Henüz ham olan bu sistemin bir parçası olan bizlerin, dijital okur yazarlık bilginizi arttırdığımız taktirde gelişen dünyaya adaptasyonumuz kolaylaşacaktır. NFT teknolojisi ve kripto kültür gelecek dünyanın önemli bir parçası olarak görülmektedir. Siber saldırılar ve manipülatif hareketler sistemin toplum tarafından kabulünü engelleyemeyecek, ancak geciktirecek potansiyelde olduğu gözlemlenmektedir. Fakat yaşanan ya da yaşanması muhtemel olan bu tarz aksaklıklarla, NFT ve ona bağlı sistemler sürekli güncellenerek geliştirilmektedir. Credit Suisse'nin yapmış olduğu raporlamaya göre blokzincir şu an ana akım olarak yükselmeye başladığı bir dönemde bulunmakta ve ilerleyen dönemlerde tam olarak uyarlanabileceği her alanda kullanılması beklenmektedir (Doğan v.d., 2021:4).

5. Emily Ratajowski'nin NFT Aracılığı ile "Kendini Geri Alma" Çabası

Model ve oyuncu "Emrata" adıyla anılan Emily Ratajowski, 2014 yılında Sports Illustrated Swimsuit edisyonu için, vücudu gitar penalarından bir bikini deseni ile boyanmış olarak çekilen fotoğrafını, kişisel Instagram hesabında paylaşmış, Ratajowski'nin bu fotoğrafının yer aldığı Instagram sayfasının ekran görüntüsü de Prince'in Yeni Portreler Sergisinde yer alan çalışmalarından biri olmuştur (Görsel 10). Ratajowski Instagram'ın kendisi için anlamını şu sözleriyle ifade etmektedir: "O zamana kadar kendimi dünyaya nasıl

²² Hayward, A. (2022). "LooksRare Has Reportedly Generated in Ethereum NFT Wash Trading" <https://decrypt.co/91510/looks-rare-has-reportedly-generated-8b-ethereum-nft-wash-trading>, Erişim tarihi: 8.05.2022

sunduğumu kontrol edebileceğim tek yer gibi gelen Instagram, özerkliğimin tapınağı”²³. Prince Ratajkowski'nin fotoğrafına “Genç erkeklerin çalıştığı bir laboratuvar da mı yaratıldınız?” yorumunu eklemiş ve bu yorumun da yer aldığı baskıyı sergilemiştir.

Ratajkowski fotoğrafının sergilenmesine dair duygularını şu sözleriyle ifade etmiştir: “Erkek arkadaşım bana seriye dahil olmaktan onur duymam gerekiyormuş gibi hissettirdi. Richard Prince önemli bir sanatçı ve görüntümü bir tabloya layık gördüğü için ona minnettar olmam gerektiği ima edildi. Ne kadar onaylayıcı... Ve bir yandan onur da duymuştum. UCLA’da sanat okudum ve Prince’in Instagram’a Warholcu yaklaşımını takdir edebilirim. Yine de hayatımı fotoğraflar için poz vererek kazanıyorum ve benden çok daha fazla para eden, zirvedeki, gösterişli bir sanatçının Instagram gönderilerimden birini alıp kendisininmiş gibi satabilmesi garip geldi”²⁴.



Görsel 10. Emily Ratajkowski'nin Sports Illustrated için çekilen fotoğrafı ve “Kendimi Geri Satın Almak: Bir model ne zaman kendi imajının sahibi olur?” adlı NFT'si üretilen fotoğrafı.

Ratajkowski, The Cut’da kendi fotoğrafını satın alma sürecini anlattığı bir yazı kaleme almıştır. Erkek arkadaşı ile sergilenen fotoğrafını satın almak istemiş, ancak o fotoğrafını bir koleksiyonerin satın almasının ardından, Prince tarafından yeni bir fotoğrafı hazırlanmış boyutunun küçük olması üzerine bir tane siyah-beyaz baskı daha hediye edilmiştir. 1,5 yıl sonra erkek arkadaşı ile ayrılmasının ardından eşyaları paylaşırken Prince’in fotoğrafını

²³ Ratajkowski, E. (2020). “Buying Myself Back When Does a Model Own Her Own Image? The Cut, <https://www.thecut.com/article/emily-ratajkowski-owning-my-image-essay.html>, Erişim tarihi: 7.10.2021.

²⁴ (2021) “Emily Ratajkowski İlk NFT’sini 140 bin Dolara Sattı”, NTV, <https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/emily-ratajkowski-ilk-nftsini-140-bin-dolara-satti,R2omKMoDMUeckTkkjRluUA/vQD85N9bckyh1b52yT4d6A>, Erişim tarihi: 7.12.2021.

Ratajkowski almış yerine başka eşyalardan vermişken, evleri ayırmalarının sonrasında hediye olan fotoğrafın kendisinde olmadığını fark etmiş ve bu sefer erkek arkadaşı ondan fotoğrafın değeri olan on bin dolar ödeyerek kendisine fotoğrafını gönderebileceği cevabını vermiştir. Geçmişte de özel hayatında çekilen fotoğraflarının yayınlanması nedeniyle çok yıpratıcı ve üzücü bir süreç yaşadığı, eski erkek arkadaşında da özel fotoğraflarının bulunması ve bunların da farklı amaçlarla kullanılabilirliği endişesiyle istenen parayı ödemiş, fotoğrafını tekrar satın alabilmiştir. Yani Ratajkowski kendi fotoğrafını ilk olarak Prince'in çalıştığı galeriden, arkasından da eski erkek arkadaşından ödediği bedel karşılığında satın alabilmiştir.

Emily Ratajkowski evinin duvarında asılı olan, Prince'in sergisinde yer alan fotoğrafının önünde fotoğraftaki gibi aynı pozu verirken fotoğrafını çekirmiştir. "Kendimi Geri Satın Almak: Bir model ne zaman kendi imajının sahibi olur?" (Buying Myself Back: A model for Redistribution) adını verdiği fotoğrafının NFT'si oluşturulmuş, 140 bin dolara, Christie's Müzayede Evi'nde 14 Mayıs 2021'de gerçekleştirilen açık arttırma ile ismi açıklanmayan bir kişi tarafından da satın alınmıştır (Görsel 10).



Görsel 11. Emily Ratajkowski'nin NFT satışını duyurduğu Instagram paylaşımı

Ratajkowski, Instagram hesabından NFT'sini satışa çıkardığı fotoğrafını paylaşarak (Görsel 11) kendi yaşadığı süreci sanat nesnesi haline getirilen kadın bedeni üzerinden yorumlamış ve şu açıklamayı yapmıştır:

"Dijital platformlar kadınların fotoğraflarını istedikleri şekilde paylaşabilecekleri ve kontrol edebilecekleri bir alan olmalı. Ancak bunun yerine günümüzde çoğu kadının görselleri onların izni olmadan ve kâr amacı güdülerek paylaşılıyor, yani bir nevi kadın bedeni özellikle erkekler tarafından sömürülüyor. Geçmişe baktığımız zaman da bunun benzer şekilde olduğunu görüyoruz. Pek çok erkek ressam kadınları resmederek onlar sayesinde ünlendi ve biz bu ilham

perilerinin adını bile bilmiyoruz. NFT bu anlamda kadınlar için yeni bir kontrol mekanizması oluşturarak kendi fotoğraflarını koruma altına almayı ve başka yerlerde kullanımı ya da dağıtımını konusunda tazminat alabilme potansiyelini güçlendiriyor”²⁵.

Prince, müzayede öncesinde atmış olduğu tweet’inde: “Emily Ratajkowski’nin kim olduğu veya ne yaptığı hakkında hiçbir bilgim yok. Onunla hiç tanışmadım ve onun portresini hiç yapmadım. NFT’ler, Bitcoin, kripto para birimiyle ilgilenmiyorum”²⁶ yorumunu yapmıştır.

Ratajkowski, 2021 yılında satışa sunulan “Benim Vücudum” (My Body) adlı kitabında kendi hayatı üzerinden moda dünyasında var olma sürecini ve çocukluğundan bugününe kadar yaşadıklarını anlatmıştır. Moda endüstrisinde görkemli ışıkların arkasında bir kadın olarak yaşadığı istismarlar, tacizler ve bedeninin nesneleştirilmesine dair başına gelenleri kitabında paylaşmıştır. Klibinde oynadığı şarkıcı Robin Thicke ve fotoğrafçı Jonathan Leder’in tacizlerini ve isimlerini ifşa ederek bir anlamda Me Too hareketine de katılmıştır. Her türlü ayrımcılığa ve şiddete yönelik toplumsal protestolarda ön saflarda yer alan Ratajkowski, pek çok kadın tarafından taciz ile suçlanan Brett Kavanaugh’un yüksek yargıç adaylığının protesto yürüyüşü sırasında da tutuklanmış, George Floyd’un bir polis tarafından öldürülmesinin sonrasında yapılan yürüyüşlere “Black Lives Matter” (Siyahilerin Yaşamı Değerlidir) pankartı taşıyarak katılmış bir aktivist kimliği ile de ön planda olmakta ve tanınmaktadır.

Özetle; Prince Ratajkowski’nin kişisel sosyal medya sayfası görüntüsünün baskısının satışından 90 bin dolar, Ratajkowski söz konusu fotoğrafın önünde çekilen fotoğrafının NFT’si ile 140 bin dolar gelir elde etmiştir. Söz konusu fotoğrafı çeken kişinin değil de fotoğraftaki modelin bu yaklaşımı ve elde ettikleri anlamında da bir ilk olma özelliğini göstermektedir.

SONUÇ

Modernizm ile fotoğraf alanında belgeleme, kanıt olma özelliği dışında özgün ve özgür teknik kullanımı ve fotografik bakış açısı, üretimlerin çeşitliliği anlamında önemli bir dönüm noktası olmuştur. Her türden bakış açısının, düşüncenin ve gerçekliğin fotografik anlamda

²⁵ Petrini, D.M. (2021). “Emily Ratajkowski Kendi Fotoğrafını NFT Müzayedesine Açtı”, Vogue, <https://vogue.com.tr/tech/emily-ratajkowski-kendi-fotografini-nft-muzayedesine-acti>, Erişim tarihi: 7.12.2021.

²⁶ Palumbo, J. (2021). “Emily Ratajkowski’s ‘reclaimed’ Self Portrait Sells for \$175.000”, CNN, <https://edition.cnn.com/style/article/emily-ratajkowski-nft-sale-christies/index.html>, Erişim tarihi: 19.12.2021.

yansıtıldığı ve bunların ötesinde orijinal bir görüntü üretmenin mümkün olmadığı düşüncesiyle, varolan yani üretilmiş görüntülerin yeniden üretilerek kullanılması, bir başka deyişle güncellenmesi söz konusu olmaktadır. Bugün de dijimodernizm ile postmodernizmin getirisi olan kendine mal etme kavramının farklı görüntü üretim biçimi yaklaşımlarına dair versiyonlarını görmek mümkündür (Sağlamtimur, 2016:161).

Bugün gelinen noktada hızla gelişen ve yaygınlaşan internet ağının etkisi ile kişilerin aktif olarak yer alabildikleri, kendilerini ifade edebildikleri, kendi fotoğraflarını geniş kitlelere paylaşabildikleri platformlar olan sosyal ağlar hayatımızın vazgeçilmez parçası haline gelmiş durumdadır. Her geçen gün yenilerinin eklenmesi ile sayısı artan sosyal medya platformları, özelliklerine göre kullanıcı sayısı anlamında kimisi öne geçmekte kimi ise zaman içinde popülerliğini yitirmektedir. Sosyal medya hesapları aracılığı ile bireyler kendilerini ve görüşlerini ifade etmek, sosyalleşmek, haber almak amacıyla haber, fotoğraf, video, metin paylaşımında bulunmaktadır. Oluşturulan profil ve paylaşımlar aracılığı ile gözetlemek ve gözetlenmenin de bu platformların en temel özelliği olduğunu söylemek mümkündür. Tasarlanan benliklere uygun profiller yaratılmakta, hazırlanan görseller aracılığı ile sunulmaktadır. Adeta en farklı, en sıra dışı olma ve daha fazla beğeni ve takipçiye ulaşma çabası ile yarışılmaktadır. Sosyal medya hesapları hem ünlü kişilerin kendilerini unutturmamak ve hayranlarını korumak, hem de sıradan insanların ün kazanmak adına var oldukları bir arenadır. Bu bağlamda bakıldığında da Richard Prince'in "Yeni portreler" serisinde kaynak olarak bu mecralardan biri olan Instagram'ı kullanmış olması şaşırtıcı gelmemektedir.

Prince'in Yeni Portreler sergisi gerek kaynak olarak kişisel Instagram hesaplarının ekran görüntülerinin kullanılması nedeniyle özel hayattan sahnelerin, gerekse başkalarının çekmiş olduğu fotoğrafların yer aldığı ekran görüntülerinin sergilenmesi nedeniyle mahremiyet ve mülkiyet kavramları açısından da çok tartışılmıştır. Bu sergi aracılığı ile geçici bir süre takip eden insanların gördüğü, beğendiği, yorum yaptığı sosyal medya platformlarından biri olan Instagram'da paylaşılan fotoğraflar ve yorumlar, tuval üzerinde bir galeri duvarlarında sergilenerek, kitaplarda yer alarak ve üzerine makaleler yazılarak kalıcı bir hale, sanat nesnesi haline getirilmiştir.

Teknolojinin ve paralelinde iletişim araçlarının gelişmesi neticesinde fikir ve sanat eserlerinin sınırları aşarak hızla yayılması, fikri haklar ve telif ihlallerindeki artışı da beraberinde getirmiştir. Ele alınan Richard Prince'in Yeni Portreler Serisi'nde kullanmış olduğu fotoğraflardan birinde model olarak yer alan Emily Ratajkowski, NFT aracılığı ile fotoğrafının satışından gelir elde etmişken, Prince'in sanat hayatı boyunca fotoğraflarını kullandığı fotoğrafçılardan hiçbirinin yasal yollarla üretimlerinin Prince tarafından kullanımına dair herhangi bir hak iddia etme çabasında sonuç elde edememiş olmaları önemli bir noktadır. Fotoğrafçılar hak talepleri karşısında "adil kullanım" ve "değiştirme" sınırlarına takılarak hukuki anlamda sonuç alamamışlardır. Bu noktada sanat hayatında henüz çok yeni olan NFT aracılığı ile fotoğraftaki bir modelin yapmış olduğu girişim NFT'nin sanat dünyasında sadece sanatsal üretimde bulunan kişileri değil aynı zamanda model olan kişiler için de önemli bir gelişme ve üzerinde daha çok konuşulacak, tartışılacak bir konu olduğunu bizlere göstermektedir.

Hukuki düzenlemelerin gerek fiziki gerekse dijital sanat eserleri üreten sanatçıyı ve emeğini koruması gerekmektedir. Düzenlemelerin sanatın tüm üretim biçimlerini de göz önünde bulunduran aynı zamanda da çağımızın gerektirdiği değişimi yakalayan, yeni sanat üretimi anlayışlarına uygun olarak güncellenmesi gerektiği, çalışma kapsamında ele alınan örnekler üzerinden bir kez daha ortaya çıkmıştır.

Kaynakça

- Antmen, Ahu. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*, Çev. Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel Estetik*, çev. Seadet Özen, İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Börü, Ş.P. (2013). *Fotoğraf Üzerindeki Haklar*, Ankara: Turhan Kitabevi.
- Ceylani, M. U. vd. (2021). "Sanatta Dijitalleşme Bağlamında NFT Teknolojisi", *Sosyal Beşeri ve İdari Bilimler Alanında Uluslararası Araştırmalar VII*, ed. Serdar Öge, 1. Basım, Konya: Eğitim Yayınevi.
- Crimp, D. (2002). "Postmodernizm Fotoğraf Etkinliği", *Sanat Dünyamız*, Sayı 84.
- Doğan, B. vd. (2022). Kripto Sanatı ve NFT. *Journal of History Culture and Art Research*, 11(1), 1-12.

Koşar, D.C (2012). "Sahiplenmenin Dayanılmaz Hafifliği ve Duchamp", *Sanatın Günceli Güncelin Sanatı*, Ed. Mehmet Yılmaz, Ankara: Ütopya Yayınları, s. 196-213.

Sağlamtimur, Z.Ö. (2017). Yeni Medya Sanatı ve Fotoğraf, *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Cilt 7, Sayı 2, s. 82-100

Şahiner, R. (2008). *Sanatta Postmodern Kırılmalar ya da Modernin Yapıbozumu*, İstanbul: Yeni İnsan Yayıncılık.

Seçkin, A. (2020). *Sanatın Ekonomisi*, İstanbul: Hayalperest Yayınları.

Yaygın, M. (2009). *Fotoğraf İdeolojisi*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.

İnternet Kaynakları

Kinsella, E. "Outraged Photographer Sues Gagosian Gallery and Richard Prince for Copyright Infringement", Artnet, <https://news.artnet.com/market/donald-graham-sues-gagosian-richard-prince-401498>, Erişim tarihi: 8.10.2021

Instagram, https://help.instagram.com/116455299019699?helpref=search&sr=1&query=fair%20use&search_session_id=8aa28133c81800559a4366cb5bb4c6a3&fbclid=IwAR2-xlCZ29dve0pDHZpGhx-35Cy3dhTiBL97p4mnRkWThYvb4KT0thcnSFc, Erişim tarihi: 8.10.2021

Keskin, Ö. (2021). "Cariou v.Prince Davası", Sanat Hukuku Enstitüsü, <https://www.sanathukukuenstitusu.com/post/cariou-v-prince-davas%C4%B1>, Erişim tarihi: 9.11.2021

"Temellük Sanatı ve İntihal" (2018). Skop Sanat Tarihi Eleştiri, <https://www.eskop.com/skopbulten/temelluk-sanati-ve-intihal/3638>, Erişim tarihi: 9.11.2021.

Prince, R. (2015). "New Portraits", Gagosian, <https://gagosian.com/exhibitions/2015/richard-prince-new-portraits/>, Erişim tarihi: 19.09.2021

Samuels, L. (2015). "Photographer Sam Abell Talks About Cheeky Richard Prince After Prince Sold Photo For Millions", Diyphotography, <https://www.diyphotography.net/photographer-sam-abell-talks-about-cheeky-richard-prince-after-prince-sold-his-photo-for-millions>, Erişim tarihi: 9.11.2021.

Cohen, A. (2018). "Who Actually Shot Richard Prince's Iconic Cowboys?", Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-richard-prince-stole-marlboro-man>, Erişim tarihi: 22.11.2021.

Sutton, B. (2016). "Photographer Dennis Morris Sues Richard Prince Over Sid Vicious Images", Hyperallergic, <https://hyperallergic.com/303947/photographer-dennis-morris-sues-richard-prince-over-sid-vicious-images/>, Erişim tarihi: 22.11.2021.

Walker, D. (2016). "Richard Prince Sued Again (This Time by Photographer Dennis Morris)", Photo District News, <https://pdnpulse.pdnonline.com/2016/06/richard-prince-sued-time-photographer-dennis-morris.html>, Erişim tarihi: 12.12.2021.

Saltz, J. (2014). "Richard Prince's Instagram Paintings Are Genius Trolling", Vulture, <http://www.vulture.com/2014/09/richard-prince-instagram-pervert-troll-genius.html>, Erişim tarihi: 3.12.2021.

Instagram, <https://help.instagram.com/1992178671014348/?helpref=related>, Erişim tarihi: 3.12.2021.

Gilbert, L. (2018). The Art News Paper, <https://www.theartnewspaper.com/2018/10/10/richard-prince-defends-reuse-of-others-photographs>, Erişim tarihi: 7.12.2021.

Twitter, <https://twitter.com/RichardPrince4/status/969330688221761536>, Erişim tarihi: 18.12.2021.

Twitter, <https://twitter.com/kimletgordon>, Erişim tarihi: 18.12.2021.

Steadman, R. (2015). "Suicide Girls Sell Pics if Richard Prince Pics in Appropriation Tit for Tat", Observer, <https://observer.com/2015/05/suicide-girls-sell-pics-of-richard-prince-pics-in-tit-for-tat-appropriation-battle/> Erişim tarihi: 7.12.2021.

Twitter, (<https://twitter.com/RichardPrince4/status/603874714201751552>), Erişim tarihi: 18.12.2021.

Dalgıç, S.D. (2021). "Emily Ratajkowski anlatıyor: Bir Model Kendi Bedeni ve Görüntüsü Hakkında Ne Kadar Söz Sahibi?", Dadanizm, <https://www.dadanizm.com/emily-ratajkowski-anlatiyor-bir-model-kendi-bedeni-ve-goruntusu-hakkinda-ne-kadar-soz-sahibi>, Erişim tarihi: 7.12.2021.

<https://www.nftstudyo.com> Erişim tarihi: 25.04.2022

Utangaç, B. (2022) "OpenSea, yeni akıllı kontrat sözleşmesini duyurduktan kısa süre sonra phishing (oltalama) saldırısına uğradı", Egrisim, <https://egirisim.com/2022/02/21/opensea-yeni-akilli-kontrat-sozlesmesini-duyurduktan-kisa-sure-sonra-phishing-oltalama-saldirisina-ugradi/> Erişim tarihi: 25.04.2022

Hayward, A. (2022). "LooksRare Has Reportedly Generated in Ethereum NFT Wash Trading" <https://decrypt.co/91510/looksrare-has-reportedly-generated-8b-ethereum-nft-wash-trading>, Erişim tarihi: 8.05.2022

Ratajkowski, E. (2020). "Buying Myself Back When Does a Model Own Her Own Image? The Cut, <https://www.thecut.com/article/emily-ratajkowski-owning-my-image-essay.html>, Erişim tarihi: 7.10.2021.

Anonim. (2021) "Emily Ratajkowski İlk NFT'sini 140 bin Dolara Sattı", NTV, <https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/emily-ratajkowski-ilk-nftsini-140-bin-dolara-satti,R2omKMoDMUeckTkkjRluUA/vQD85N9bckyh1b52yT4d6A>, Erişim tarihi: 7.12.2021.

Petrini, D.M. (2021). "Emily Ratajkowski Kendi Fotoğrafını NFT Müzayedesine Açtı", Vogue, <https://vogue.com.tr/tech/emily-ratajkowski-kendi-fotografini-nft-muzayedesine-acti>, Erişim tarihi: 7.12.2021.

Palumbo, J. (2021). "Emily Ratajkowski's 'reclaimed' Self Portrait Sells for \$175.000", CNN, <https://edition.cnn.com/style/article/emily-ratajkowski-nft-sale-christies/index.html>, Erişim tarihi: 19.12.2021.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Rego, "Sam Abell tarafından çekilen ve Marlboro markasının reklamlarında kullanılan fotoğraf ve Richard Prince tarafından yeniden yorumlanan fotoğrafı", <https://www.diyphotography.net/photographer-sam-abell-talks-about-cheeky-richard-prince-after-prince-sold-his-photo-for-millions/>, Erişim tarihi: 24.12.2021.

Görsel 2. "Norm Clasen'in Marlboro reklamında kullanılmış fotoğrafı, Clasen'in serisinden bir fotoğraf ve Prince'in sergisinden bir fotoğrafı" <https://www.normclasen.com/Gallery/Marlboro-Photos/9-> <https://www.normclasen.com/Gallery/Marlboro-Photos/30-> <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2018/contemporary-art-evening-salen09932/lot.47.html>, Erişim tarihi: 24.12.2021

Görsel 3. "Solda Patrick Cariou'nun fotoğrafı ve sağda ise Richard Prince'in Canal Zone serisinde kullanmış olduğu fotoğraf" <https://www.artnews.com/art-in-america/features/landmark-copyright-lawsuit-cariou-v-prince-is-settled-59702/>, Erişim tarihi: 24.12.2021

Görsel 4. "Richard Prince tarafından yapılan Morris'in de üç fotoğrafının yer aldığı Covering Pollack kolajı" <https://news.artnet.com/market/richard-prince-sid-vicious-copyright-513263>, Erişim tarihi: 24.12.2021

Görsel 5. "Solda Dennis Morris'in Sid Vicious fotoğrafı ve Prince'in sergisinde yer alan Instagram paylaşımının ekran görüntüsünün sergilendiği çalışması" <https://www.jdsupra.com/post/contentViewerEmbed.aspx?fid=c7ead978-a1bd-424a-97e8-ac284369efce>, Erişim tarihi: 24.12.2021

Görsel 6. "Richard Prince, Family Tweets Serisinden fotoğraflar ve albüm kapağı" <https://fineart.ha.com/itm/prints-and-multiples/richard-prince-american-b-1949-family-tweets-five-works-c-2014offset-lithographs-in-colors-on/a/10111-46002.s> <https://gagosian.com/exhibitions/2021/richard-prince-family-tweets/>, Erişim tarihi: 24.12.2021

Görsel 7. "Donald Graham'ın fotoğrafı ve Richard Prince'in sergisinde yer alan fotoğraf" <https://news.artnet.com/market/richard-prince-lawsuit-expert-opinions-402173>, Erişim tarihi: 24.12.2021

Görsel 8. "Eric Mc Natt tarafından 2014 yılında çekilen Kim Gordon portresi ve Prince'in sergisinde yer alan fotoğraf. Kim Gordon'a Prince tarafından hediye edilen fotoğraf" <https://www.jdsupra.com/legalnews/third-verse-same-as-the-first-will-87031/> <https://news.artnet.com/art-world/richard-prince-copyright-lawsuit-754139>, Erişim tarihi: 24.12.2021

Görsel 9. "Sergi alanında yer alan fotoğraf ve suicide girls tarafından yapılan satışa dair paylaşım görseli", <https://www.worthpoint.com/worthopedia/richard-prince-piece-canvas-suicide-1790225919> <https://www.vogue.com/article/suicidegirls-richard-prince> , Erişim tarihi: 24.12.2021

Görsel 10. "Emily Ratajkowski'nin Sports Illustrated için çekilen fotoğrafı ve "Kendimi Geri Satın Almak: Bir model ne zaman kendi imajının sahibi olur?" adlı NFT'si üretilen fotoğrafı " <http://www.fansshare.com/gallery/photos/14352591/emily-ratajkowski-swimsuit-fotograflari-bikini/?displaying> <https://vogue.com.tr/tech/emily-ratajkowski-kendi-fotografini-nft-muzayedesine-acti> , Erişim tarihi: 24.12.2021

Görsel 11. "Emily Ratajkowski'nin NFT satışını duyurduğu Instagram paylaşımı" <https://www.instagram.com/p/COIINbPM7qF/> , Erişim tarihi: 24.12.2021

FLÜT EĞİTİMİNDE ISINMA EGZERSİZLERİNİN ÖNEMİ

THE IMPORTANCE OF WARM-UP EXERCISES IN FLUTE EDUCATION

M. Ayça Önal*

Öz

İyi bir çalıcının elde etmek istediği ton kalitesi, dudak pozisyonunun ağızlık üzerindeki konumu, kullandığı nefesin doğru bir teknikle üflenmesinin yanında dudak pozisyonunun, ellerinin, kollarının ve tüm vücudunun esnekliğine/ rahatlığına da bağlıdır. Bu bağlamda günlük çalışmalar öncesinde bedensel ısınma egzersizleri yapılmadan çalışmaya başlanması bedensel sıkıntıların yaşanmasında önemli bir etken olmaktadır. Bu nedenle çalışma öncesinde yapılacak olan ısınma egzersizleriyle tüm bedenin ısınması sağlanmalı ve böylece daha sağlıklı bir postürle çalışmaya geçilerek yaşanacak problemlerin önüne geçilmelidir.

Bu çalışmada günlük ton ve teknik çalışmalara başlamadan önce, çalıcının performans kalitesini olumlu yönde etkileyen birkaç esneme egzersizinin nasıl yapılacağına dair açıklamalar yapılmıştır. Literatür tarama yöntemiyle elde edilen bulgular ile klasik esneme egzersizlerinin kişiye kazandırılmasından sonra, çalıcının vücut yapısına uygun edimlemiş olduğu esneme egzersizlerinin, müzikalitesi ile birlikte, performansını da olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çalgı Eğitimi, Flüt, Flüt Eğitimi, Isınma Egzersizleri.

Abstract

The tone quality that a good player wants to achieve depends on the position of the lip position on the mouthpiece, the correct technique of blowing the breath he uses, as well as the flexibility/comfort of the lip position, hands, arms and the whole body. In this context, starting to work without physical warm-up exercises before daily work is an important factor in experiencing physical problems. In this context, warming up of the whole body should be ensured with the warm-up exercises to be done before the study, and thus problems to be experienced should be prevented by working with a healthier posture.

In this study, before starting the daily tone and technical studies, explanations were made about how to do a few stretching exercises that positively affect the performance quality of the player. With the findings obtained by the literature review method, it was concluded that after the classical stretching exercises were taught to the person, the stretching exercises performed in accordance with the body structure of the player positively affected the performance as well as the musicality.

Keywords: Instrument Training, Flute, Flute Training, Stretching Exercises.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 19.01.2022 - Kabul tarihi: 05.05.2022.

*Dr. Öğretim Üyesi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Müzik Bölümü, aycaacar@sdu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-9225-8356>.

1. Giriş

Anne karnındayken bir ses ortamının içinde gelişen insan, önce annenin kalp atışlarını işiterek, sonra zamanla geliştikçe çevresindeki sesleri duyarak, sesleri algılamaya ilk bu dönemlerde başlamaktadır. Dünyaya geldiği ilk anlardan itibaren de dinlediği ninnilerle, çocukluk döneminde öğrendiği şarkılarla ve gelişim döneminde oluşan müzik beğenisiyle müzikle olan bağını hayatının her alanına taşımaktadır. Önal' a göre insanın hayatının her evresinde müzikle iç içe var olması, müziğin insan hayatındaki önemini değerini bizlere göstermektedir. Yaşamın her alanında ve her anında yer alarak eğitsel bir özelliği içerisinde barındıran müzik yoluyla insanlar, yaratıcılıklarını geliştirerek duygu ve düşüncelerini karşı tarafa aktarabilmekte ve bu yönüyle müzik, insan yaşamında önemli bir rol oynamaktadır (Önal, 2009:3).

Müzik eğitiminin en önemli temel boyutlarından biri olan çalgı eğitimiyle bireyin müzikal gelişimine önemli bir katkı sağlayarak kendine olan özgüveninin de geliştirmektedir. "Çalgı çalan bireyin bedensel ve zihinsel gelişimi bilimsel olarak açıklanmakta ve buna göre çalgı çalan bireyin beyni bütün bir vücut egzersiziyle eş değer görülmektedir." (Özen ve Albuz, 2017:3)

Bir enstrümanın öğrenilebilmesi için uygulanan programlı bir yöntemler bütünü çalgı eğitiminde, doğru bir teknikle çalma edimi kazandırılarak bireye uzun ve verimli bir çalışma süresi kazandırılması temel hedeflerden biri olmaktadır. Çalgı eğitimi ile aynı zamanda öğrenciye farklı müzik kültürlerini iyi bir şekilde kavratma ve müzikal becerilerini arttırmaya yönelik çalışmalar yapılmaktadır. "Çalgı eğitimi, müzik öğretmeni adayı için çok önemli ve temel bir boyuttur. Bu boyuta gerçekten önem verilmesi ve çalgıda olabildiğince gelişmeyi amaçlamak için, her çeşit olanağın kullanılması, her gün sistemli olarak uzun saatler boyu çalışılması kaçınılmaz bir zorunluluktur. Böylece birey, alacağı çalgı eğitiminin yardımıyla; oluşturacağı eğitim müziği dağarcığı dışında, ulusal ve evrensel düzeydeki müzik yapıtlarından derlenmiş seçkin bir dağara da sahip olacak ve en iyi biçimde mesleki yaşantısına hazırlanacaktır." (Albuz, 2001:8)

Cüceoğlu' na göre; çalıcıların fiziksel zorlanma ya da rahatsızlıklarda en temel belirtinin yorgunluk hissi olduğuna değinerek, çalgı çalmayı sağlayan organlarda ağrı, yanma, gerginlik, ellerde zayıflık hissi, çalgıyı tutarken ve taşırken ağrı, çalma sırasında

parmaklarda soğukluk gibi daha belirleyici olarak görülen semptomlar olarak açıklamaktadır. Ayrıca görülen bu fiziksel rahatsızlıkları yanlış teknikle çalma ve uzun süre enstrüman ağırlığını taşımakla olduğunu belirtmektedir. Bedensel ısınma kadar enstrümanla ısınmanın da önemini vurgulayan Cüceoğlu, kazanılması gereken ısınma rutininin çalgılı ve çalgısız olmasına ayrı ayrı değinmektedir (Cüceoğlu, 2021:7).

Bu bağlamda, güzel ve etkileyici bir ton gelişimi elde etmek, tüm flütçülerin çaba gösterdiği bir durum olup, kuşkusuz, kütüphanelerinde en sık kullanılan ton geliştirme kitaplarından ikisi Marcel Moyse tarafından yazılan De la Sonorite ve Trevor Wye tarafından yazılan Practice Book for the Flute, Volume One: Tone kitapları olarak karşımıza çıkmaktadır.

De la Sonorite'de Moyse kitabı, ikinci perde konumundan başlayarak çok basit bir uzun ton alıştırmasıyla başlamakta ki bu diğer birçok uzun ton egzersizinden belirgin şekilde farklı olarak karşımıza çıkmaktadır. İkinci perdenin canlılığı, flütistin nefesini etkin kullanmasını sağlamaktadır. Birçok ton geliştirme alıştırması, oldukça durgun hissettirmeye başlayan birlik nota modellerine odaklanmaktadır. Fakat genel olarak De la Sonorite kitabı, fazla yorucu olabilecek egzersizleriyle genç bir öğrencinin dayanıklılığının bir testi haline gelebilmektedir, ancak burada yer alan, sesin dolgunluğu, dudak esnekliği, artikülasyon ve tonlama gibi ton alıştırmaları, aynı anda bir dizi konuyu ele almaktadır ve daha dikkatli bir şekilde pratik yapmayı öğrenmeye başlayan öğrenciler için iyi bir başlangıç olabilmektedir.

Bu bilgiler doğrultusunda, günlük çalışma rutinine başlamadan önce yapılacak olan esneme çalışmaları ile kasların ısınması ve nefes alış-verişinin düzenlenmesi, sonrasında ise uzun seslerle çalışmaya devam edilmesi elde edilecek performans olumlu yönde artırmakta ve aynı zamanda oluşabilecek fiziksel rahatsızlıkların da en aza indirgenmesinde önemli ölçüde etkili olmaktadır.

Böylece, flütün üflemeli bir enstrüman olması ile birlikte kaliteli bir ton elde etmenin önemi yadsınamaz. Bu bağlamda iyi bir ton elde edebilmek için günlük egzersizlerle fazlasıyla efor harcayan bir flütistin beden rahatlığı da son derece önemlidir. Her şeyden önce doğru bir duruş sağlamanın yanında bu duruşu kazanabilmesi için bazı ısınma hareketlerine gereksinimi olmaktadır.

Çalışma, flüt eğitimi alan bireylerin günlük ses egzersizlerini yapmadan önce esneme hareketleriyle doğru bir postür kazanmalarına rehberlik etmesi açısından önem

taşımaktadır. Çalışmada, literatür tarama yöntemi ile elde edilen veriler, nitel araştırma yöntemlerinden betimsel araştırma yöntemi ile betimlenmiş ve ortaya konulmuştur. “Var olan kaynak ve belgeleri inceleyerek veri toplamaya literatür tarama denir. Literatür taraması, araştırma probleminin seçilerek anlaşılmasına ve araştırmanın tarihsel bir perspektife oturtulmasına yardımcı olur.” (Karasar, 2005:183) Betimsel araştırma yönteminde ise araştırmacı üzerinde çalışılan olgulara müdahale etmeden, onları olduğu gibi ele alarak incelemektedir. “Betimsel araştırma yaşayanların, hali hazırda var olanların, yaşananların ne olduğunun betimlenip açıklanarak ortaya koyulması olarak ele alınabilir.” (Sönmez V., Alacapınar F.G., 2013:48)

Bu araştırmada; flüt eğitiminde ısınma egzersizlerinin önemi ve çeşitleri konusunun ayrıntılı olarak incelenmesi amaç edinilmiştir. Araştırmanın; bu konuda yapılan çalışmalara, flüt eğitmeni ve öğrencilerine yol gösterici olması açısından önemli olacağı düşünülmektedir. Araştırmanın yöntemi literatür tarama ile derlenen bir araştırma olduğundan sistematik derleme çalışmasıdır. Literatür tarama ile elde edilen veriler, analiz edilmiş, yorulanmış ve özetlenerek bir takım sonuçlar elde edilmiştir. Bu doğrultuda sistematik derleme çalışması ile, “klinik bir soruya yanıt ya da probleme çözüm oluşturmak için, o alanda yayınlanmış tüm çalışmaların kapsamlı bir biçimde taranarak, çeşitli dâhil etme ve dışlama kriterleri kullanarak ve araştırmaların kalitesi değerlendirilerek hangi çalışmaların derlemeye alınacağına belirlenmesi, derlemeye dâhil edilen araştırmalarda yer alan bulguların sentez edilmesidir.” (Burns ve Grove, 2007; Centre for Reviews and Dissemination [CRD], 2008; Higgins ve Green, 2011, Akt. Karaçam, Z., 2013:2)

2. Flüt Eğitiminde Isınma Egzersizlerinin Önemi

Çalgı eğitiminde zihnin hazır bulunuşluğunun yanı sıra bedensel hazır bulunuşluk da oldukça önemlidir. Günlük rutin çalışmaların yanında performansı artırmak amacıyla yoğun bir çalışma temposuna maruz kalan çalgıcı, uzun süren çalışmalar sonucunda bazı bedensel problemlerle karşı karşıya kalmaktadır. Bu nedenle çalışma öncesinde ve sonrasında yapılacak olan ısınma egzersizleri yaşanan bedensel problemleri en aza indirmede yardımcı olmaktadır.

Çalgı eğitimi ile bireyin sosyalleşmesinin yanı sıra, bireye verilen müzik bilgisine ilave olarak sanatsal bir bakış açısı kazandırılıp, hayata daha geniş bir perspektiften bakması da mümkün olabilmektedir. Bedenin aktif bir şekilde kullanıldığı çalgı eğitiminde beden dili ve

bedenin enstrümanla uyumu oldukça önemlidir. Bu uyum ne kadar iyiye çalıcının karşılaşacağı bedensel sıkıntılar da doğru orantılı olarak azalmaktadır.

Bu bağlamda her enstrüman için olması gereken fiziksel uygunluk flüt için de geçerlidir. Karaduman'a göre flüt çalarken bedenin dengede bulunması için ayaklar omuz hizasında açılarak vücut ağırlığı eşit olarak dağıtılmalıdır. Kollar flütü tutarken farklı bir duruş sergilediğinden sol bacak sağ bacağına göre hafif önde bulunmalıdır. Dizlerde hiçbir bükülme olmadan ve kollar vücuda fazla dayandırılmadan mümkün olduğunca doğal bir tutuşla flütün, omuzlar, boyun ve kollar için zorlayıcı bir pozisyon olması nedeniyle, insan vücudunun doğal duruşuna aykırı olduğu gözlemlenmektedir (Görsel 1). Bu nedenle uzun çalışmalar sonucunda bedensel olarak bazı sıkıntılar yaşanmaktadır (Karaduman, 2015:4-5).



Görsel 1. Flüt Tutuş Pozisyonu.

Bu doğrultuda, bir flütistin tekniğini geliştirebilmek adına sağlam bir konsantrasyon ve kondisyon gerektiren günlük çalışma temposu, tıpkı bir sporcunun harcadığı enerji gibi fiziksel bir aktivite ile vücudunun da yorulmasına yol açmaktadır. Bu nedenle birçok çalıcının enstrümanı ile bütünleşen bedeninde kas-iskelet sorunları yaşanmaktadır. Bu sorunlara bir nebze engel olmak adına günlük egzersizlere başlamadan önce yapılacak olan ufak esneme- ısınma egzersizleri, çalıcının vücudunu daha rahat kullanabilmesine yardımcı olacağı gibi, canlı performans sırasında yaşanan stres ve heyecanın yarattığı gerginliği azaltması yönünde

de faydalı olacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda çalışmaya başlamadan önce yapılan birkaç esneme hareketinin performansı olumlu yönde etkileyerek elde edilecek verimi de artırması muhtemeldir.

Bu bağlamda Uyar, klarnet çalıcılarının icra sırasında stresi yönetemedikleri için boyun ve omuz kasılması ya da omuzların yukarıya doğru kaldırılması, el ve bileklerin kasılması gibi çalmaya ters düşecek davranışlarla karşılaşılabilir. Bu nedenle bahsederek bu tür teknik problemlerin, kişinin kendi fiziksel yapısına uygun yapılacak olan ısınma hareketleriyle aşılabileceğinden söz etmektedir (Uyar, 2021:12).

Esnetme, yanlış yapıldığı takdirde yarardan çok zarar verebilmektedir. Bu nedenle çalıcı kendine en uygun esnetme hareketlerini bulmak için eğitmeniyle birlikte çalışarak egzersizleri gereğinden fazla yapmamalıdır. Aksi takdirde gevşeme amaçlı yapılan egzersizler sakatlanmalara neden olabilmektedir. Bu nedenle yapılacak olan egzersizlerin, çalıcının doğru postürü kazanabilmesi için kişiye özel uyarlanarak ihtiyaca göre kişiselleştirilmesi gerekmektedir.

Jameson' a göre; Repetitive Strain Injuries (Tekrarlayan Gerdirme Yaralanmaları) adlı kitabında, esneme sırasında uyulması gerekli aşağıdaki ipuçlarını şu şekilde açıklamaktadır:

*Gerdirme sırasında vücudu yukarı aşağı sallamayın. Bunun yerine, her biri 10-15 saniye tuttuğunuz nazik, uzun süreli esneme hareketleri yapın.

*Gerdirme kesinlikle acı verici olmamalıdır. Kaslarınızda "hafif bir çekme" hissettiğiniz noktaya kadar gerin.

*Bulduğunuz odanın sıcak olduğundan emin olun. Soğuk bir ortamda gerdirmenin incinme/yaralanmalara neden olma olasılığı daha yüksektir.

*Gerdirmeye yardımcı olması için nefesinizi kullanın. Gerdirmeden önce derin bir nefes alın. Sonrasında, gerdirirken nefesinizi verin. Nefesinizi verirken stres ve gerginliğin vücudunuzu terk ettiğini zihninizde canlandırın (Jameson, 1998:7).

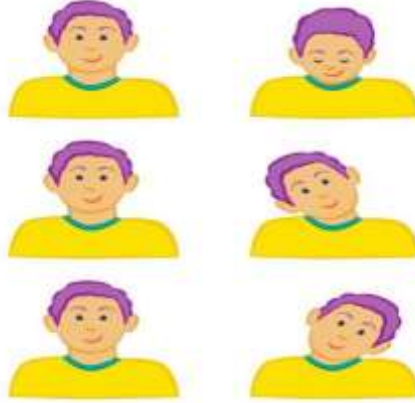
Çalınan çalgının yapısına göre çalıcının doğal postürünün dışında bir pozisyonla durması ve gün içerisinde çalışarak bu pozisyona uzun süre maruz kalması çeşitli bedensel problemleri de beraberinde getirmektedir. Yapılan araştırmalarda çalgı performansı ile yaşanan bedensel problemleri hareketlerde bölgesel kısıtlanma, ağrı, sızlama, uyuşma,

kasılma, tutukluk, kramp ve kuluç olarak belirtilmektedir. Ayrıca bu araştırmalarla fazla sayıdaki müzisyenin enstrüman çalmayla alakalı olarak fiziksel problemler yaşadığı da açıklanmaktadır. Aynı anda iki farklı enstrüman çalmak, cinsiyet faktörü, çalma süresindeki artış, çalışma süresinin uzunluğu ve yeteri kadar dinlenmeme, enstrümanda teknik değişikliği, geçirilen psikolojik ya da fizyolojik rahatsızlıklar da performans sonucu yaşanan bedensel rahatsızlıkları tetikleyen etmenler arasında yer almaktadır.

Duranoğlu' na göre; çalgı eğitimiyle kazandırılması hedeflenen bedensel ve ruhsal bilinç kapsamında, fizik tedavi uzmanlarının çalıcıların yaşamış olduğu kas iskelet sistemi rahatsızlıklarını Mesleki Risk Faktörleri başlığı altında toplamışlardır. Buna göre;

- * Cinsiyet
- * İki farklı çalgı çalmak
- * Çalgıda Değişiklik
- * Çalma zamanında artış
- * Aşırı çalma süresi ve yoğunluğu, yetersiz dinlenme araları
- * Çalmadan önce kasları hazırlayıcı egzersizlerle ısınmamak
- * Öğretimde değişiklik
- * Teknikte değişiklik
- * Daha önce geçirilmiş psikolojik ya da fiziksel rahatsızlıklar
- * Kondisyon ve aktivite (Duranoğlu, 2015:3).

Özübek' e göre; enstrüman çalışma rutinine başlamadan önce, olası incinmeleri önlemek amacıyla, germe ve ısınma egzersizleri yapılarak kullanılacak bedensel yapıların ve kasların ısıtılması sağlanabilir. Aynı zamanda Özübek, çalgıya özgü bedensel ısınma egzersizlerini oluştururken, fizyoterapistlerin postür analizleri doğrultusunda bir ısınma programının oluşturulmasının da önemine değinmiştir (Özübek, 2019:7).



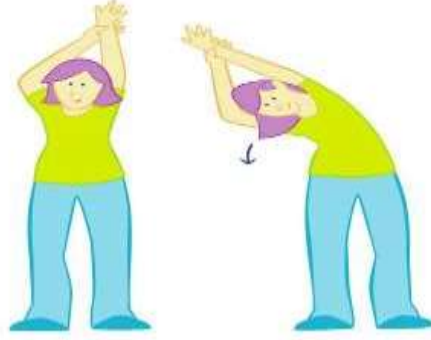
Görsel 2. Boyun Esnetme Egzersizi.

Bu bilgiler doğrultusunda çalıcının günlük çalışma rutinine başlamadan önce kafasının doğru duruşunu sağlayabilmek ve boyundaki gerginliği azaltmak amacıyla “boyun esnetme” egzersizleriyle başlangıç yapılır (Şekil 2). Öncelikle çene yavaşça göğüs bölgesine doğru eğilir ve böylece boyun bölgesinin arkasında hafif bir gerginlik hissedilmektedir. Bu pozisyondan başı sağa doğru eğerek kulak memesi sağ omza değdirilmektedir. Bu süreçte egzersizi yapan çalıcının yüzü karşıya bakmalıdır. Bu pozisyondayken burundan derin bir nefes alınır, çene merkeze geri getirilirken ise nefes yavaşça verilir. Ardından bu kez sol omuza eğilerek derin bir nefes alınır. Baş tekrar merkeze getirilerek hareket tekrar edilmektedir. Bu egzersiz yapılırken omuzların dik durduğundan emin olunmalıdır.

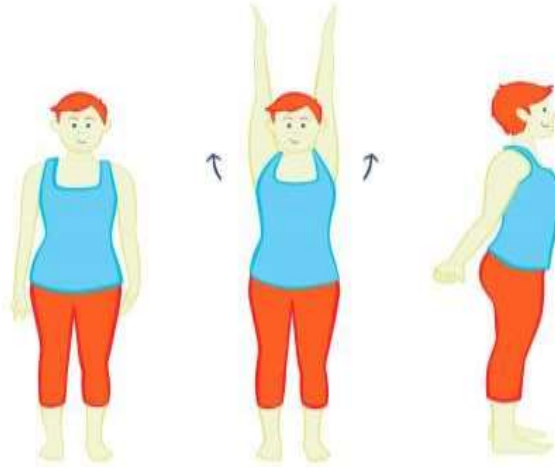


Görsel 3. Kalça Açma Egzersizi.

Diğer egzersize kalça açma hareketiyle devam edilmektedir (Görsel 3). Ayaklar yere basacak şekilde bir sandalyeye oturup, sağ ayak bileği sol diz üzerine yerleştirilmelidir. Bu pozisyonda, sağ dizi kendi ağırlığıyla yere doğru gerdirip, kalça bölgesinde hafif bir gerginlik hissedilmektedir. Bir süre bu pozisyonda nefes alıp vererek ardından diğer ayak bileğine geçilmektedir.

**Görsel 4.** Bel Esnetme Egzersizi.

Bu egzersizin devamında bel açıcı hareketle esnemeye devam edilmektedir (Görsel 4). Kollar başın üzerinde düz bir şekilde uzatılarak, sağ el ile sol bilek nazikçe tutulmalı ve sağa doğru eğilerek gerdirilmelidir. Bu şekilde burundan birkaç derin nefes alıp verilerek, vücudun sol tarafında gerilme



hissedilmektedir. Egzersizin devamında iki kol da yanlara bırakılarak gevşetilir, sonra diğer tarafa geçilmektedir.

Görsel 5. Göğüs Esnetme Egzersizi.

Devamında yapılacak olan diğer egzersiz ise dağ duruşu/derin nefes egzersizi (Görsel 5). Bu harekette ayaklar kalça genişliğinde açık konumlandırılarak kollar yanlarda rahat olacak şekilde ayakta durulmaktadır. Göğüs kısmından yukarı kalkıldığı ve başın üst kısmına doğru esnediği hissedilmektedir. Bunu yaparken boğaz, boyun ve karın bölgesi gevşetilerek el ve ayakların ağırlaştığı hissedilmektedir. Derin bir nefes alırken kollar yukarı

kaldırılır. Kollar yukarı doğru hareket ederken ve nefes alırken göğüs kafesinin her yönden genişlediğini hissetmek önemlidir. Böylece sırt bölgesinin açıldığı ve ciğerlerin büyümesine yer açmak için genişlediği hissedilmektedir. Tavana doğru uzanarak gövde ve sırt bölgesindeki gerilme sağlanmaktadır. Nefes verirken başın üstüne doğru uzama hissini koruyarak kollar tekrar aşağı indirilmektedir. Göğüs açma varyasyonunda ise eller vücudun arkasında birleştirilerek parmaklar birbirine geçirilir ve vücudun arkasından kuyruk kemiğine aşağı doğru çekilmektedir (Görsel 5). Nefes alınarak omuzlar geriye doğru gerdirilir ve bu şekilde başın üst kısmına doğru gerildiği hissedilmektedir.



Görsel 6. Yüz Kasları için Egzersiz.

Yüz bölgesinde oluşabilecek gerginlik ve kasılmaları önlemek amacıyla geliştirilen yüz egzersizlerinde ise (Görsel 6), gözler sıkıca yumularak derin nefes alınır böylece göz çevresi kasları gerdirilir ve nefes yavaşça verilerek bir süre sonra pozisyondan çıkılarak gevşetilmektedir (Karaduman, 2015:47).



Görsel 7. Ağız Kasları için Egzersiz.

Üfleme pozisyonunda ağız içi ve çevresinde oluşabilecek kasılma ve ağrıları engellemek amacıyla nefes alırken olabildiğince geniş bir biçimde ağız açılarak çene kasları gerdirilmekte ve bir süre sonra nefes vererek doğal pozisyona dönülmektedir (Karaduman, 2015:48).

Bu bilgiler doğrultusunda birçok ısınma hareketlerini kişi kendi bedenine uyarlayarak gerçekleştirmekte ve böylece performans sırasında ya da sonrasında oluşabilecek bedensel sıkıntıların önüne geçilebilmektedir.

3. Sonuç ve Öneriler

Neredeyse bir sporcunun gösterdiği performans kadar günlük çalışma rutini olan çalıcıların da enstrüman çalmaktan ziyade öncesinde de dikkat etmeleri gereken bazı önemli hususlar bulunmaktadır. Nefesli bir çalgı olan flüt ise hem nefes kontrolü hem de doğru duruş ve tutuş tekniği gerektiren enstrümanlardan biridir.

Yapılan araştırmada, ısınma hareketlerinden sonra olası sakatlanmaları ya da oluşabilecek rahatsızlıkları önlemek amacıyla esneme egzersizlerinin ne kadar önemli bir yer tuttuğu sonucuna varılmıştır. Çalışmada tanımlanan egzersizlerden kazandığı tecrübe ile kişinin kendi vücut yapısına göre belirlediği ısınma egzersizleriyle kaslardaki gerilimin azalması sağlanmaktadır. Postürün daha rahat ve doğru bir şekilde kullanılması ile ellerin ve kolların rahat bir pozisyonda flütü tutması sonucunda çalıcının elde edeceği ton kalitesi de bu doğrultuda olumlu yönde değişmektedir.

Kaynakça

Acar, M. A. (2009). *Bir Sınıf Çalgısı Olarak Blok flütün İlköğretim Müzik Dersi Öğretim Programını Gerçekleştirebilmedeki Yeterliliği*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Sivas: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Albuz, A. (2001). *Viyola Öğretiminde Geleneksel Türk Müziği Ses Sistemine İlişkin Dizilerin Kullanımı ve Bu Sistem Kaynaklı Çokseslilik Yaklaşımları*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Cüceoğlu, G. (2008). *Flüt Çalışmasından Kaynaklanan Bedensel Sorunlar Çerçevesinde Geliştirilmiş Bir "Flüt Isınma Programı"*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Duranoğlu, N. E. (2015). *Çalgı Eğitiminde Görülen Kas ve İskelet Rahatsızlıkları ve Performansa Etkileri Üzerine Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri*, *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, s.87-97.

Jameson, T. J. (1998). *Repetitive Strain Injuries*, McGraw- Hill Companies.

Karaçam, Z. (2013). *Sistemik Derleme Metodolojisi: Sistemik Derleme Hazırlamak için Bir Rehber*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokul Elektronik Dergisi.

Karaduman, A. D. G. (2015). *Çalgı Performansına Yönelik Zihinsel ve Bedensel Egzersiz Rutinleri ve Isınma Yöntemleri*, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Müzik Anasanat Dalı.

Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, Ankara: Nobel Yayıncılık.

Moyse, M. (1934). *De La Sonorité: Art Et Technique*, Paris: Alphonse Leduc.

Moyse, M. (1934). *Tone Development Through Interpretation*, Paris: Alphonse Leduc.

Önder, G. C. (2021). *Çalgı Performansını Etkileyen Bedensel Risk Faktörleri ve Koruyucu Stratejiler*, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 10 (78), s. 209-219.

Özübek, G. A. (2019). *Erken Müzik ve Keman Eğitimi Süresince Gözlenen Fiziksel Gelişmeler İle Karşılaşılması Olası Sakatlıklar ve Önleme Stratejileri*, *Balkan Müzik ve Sanat Dergisi*, 1 (2), s. 15-46.

Özen, N. S., Albuz, A. (2017). *Flüt Eğitiminde Ton Kavramının İncelenmesi*, *Fine Arts*, Cilt 12, Sayı 2, s. 52 – 63.

Sönmez V., Alacapınar F.G., (2013). *Örneklendirilmiş Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Anı Yayıncılık.

Uçan, A. (2005). *Müzik Eğitimi*, Ankara: Evrensel Müzikevi Yayınları.

Uyar, O. (2021). Klarnet İcracıları İçin Bedensel ve Ruhsal Gevşeme Teknikleri ve Uygulamaları, *Balkan Müzik ve Sanat Dergisi*, 3(1), s. 89-106.

Wye, T. (1981). *A Trevor Wye Practice Book for The Flute*, Vol. 3: articulation, Novello.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Karaduman, A. D. G. (2015). *Çalgı Performansına Yönelik Zihinsel ve Bedensel Egzersiz Rutinleri ve Isınma Yöntemleri*, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Müzik Anasanat Dalı.

Görsel 2. Thackstone, C. E. (2014). *Developing Artistry Via Thoughtful Practise: a Method Book for Intermediate Flute Students*, A Lecture Document, Presented to the School of

Music and Dance in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Musical Arts.

Görsel 3. Thackstone, C. E. (2014). *Developing Artistry Via Thoughtful Practise: a Method Book for Intermediate Flute Students*, A Lecture Document, Presented to the School of Music and Dance in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Musical Arts.

Görsel 4. Thackstone, C. E. (2014). *Developing Artistry Via Thoughtful Practise: a Method Book for Intermediate Flute Students*, A Lecture Document, Presented to the School of Music and Dance in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Musical Arts.

Görsel 5. Thackstone, C. E. (2014). *Developing Artistry Via Thoughtful Practise: a Method Book for Intermediate Flute Students*, A Lecture Document, Presented to the School of Music and Dance in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Musical Arts.

Görsel 6. Karaduman, A. D. G. (2015). *Çalgı Performansına Yönelik Zihinsel Ve Bedensel Egzersiz Rutinleri ve Isınma Yöntemleri*, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Müzik Anasanat Dalı.

Görsel 7. Karaduman, A. D. G. (2015). *Çalgı Performansına Yönelik Zihinsel Ve Bedensel Egzersiz Rutinleri ve Isınma Yöntemleri*, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Müzik Anasanat Dalı.

SÜRDÜRÜLEBİLİR EĞİTİM MATERYALLERİNDE İLLÜSTRATİF YAKLAŞIMLAR VE BİR ÖNERİ**IN SUSTAINABLE EDUCATIONAL MATERIALS ILLUSTRATIVE APPROACHES AND A SUGGESTION****Emel Yurtkulu*, Gözde Yavlak******Öz**

Bu çalışmada ekosisteme zarar veren ve sürdürülebilirliğin de başlıca sorunlarını oluşturan başlıklardan yola çıkılmıştır. Bu bağlamda, çözümün önemli bir parçası olan çocukların farkındalık edinmelerini ve bilinçlenmelerini amaçlayan sürdürülebilir eğitim ve gereçleri ele alınmıştır. Sürdürülebilir Eğitim'in en önemli materyallerinden olan resimli kitaplar ve bunlardaki illüstratif yaklaşımlar araştırmanın konusunu oluşturmaktadır. Bu nedenle, yazıdan daha kalıcı bir öğrenme sağladığı bilinen görsellerin doğru tasarlanabilmesi adına, çeşitli illüstrasyon teknikleri incelenmiştir. Kitaplarda karşılaşılan başlıca illüstratif yaklaşımlar saptanmaya çalışılmış ve geri dönüşüm malzemelerinden üretilen Bilge Buhan Musa'nın "Sıfır Atıkla Yaşa" serisini oluşturan kitapları görsel araştırma yöntemleri üzerinden ele alınmıştır. Serinin kitapları; içerik ve görselleri bakımından önerdikleri çözümler nedeniyle seçilmiştir. Çalışmada ele alınan örnekler, çevreye duyarlılık konusunda çocuklara olumlu davranışlar kazandırılmasında rol oynayan görsellerin, problemle doğrudan ilişkili malzemelerle farklı biçimde de üretilebileceklerini göstermeleri ve öğrenmelerini doğru yönlendirmeleri bakımından önemlidir. İnceleme sonucunda; sorunun kendisini çözüm önerisine dönüştüren bu resimleme yaklaşımına yer verilerek, alanın tasarımcılarına ve araştırmacılarına farklı özgün yaklaşımların ve yeni tekniklerin, alışılmışın dışında görselleştirme alternatiflerinin de mümkün olduğunu düşündürmek amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Sürdürülebilir Eğitim, Çevre, Eğitim Materyali, İllüstrasyon.

Abstract

This study sets out from the fundamental issues concerning sustainability and negative impacts on ecosystem. In this context, as a substantial part of the solution, Sustainable Education tools which aim to raise awareness among children are covered. Picture books and the illustrative approach, as an essential of Sustainable Education, constitute the subject of the research. Therefore, various illustration techniques are examined in order to appropriately design images, which are known to provide more permanent learning than writing. Major illustrative approaches encountered in books are determined and Bilge Muhan Musa's "Live with Zero Waste" book series created from recycled materials reviewed in terms of visual research methods. Books of the series were chosen because of the solutions they propose in terms of content and visuals. The examples discussed in the study are significant in that they show that the visuals that play a role in helping children acquire positive behaviors in environmental awareness can also be produced in different ways with materials directly related to the problem, and that they guide their learning correctly. As a result of the research, it is aimed to present unique visualization alternatives to the designers and researchers of the field, by including this form of illustration, which includes a remarkable perspective with its original approach that transforms the problem into a solution proposal.

Keywords: Sustainability, Sustainable Education, Environment, Educational Material, Illustration.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 26.01.2022 - Kabul tarihi: 16.06.2022

* Dr. Öğr. Üyesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, masalomino@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0231-8149>

** Yl., Öğr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı, gozdeyavlak@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-6404-952X>

1. Giriş

İnsanoğlunun doğa ile ilişkisi ilk çağlardan itibaren zorlu bir yol izlemiş, çevre kirliliği 19.yüzyılda gerçekleşen Endüstri Devrimi sonrasında büyük bir sorun haline gelmiştir. İnsan eliyle doğada meydana gelen kirlenme istenmeyen boyutlara ulaşmış, ekolojik dengeyi bozmuş, iklim krizine dönüşerek tehlikeli bir hal almıştır. Bugün küresel ölçekte yaşanan ve dünyayı olumsuz yönde etkileyen sorunlara yerel, bölgesel ve küresel ölçekte çözüm aranması zorunlu hale gelmiştir. Çözümün önemli bir parçasını oluşturan sürdürülebilirlik kavramı ise sadece insanlığın çevre sorunlarıyla olan mücadelesini değil, *sürdürülebilirlik* başlığı altında; sürdürülebilir kalkınma, sürdürülebilir dünya, sürdürülebilir eğitim, sürdürülebilir ekonomi, sürdürülebilir tasarım vb. alanların yanı sıra ekonomik, politik ve sosyolojik pek çok kavramı içermektedir. Örneğin; küresel ısınma, çevre kirliliği, tüketim, enerji, yok olan yaşam alanları, kentleşme,v.b. gibi günümüzün en önemli başlıkları sürdürülebilirliğin de temel sorunlarını oluşturmaktadır.

Küreselleşmenin ve onunla bağlantılı sosyo-ekolojik sorunların arttığı günümüzde ise, sürdürülebilir gelecek adına eğitim veren okullar önemli bir yere sahiptir. Eğitimin bütünlüğünü sağlamada rol oynayan görsel materyallerin *okuma alışkanlığını destekleyici rolü ve kullanım şekli* ise, çocuklara sağladığı yarar bakımından sürdürülebilir eğitim içerisinde öne çıkmaktadır.

Bu çalışmada sürdürülebilir eğitimde kullanılan materyallerde öne çıkan başlıca illüstrasyon yaklaşımları ele alınmış, söz konusu yaklaşımlar içerisinde ise çözüm önerisiyle dikkat çeken Bilge Buhan Musa'nın "Sıfır Atıkla Yaşa" projesi incelenmiştir. Araştırmada; sürdürülebilir eğitimde kullanılan illüstrasyonların niteliğine, öğrenmeyi nasıl hızlandırdığına ve kalıcı kıldığına yanıt aranırken görsel araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır. Tasarım ve sanat alanı incelemelerinde ortaya çıkan belirsizliği tanımlamak amacıyla görsel araştırma yöntemlerinin anlamsal ve kavramsal dil oluşturma, ilişkisel ve eleştirel yansımalar ortaya koyma, empati geliştirme, araştırmacıların kişisel yaklaşımlarını da araştırma sürecine kazanım olarak dahil etme, estetik duyarlıkları hem araştırmacı hem de izleyiciler adına sorgulama, daha içselleştirilmiş bir anlamlandırma oluşturmak amacıyla somutlaştırma yaklaşımlarından yararlanılmıştır (Erişti, 2017:2). Çocuklarda çevre bilinci oluşturma amacı güden ve geleneksel illüstrasyon teknikleriyle resimlenmiş bazı kitaplar örnek olarak seçilmiş, yeni bir görselleştirme öneren "Sıfır Atıkla Yaşa" serisi kitaplarındaki

illüstrasyonlar nitelik ve teknik yeterlilik bakımından tartışılmaya çalışılmıştır. Bilge Buhan Musa'nın kitaplarında tamamlayıcı bir görsel dilin var olup olmadığına, estetik ve gelişimsel açıdan konuya nasıl katkı sağladığına yanıt aranırken eğitim materyallerinde sürdürülebilir görsel malzeme kullanımının önemi de ortaya konmaya çalışılmıştır. Manuel, dijital gibi alışlagelmiş tekniklerden söz edilmekle birlikte, çözüm aşamasında alternatif tekniklerin de kullanım şekline bağlı olarak öne çıkabileceği görülmüştür. Çocuğa daha doğru ve gerçekçi bilgilerin iletilmesi adına çözüme uygun materyallerle resimlenen serinin illüstrasyonları incelenmiştir. Söz konusu kitaplardaki illüstratif yaklaşımlarla sürdürülebilir eğitimde farkındalık oluşturmak, çevre konusunun önemine dikkat çekmek, öğrencilerin bu konu hakkında düşünmesini ve fikir üretmesini sağlamak, özgün bir illüstrasyon dili geliştirmek, diğer eğitici kitaplardan görsel bakımından ayrılarak kalıcı bir öğrenme gerçekleştirmek esastır.

Araştırma, geri dönüşüm materyallerinden oluşturulan illüstratif görsel yaklaşımların sürdürülebilir eğitim kapsamında nasıl yapılandırılacaklarını, bu görsellerin doğru aktarılmasının ve aynı zamanda metinle bütünlük sağlamasının ise çocuklara ne gibi olumlu katkılar sağlayacağını ortaya koymaya çalışmaktadır. Bu sürecin konunun amacına uygun örnekler üzerinden incelenmesine ve değerlendirilmesine çalışılmıştır.

2. Sürdürülebilir Eğitim

Yüzyıllardır neslini sürdürmeye ve ihtiyaçlarını karşılamaya çalışan insanlık, doğaya pek çok olumsuz müdahalede bulunmakta, sonrasında ise kendi eliyle yarattığı çevre sorunlarıyla karşılaşmaktadır. Çevre kirliliği başta olmak üzere; küresel ısınma, aşırı tüketim, enerji, tahrip edilen yaşam alanları, bilinçsiz kentleşme vb. başlıklar, günümüzde sürdürülebilirliğin de temel sorunlarını oluşturmaktadır.

Yukarıda belirtilen çevre sorunlarıyla başa çıkmanın en önemli yolu ise nitelikli bir sürdürülebilirlik eğitiminden geçmektedir. İleride bu sorunların ve etkilerinin azaltılması için eğitim aracılığıyla çocuklara küçük yaşta çevre bilincini aşılayarak, çevreye karşı sorumlu bireyler yetiştirmek ve etkili bir farkındalık yaratmak şart görünmektedir (Alım, 2006). Çevre konusunda çocuklara bilinç kazandırmak ve gelecek nesillere yaşanabilir bir dünya bırakmak adına okullardaki sürdürülebilir eğitimler ve uygulamalar giderek önem kazanmaktadır.

Sürdürülebilir eğitim, çocuk ve gençlerin; kaynakların doğru kullanımı, geri dönüşüm gibi konularda erken yaşta daha duyarlı bireylere dönüşmelerini ve temel davranışları edinmelerini sağlamaktadır. Bu sürecin asıl amacı ise; bilgilendirme, geliştirme, bilinçlendirme, doğayı ve doğal kaynakları korumak olarak özetlenebilir. “Ayrıca, insanın biyofiziksel ve sosyal çevresiyle ilgili değerlerin, tutumların ve kavramların tanınması ve ayırt edilmesini de hedeflemektedir” (Güler, 2009:32). Sürdürülebilirlik eğitiminde temel hedef; çocuklara olumlu ve kalıcı davranış değişiklikleri kazandırmak, doğa ile ilgili problemlerin çözülmesi için onların aktif katılımını sağlamaktır (Şimşekli, 2004). Kaynaklar, toplumun burada üstleneceği görevlerden birinin, çocuk ve gençleri çevrenin korunmasına dair tutum ve değerlerle donatmak olduğunu göstermektedir. Söz konusu donanım; çevre eğitimi, ekolojik hedefler ve sürdürülebilirliğin temel esasları üzerinden inşa edilebilmektedir (Davis, 1998).

Bu eğitim sisteminin doğru ve etkili olabilmesi, kalıcı öğrenmenin sağlanabilmesi için, okul içi anlatım kadar, okul dışında da uygulamalı etkinliklerde bulunulması gerekmektedir. Çocukların doğayla iç içe etkinliklerde bulunmalarının, doğaya zarar veren materyalleri görerek, dokunarak, keşfederek öğrenmelerinin sürdürülebilir eğitimin de temellerini oluşturduğunu söylemek mümkündür. Zira bu şekilde; çocukların doğaya ilgilerinin arttığı, insan müdahalelerinin olumlu ve olumsuz sonuçlarını algılayabildikleri görülmektedir. Dolayısıyla, sürdürülebilir eğitim veren okullarda çocukları doğayla eğitmek esas alındığından, alışılmış eğitim modelini uygulayan ve çevre eğitimi genellikle ders anlatımıyla sınırlandıran okullara göre daha fazla verim alınmaktadır.

Diğer yandan, kullanılan her materyalin eğitimde akılda kalıcılığa hizmet etmesinin, çocuğa doğayı sevdirmede de etkili olduğu göz önüne alınacak olursa, farkındalık kazandırmayı amaçlayan, onu aktif bir şekilde çevresine katılmaya teşvik eden materyallerin önemi anlaşılacaktır. Bunların başında ise, etkili öğrenmede öne çıkan *görsel materyaller* gelmektedir. John Berger; “Görme konuşmadan önce gelmiştir” sözleriyle bebeklerin konuşmaya başlamadan önce görerek, renk ve şekilleri ayırt ederek öğrendiğini ifade etmiştir (Berger, 1986:7). Materyalin de öğrenme sürecine katılan duyu organlarının sayısını arttırarak daha kalıcı öğrenme sağladığı ve süreci pekiştirdiği bilinmektedir. Dolayısıyla, böyle bir öğrenme biçiminin aynı zamanda bireysel ihtiyaçların karşılanmasına yardımcı olarak, motivasyonu ve ilgiyi artırdığı ve zamandan tasarruf

sağladığını söylemek mümkündür (Gezer, 2006; Tan, 2009:44). Bu bağlamda, sürdürülebilir eğitimde kullanılan görsel materyallerden biri de illüstratif öğelerdir.

3. Sürdürülebilir Eğitimde İllüstrasyon

İllüstrasyon, metnin ve fikirlerin ayrıntılarıyla betimlenmesini sağlamak için en çok kullanılan resimleme türüdür. İllüstrasyonu sanat yapan en önemli unsur ise illüstratörün resimlemeye; yorumu, düşüncesi, uygulama biçimi ve tekniğiyle kattığı özgünlük ve betimlediği illüstrasyonun konu/metinle olan ilişkisel bütünlüğüdür (Sarı, 2006).

Sürdürülebilir eğitimde de, kitapları oluşturan metinlerin kolay anlaşılabilmesini sağlayan illüstrasyonların çocuk gelişiminde önemli bir yeri vardır (Karadağ, 2013). Zira, çocuklar yaşadıkları çağa ait olumlu ya da olumsuz olayları, kavramları, hatta içinde buldukları toplumda nasıl bir yere sahip olacaklarını eğitim ile öğrenirler. Bu eğitimin estetik beğenilerini, sanatla ilişkilerini, hayal güçlerini ve zekâ gelişimlerini olumlu yönde etkilemesinde ise illüstrasyon önemli bir rol oynamaktadır (Sarı, 2006).

İllüstrasyon günümüzde uygulandığı pek çok farklı mecrada karşımıza etkili görseller çıkardığı gibi (afişlerde, billboardlarda, reklamlarda, kitaplarda vb.) sürdürülebilir eğitimde de gücünü göstermekte, ekoloji ve çevre sorunlarına ilişkin konuları farklı yollarla, kolay ve akılda kalıcı bir şekilde çocuklara doğrudan iletebilmektedir. Hatta iyi tasarlanmış bir illüstrasyonun anlatımı, metnin içeriğinden daha öğretici olmaktadır. Kaynaklar, illüstrasyon ve diğer görsel materyallerin doğrudan öğrenmeyi hızlandırdığı gibi, çevre bilinci geliştirmede ve bu konuda istenen davranışları oluşturmada diğer bilgilendirme yollarından daha etkili olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla, sürdürülebilirlik kavramıyla illüstrasyonun bir araya geldiği tasarımların dikkat çekme ve çevre bilincini artırma yolunda öne geçtiği söylenebilir. Bu tasarımların bazılarında verilen mesaj doğrudan çevre içerikli olmakta, bazılarında ise tasarımın kendisi, seçilen malzeme ve üretim yöntemi de çevre dostu olarak mesajın yanı sıra öne çıkmaktadır (Selamet, 2012). Diğer yandan, illüstrasyon sözcüklerin soyut dünyasını görselleştirmekte, çocuklardaki estetik değer yargılarının gelişmesine yardımcı olmaktadır. Bu sebeple çocukların yetişkin birer birey olduklarında sağlıklı bir toplum oluşturmalarına ve doğayı korumalarına dolaylı yoldan da olsa katkı sağlamaktadır (Sarı, 2006).

Sürdürülebilir eğitimde görsel materyallerin yerinde ve gerektiği gibi kullanımı; çocuklarda gerçeklere ilişkin bilgileri artırmakta ve daha iyi bir öğrenmenin pekiştirilmesine olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda; fikir ve kavramların geliştirilmesinde, çocukların davranışlarının düzenlenmesinde, konuya olan ilgilerinin uyandırılmasında, takdir duygularının gelişiminde önemli rol oynamaktadır. Ayrıca görsel materyallerin, sürdürülebilir eğitimde çocuklarda; görme, işitme ve dokunma duyularına hitap ederek onların eleştirel düşünceye sahip olmalarını sağladığı bilinmektedir.

Çalışmanın başında da belirtildiği gibi, çevresel sorunlar ve tüm canlılar için sürdürülebilir yaşam düşünüldüğünde, çevre bilinci oluşturmak ve bu konudaki duyarlılığı geliştirmek zorunlu hale gelmektedir. Öğrencilerin çevre, ekoloji konusunda ilgilerini çekmek ve sürdürülebilir eğitimi sevdirmek için çeşitli yöntemlere başvurulmasının önemi ortadadır.

Yukarıda sözü geçen yöntemlerden en önemlilerinden birisi; eğitim bütünlüğünü sağlamak için kullanılan görsel materyaller ve yararlandıkları illüstrasyonlardır. Zira eğitim sürecinde, ekoloji ve sürdürülebilirlik gibi kapsamlı konularda bile, illüstrasyon ve diğer görsel materyaller bilgiyi kolayca, akılda kalıcı şekilde öğretebilmektedir. İyi bir illüstrasyon, sürdürülebilirlik ve çevre konusunda kitaplardaki çoğu yazıdan daha nitelikli bir kalıcılık sağlayabilir. Diyebiliriz ki, sürdürülebilir eğitimde görsel materyallerin yerinde ve gerektiği gibi kullanımı, çocukların bunlarla etkileşime girmeleri; gerçeklere ilişkin bilgilerini artırmakta ve ilişkisel öğrenmelerini pekiştirmektedir. “En etkili öğrenme görsel bir sürecin ardından gerçekleşebilir” (Açıkgöz, 2007:2).

Okul öncesi ve ilkokul çocuklarında ise etkili öğrenme sürecinin kitap görsellerinde görerek; renkleri ve şekilleri keşfederek başladığı bilinmektedir. Çocuklara iletilmek istenen bilgi, kitaplarda yer alan görsellerle ve illüstrasyonların çizim dili ile doğrudan aktarılır. Bu sayede çocuklarımız yaşamakta oldukları çağ, toplumda sahip olacakları yer ve karşılaştıkları ekolojik sorunları görsel destekli eğitim ile öğreneceklerdir (Gülpınar, 2010).

Dolayısıyla illüstrasyon, fikir ve kavramların geliştirilmesinde, çocukların davranışlarının düzenlenmesinde, konuya olan ilgilerinin uyandırılmasında, takdir duygularının gelişiminde önemli rol oynamaktadır. Ayrıca görsel materyaller, sürdürülebilir eğitimde çocuklarda; görme, işitme ve dokunma duyularına hitap ederek onların eleştirel düşünceye sahip olmalarını sağlar. Bu nedenle illüstrasyonlar çocuklarda çevre bilincini

geliştirmek, farkındalık oluşturmak için birçok bilgilendirme materyalinden daha etkilidir. Sürdürülebilir eğitimde de, illüstrasyonlar sayesinde çocukların çevre konusunda algılama süreçleri pekişmekte, bakış açıları değişmekte, yeni deneyimler edinmeleri ve yaratıcılıklarını geliştirmeleri teşvik edilmektedir. Zira, illüstrasyonlar, içerdikleri resimsel yüzeylerin birbirinden farklı yorumları ve illüstratörün özgün tarzıyla bir araya gelerek, izleyicide estetik bir haz uyandırır (Açıkgöz, 2007). Nitelikli bir illüstrasyon için ise, illüstratör metni iyi anlamalı, yapacağı çalışmadaki mekanları ve tipleri bu anlayış doğrultusunda oluşturmalıdır (Sarı, 2006). Sürdürülebilir eğitimde kullanılacak illüstrasyonlar da hem anlatıma, özgün ve estetik kriterlere uygun olmalıdır.

Konuyu daha iyi anlamak ve sürdürülebilir eğitim materyalleriyle ilişkilendirebilmek için, eğitsel illüstrasyonlarda yararlanılan başlıca kriterlerden söz etmek yararlı olacaktır. Çocuk kitaplarında karşımıza çıkan illüstrasyonların, genellikle; süsleyici resimler, metni tanımlayıcı resimler, metni tanımlayıcı ve yorumlayıcı resimler olmak üzere üç başlık altında incelendiği görülmektedir. Fatma Gülpınar'ın konuyla ilgili ve çalışmaya katkısı bulunan "Görsel Kavramlar, İllüstrasyon ve Çocuk Kitapları" adlı araştırmasında da kitaplarda kullanılan görsel materyallerin, açık, anlaşılır ve konuya uygun, çocukların hayal güçlerini geliştirici nitelikte ve sanatsal değerde olması gerektiği belirtilmektedir (Gülpınar, 2010). Bir diğer önemli kriter ise, uygulama sırasında doğru teknik ve materyal kullanımudur. Bazı illüstratörlerin sanatta ve eğitimde sürdürülebilirlik adına, doğal ve atık malzemeden oluşan farklı çalışmalara yöneldikleri görülmektedir. Söz konusu malzemelerin kullanılmasının en önemli nedeni ise, doğaya karışabilir olmasıdır (Ören, 2019). Sürdürülebilir eğitimde de kullanılan bu materyaller, yani *doğadaki gerçek ya da geri dönüştürülebilen malzemeler*; konuyla ilişkili, doğru zaman ve uygun mekânda kullanıldıklarında, öğrencilerin bilincini artırabilmekte, ortamı sınıf veya doğayı laboratuvar ortamına dönüştüren unsurlar haline gelmektedirler. Bu yaklaşım çocuğun doğru materyaller yardımıyla eğitim sürecinde öğrenmesinin hızlanması, konuya olan ilgisinin canlı kalması, daha kolay ve severek öğrenmesi, problemleri çözebilmesi bakımından son derece önemlidir.

4. İllüstrasyon Teknikleri

Yukarıda pek çok kez konuyla ilgili farklı araştırma ve çalışmalardan görüşlerle de desteklendiği gibi, eğitim materyallerinin en önemli görsel ögesi sayılabilecek illüstrasyonların karşımıza çıkan başlıca üretim tekniklerinden söz etmek, inceleme açısından önemlidir. Çocuklarda fikir, düşünce ve görüş kazanımlarının değerlendirilmesi

bakımından ele alındığında; illüstrasyonlarla oluşturulan görsel imgelerin etkileri anlaşılmaktadır. İllüstrasyon aracılığı ile doğayı gerçekçi ve basit anlatımlarla çocuklara sunmak; aradaki tüm bağları güçlendirmek ve bundan mutluluk alabilmek, esprilerini yakalayabilmek, resimleriyle güçlendirebilmek çok önemlidir. Bu anlamda illüstrasyon çizimleri tasarımcının özgün tasarımlarının oluşmasında kullandığı tekniği araç ve yöntemleriyle yorumlamasına bağlıdır (Gülpınar, 2010: 38).

Genel olarak masal kitaplarında kullanılan illüstrasyonlar, günümüzde birçok mecrada ve farklı tekniklerle karşımıza çıkmaktadır. Güçlü bir anlatım aracı olarak kullanılan, çeşitli serbest teknik ve stillerde yapılmış (karakalem, renkli kuru boya, pastel boya, lavi, çini mürekkep, sulu boya, karışık teknik, püskürtme ve dijital teknikler) olan illüstrasyon örneklerinden söz etmek mümkündür (Açıkgöz, 2007). Geleneksel üretim yaklaşımları olarak tanımlanabileceklerin yanı sıra, sürdürülebilir eğitim materyali olarak kullanılan kitapların resimlenmesinde dijital ya da alternatif çalışmalarla da karşılaşabilmektedir. Diğer yandan; inceleme sırasında ele alınacak kitaplarda benimsenen alternatif illüstrasyon yaklaşımının anlaşılabilmesi için, sürdürülebilir eğitimde kullanılan geleneksel ve dijital yaklaşımlarla üretilmiş bazı örneklere kısaca değinmek faydalı olacaktır. “Tarihsel süreç içerisinde teknolojik gelişmelere paralel olarak çok farklı özellikte boyaların üretildiği ve üretilen boyalara dayalı olarak da farklı sanatsal üretim tekniklerinin geliştirildiği görülür. Ancak kullanılan teknik ne olursa olsun her sanatçı kendi özgün görsel anlatım dilini geliştirmiştir” (İşler, 2017: 39).

Resimli çocuk kitaplarında; geçmişten günümüze kullanılan çok sayıda teknik bulunmaktadır. Geleneksel yaklaşımlarda, en sık kullanılan teknikler arasında; renkli kuru ve sulu boya karşımıza çıkmaktadır. Kendisine özgü saydam ve yumuşak bir etkiye sahip olan suluboya tekniğinin, düşsel anlatım diline uygun olması nedeniyle resimli çocuk kitaplarında yaygın olarak tercih edildiği görülmektedir. Daha yalın ve az detaya uygun olan bu teknik ile gerçeküstü ve masalsi bir görünüm elde etmek mümkün görünmektedir (İşler, 2017).

Tüketim fazlası ve yarattığı atık sorununu ele alan David Morichon’un “Atık mı? Hiç Dert Değil!” kitabı geleneksel resimleme tekniklerine iyi bir örnek oluşturmaktadır. Kitabın içerisinde suluboyayla resimlenmiş düşsel sahnelerde iki sevimli arkadaş, Albert ve Henry icat ettikleri makineden sızan zararlı atıktan kurtulmaya çalışmaktadırlar (Görsel 1).



Görsel 1. David Morichon, *Atık mı? Hiç Dert Değil!*, 2007, Suluboya

İçinde bulunduğumuz çağda dijital üretim tekniklerinin gelişmesiyle, bilgisayar ve tabletlerde bulunan çizim programları sayesinde uygulama imkanları artmış, tasarımcıların çalışma alanları genişlemiştir. Bu nedenle, gerek maliyeti düşüren, gerekse zaman tasarrufu sağlayan dijital yaklaşımlar geleneksel olanların önüne geçmiştir. Görsel açıdan; sulu boya, yağlı boya, pastel, karakalem vb. çok çeşitli tekniği içeren dijital boyama programları da tasarımcıların işini oldukça kolaylaştırmaktadır.

Konumuzla ilgili bir içerik üzerinden üretilen; Songül Üngüt Taşkın'ın "Balık Bubbalo ve Yedinci Kıta Macerası" kitabının illüstrasyonları bu yaklaşıma örnek gösterilebilir. Renk ve doku gibi temel geleneksel kriterlere dayanarak resimlenen bu kitapta; Bubbalo ve arkadaşlarının denizdeki çöpleri temizlemeleri anlatılmaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. Songül Üngüt Taşkın, *Balık Bubbalo ve Yedinci Kıta Macerası*, 2020, Dijital

5. Sürdürülebilir eğitimde alternatif bir illüstrasyon yaklaşımı olarak 'Sıfır Atıkla Yaşa' serisi

Yukarıda değinilen bilgiler ışığında, bu başlık altında "Sıfır Atıkla Yaşa" serisine ait kitapların içerikleri ve resimlemelerinde kullanılan teknikler ele alınmış, genel bir değerlendirme yapılarak sürdürülebilir eğitime olan katkıları tartışılmaya çalışılmıştır.

5.1. Meraklı Yeşil Şişe – Sıfır Atıkla Yaşa

İçinde bir arkadaşa yazılan notla denize bırakılan, farklı adrese ulaşan ve kırılarak geri dönüşüme giden yeşil şişenin bu süreçte yaşadığı maceraları anlatan Bilge Buhan Musa'nın, Altın Kitap tarafından yayınlanan "Meraklı Yeşil Şişe-Sıfır Atıkla Yaşa" adlı eseri alternatif illüstrasyon tekniklerine iyi bir örnek oluşturmaktadır (Görsel 3).



Görsel 3. Bilge Buhan Musa, *Meraklı Yeşil Şişe-Sıfır Atıkla Yaşa*, 2020, Karışık

Meraklı Yeşil Şişe, Meraklı Yeşil Yıldız'a dönüşerek sürdürülebilirlik eğitiminde geri dönüşüm gibi çok önemli bir konuyu, çocuklara eğlenceli bir dille ve keyifli görsellerle anlatmaktadır. Kırık cam parçalarından oluşan resimlemeler, çocuklara sürdürülebilirlik kavramını öğretirken, eğlenceli geri dönüşüm öyküsü sayesinde onları doğanın sınırsız ve sonsuz vericiliğine tanık etmekte ve alternatif görseller önermektedir (Görsel 3).



Görsel 4. Bilge Buhan Musa, *Meraklı Yeşil Şişe-Sıfır Atıkla Yaşa*, 2020, Karışık

Kitabı farklı kılan, resimlemelerinin alışkın olduğumuz illüstrasyon yaklaşımlarından ayrı olarak sadece cam kırıklarıyla hazırlanmış ve sonrasında geri dönüşüme gönderilmiş olmasıdır. Söz konusu resimleme sadece yaratıcılığı beslemekle kalmayıp, hikâyede anlatılmak istenen sürdürülebilirlik kavramı, illüstrasyonlarda kullanılan gerçek malzemelerle tamamlanmış ve öyküyle bütünleşmiştir. Kırılan bir cam şişenin, yeşil iki yıldız dönüşüm hikayesini gerçek cam kırıklarıyla anlatmak ise öğrenme sürecine katkıda bulunarak akılda kalıcılığı güçlendirmiştir. Alışıldık yaklaşımların önerdiği estetik kriterleri bozan bu resimleme, sanılanın tersine, kabul görmekle kalmamış, geri dönüşüm malzemesiyle birebir ilişkinin kurulmasını sağlayarak sorunun kavranmasını kolaylaştırmış hatta daha etkili hale getirmiştir (Görsel 4).

5.2. Beyaz Plastik Bardak – Sıfır Atıkla Yaşa

Serinin “Beyaz Plastik Bardak” adlı kitabı ise, “Meraklı Yeşil Şişe”den farklı olarak plastiğin geri dönüşümünü ve doğaya verdiği zararları anlatan gerçekçi bir öyküye dayanmaktadır.



Görsel 5. Bilge Buhan Musa, *Beyaz Plastik Bardak-Sıfır Atıkla Yaşa*, 2020, Karışık

Denizde olmaması gereken onlarca çöple birlikte, balıkçıların ağına takılan beyaz plastik bardağın ve onu bulan iki çocuğun çöpleri ayrıştırıp geri dönüşüme göndermeleri sonrasında farklı materyallere dönüşmesini anlatan öykü verilmek istenen mesaj ve amaçlara uygun dersler içermektedir. Aynı zamanda plastiğin kullanım alanlarına ve işlevine değinen kitap, hem geri dönüşüm alışkanlıklarının, hem doğa sevgisinin pekişmesine katkı sağlamaktadır (Görsel 5).



Görsel 6. Bilge Buhan Musa, *Beyaz Plastik Bardak-Sıfır Atıkla Yaşa*, 2020, Karışık

İnceleme açısından en önemli nokta ise bu kitabın görsellerinin de sadece plastik materyaller kullanılarak hazırlanmış olmasıdır. Alışılmıyın dışında olmakla birlikte, çok renkli ve etkili görselleri sayesinde, yaşamın her alanında kullanılan plastiğin zararları çok etkileyici bir biçimde resimlenmiş ve metnin öğretici gücü arttırılmıştır (Görsel 6).

5.3. Geri Kazanım Atölyesi – Sıfır Atıkla Yaşa

Serinin bir diğer kitabı “Geri Kazanım Atölyesi” ise, kullanıp attığımız eşyaların geri dönüşüme gitmeden önce nasıl değerlendirilebileceğini anlatan ve illüstrasyonları tamamen atık malzemelerden oluşan eğitici bir öyküdür (Görsel 7).



Görsel 7. Bilge Buhan Musa, *Geri Kazanım Atölyesi-Sıfır Atıkla Yaşa*, 2020, Karışık

Teneke içecek kutularından yapılan rüzgâr çanları, süt ve meyve kutularından kuş evleri, boş cam kavanozlarından kumbara, plastik kutulardan ya da lastik çizmelerden saksı gibi birçok ürünün evde ve kişisel imkanlarla geri dönüştürülerek yeniden üretilmesi anlatılmakta, böylece çocukların yaratıcılığının geliştirilerek, kaynakların doğru kullanımıyla ilgili çözüm geliştirmelerini temel davranışa dönüştürmek amaçlanmaktadır. Bu kitapta da atık kağıtlar ve geri dönüştürülecek malzemeler kullanılarak oluşturulan çok renkli ve eğlenceli görseller yine okuyucusuyla doğrudan ilişki kurmakta ve metnin etkisini güçlendirmektedir.

5.4. Yaşlı Çınar Ağacı – Sıfır Atıkla Yaşa

Serinin son kitabı “Yaşlı Çınar Ağacı”; yaşlanan bir çınarın kesilerek kâğıt olmak üzere çıktığı yolculuğu anlatan ve görselleri sadece geri dönüşümlü kâğıtlar kullanılarak hazırlanmış bir öyküdür. Kâğıt olup kullanıldıktan sonra pek çok farklı yerde işlevini sürdüren yaşlı çınar ağacı, bu sonsuz yolculukta birçok şey yaşayarak süreci anlatmaktadır.



Görsel 8. Bilge Buhan Musa, *Yaşlı Çınar Ağacı-Sıfır Atıkla Yaşa*, 2020, Karışık

Ağaçlardan, çeşitli oyuncaklar, mobilya, peçete, tahta kaşık, kalem ve fırça gibi birçok şey üretildiğini, bu geri dönüşüm öyküsü sayesinde ağaçların kesilmesinin önlenebileceğini öğretmektedir. Bu kitapta da; bir ağacın farklı formlarla da olsa, dünyayı nasıl gezebileceği eğlenceli ve masalsi bir dille, alışılmadık dışında resimler yardımıyla çocuklara gösterilmektedir (Görsel 8). Bu kitap serisi, çocuklarda doğayı koruma davranışını geliştirmek için anlatıyla ve her bir öyküdeki kahramanla özdeşlik kurmalarını ve bu sayede gezegene karşı sorumluluklarının bilincine varmalarını amaçlamaktadır (Görsel 9).

Kitaplarda görsel dil birliğinin olması ise, hem serinin tasarım dili, hem sürdürülebilirlik açısından önemlidir. Bu kitaplarda kullanılan materyaller tam anlamıyla alternatif hatta deneysel illüstrasyona birer örnek teşkil etmektedir.



Görsel 9. Bilge Buhan Musa, *Yaşlı Çınar Ağacı-Sıfır Atıkla Yaşa*, 2020, Karışık

Amaca ulaşmada; kitaplarda kullanılan görsel materyaller, sürdürülebilirlik adına açık ve etkili mesajlar vermektedir. Her kitapta kullanılan farklı türden atık malzemeler dikkat çekecek şekilde, kompozisyon ilkelerine uygun şekilde düzenlenerek illüstrasyonlar oluşturulmuş, hareketli ve merak uyandıran, renkli görseller ortaya çıkmıştır. Her kitapta farklı bir başlığa ait atıklar kullanılmasına karşın, kitaplar birlikte bir seri olarak planlanmış ve amaca ulaşılmış görünmektedir.

İllüstratörün doğadan etkilenecek yeni bir teknik ve anlatım denediği ve metnin içeriğini, hatta anlatımını güçlendirdiğini söylemek mümkündür. Tamamen geri dönüşüm malzemelerinin kullanılmış olması, sürdürülebilirlik temalı benzer yayınlardan ayrılarak, özgün bir illüstrasyon dilinin ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Bu anlamda, illüstratörün alışlageldik normların dışına çıkarak cesurca kendi tarzını kullanması, amaca, yani sürdürülebilirlik açısından hem anlatıya hem eğitime doğru katkı sağlamış görünmektedir. Zira, kullanılan sürdürülebilir malzemelerin geri dönüşüm ve yeniden kullanımını teşvik ederek, kullanım süreleri dolan ürün ve malzemelerin ayrışmasını öğretmekte, hitap ettiği yaş grubundaki çocuklar için (3-6 yaş) en yüksek faydayı oluşturmaya çalışmakta, okumaya yönlendirirken, daha yaşanabilir bir gelecek için dönüşüm ürünlerini/malzemelerini işaret etmektedir. Yaş grubunun 3-6 olması ise erken çocuklukta edinilen bilgilerin kalıcı olup hızlıca temel bir davranış biçimine dönüşmesi açısından anlamlıdır.

Diğer yandan, görsellerin alıştığımız şekilde kurgulanmamış olup, bazı açılardan kusurlu görünmeleri, metin/amaç/mesaj uyumluluğu açısından önemlidir. Zira, malzemelerin izin verdiği ölçüde optimize edilmiş kolaj çalışmaları söz konusudur. Bu aşamada, illüstrasyonların anlatılmak isteneni iletip, öğrenmenin gerçekleşmesine odaklanılması, deneysel yaklaşımı mümkün kılan olumlu bir çıkış noktası olmuştur. Bu yaklaşım, illüstratörü; bilinen estetik kaygılardan uzaklaşarak, malzemenin kendi olanaklarına ve olayın doğasına göre hareket etmeye teşvik etmiştir.

Bilge Buhan Musa'nın kitaplarında bazı estetik sorunlar bulunmakla birlikte, geleneksel kaygıların ötesine geçerek, dönüşümlü malzemelerden ve o malzemelerin imkanları dahilinde üretilmiş olmaları onları hem ilginç kılmakta, hem de tasarımcı ve illüstratörlere konuya ilişkin çok farklı yeni tekniklerin gelişmesinin mümkün olduğunu hatırlatmaktadır.

6. Sonuç

Bu çalışmada Sürdürülebilir Eğitim materyallerinin tasarlanma aşamasında önemli bir role sahip olan illüstrasyon ve başlıca illüstratif yaklaşımlar ele alınmış, konunun doğasına uygun şekilde anlamı güçlendiren alternatif önerilerin de başarılı sonuçlar verebileceği gözlemlenmiştir.

Araştırma kapsamında sunulan başlıca örneklere göre, Sıfır Atıkla Yaşa serisi kitaplarında yer alan illüstrasyonların; sürdürülebilirlik açısından fark yaratacak özgün bir ifade diliyle inşa edildikleri görülmektedir. Dolayısıyla, serinin kitaplarının gerek konu, gerekse resimleme yaklaşımı bakımından çocuklara çevre bilinci kazandırılmasında ve

istenen öğrenmenin gerçekleştirilmesinde başarılı oldukları söylenebilir. Kitaplar içerdikleri görseller aracılığıyla Smith'in "The scientific principles of textbook design and illustration. Audio Visual Communication Review" çalışmasında yer verdiği "resimlemelerin, metin ile tasvir edilen ve eylem tarafından yaratılan ortama dair hızlı bir organizasyon sağlayarak okumadaki kavramaya ait motivasyonu güçlendirdiği" yönündeki görüşünü doğrulamaktadır. Bu görüş; kitaplardaki resimlemelerin öğrencilerin metnin içeriğine daha kolay odaklanmalarını ve anlamı daha hızlı kavramalarını sağladığını belirtmektedir (Smith, 1960:29-30).

Sıfır Atıkla Yaşa serisinin resimlemelerinde geleneksel uygulamalarda zaman zaman görüldüğü gibi kimyasal kalıntı bırakan materyallerin değil, geri dönüşüm malzemelerinin kullanılmış olması ise kitapların niteliğini yükseltmiş, hem illüstratörlerce örnek alınabilecek hem de sürdürülebilir eğitimde yararlanılabilecek kaynaklara dönüşmelerini sağlamıştır. Bu açıdan sanatçının çevre bilinci metin ve tasarım boyutunda desteklenmiş, günlük hayatı üretim sürecine dahil edilmiştir. Çocukları bağlamsal ve sezgisel düşünmeye yönleltmek için oluşturulan doğa ve çevre temelli illüstrasyon çalışmalarında kullanılan doğal ya da atık materyallerin çevreye duyarlı davranış değişikliklerinin gerçekleştirilmesinde çok etkili olduğu bilinmektedir (Mamur, 2017). İncelenen örnekler, yukarıda da belirtildiği üzere, illüstrasyonun bilinen işlevine, konuyla ilgili malzeme kullanımı açısından özgün ve etkili bir yorum ekleyerek beklentileri karşılamıştır.

Gezegeni korumanın ve kazanılan olumlu davranış biçiminin gelecek nesillere aktarılmasının yolu sürdürülebilir eğitimden geçtiğine göre, küçük yaşlardan itibaren çocukların kullanılan görsel materyallerle kuracağı ilişkinin önemi anlaşılmaktadır. Zira, metni destekleyen illüstrasyonların duygu ve düşünceleri anlaşılır şekilde ifade etmenin ötesinde, eğitim sürecinde çocuklara fayda sağlamaları, nitelikli bir tasarımdan beklenildiği şekilde sorunlara çözüm önerisi getirmeleri beklenmektedir. Dolayısıyla, bu materyallerin sadece çocukların öğrenmelerini olumlu yönde etkilemekle kalmayıp, eğitimin amaçlarına en üst düzeyde ulaşmasına katkı sağlamaları, öğretim etkinliğini artırıp niteliğini yükseltmeleri gerekmektedir. Bu bağlamda araştırmada incelenen Bilge Buhan Musa'nın Sıfır Atıkla Yaşa serisinin kitaplarında kullanılan materyallerin geri dönüşüm atıklarından oluşması, uygulama aşamalarında çevreye kimyasal kalıntı bırakmaması, tüketimde doğayla dost malzemelerin kullanımı, doğaya ait her öğenin öneminin vurgulanması çevreyle ilişkili

değerlerin çocuklarda karşılık bulması açısından önem taşımaktadır. Metnin tamamen özgün bir yaklaşımla, bilinen estetik kriterlerin dışına çıkılarak görselleştirilmesi ise, çocukların farklı biçimleri, özellikle beğenilerinin gelişimi sürecinde tanıyabildiklerini göstermektedir (İşler, 2017). Ayrıca illüstratörün de yaratıcı alternatifler önerebileceğini, konunun ya da metnin içeriği doğrultusunda, bilinen geleneksel resimleme yaklaşımlarının dışına çıkarak iletinin gücünü arttırabileceğini ortaya koymaktadır.

Araştırma sonucunda, nitelikli yaklaşımlarla üretilen görsel materyallerin çocukların sürdürülebilir bir gelecek adına doğru seçimler yapmaları ve çevre bilinci geliştirmelerinde son derece etkili oldukları görülmüştür. Diğer yandan, tümüyle alışılmışın dışında bir resimleme yaklaşımının da aktarım ve öğrenme açısından geleneksel görseller kadar etkili olabileceği gözlemlenmektedir. Dolayısıyla, bu incelemede nitelikli görselleştirme ve tasarlanmanın önemi sürdürülebilirlik eğitiminde kullanılan materyaller bağlamında ele alınırken, farklı yolların da mümkün olduğu, illüstratör/tasarımcının da zihninde farklı arayışları, özgün denemeleri tartışmasının yararları olacağı ortaya konmaya çalışılmıştır. Bir başka deyişle, teknik olanakların giderek arttığı ve ifade biçimlerini de çeşitlendirdiği güncel ortamda problemlere etkili ve nitelikli çözümler aramanın yollarından birisi, bu süreçte farklı tekniklerin bilinen olanaklarının ötesine geçen yaklaşımları denemek ve şaşırtıcı sonuçları olabileceğini kabul etmekten geçiyor gibi görünmektedir.

Kaynakça

Açıkgöz, S. (2007). *Sanat Eğitiminde İllüstrasyon*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Resim-iş Öğretmenliği Bilim Dalı.

Alım, M. (2006). "Avrupa Birliği Üyelik Sürecinde Türkiye'de Çevre ve İlköğretimde Çevre Eğitimi", *Kastamonu Eğitim Dergisi*, Cilt: 14 No: 2, s. 599-616.

Berger, J. (1986). *Görme Biçimleri*, 20. Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.

Davis, J. M. (1998). "Young children, environmental education, and the future", *Early Childhood Education Journal*, 26(2), s. 117-123.

Erişti, S.D.B. (2019). *Görsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Gezer, Ö. (2006). *İlköğretim 2. Kademedeki Sanat Eğitiminde Sınıf Yönetimine İlişkin Bir Durum Çalışması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Resim Öğretmenliği Bilim Dalı.

Güler, T. (2009). "Ekoloji Temelli Bir Çevre Eğitiminin Öğretmenlerin Çevre Eğitimine Karşı Görüşlerine Etkileri", *Eğitim ve Bilim*, Cilt 34, Sayı 151, s. 30-43.

Gülpınar, F. (2010). *Görsel Kavramlar, İllüstrasyon ve Çocuk Kitapları*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Tasarım Programı.

İşler, A. (2017). Resimli Çocuk Kitaplarında Suluboya Tekniği İle Yapılan İllüstrasyonlar ve Betimsel Özellikleri. *Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon*, Pegem Akademi Yayıncılık.

Karadağ, Ö. (2013). "Okuma Kültürüne Katkıları Bakımından Türkçe Ders Kitaplarının Resimlemeleri (İllüstrasyonları)". *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, s. 84-93.

Mamur, N. (2017). "Sanat Eğitiminde Sürdürülebilirlik ve Çevre Eğitimi Üzerine Bir Çalışma", *Ege Eğitim Dergisi*, s. 774-794.

Musa, B. B. (2020a). *Meraklı Yeşil Şişe-Sıfır Atıkla Yaşa*, 1.Basım, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Musa, B. B. (2020b). *Beyaz Plastik Bardak-Sıfır Atıkla Yaşa*, 1.Basım, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Musa, B. B. (2020c). *Geri Dönüşüm Atölyesi-Sıfır Atıkla Yaşa*, 1.Basım, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Musa, B. B. (2020d). *Yaşlı Çınar Ağacı-Sıfır Atıkla Yaşa*, 1.Basım, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Ören, N. Ç. (2019). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Sürdürülebilirlik Bağlamında Ecoprint Çalışmalarının Değerlendirilmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim İş Eğitimi Bilim Dalı.

Sarı, N. (2006). *Çocuk Kitapları İllüstrasyonları Üzerine Bir Araştırma ve Bir Örneklem*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim Öğretmenliği Programı.

Selamet, S. (2012). "Sürdürülebilirlik ve Grafik Tasarım", *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 8, Sayı 15.

Smith, K.U. (1960). "The scientific principles of textbook design and illustration", *Audio Visual Communication Review*, 8(1), s. 27-49.

Şimşekli, Y. (2004). "Çevre Bilincinin Geliştirilmesine Yönelik Çevre Eğitimi Etkinliklerine İlköğretim Okullarının Duyarlılığı", *Eğitim Fakültesi Dergisi XVII (1)*, s. 83-92.

Tan, Z. (2009), *İlköğretim Birinci Kademe Görsel Sanatlar Eğitimi Müze Bilinci Öğrenme Alanında Materyal Kullanımının Etkisi ve Uygulanması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Resim- İş Öğretmenliği Bilim Dalı.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. David Morichon, "Atık mı? Hiç Dert Değil", 2007, Suluboya

Görsel 2. Songül Üngüt Taşkın, "Balık Bubbalo ve Yedinci Kıta Macerası", 2020, Dijital

Görsel 3. Bilge Buhan Musa, "Meraklı Yeşil Şişe-Sıfır Atıkla Yaşa", 2020, Karışık

Görsel 4. Bilge Buhan Musa, "Meraklı Yeşil Şişe-Sıfır Atıkla Yaşa", 2020, Karışık

Görsel 5. Bilge Buhan Musa, "Beyaz Plastik Bardak-Sıfır Atıkla Yaşa", 2020, Karışık

Görsel 6. Bilge Buhan Musa, "Beyaz Plastik Bardak-Sıfır Atıkla Yaşa", 2020, Karışık

Görsel 7. Bilge Buhan Musa, "Geri Dönüşüm Atölyesi-Sıfır Atıkla Yaşa", 2020, Karışık

Görsel 8. Bilge Buhan Musa, "Yaşlı Çınar Ağacı-Sıfır Atıkla Yaşa", 2020, Karışık

Görsel 9. Bilge Buhan Musa, "Yaşlı Çınar Ağacı-Sıfır Atıkla Yaşa", 2020, Karışık

ANKARA OYUN HAVALARININ KISA TARİHİ *

BRIEF HISTORY OF ANKARA TRADITIONAL DANCE MUSIC

Ömer Can Satır**

Öz

Yapılan bu çalışma günümüzde popüler kültürün önemli bir nesnesi haline gelen Ankara oyun havaları pratiklerinin yakın geçmişine odaklanırken Cumhuriyetten bugüne Başkent'in geçirdiği eğlence hayatı deneyimini siyasal kırılmalar ışığında değerlendirmeye açacaktır. Başkent Ankara'nın eğlence yaşamını kurucu unsur Cumhuriyet dönemi, Demokrat Partiyle gelişen iç göç süreci, 12 Eylül sonrası piyasa ekonomisinin dayattığı yerli kültür endüstrisi ve 90'lı yıllarda kent'in periferisine yerleşerek 2000'lerden itibaren yeni "Ankaralı" demografisi üzerinde şekillenen gazino-pavyon kültürü gibi belirli dönemler üzerinden incelemek mümkündür. Tarihsel temelleri Seymenlik ile Orta Anadolu müzik geleneğine kadar uzanan Ankara merkezli oyun havası pratiklerini etkileyen Refik Başaran ve Bayram Aracı gibi aktörlerin yanında eğlence ortamlarının dönüşümü bu çalışmada tartışmaya açılmıştır. 1980 sonrası dönüşen Türkiye sosyolojisinin bir izdüşümü olarak el değiştiren gazinolarda ortaya çıkan arabesk etkinin Ankara havalarını etkilemesiyle yeni Ankaralı demografisinin eş zamanlı gelişimi oyun havalarının yerel bir sound eşliğinde icrasına imkân tanımıştır. Yaşanan tüm bu gelişmeler bulunduğumuz küresel çağda kadim bir gelenek aktarımının devam ettiğini kanıtlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Etnomüzikoloji, Ankara, Oyun Havaları, Ankara Halk Müziği, Eğlence.

Abstract

This paper will focus on the recent past of Ankara traditional dance music, which has become an essential element of popular culture today, and examine the entertainment life experience of the capital in the Republican era in the light of political turning points. Entertainment life of capital Ankara can be examined through certain periods such as Republican era, which is the founding element, internal migration period developed with the Democrat Party governments, local cultural industry imposed by market economy after 12 September 1980, and the club-pavilion culture that has been shaped since the 2000s on the new "Ankaralı" demographic that settled in the periphery of the city in the 90s. Actors such as Refik Başaran and Bayram Aracı, who influenced Ankara-based dance music practices with historical foundations dating back to Seymen and the Central Anatolian music tradition, and the transformation of entertainment venues are opened up for discussion in this research. Night clubs changed hands as a projection of the sociology of Turkey which transformed after 1980 and the newly emerging arabesque impact affected Ankara traditional dance music; as a result, new Ankara demographics developed simultaneously and allowed for the performance of dance music accompanied by local sounds. All these developments proving that the transmission of an ancient tradition continues in our global era.

Keywords: Ethnomusicology, Ankara, Traditional Dance Music, Ankara Folk Music, Entertainment.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 09.02.2022 - Kabul tarihi: 09.06.2022

* Çalışma İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde gerçekleştiren "Yeni Ankaralı Müzik Anlayışı ve Eğlence Pratiklerinin Dönüşümü" başlıklı Doktora Tezinden üretilmiştir.

**Doç. Dr., Hitit Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Müzik Bölümü, omercansatir@hitit.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8568-5018>

1. Giriş

Ankara yalnız bugün değil geçmişte de birçok kültürel unsura ev sahipliği yapmış bir coğrafyaya denk gelmektedir. Burada uzamsal işaretin altını bilhassa çizmek gerekir; zira Ankara hinterlandında gelişen müziği anlamak için öncelikli olarak coğrafi hareketliliğe ve demografik yapıya odaklanmak bir zorunluluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Eski çağlardan bu yana Ankara ve çevresi sosyo-kültürel, politik ve ekonomik dinamiklerin önemli bir merkezidir. Elbette ki tüm bu dinamikler beraberinde güçlü bir müzik kültürü meydana getirmiştir. Kösemihal ve Karsel (1939: 6)'in Ankara müzik folkloru üzerine yaptığı çalışmada vurgulandığı üzere kent in eski Frigya tabakası içinde yer alması ve tarihsel veriler ışığında Friglerin müzikle ilişkili bir medeniyet olarak öne çıkması bu coğrafya müziğinin mevcudiyetinde barındırdığı kültürel ve tarihsel perspektifi kanıtlamaktadır. Ancak bilinen tüm bu verilerin aksine resmi tarih Ankara halk müziğini tek tip ve homojen bir müzikal anlam üzerinden açıklamaktadır. Örneğin günümüzde Ankara halk müziği denilince ilk akla gelen unsur Seymenler ve ürettikleri Seymen müzik geleneğidir. Bu elbette ki yanlış bir algı değildir. Ancak Ankara'nın geleneksel müzik birikimini yalnızca Seymen müziğine indirgemek kentin kadim tarihiyle uzlaşmayacağı gibi şehrin çok kültürlü ses evrenini yakından tanımayı engelleyecektir.

Ankara müzik folklorunun merkezini teşkil eden yapı kuşkusuz kale civarında konuşlanan yerli Ankaralıların icra ettiği müziklerdir. Merkezde konumlanan ve Seymen müzik geleneğiyle özdeşleşen müzik pratiklerini düz oyun, zeybek, oturak havaları ve divanlar olmak üzere dört temel repertuar bileşeni üzerinden sınıflamak mümkündür. Bu türlerin her biri merkezdeki Ankara'nın müzik anlayışının karakteristik özelliğini yansıtmaktadır. Ancak şunu belirtmek gerekir ki şehrin başkent olmasıyla birlikte yaşanan iç göç hareketliliği merkezin ses evrenini çoğullaştırmıştır. Örneğin 1930'lu yıllarda Kösemihal ve Karsel'in (1939: 15) Ankara'dan bir Erzurum Barı derlediğine şahit olmaktadır. Ankara halk müziğini bütünleyen çevre unsurlarını yine aynı boyutta ele almak mümkündür. Başta Kırıkkale-Keskin, Elmadağ, Bala, Şereflikoçhisar gibi şehrin doğusunda kalan çevre dinamikleri ile Nallıhan, Ayaş ve Beypazarı gibi batıda kalan yerleşimlerin müzik pratiklerini anlamadan Ankara halk müziğini değerlendirmek eksik olacaktır. Şayet bugün Ankara'da bir bozlak türünden söz ediyorsak bunu çevre dinamiklere borçluyuz. Ankara repertuarı içinde divan, zeybek ve bozlak gibi birbirinden

oldukça farklı yapılar aynı coğrafi sınırlar içinde icra ediliyorsa Ankara halk müziğini rahatlıkla çok boyutlu bir kültürel harita üzerinde konumlandırmamız mümkündür.

Diğer bir açıdan Ankara'nın Orta Anadolu müzik kültürü içindeki yeri de önemli bir husustur. Günümüzde etkisini hızla sürdüren küreselleşme ve beraberinde getirdiği postmodern durum her ne kadar standartlaşmış tek tip bir Orta Anadolu müzik kimliği yaratsa da modern öncesi dönemde böyle bir şeyin çok da mümkün olmadığını miras kalan müzik kültürü üzerinden söylemek mümkündür. Bilhassa şehir merkezlerinin müzik folkloru üzerinden konuşacak olursak Orta Anadolu coğrafyasını oluşturan her bir merkezin karakteristik bir müzik kültürüne sahip olduğu görülmektedir. Yine burada Ankara'nın Çankırı, Konya, Kastamonu ve Niğde gibi önemli müzik merkezlerinden her anlamda (çalgı bileşeni, repertuvar, tavır, üslup vb.) farklı bir müzikal dokuya sahip olduğunu vurgulamak gerekir. Örneğin adı geçen illerin müzik folklorunda keman, kanun ve ud gibi klasik sazlar öne çıkarken Ankara'da bu durumun söz konusu olmaması dikkate değerdir. Nitekim eldeki veriler udun Ankara'ya 1914'e kadar hiç girmediği yönündedir (Kösemihal M. R. ve Karsel H. S., 1939: 10). Elbette ki bu kültürel girdi kapalılığında Seymen geleneğinin güçlü etkisi yadsınamaz bir gerçek olarak kayda geçerken bilhassa Cumhuriyet sonrasında çevre yerleşimlerden Ankara'nın merkezine doğru yoğun bir müzikal girdinin yaşandığını ve zamanla bu çevre unsurların Ankara halk müziğini şekillendirdiğini de belirtmek gerekir.

Ankara'nın müzik kültürü kuşkusuz bağlama icra geleneği ve bu geleneğin tarihsel izleriyle özdeşdir. Bunun yanında Ankara birçok saz üstadının yetiştiği bir bölgedir. Namı Osmanlı Sarayı'na kadar giden ve II. Abdülhamit'e saz çalan Kıyak Ali Efe (Kösemihal M. R. ve Karsel H. S., 1939: 9) başta olmak üzere Yağcıoğlu Fehmi Efe, Genç Osman (Osman Gençtürk) ve Bayram Aracı bu bağlamda ilk akla gelen isimlerdir. Burada Yağcıoğlu Fehmi Efe Şeker Oğlan, Alim Gitme Pazara ve Asalet Altın idi Pul Oldu gibi önemli türküleri repertuvara kazandırmış bir musikişinas olarak öne çıkarken Ankara saz çalma geleneğinin kutbu niteliğindeki Genç Osman Ankara zeybek ve oturak havalarının en önemli kaynak kişisi olarak müzik tarihimizde iz bırakmıştır. Bu iki simge isim dışında Seymen müzik geleneğinden beslenip özde Seymen olmayan Ürgüplü Refik Başaran ile Elmadağlı Bayram Aracı'dan söz etmeden Ankara müzik folklorunu konuşmak eksik olacaktır. Refik Başaran uzun bir dönem Ankara'nın köy ve

kasabalarında gezici müzisyenlik yaparak icra ettiği Nevşehir, Yozgat, Konya ve Ankara türkülerıyla yörede ortak bir repertuar algısı yaratmış ve çevresindeki birçok müzisyeni etkilemiştir. İcracı kişiliğiyle bölgenin popüler bir şahsiyetidir zira onun havalarını çalmayan ve repertuar düzenine uymayan müzisyenler pek makbul değildir. Refik Başaran gibi bir diğer önemli isim Bayram Aracı'dır. Tokel'in de vurguladığı gibi müzisyen kişiliğini Seymen kültürü içinde inşa eden Aracı, edindiği Ankara repertuarını yaşadığı dönemin koşullarına göre yeniden inşa ederek kendi üslubunu yaratabilmiş ender saz üstatların biridir. Hatta öyle ki inşa ettiği icra tavrı Neşet Ertaş, Orhan Gencebay ve Arif Sağ gibi isimleri doğrudan etkilemiştir. Yalnızca saz icra pratiği açısından değil Ankara tipi eğlence yaşamı için de önemli bir kırılma noktasıdır. Bayram Aracı'nın şehrin müzik-eğlence üslubunu yerel bağlamından çıkararak İstanbul gazinolarına taşıdığını, Hamiyet Yüceses, Safiye Ayla ve Müzeyyen Senar gibi isimlerle aynı sahneyi paylaştığını görüyoruz (Tokel, 2001).

Kuşkusuz Ankara halk müziği günümüzde yerel sınırlarını aşarak hızla küresel dolaşıma girmiştir. Yeni gelişen bu müziği Ankara halk müziğinin modernleşmeye bağlı olarak popülerleşen bir yüzü olarak görmek mümkün olsa da tamamen yöresel müziğin bir devamı olduğunu söylemek bir o kadar zordur. Zira popülerleşen yeni Ankaralı müziği, içinde birçok müzik anlayışını barındıran tamamen eklektik bir yapıdır. Elbette ki bu müzikte Seymen geleneğinin etkisi kadar arabesk müziğin etkisi de söz konusudur. Burada vurgulanan popüler Ankara havaları gelenek ile modernite arasında şekillenen, Ankara'nın çevre demografilerinin başkente göç etmeleri suretiyle yeni bir kimlik kazanması sonucu üretilen, küreselleşmenin de etkisiyle dünya müziğinden de etkilenen ve tüm yönleriyle günümüz Ankara'sını anlatan ve orada üretilip anlam bulan bir müzik tasavvurudur. Bu yeni müzik, biçimsel bağlamda her ne kadar Ankara ve çevresinin ortak repertuarını, ses veya söz evrenini kullansa da icra bakımından eklektik ve senkretik bir yapı sergiler. Bu müzikte hem orta Anadolu üslubunu hem arabesk bir söylemi hem de küresel dolaşıma girmiş ezgisel yapıyı bir arada içirmek mümkündür. Bu yönüyle popülerleşen Ankaralı müziğini, gelenek ile modernite arasında şekillenen ve zamanın ruhunu yansıtan yeni bir müzik folkloru olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır. Ankara ve çevresinde kimlik kazanan bu yeni müziğin doğuş noktası eğlence pratikleri ve mekânlarıdır. Bu nedenle söz konusu bu çalışmada Ankara oyun havalarının kısa

tarihine giriş yapılırken Başkent'in Cumhuriyetle birlikte gelişen eğlence yaşamına odaklanmak yerinde olacaktır.

2. Ankara'daki Eğlence Yaşamının Kısa Tarihi

Neredeyse tüm kaynaklar Cumhuriyet öncesi Ankara'nın küçük bir bozkır kasabasından farksız olduğunu belirtir. Nitekim Falih Rıfkı Atay Çankaya romanında Ankara'yı "istasyon, sonra bataklık sonra mezarlık ve derme çatma Karaoğlan'dan sonra yangın yeri, onun sonunda da kerpiç ve hımsıtan kaldırımsız veya Arnavut kaldırımlı eğri büğrü sokaklı bir köy" (Atay, 2004: 382) olarak tasvir eder. İlerleyen yıllarda büyük bir kentleşme sürecine girecek olan Ankara'nın Cumhuriyetin ilk dönemlerindeki imajı Yahya Kemal'e atfedilen meşhur deyişle İstanbul'a dönüş yolu olarak akıllara kazılacaktır.

Cumhuriyetin ilanı ve Ankara'nın başkent olmasıyla birlikte şehrin sosyal yaşantısında dramatik bir dönüşüm yaşanmıştır. Söz konusu değişim Tanrıkulu'nun dikkat çektiği üzere iki tip sınıfı beraberinde getirmiştir. Bunlardan ilki Cumhuriyet kazanımlarıyla Ankara'ya dışardan gelen ve yeni gelişen modern Batılı yaşamı benimseyen "yabanlar" ile bir "bozkır kasabası"ndan bakiye kalan "yerliler"dir. Kale ve çevresi yerlilerin, Cebeci ve Kızılay-Yenişehir ise yabancıların temsil mekânlarıdır. Ulus ise 1940'lara kadar her iki sınıfın müşterek alanıdır. Yabancılar ile yerlilerin sınır hattıysa günümüzde Sıhhiye Köprüsü olarak bilinen demiryolu köprüsüdür (Tanrıkulu, 1985: 23). Gazeteci Cüneyt Arcayürek Ankara'da Ulus civarında yerlilerin arasında geçirdiği çocukluk anılarında oyun olarak köprünün öte yakasına sızmaya çalışırken biraz da hoyrat olan tavırları karşısında yabancıların tuhaf gözle baktıklarını ve hatta farklı bir dünyadan gelmiş insanlar gibi süzdüklerinden söz etmektedir (akt. Bilgen, 1985: 19). Baskıcı modernleşmenin kendisini hissettirdiği ilk yıllarda dönemin valisi Nevzat Tandoğan tarafından çevre köy ve kasabalardan gelen kırsal giyimli vatandaşların Ulus-Çankaya hattındaki Atatürk Bulvarı üzerinde dolaşmalarının yasaklandığı hatta Sıhhiye Köprüsünden öteye geçmeye izin verilmediği yine oldukça tartışılan bir durumdur (Şenol-Cantek, 2003: 111; Şenyapılı, 2004: 87).

Henüz Cumhuriyetin erken döneminde ortaya çıkan "yerli-yaban" çelişkisi ki buna sosyolojik manada gelenek-modernite diyalektiği de diyebiliriz, kuşkusuz Ankara'nın eğlence yaşamına doğrudan yansımıştır. Şehrin "yeni sahipleri" gazino, bar gibi modern mekânlarda

eğlenirken, yerlilerin kamusal alandaki yegâne eğlence mekânı muhabbet, cümbüş gibi kapalı işret ortamları ile semt kahveleridir. Nitekim Perrot (1994: 276) 19'uncu yüzyıl Ankara'sını anlatırken ahalinin yılda iki kez bağlara göçerek sazlı-sözlü eğlenceler düzenlediğini belirtmektedir ki bu durum günümüzde her ne kadar kalıcı göç niteliğinde olmasa da Ankara çevresi ve tüm Orta Anadolu coğrafyasında halen devam etmektedir. Yine Perrot (1994: 276) o dönemdeki müzikli eğlencelerde gayrimüslim müzisyenlerin önemine dikkat çekerek ud, keman ve kanundan oluşan ince saz topluluklarından söz etmesi oldukça ilginçtir. Zira Cumhuriyetle birlikte Musevi, Rum ve Ermenilerin kurduğu ince saz grupları Ankara'nın ses evreninden yavaş yavaş silinmiştir.

Cumhuriyetin ilk dönemindeki durum kısaca şöyledir: Birbirine hiç temas etmeyen, kamusal alanda buluşmayan iki sınıf kültürel bağlamda her şeyde ayrıştığı gibi eğlence pratiklerinde de ayrılmıştır. Yeni Cumhuriyet elitleri İstanbul'dan nakledilen Riyaset-i Cumhur Filârmoni Orkestrası'nı dinleyip, Ankara Palas'a belirli dönemlerde Avrupa'dan gelen orkestraları takip ederken (Batuman, 2002: 48) yerliler geleneksel eğlencelerini mekânsal bağlamda devam ettirmiştir. Söz konusu diyalektik ayrım her ne kadar dönemi içinde tutarlı bir seyir izlese de gelenek ile modernite arasında kalacak olan günümüz Ankara sosyolojisinin bir ön sözü niteliğindedir.

Egemen ideoloji ve piyasa koşulları altında Başkent'in eğlence anlayışını beş ana dönem içinde incelemek mümkündür. Gültekin ve Onsekiz (2005: 139)'in vurguladığı gibi 1923-1950 yılları arasını kapsayan ilk dönemin eğlence yaşamı tamamıyla Cumhuriyet ideolojisinin batılılaşma/modernleşme öyküsüyle ilişkilidir. Piyasa ekonomisinin aksine devlet eliyle açılan Batılı tarzdaki eğlence mekânları söz konusu "çağdaşlaşma" idealinin tatbik edildiği özel alanlar olarak görülmüştür. Demokrat Parti ve yarattığı etkiyle şekillenen 1950-1970 yılları arasında ise Cumhuriyet modernleşmesinin yoğunluğunu görece kaybettiği ve çevreden merkeze göç hareketliliğinin yaşanmasıyla değişen demografiyi karşılayan bir eğlence anlayışı hâkimdir. Burada gelenekten beslenen ile Cumhuriyet idealini temsil eden "yeni tip" eğlence anlayışı farklı sınıf ve kompartımanlarda eş zamanlı hareket etmektedir. 1970 ile 1980 arasına tekabül eden üçüncü dönem, bir önceki dönemdeki ayrışmanın biraz daha derinleştiği bir periyoda karşılık gelmektedir. Bilhassa sinema ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarının popüler kültürle

harmanlanması dönemin eğlence mekân ve anlayışını çeşitlendirmiştir. 12 Eylül sonrasındaki dördüncü dönem ise Özallı yıllarla birlikte Türkiye'nin kapitalist ekonomik sisteme tamamen açılmasına koşut olarak kontrol edilemeyen varyasyonda eğlence pratiklerinin metalaştığı ve bir kitle kültürü haline geldiği bir zamanın ruhunu temsil etmektedir. Tüm bu dönemlere ek olarak 1990'lardan itibaren Ankara çevresinden sistematik bir biçimde göç ederek kentin periferisine yerleşen ve 2000'lerden itibaren yeni bir Ankaralı folkloru yaratan kitlenin günümüzde yerleşik bir hal alan eğlence pratiklerinden söz edebiliriz.

Yeni Başkent'in ilk yıllarında şehirde yemek yenilecek tek yer "Kemal'in Lokantası"dır (Onsekiz, 2003: 43). Buna karşın Şapolyo (1968: 144) bilhassa savaş yıllarında gizlice çalıştırılan bazı mekânlardan (Babo ve Efe Haydar'ın meyhaneleri ile Merkez Kırathane ve Kuyulu Kahve) söz etmektedir. Evren'in belirttiği gibi şehrin ender içkili mekânları olan bu yerlerde daha çok rakı ağırlıklı bir hizmet söz konusu olmakla birlikte gayrimüslim Ankaralılarından şarap temin edildiği, bira kültürünün ise hiç olmadığı bilinmektedir. Kurucu Meclisin dini nedenlerle içkiyi yasaklamış olması bu mekânların gizlice işletilmesine sebep olmuştur. Ayrıca bu yasak şehirdeki kaçak içki ticaretini artırmıştır. Dönemin emniyet müdürü Dilaver Bey dahi kaçak içki ticareti yapmakla ün salmış hatta bir dönem Ankara'da rakı "Dilaver suyu" olarak anılmıştır (Evren, 1998: 247). Cumhuriyetin kurucu dinamikleri olan asker ve sivil bürokrasisinin zamanla şehre yerleşmesiyle birlikte Mustafa Kemal'in tahayyül ettiği yeni bir cemiyet hayatı inşa edilmeye başlanmıştır. Bu sürecin ilk simgesel örneğini 1925'te Ulus'ta açılan Fresko'nun Barı ile hizmete 1926'da giren Elhamra temsil etmektedir (Gültekin N. ve Onsekiz D., 2005: 139) ki Elhamra halen aynı isimle tarihi Roma Hamamı'nın karşısında bu kez Ankara oyun havaları konseptiyle çalışmaktadır. Dönem itibarıyla hem Frekso hem de Elhamra'nın ortak noktası Avrupalı kadınların konsomasyon hizmeti vermesi ile dönemin tüccar, bürokrat ve memurların uğrak yeri olmasıdır.

İlerleyen yıllarda müziği ve hizmetiyle Batılı tarzda Ulus'ta Şehir ve Karpıç lokantaları adıyla iki yeni mekân daha açılmıştır. Rus göçmen Juri Georges Karpovitch, Mustafa Kemal'in servis, mutfak ve müziğe kadar birçok boyutta çağdaş bir restoran kurması talebiyle 1928 yılında özel olarak getirilmiştir (Tanrikulu, 1985: 23). Nalbantoğlu'nun belirttiği gibi Ankara'nın eğlence tarihinde önemli bir yeri olan ve tamamen Batılı bir işletmeye sahip olan Ankara Palas

ise Cumhuriyetin ilk döneminde organize ettiği balolar ve Avrupa'dan getirilen orkestralar ile yeni modern yaşamın bir simgesi olmuştur. Ancak bu gösterge yerli halka değil sadece Başkent bürokrasisi ile şehrin eşraf ve ticaret burjuvazisine tanımlıdır (Nalbantoğlu, 2000: 157). Buna karşın yerli Ankaralıların eğlence aksları Kavaklıdere, Çankaya, Dikmen, Etlik ve Keçiören'dir (Gültekin N. ve Onsekiz D., 2005: 139). Dönemi içinde merkezin dışında kalan bu bölgelerde bağ evleri mevcuttur ve bilhassa buralar yaz aylarında geleneksel saz âlemlerinin sürdüğü yerlerdir. Cantek (2006: 176) ilk dönem yeni Cumhuriyetin teşvikiyle açılan modern mekânlara paralel olarak Kale, Ulus ve Dışkapı çevresinde de yeni geleneksel mekânların varlığına dikkat çekerken söz konusu bu mekânları Bentderesi'ndeki Hilmi Baba'nın meyhanesi, Ulus'taki Tektel Saz Salonu ve İsmetpaşa Telgraf Sokak'taki Atıf'ın içkili lokantası olarak işaretlemiştir. Daha önce de değinildiği gibi ilk dönem Ankara kahvehaneleri yegâne geleneksel eğlence mekânıdır. Kılıç (1975: 52) Taşhan-Anafartalar güzergâhındaki Zeybekler kahvehanesinde Seymen müzik ve danslarının icra edildiğinden söz ederken Mustafa Kemal'i koruyan Giresunlu muhafızların müdavimi olduğu kahvehanelerde horon seslerinin yankılandığını belirtmektedir. Kale çevresindeki Semaî kahvehanelerinde ise destan, koşma ve mani gibi âşık tarzı türküler icra edilmektedir.

1930 sonrasında Ankara'nın kentleşmesine dönük olarak geliştirilen imar çalışmalarında yeni modern eğlence hayatına imkân tanıyan bir tasarım ön plana çıkmaktadır. Alman şehir plancı Hermann Jansen'in planına göre şehrin yeni merkezinin Yenişehir (Kızılay) olarak belirlenmesi Batılı tarzda eğlence merkezinin bu bölgeye konuşlanmasını zorunlu kılmıştır. Jansen planına göre yeni ulus-devlet kimliğini temsil eden Stadyum, Gençlik Parkı, Hipodrom ile Yenişehir bölgesine inşa edilen Kızılay, Kurtuluş, Atatürk Bulvarı ve Güvenpark dönemin en işlek eğlence mekânlarına ev sahipliği yapmaktadır. Ayrıca Gar Gazinosu, Ankara Palas Pavyonu, Süreyya, Bomonti ve Kulüp 47 dönemin gözde mekânları olarak sayılabilir (Gültekin N. ve Onsekiz D., 2005: 139). Cumhuriyetin onuncu yılı aşıldığında Ankara'da gece hayatına dayalı kamusal bir eğlence yaşamından söz etmek mümkündür. Değişen koşullar eğlence pratiklerindeki sınıfsal ayrımları dahi daha o dönemden itibaren gün yüzüne çıkarmıştır. Üst bürokrasi Ankara Palas pavyonu ile Karpiç lokantasına giderken orta sınıfın uğrak yeri Gar

Gazinosu, Cumhuriyet ve Üçnal lokantaları olarak öne çıkmakta, memur sınıfı ve yabancı sefareter ise Süreyya Gazinosu'nun müdavimleri arasında sayılmaktadır (Sargın, 2002: 238).

İkinci Dünya Savaşı sonrasında izleyen yıllar tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük bir sosyo-ekonomik, kültürel dönüşümün miladını oluşturmaktadır. Bu dönemde Türkiye ilk kez şimdilerdeki küresel sermayenin öncüsü olan uluslararası sermayeyle bütünleştiği, kapital mantığının toplum üzerindeki etkisini hissettirmeye başladığı bir atmosfer içindedir. Nalbantoğlu, dönemin ülke koşullarını belirtirken enflasyonist politikanın dolaylı olarak bir tüketim toplumu yarattığını, buna mukabil bürokrasideki eski maddi gücün kalmadığını vurgular. Ayrıca o güne değin tüketim karşı olan muhafazakâr ideolojinin de değiştiğinden söz etmektedir. Yeni bir tüketim toplumu ve kapitalist mantığının gelişmesi kaçınılmaz olarak kültür ve eğlence endüstrisi üzerinden kazanç sağlama payını artırmıştır (Nalbantoğlu, 2000: 291). Bu durum aynı zamanda eğlence kültüründeki sınıfsal ayrımı biraz daha belirgin kılmıştır. Başkent bürokrasisi ile devlet destekli yeni sermayeye ek olarak dönüşen üretim ilişkileri paralelinde toprak sahipliğinden tüccarlığa geçen sınıflar da yeni eğlence yaşamında rol almaya başlamışlardır. Ancak burada vurgulanması gereken bir diğer nokta geleneksel eğlence pratiklerinin bilhassa 1950-1970 arasında ana akım/modern eğlence mekânlarına bir alternatif olarak belirmesidir. Gültekin ve Onsekiz'in de vurguladığı gibi Cumhuriyetin ilk döneminden itibaren Ankara'nın eğlence aksları Ulus-Yenişehir hattı üzerinde tasarlanmıştır. Ancak bu yeni evrede Batılı tarzdaki eğlence kültürü Yenişehir/Kızılay hattına kayarken orta ve alt gelir sınıfına dair Ankaralıların eğlence üssü Ulus çevresi olarak tanımlanmıştır. Ayrıca çay bahçeleri içkili açık hava gazinolarına dönüşürken Cumhuriyet modernleşmesinin simgesel parkları ekonomik gücü olan ancak kentleşmeye direnen yeni orta sınıfın uğrak noktası haline gelmiştir (Gültekin N. ve Onsekiz D., 2005: 140). Bu dönemin bir diğer özelliği ilk dalga göçlerle gelen çevre unsurların şehrin ötekisi olarak görülen "yerliler" ağını genişleterek güncel siyasetin de etkisiyle "yaban"lar kadar söz sahibi olmaya başlamasıdır. Söz konusu bu etki Cumhuriyetin simgesel eğlence pratik ve anlayışlarını değiştirmeye başladığını gazino ve pavyon kültürünün şehrin ana akım eğlence yerleri olmasından anlayabiliriz. Artık caz orkestraları yerini Abdullah Yüce'nin şarkıları ile Bayram Aracı'nın türkülerine bırakırken Rüzgarlı'nın modern mekânlarından Tabarin ve Yani Bar'da dansözler sahne almaya başlamıştır (Cantek, 2006: 177). Başkent'in ikinci dönemi olarak

tanımladığımız bu evrede ilk kez geleneksel eğlence pratikleri Cumhuriyet kazanımı Batılı/modern eğlence anlayışına bir alternatif olarak öne çıkmaktadır. Bu durum aynı zamanda tüketim kültürü bağlamında metalaşan eğlence mantığının salt kurucu seçkinlerin tekelinden çıkarak çevre dinamiklerinden mütevellit yeni gelişen orta sınıfa doğru genişlediğini göstermektedir.

Ankara'nın 1970-1980 arasındaki üçüncü evresi zaten başından beri var olan kültürel ayrımın kristalleştiği bir dönemin habercisidir. Ulus ve çevresi büsbütün orta alt gelirliilerin yaşadığı bir semt olurken Yenışehir, Çankaya ve Kavaklıdere üst orta sınıfın merkezi konumundadır. Bu süreçte şehrin eğlence aksı Ulus-Kızılay hattından Kavaklıdere-Çankaya'ya kaymıştır (Gültekin N. ve Onsekiz D., 2005: 141). 70'lerin sonuna doğru Ankara'da otel ve lokantalar Ulus; kafe, pastane, restoran ve piknikler Kızılay; mağaza ve sinemalar ise Tunalı Hilmi civarına toplanmıştır (Alkan, 2008: 98). Bilhassa 68 Kuşağının yarattığı bireysellik ve özgürlük iklimi genç kitle odaklı bir eğlence sektörünü beraberinde getirmiştir. Bu dönemde bowling ve bilardo gibi gündelik salonlara ek olarak diskotekler şehrin yeni eğlence mekânları olarak öne çıkmaktadır. 12 Eylül'ü izleyen 1980 sonrası Türkiye'nin küresel-liberal ekonomiyle bütünleşmesi bilhassa Özallı yıllarla birlikte kitlesel tüketime dayalı imaj ve imgelerle tüketici bireyi odak noktasına koyan bir eğlence mantığını beraberinde getirmiştir. Bu süreçte Başkent ise tarihinde görülmemiş muazzam bir kentsel dönüşüm içindedir. Yenışehir, Çankaya ve Kavaklıdere'nin üst orta sınıf sakinleri Bilkent, Ümitköy, Çayyolu, Batıkent gibi uydu kentlere taşınarak 80 sonrası Ankara çevresinden gelen göç dalgalarına yer açmıştır. Buna mukabil Sakarya ve Yüksel caddeleri trafiğe kapatılarak yayalaştırılmış (Gültekin N. ve Onsekiz D., 2005: 142) böylelikle 90'lı yıllara damgasını vuran Türkü ve Rock barların önu açılmıştır.

1980 sonrası izlenen liberal politikaların bir sonucu olarak ortaya çıkan tüketime dayalı yeni bir toplum anlayışına kapı aralayan 90'lı yıllar aynı zamanda Ankara'da yeni bir hayat tarzının şekillendiği bir döneme işaret etmektedir. Airport, Manhattan, Salata ve Kıtır gibi İstanbul tipi eğlence mekânlarının bir anda artması salt "memur şehri" imajını kökünden sarsmıştır. Atakule ve Karum'un inşasıyla birlikte Ankara orta ölçekte tüketim kenti haline gelmiştir. Bu dönemde dikkat çeken bir başka husus ise Doğu Blokunun dağılmasının akabinde başta Rusya olmak üzere Litvanya, Ukrayna ve Beyaz Rusya gibi ülkelerden gelen kadınların

Ankara gece hayatında çalışmaya başlamasıdır. Alkan (2008: 106)'ın da vurguladığı üzere tıpkı 1917'de Bolşeviklerden kaçan Rus kadınların İstanbul gece hayatında yeni bir dönemi başlattığı gibi bu kez Sovyetlerin yıkılmasıyla ülkemize gelen kadınlar Başkent'in eğlence yaşamına damga vurmuştur. Önceleri revü ekipleriyle sahne alan yabancı uyruklu kadınların 2000'lerin başından itibaren Ankara oyun havalarına dönüşen mekânların baş aktörü olduklarını görmekteyiz.

Yeni yüzyılın başında Ankara eğlence yaşamı sekiz farklı bölgeye (Ulus-Ankara Kalesi, Kızılay, Tandoğan-Maltepe, Tunus-Kavaklıdere, Cebeci, Cinnah-Çankaya, Bahçeli 7. Cadde, Çayyolu-Park Caddesi) genişlemiştir. Bu merkezlere ek olarak Mamak, Sincan, Etimesgut gibi kentin periferisi sayılabilecek ilçelerde de içki ruhsatına sahip mekânlar mevcuttur (Alkan, 2008: 125). Sosyoekonomik ayırım bağlamında orta sınıf, genç ve öğrenciler Türkü ve Rock barlarıyla Kızılay'ı mesken tutarken Tunus ve Kavaklıdere üst orta sınıfın eğlence merkezi olmaya devam etmiştir. Tandoğan, Maltepe ve Akay'daki gazino ve pavyonlar ise 1990 sonrasında şehirli orta sınıfın yerine gelen eğitim seviyesi düşük ancak sermaye sahibi olan yeni sınıfın eğlence mekânları olmuşlardır.

3. Ankara Oyun Havalarının Kısa Tarihi

Günümüzde oldukça popüler bir hal alan Ankara oyun havası kültürü her ne kadar 1980 sonrası Türkiye'nin sosyal, iktisadi ve kültürel dönüşümünün bir ürünü olarak ortaya çıksa da tarihsel temellerini modern öncesi döneme kadar götürmek olasıdır. Bu nedenle yeni Ankaralı müziğini veya güncel tabirle Ankara havalarını anlamak için başta Seymen geleneği olmak üzere kadim Orta Anadolu müzik kültürüne odaklanmak kaçınılmazdır. Bir başka açıdan bu müziğin genlerinde kuşkusuz tarihi oturak, cümbüş, muhabbet gibi kapalı mekân geleneksel eğlence pratikleri bulunmaktadır. Ancak yine de bu müziğin en önemli referans kaynağı olan bazı biyografilere değinmek yerinde olacaktır.

Giriş bölümünde de değinildiği üzere Ankara oyun havalarının günümüzdeki inşasının temel yapı taşlarından ilki Ürgüplü Refik Başaran (1907-1947)'dir. "Orta Anadolu'nu ses hafızası" olarak anılan Başaran uzun yıllar Ankara çevresinde gezici müzisyenlik yaparak yörede ortak bir repertuar algısı geliştirmekle kalmamış aynı zamanda birçok saz ve saz üstadına esin kaynağı olmuştur. Kısa yaşamında biri enstrümantal olmak üzere 65 plak ve 90 kadar türkü

kaydı gerçekleştirmiştir (Kaya, 1993: 33). Bu kayıtlarda Refik Başaran'ın yöresel ağız ve icra tekniği öne çıkarken sırma alt bam teli olmayan saz tınısına sadece zil ve kaşığın eşlik ettiği yerel bir sound dikkat çekmektedir. İcra ettiği repertuvar bileşenleri ise günümüz Ankara havalarını önceleyen bir niteliğe sahiptir. Kaya'nın da vurguladığı gibi Refik Başaran'ın dağarcığını üç maddede ele almak gerekir. Bunlardan ilki repertuvarında kendi yöresine ait ve nazım şekli mani olan türküler ile bu sözlerin kısmen değiştirilmesi veya yeni sözler eklenmesiyle temellük ettiği eserler; ikincisi gezici müzisyenliğine dayalı olarak çeşitli yörelerden edindiği türküler ve son olarak güftesi kendisine ait olan türkülerdir (Kaya, 1993: 33). Başaran'ın müzisyen kişiliğine mal olmuş bu repertuvar düzeninin bir benzeri ve sürekliliğini günümüz Ankaralı müziğinde takip etmek mümkündür.

Ürgüplü Başaran gibi Ankaralı müziği için bir diğer önemli isim Bayram Aracı (1920-1969)'dır. Yukarıda da değinildiği gibi erken yaşlarda Elmadağ ilçesinden merkeze gelerek Seymen müziği ile yoğrulan Aracı, Ankara halk müziğini zamanın ruhuna göre yeniden inşa ederek başka bir boyuta taşıyan önemi bir müzisyendir. Söz konusu bu boyut 1960'lı yıllar Türkiye'sinin dünya ile girdiği entegrasyon çerçevesinde popüler kültür ve endüstrisiyle tanıştığı, geleneksel müziklerinse bu doğrultuda dönüşüm sürecine dahil olduğu bir periyodu göstermektedir. Bayram Aracı da bu dönemde bilhassa değişen demografiyle birlikte geleneksel repertuarı eğlence sektörüyle buluşturan bir isimdir. "Varlık Vergisi" ile el değiştiren sermayeye Anadolu'dan gelen "kasaba zenginleri"nin eklenmesi halk müziğinin Radyo tek elinden çıkarak gazinolarda icra edilmesine imkân tanımıştır. Bu sayede Bayram Aracı müziğine karşılık gelen alıcı kitlesine ulaşarak popüler bir kimlik kazanmış ve günümüz "oyun havaları" akımının otantisite işaretleyicisi olmuştur. Bayram Aracı'nın kayıtları analiz edildiğinde oldukça hızlı ve seri bir bağlama icra tekniği öne çıkarken bozlak açışları haricindeki taksim ve gezinmelerde arabesk üsluplu pasajlar dikkat çekmektedir. Ayrıca oyun havaları icralarında sıkça köprü niteliği taşıyan kromatik geçişlere yer vermesi dönemi itibarıyla geleneksel bağlamanın sınırlarını zorlayan bir müzisyen olduğunu göstermektedir ki onun bu tekniğinden esinlenen Orhan Gencebay, Arif Sağ ve Neşet Ertaş gibi üstatlar bağlamanın 20'nci yüzyıldaki gelişimini önemli ölçüde etkilemişlerdir. Görüldüğü gibi Bayram Aracı yalnızca Ankara ve Orta Anadolu halk müziğini değil Cumhuriyet Döneminde "milli çalgı" olarak tasarlanan bağlamanın

icra pratiğini de dönüştüren bir isim olarak tarihe geçmiştir. Refik Başaran ile karşılaştırıldığında ise Aracı'nın gerek söz gerekse saz icrasındaki şehirli üslubu dikkat çekicidir. Refik Başaran'da müziğin yöresel dinamikleri daha çok öne çıkarken Bayram Aracı'da arabesk müziği önceleyen şehirli bir halk müziği tavrı kendisini hissettirmektedir.

Bu silsilede yer alan diğer bir isim Kayserili Zekeriya Bozdağ (1930-1985)'dir. Bayram Bilge Tokel'in kaleme aldığı biyografiye göre erken yaşlarda saz çalmaya başlayan Bozdağ kısa sürede düğün ve eğlencelerin aranan ismi olarak dikkat çekmiştir. Kendi yöresinde kazandığı şöhreti Ankara'ya taşıyarak müziğini gazinolarda icra etmeye başlamış ayrıca Muzaffer Sarısözen'in teklifi üzerine TRT'de akitli sanatçı olarak görev almıştır. Dönemi itibariyle Başkentte yükselen gazino hayatı Zekeriya Bozdağ'ı da etkileyerek yöresel repertuarın yanında kendi bestelerini yapmayı zorunlu kılmıştır. Bozdağ'ın diskografisine bakıldığında Orta Anadolu türkülerıyla birlikte kendi bestelediği eserleri görmek mümkündür. İcralarında Ankara repertuarına özel bir yer vermesi ise Bayram Aracı etkisi olarak yorumlanabilir. Nitekim Zekeriya Bozdağ'ın icracı kişiliğinde hem Bayram Aracı'nın hem de Ürgüplü Refik Başaran'ın etkisi büyüktür. Kayseri'den çıkıp Ankara'nın eğlence hayatında müzisyen kimliğini inşa eden bir müzisyen olarak ortaya koyduğu türkü ve oyun havalarıyla günümüz Ankara havalarının öncü isimleri arasında sayılmaktadır (Tokel, 2015: 266).

Bu üç simge isim her ne kadar Ankara oyun havalarının öncülü sayılsalar da kuşkusuz bu müzik anlayışla tamamen özdeşleşmiş değildir. Ankara oyun havası realitesi 80'li yıllar Türkiye'sinin bir izdüşümü olarak ortaya çıkarken bu müziği etkileyen aktörlerden ziyade inşa eden yeni bir kuşaktan, Güngör Onurlular, Nuri Erkaya, Nurhak Gün, Necati Coşkunes ve Savaş Göçer gibi isimlerden söz etmek gerekir. Zamanla popülerliklerini yitiren ancak 80'li yıllarda Ankara periferisinin "starları" olan bu kişilerin "Ankara havaları" denilince ilk akla gelen Oğuz Yılmaz, Peçenekli Süleyman, Mehmet Demirtaş ve Ankaralı Turgut gibi isimlerin öncüsü olduğunu unutmamak gerekir. Erken dönem "Ankara havaları" icra eden bu müzisyenlerin ortak özelliklerini şu şekilde sıralamak mümkündür: (1) Türkü söyleyen kişi mutlak suretle saz çalmakta, saza darbuka, kaşık ve zil eşlik etmektedir. (2) Müziğin sentaksı düğün ve gazino-köy eğlencesi gibi mekânlarında oluşmaktadır. (3) Birçoğu Ankara doğumlu olmayıp yaşamlarının erken dönemlerinde Ankara'nın periferisine göçen bir demografinin temsilcileridir. Bir başka

deyişle söz konusu profili merkez-çevre bağlamında iki kültürlü, hem kentli hem kır kökenleri müzisyenler olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır. Nitekim bu müzisyenlerin dönem performansları incelendiğinde oyun havası-arabesk-bozlak üçgeninden oluşan bir repertuvar bileşeni öne çıkmaktadır.

Tüm bu biyografilerin ötesinde Ankara havalarının gelişim gösterdiği mekânların başında köy ve kasabalarda gerçekleştirilen oda sohbetleri bulunmaktadır. Özdemir (2005: 52)'in de vurguladığı gibi oda sohbetleri köyün/kasabanın varlıklı ileri gelenlerden birinin evinde yetişkinler ve gençler arasında icra edilmektedir. Bu ortamlardaki işleyiş ve düzen şöyle özetlenebilir: Köy ve kasabalarda gerçekleştirilen oda sohbetleri temelde birkaç güne yayılan düğün eğlencelerinin bir parçasıdır. Ankara müzik folklorunun önemli temsilcilerinden Rıfat Balaban'ın da vurguladığı sohbet âlemleri yatsı namazında başlayıp sabah ezanıyla sona ermektedir. Genellikle müzikli, kadınlı ve içkili olarak düzenlenmektedir. Kadınlar oyuncu/dansçı işlevleriyle bulunmaktadır. "Delikanlıbaşı" olarak anılan bir kişi otoriter bir kimlikle ortamın sevk ve idaresinden sorumludur. Burada içki hizmeti yapan kişiye/sakiye ise "ocak" denir. Sohbet âleminde oyuna iştirak edecek kişileri, isimlerini ortaya söylemek veya sazciya iletmek suretiyle Delikanlıbaşı belirlemektedir. Sohbet ortamlarda oyun havası icrası birbirine bağlı belirli bir dağarcıktan oluşur ve bu esnada "çök" denilen bir ritüel gerçekleşir. Bu ritüele göre uzun bir performans sergileyen oyuncular oyuna ara niteliğinde bir soluklanma gerçekleştirir. Bu esnada bir bozlak eşliğinde saki işlevi üstlenen "ocak" tepsiyle içki hizmeti sunar. "Çök" esnasında sazcular genelde Sabahi-Çiçekdağı türküsünü icra etmektedir. Bozlak havasının akabinde oyun eski ritmine dönerek peş peşe icra edilen oyun havalarıyla "çök" sona ermektedir (Balaban, 2012).

Söz konusu eğlence pratiğinde çökün en önemli işlevi oyunculara soluk aldirmek ve bu vesileyle içki içmelerini sağlamaktır. Yukarıda da kısmen değinildiği gibi bu ortamın yegane repertuarı bozlak ve oyun havasıdır. Balaban'a göre bilhassa kadınlı muhabbetlerde şayet o yörede böyle bir kültür varsa divan ve zeybek havaları icra edilmez. Bu repertuarlar daha çok oyuncu kadınların yer almadığı saz âlemlerinde görülür. Geleneksel oda sohbetlerinde üç tip repertuvar öne çıkmaktadır. Bunlar oyun havaları, oturak havaları ve uzun havalardır. Atım Arap, Kozandağı, Yıldız, Misket ve Cezayir bu mekânların en popüler türküleridir. Burada Cezayir

havasının sembolik-işlevsel bir anlamı bulunmaktadır. Bu eser muhabbetlerin finalinde icra edilerek eğlencenin sona erdiğini işaret etmektedir. Bozlak ve oyun havaları haricinde bu ortamların vazgeçilmez bir diğer repertuar bileşeni oturak havalarıdır. Karpuz Kestim Yiyen Yok, Alim Gitme Pazara, Kezibanın Alt Odası Sekili gibi türküler her ne kadar günümüzde oyun havasına dönüşse de gelenekteki işleviyle oyun havalarından ayrılmıştır. Bu havalar müzikli muhabbetlerde eğlencenin ritmini hızlandırmak ve ardından oyuna geçileceğini simgesel olarak haber vermek için icra edilmekteydi. Ancak bu türküler işlevleri ortadan kalktığından günümüzde birer oyun havasına dönüşmüş durumdadır (Balaban, 2012).

Kuşkusuz oda muhabbetlerinin en önemli aktörleri müzisyenler ile oyuncu kadınlardır. Müzisyenler Samanpazarı'ndaki kahvehanelerde iş beklerken kadın oyuncularla irtibat kuran ve aracılık eden yine onlardır. Zira Ankara oyun havası kültüründe müzisyen ile oyuncu kadın arasındaki icra uyumu oldukça önemlidir. Bu nedenle her sazcinin birlikte uyum içinde çalıştığı bir oyuncusu bulunmaktadır. Rifat Balaban'dan aldığımız bilgiden hareketle dönemin muhabbet sazçıları arasında Zekeriya Bozdağ ve Sazcı Sülo'nun ön plana çıktığını görmekteyiz. İlginçtir ki oda muhabbetlerinde müzisyen aktörlerin yegâne görevi saz çalıp söylemek değildir. Muhabbet başlamadan yatsı namazı öncesi köy evlerini sazlarıyla dolaşarak bahşiş karşılığında eşrafı akşamki muhabbete çağırdıkları yine Balaban'ın verdiği bilgiler arasındadır. Müzisyenlerin aksine oyuncu kadınların tek görevi erkeklerin oyununa iştirak etmektir. Kadınların türkü söylemesi veya sazciya sesiyle eşlik etmesi mümkün değildir. Bu ortamlarda kadınlardan beklenen en önemli şey uzun süre oyun oynamalarıdır. Tercih nedenlerinin başında da bu özellik gelmektedir. Genelde muhabbet âlemlerine dönüşümlü oynamak koşuluyla iki veya üç kadın davet edilir. Yine Balaban (2012)'in verdiği bilgiler ışığında dönemin en meşhur oyuncuları arasında Bitişik Melahat, Zilli Canan, Kaşık Kırık Hatice, Kızılcahamamlı Ayşe gibi isimlerin olduğunu biliyoruz. Bazı durumlarda oyuncu kadınların başında "ana" denilen bir kadın bulunabilmektedir. İşret meclislerinin eskilerinden olan ve aktif oyunculuğu bırakan bu kadınlar yeni oyuncular yetiştirmek ve ortamdaki kadınlara hamilik yapmakla mükelleftir. Ayrıca "ana" figürünün muhabbet ortamında yer alması mevcut eğlencenin itibar göstergesi sayılmaktadır (Balaban, 2012).

Kırsalda icra edilen oda sohbetlerinin bir benzerini merkezde de görmek mümkündür. Cumhuriyet döneminin önemli folklor araştırmacılarından Halil Bedii Yönetken'in Derleme Notları (2006) kitabında detaylı olarak anlattığı Cümbüş âlemleri tam olarak bu tip bir eğlence pratiğine tekabül etmektedir. Başta Kale civarı olmak üzere bağ evleri ve özellikle de Hacettepe semti sazlı-sözlü toplantıların yapıldığı başlıca yerlerdir. Burada Rifat Balaban'dan aldığımız bilgilerden hareketle Hacettepe'ye ayrı bir parantez açmak gerekir. Nitekim Ziya Yağar, Mustafa Koç ve Mucip Arcıman gibi dönemin önemli bağlama icracıları bu semtte yetişmiştir. Ankara havalarının yankılandığı diğer bir meşk merkezi Yağcıoğlu Fehmi Efe'nin kahvesidir. Burada oda sohbetlerinden farklı olarak oyun ve oturak havalarıyla birlikte zeybek ve divanlar icra edilmektedir. Genç Osman lakaplı Osman Gençtürk'ün yer aldığı musiki meclisleri de yine Ankara'nın geleneksel müzik kültürünün yaşatıldığı ortamların başında gelir. Genç Osman ustalık derecesinde icra ettiği saz kadar müzikli muhabbetlerde anlattığı hikâye, kıssadan hisse ve müstehcen fıkralarıyla da ün yapmış bir kaynaktır. Müziğe dair bir başka ayrıntı ise gerek Genç Osman'ın gerekse Yağcıoğlu Fehmi Efe'nin musiki meclislerinde bağlama düzenine akortlanmış 17 perdeli 36 tekne saz kullanmalarındır. Yağcıoğlu Efe'nin bir dönem bozuk düzende Kayseri ve Konya tavırlarına ilgi duyarak yöre repertuarını icra ettiğini belirtmek gerekir (Balaban, 2012). Söz konusu bu durum Ankara müzik kültürünün çevre müzikle öteden beri irtibatlı olduğunun açık göstergesidir. Keza Ankaralı müziğinin günümüzdeki en popüler örneklerine bakıldığında Ankara'nın Bağları'nın (Otantik versiyonu İp Attım Ucu Kaldı) Keskin; Erik Dalı'nın ise aslında bir Burdur türküsü olduğu görülebilir.

1950 sonrası Türkiye'sinde yaşanan iktisadi ve kültürel dönüşüm Ankara'da hızlı bir kentleşmeyi beraberinde getirirken bilhassa geleneksel eğlencelerin mekânsal temsiliyetini yeni mecralara taşımıştır. Cumhuriyet modernleşmesiyle gelişen Batılı mekânların karşısında Türk müziği icra eden gazinolar yaygınlaşmaya başlamasıyla 60'lardan itibaren izlerkitle ve müzik türü üzerinden eğlence mekânlarının ayrıştığını söyleyebiliriz. Buna göre gazino, pavyon tipi yerlerde fasıl ve halk müziğinden mütevellit bir icra öne çıkarken barlarda o dönemde "hafif Batı müziği" olarak tabir edilen pop orkestraları sahne almaktadır (Öztürk, 2012). Bu tip bir eğlence konseptinin "aile gazinoları" başlığı altında gündüzleri de devam ettiğini görmekteyiz. Öztürk'e göre aile gazinoları dönemin popüler şarkıcı ve türkülerinin sahne aldığı, içkisiz ve çay

bahçesinden bozma mekânlardan oluşmaktadır. Aile gazinolarının ana konsepti halk ve sanat müzikleri ile o dönem “aranjman” olarak anılan pop orkestralarıdır. Bu tip gazinolarda bilhassa hafta sonları iki matine yapılmaktadır. Çarşamba günleri ise yalnızca kadınlara özel bir program bulunmaktadır. Radyo sanatçıları da bu mekânlarda sahne almaktadır. Bu dönemde aile gazinoları müşteri profili açısından müzisyenler için gazino ve pavyonlara göre itibarlı bir çalışma mekânı olarak görülmektedir (Öztürk, 2012).

Yukarıda da değinildiği üzere 60’lı yılların Ankara gazinoları Türk halk müziği ile sanat müziği ağırlıklı bir program üzerinden işlerlik kazanmaktadır. Öztürk’ten aldığımız bilgiden hareketle Sanat Müziği ayağını tek bir fasıl grubu yürütmektedir. Fasıl grubu gece boyunca farklı solistlere refakat etmektedir. Halk müziğinde ise her solistin kendisine ait bir grubu bulunmaktadır. İcra edilen program şöyle özetlenebilir: İlk olarak sahneye bir hanende eşliğinde fasıl ekibi çıkmaktadır. Bu ekibin işlevi gecenin ilerleyen saatlerinde sahne alacak solistlere zemin hazırlamaktır. Akabinde uvertür olarak tanımlanan ve genelde o mekânda konsomasyon hizmeti veren bir kadın şarkıcı sahne alır. Uvertürün akabinde tanınırlığı olmayan bir türkücü yer almaktadır. Gecenin ilerleyen saatlerinde halk müziği ve sanat müziği icra eden solistler sırayla sahne çıkmaktadır. Bu solistler döneminde popüler olmuş kişilerdir. Sahne değişimlerinde orkestranın ritim sazcısı sunucu işlevi üslenerek yeni gelecek solisti anons etmekle görevlidir. Program mutlak suretle sanat müziği icra eden bir assolist ile kapanmaktadır. Ancak bazı gecelerde assolist öncesinde dansöze yer verilebilmektedir. Tüm bu işleyişte her solistin birbiriyle çakışmayan ayrı bir repertuar oluşturmasına özen gösterilmektedir (Öztürk, 2012).

Dönemin Ankara gazinolarında bütünsel Türk müziği icrası öne çıkarken bu mekânlardaki halk müziği pratikleri günümüzdeki Ankara oyun havası kültürünü öncelemesi bakımından önemlidir. Öztürk’e göre 1960’lı yılların gazinolarında halk müziğine salt darbuka, kaşık, zil ve saz eşlik ederken bağlama takımı hiyerarşik düzlemde ekseriyetle üç müzisyenden oluşmaktadır. Takımın başında ise bir “şef saz” bulunmaktadır. Çalgı topluluğu içinde yalnızca şef sazsa mikrofon vardır. Amplifikasyon açısından diğer sazlar sahnede sadece görüntü olarak yer almaktadır. Bu nedenle dönemin gazinolarında bu icracılar “kelle saz” olarak anılmaktadır. Teknolojinin kolay ulaşılır hale geldiği 70’li yıllardan itibaren kelle saz uygulamasının sona erdiğini görüyoruz. Artık tüm sazlara mikrofonlama yapılmaktadır. Ancak yine de şef saz

hiyerarşisi devam etmiştir. Şef saz bu kez elektro bağlamaya transfer olurken diğer sazlar akustik bir bağlama ile soliste eşlik etmektedir. Kuşkusuz toplu saz icrası bu müziğin doğasında olmayan standardizasyonu zamanla zorunlu kılmaktadır. Buna göre mekânlarda 40-41 tekne boyunda tambura tipi uzun saplı bağlamalar kullanılırken çalgıların alt teli 440 frekanslı diyaazon Do sesine akortludur. Erkek solistler bağlamada Neva/Re perdesi; kadın solistler ise Dügâh/La perdesi üzerinden icralarını gerçekleştirmektedir. Tiz perdelerde seyreden geniş aralıklı eserlerde ise Sol/Rast perdesi referans olabilmektedir. Halk müziği solistlerinin icra ettiği repertuar bileşenleri dönemin plak endüstrisi vasıtasıyla popüler olan türküler ile TRT Yurttan Sesler'de icra edilen eserlerden ibarettir. Bunun yanında türkü niteliği taşıyan özgün bestelere de yer verilmektedir. Bu besteler ekseriyetle halk edebiyatı ürünleridir ve Karacaoğlan, Âşık Dertli ve Emrah gibi ozanların şiirlerinden mütevellittir (Öztürk, 2012).

Dönemin halk müziği solistlerinin repertuarında Ankara/Orta Anadolu türküleri ve oyun havalarının olması kaçınılmazdır. İhsan Öztürk ile yapılan kişisel görüşmede Seymen geleneğine mensup kişilerin müşteri olarak mekâna geldiklerinde Fidayda ve Misket oymaları için sahneye davet edildikleri bilgisine ulaşmaktayız. Hatta bazı solist ve müzisyenlerin sahnede Ankara oyun havası oynadıkları bilinmektedir. Dönemin popüler solistlerinden Nuray Akın ve Figen Sezer ile kavalcı Bahri İlhan ve Kaşıkçı Kemal bu isimlerden ilk akla gelendir. Öyle ki Nuray Akın sahne için özellikle Seymen oyunlarını öğrenmiştir. Bir başka örnekte ise dönemin yerel müzisyenlerinden Güdüllü Dursun Yücel'in başta Refik Başaran havaları olmak üzere Ankara oyun havalarını tıpkı günümüzdeki Ankaralı mekânlarında olduğu gibi sahnedekilere ıslık çalıp lâf atarak icra ettiği bilinmektedir. Hasan ve Mustafa Yücel kardeşler de bağlama düzeninde seri bir biçimde icra ettiği Topal ve Şekeroğlan ile ün yapmışlardır. Bilhassa Hasan Yücel icracı kişiliği ve repertuarı Orhan Gencebay, Arif Sağ gibi üstatları etkilemiştir (Öztürk, 2012).

Başkentteki eğlence mekânlarının 70'lerle birlikte oldukça çeşitlendiğini, hayatının Ulus çevresinden Çankaya ve Maltepe aksına kaydığını görüyoruz. Öztürk'e göre bu dönemde Cinnah'ta Altınal, Gençlik Parkı'nda Lunapark, Akay'da Başkent, Tunus caddesinde ise tipik bir aile gazinosu olan Grand açılmıştır. Söz konusu bu varyasyon sahne işleyişle birlikte müzisyenlerin durumunu da etkilemiştir. Örneğin halk müziği grupları 60'lı yıllara nazaran artık daha kalabalık bir kadroyla sahne almaya başlamıştır. Ritim saz ve bağlama takımının yanına

kemane, mey, kaval, klarnet ve hatta bas bağlama eklenmiştir. Orkestra içinde yer alan bas bağlama divandan bozma kısa saplı, dört adet gitar teli takılmış bir çalgıdır. Bir anlamda basgitarı ikame eden bir işlevi bulunmaktadır. Heterofonik tek sesli (unison) ezgi takibi yerine armonik yürüyüşü öne çıkaran bir çalım tekniğine sahiptir (Öztürk, 2012). Bu dönemde ritim sazların arasına bongo çalgısının girmesi önemlidir. Nitekim ilerleyen dönemlerde Ankaralı soundunun oluşumunda bu enstrümanın belirleyici bir özelliği olacaktır. Buradaki bir başka detay ise çalgı gruplarındaki kombinasyonun solistin kazancıyla ilişkili olmasıdır. Yine Öztürk'ün verdiği bilgilerden hareketle orkestranın günlük yevmiyesini mekân değil solist karşılamaktadır. Şayet solist iyi bir ücrete anlaşmışsa yukarıda söz edilen renk sazlar haricinde bağlama takımına ilave sazlar eklenebilmektedir. Önceki dönemde görülen tek tip sazlar yerine Yurttan Sesler'e eşlik eden cura, tambura, divan saz gibi çalgılar gazino orkestralarında yer bulabilmektedir. Yine bu dönemin dikkate değer bir özelliği *leslie* efektli elektro bağlamaların yaygınlaşmasıdır. Gazinoların program akışı bir önceki dönemle benzerlik taşımakla birlikte bazı mekânların eğlenceye otantisite katmak amacıyla Anadolu'dan yöre ekipleri getirterek folklor gösterilerine ve müzik programlarına yer verdiğini görmekteyiz (Öztürk, 2012).

1980'li yıllarla birlikte İbrahim Tatlıses, Bülent Ersoy, Bedia Akartürk ve İzzet Altınmeşe gibi ünlü isimler Ankara gazinolarında sahne almaya başlarken İstanbul'dan gelen bu isimlere kendi ekipleri değil Ankara müzisyenleri eşlik etmektedir (Öztürk, 2012). 12 Eylül sonrası İstanbul ile yarışan bir Başkent gece hayatından söz edilebilir. Ancak bu yükseliş 90'lar itibariyle popüleritesini kaybederek marjinal bir boyut kazanmıştır. Bilhassa tüm ülkeyi saran arabesk kültür ve yarattığı müzik iklimi gazinolara da sirayet ederek bütünsel Türk müziği anlayışını arabesk müziğe bırakmıştır. Bu süreçte Türk müziği solisti ve fasıl konsepti sonlanmış, halk müziği icrası ise arabesk bir sound ve üslup üzerinden anlam bulmaya başlamıştır. Kuşkusuz bu panoramada Ankara'nın değişen sosyolojisine paralel olarak gelişen yeni bir izlerkitle profili bulunmaktadır. 90'lardan itibaren üst-orta sınıfın gazino tipi eğlence hayatını bırakırken aynı süreçte gelişen yeni periferi kitleleri kendi kent folklorunu inşa etmek suretiyle boşluğu kapatmıştır. Artık Ankaralı tarzı oyun havaları için 90'lar önemli bir dönemeçtir. Nitekim dönem itibariyle Ankara oyun havası kültürünün popüler bir kimlik kazanmasıyla birlikte müzik endüstrisi içinde belirli bir pazar payına ulaşması yalnızca düğün, kına, asker eğlencesi gibi

bağlamlar haricinde de temsil edilme talebiyle karşı karşıya kalmıştır. Pre-modern dönemden kalan oda sohbeti, cümbüş gibi kökleşik eğlence pratiklerinin bir benzeri hatta simülasyonu bu kez gazino, pavyon, gece kulübü gibi modern mekânlara taşınmıştır.

Ankara havalarının simge ismi Peçenekli Süleyman'a göre Ankaralı tarzı ilk eğlence konseptini Erzurumlular tarafından işletilen İç Cebeci'deki Metro Bar yapmıştır. Buradaki mekânda günümüzde olduğu gibi kadın oyuncu ve çok ritüeli yoktur ancak isteyen müşteri kaşığı almak suretiyle oyuna kalkabilmektedir. Yine aynı dönemde Haymanalı Erhan ve Burhan Göçer kardeşler benzer bir mantıkla Ankara ve çevresinin geleneksel eğlence pratiklerini gazino ortamlarına taşımak suretiyle yeni bir eğlence anlayışının önünü açmıştır. Maltepe'de işlettikleri gazinonun programında değişiklik yaparak gece yarısına kadar oyun havaları repertuarından mütevellit bir sahne yaratmışlardır. Akabinde ise fantezi ve arabesk ağırlıklı eski program devreye girmektedir (Peçenekli, 2012). Ancak ilerleyen yıllarda bu mekân tamamen Ankaralı tarzı bir eğlence programına geçiş yapmıştır.

Ankara gazino kültürünün 12 Eylül sonrası yaşadığı dar boğaz yeni bin yılla birlikte radikal bir dönüşümün eşiğine gelerek Cumhuriyet döneminin gözde mekânları dâhil kentteki birçok gece kulübünü tüm bir gece Ankara oyun havası icra eden işletmelere dönüştürmüştür. Mekânların fiziksel yapı ve işleyişinde dikkate değer değişimler olmazken müzik programı ile konsomasyon hizmeti veren kadınların işlevinde yeni bir anlayışa gidilmiştir. Artık tüm gece izlerkitleye Ankara oyun havaları ve bozlaktan oluşan bir repertuar seslenirken daha önce yıllarca konsomatrislik yapan kadınların sahnede oyun havası oynayan bir aktöre dönüştüğünü görmekteyiz. Gazeteci Sebati Karakurt ¹ 2000'li yılların başında Rüzgârlı Sokak'ta yaptığı bir gözlemden daha önce adeta "sinek avlayan" mekânların oyun havası konseptine girdikten sonra "tıka basa dolu" olduğunu; tüm gece "Sincan havası" çalan bu ortamda Rus revüsü için Başkente gelen yabancı uyruklu kadınların müşterilerle karşılıklı Misket havası oynadıklarını belirtmektedir. İşletmeci Asıl Altun'a göre Köy Odası eğlenceleri artık gazinolarda temsil edilmektedir. Asker uğurlama, kına gecesi, sünnet düğünü gibi geleneksel geçiş dönemi eğlence pratikleri bu sayede her gece gerçekleşebilmektedir. Bu tip bir müzik-eğlence pratiğinin

¹ Karakurt, S. (2003). "Sincan'da Kaşksız Gezilmez", Hürriyet Pazar Eki, <http://hurarsiv.hurriyet.com.tr/goster/haber.aspx?id=165749>, Erişim tarihi: 25.08.2013

yarattığı etki sadece gazino ve pavyon gibi mekânlarla sınırlı değildir. Günümüzde kalmasa da 2000'lerin başında eskinin aile gazinoları olarak anılan çay bahçelerinde gece eğlencesine rakip bir Ankara oyun havası furyasından söz edilebilir. Bir başka deyişle gece mekanlarına gidemeyen izlerkitle için “steril” bir eğlence alanı oluşturularak aile ve kadın odaklı müşteri profilleri için alternatif bir talep yaratılmıştır. Gece mekânlarını izleyen Gazeteci Karakurt bu kez Gençlik Parkı'ndaki bir aile çay bahçesinde yaptığı gözlemde “iğne atsan yere düşemeyecek” bir kalabalığın elektrosaz ve darbuka eşliğinde ellerinde kaşıklarla Fidayda oynadığını belirtmektedir. Mekâna “damsız” girilebilirken sahneye çıkmak için bu durum yeterli değildir. Çevresi demir korkuluk ve garsonlarla çevrili “bekârlar locası” oyunu ancak uzaktan izlerken yalnızca aile locası sahneye çıkmaya ehliyetlidir. Öyle bir atmosfer söz konusudur ki herkes oyun havası oynamak için adeta eller tetikte beklemektedir. Havalı bir şekilde tahta kaşıkları çeken gençler ailelerden boşalan sahneye akın etmektedir. Sebati Karakurt gözlemediği ilginç bir detayı da şöyle aktarmaktadır:

Çay bahçesine hızla giren bir kadın, başındaki türbanı ve deri kabanını çıkararak sahneye fırlıyor. Tuhaf bir telâş içinde. Hızlı hızlı oynuyor. Kapıdan girip oyunu tamamlayıp masasına dönmesi sırasında geçen süre en fazla 15 dakika. Türbanını ve montunu giyip aynı hızla çıkıyor kapıdan. Telâşının sebebi nedir acaba? Peşinden koşup sormayı deniyorum. Konuşmak istemiyor. Garson durumun farkında. Tafsilâtı bilgiyi ondan alıyorum: ‘Abi’ diyor, ‘Sincan müziği, oyunu insanı rahatlatır. Bir nevi terapi yapar.’²

4. Sonuç Yerine

Yaşanan tüm bu gelişmeler Başkentteki gece eğlence hayatını önemli ölçüde değiştirerek “Ankaralı” tarzı gazino, pavyon tipi işletmelerin önünü açmakla kalmamış 2000'lerin ilk on yılından itibaren üç bölgeye konuşlanan oyun havası mekânları kentin gece yaşamına egemen olmaya başlamıştır. Ulus, Cebeci ve Maltepe aksı üzerinde varlık gösteren bu mekânların sayısı otuzu aşarken Çankırı Caddesi ve Rüzgârlı Sokak civarında kümelenen işletmelerin (Ahu, Denizkızı, Elhamra, Kral ve Ben, Kristal vb.) yeni Ankaralı eğlence pratiğinin lokomotif mekânları olduğu söylenebilir. Cebeci'de yer alan eğlence yerleri (Anatolia,

² Karakurt, S. (2003). “Sincan'da Kaşıksız Gezilmez”, Hürriyet Pazar Eki, <http://hurarsiv.hurriyet.com.tr/goster/haber.aspx?id=165749>, Erişim tarihi: 25.08.2013.

Parlement, Pırlanta vb.) Talatpaşa Bulvarı hattında sıralanırken Maltepe'deki eğlence mekânları (06 Pavyon, Mega Show, Miami vb.) Gazi Mustafa Kemal Bulvarı'nda yer almaktadır. Kuşkusuz Ankara'nın modernleşme ve kentleşme öyküsü içinde Ulus ve Maltepe köklü gazino eğlence geleneğine sahiptir. Ancak Cebeci'de yer alan Ankaralı mekânlarının bu tarihsel birikime sahip olduğu söylenemez. Önceleri düğün salonu olarak inşa edilen dükkânların yeni eğlence konseptine istinaden gazino-pavyon tipi yerlere dönüştüğünü görmekteyiz. Söz konusu bu üç ana bölge haricinde günümüzde Cebeci Dört Yol, Abidinpaşa, Sincan, Yenikent ve Etimesgut-Şaşmaz ile Çubuk ve Polatlı'da oyun havası tarzı hizmet veren eğlence mekânlarının varlığı dikkat çekicidir. Ortaya konulan tüm veriler Ankara ve çevresinde öteden beri icra edilmekte olan kadim oyun havası geleneğinin içinde bulunduğumuz küresel çağda dahi ne denli talep gördüğünün ve önümüzdeki süreçte aktarılacak-yaşatılacak olacağının en açık göstergesidir.

Kaynakça

Alkan, H. (2008). *Popüler Kültür ve Eğlence Hayatı, Ankara'nın Eğlence Hayatı Üzerine Sosyo-Kültürel Bir İnceleme*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Ana Bilim Dalı.

Atay, F. R. (2004). *Çankaya*, İstanbul: Pozitif Yayınları.

Balaban, R. (2012). Rifat Balaban ile Balaban Saz Evi'nde yapılan görüşme, Ankara: 27 Kasım.

Batuman, B. (2002). "Mekân, Kimlik ve Sosyal Çatışma: Cumhuriyetin Kamusal Mekânı Olarak Kızılay Meydanı", *Ankara'nın Kamusal Yüzleri*, der. Güven Arif Salgın, İstanbul: İletişim Yayınları.

Bilgen, H. (1985). "Ankara'da Günlük Yaşam (1928-1938)", *Mimarlık Dergisi*, Sayı 3, s. 17-21.

Cantek, L. (2006). "Kabadayılar ve Futbolun Mahallesi: Hacettepe", *Sanki Viran Ankara*, der. Funda Şenol Cantek, İstanbul: İletişim Yayınları.

Evren, B. (1998). *Ankara: 20'li Yılların Bozkır Kasabası*, İstanbul: AD Yayıncılık.

Gültekin, N. ve Onsekiz, D. (2005). "Ankara Kentinde Eğlence Mekânlarının Oluşumu ve Yer Seçimi", *Gazi Üniversitesi Mimarlık ve Mühendislik Dergisi*, Sayı 20, s. 137-144.

Kaya, D. (1993). "Refik Başaran'ın Türküleri", *Milli Folklor*, Ankara: Geleneksel Yayıncılık, Sayı 17, s. 33-36.

Kılıç, A. (1975). *Elli Yıllık Yaşantımız*, İstanbul: Milliyet Yayınları.

Kösemihal, M. R. ve Karsel, H. S. (1939). *Ankara Bölgesi Musiki Folkloru*, İstanbul: Numune Matbaası.

Nalbantoğlu, H. Ü. (2000). "Cumhuriyet Dönemi Ankara'sında Orta Sınıf", *Tarih İçinde Ankara*, Ankara: ODTÜ Yayınları.

Onsekiz, D. (2003). *Kentsel Ölçekte Eğlence Mekânları ile Konut Alanları İlişkisi: Ankara Kenti Örneği*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Ana Bilim Dalı.

Özdemir, N. (2005). *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*, Ankara: Akçağ Yayınları.

Öztürk, İ. (2012). İhsan Öztürk ile İhsan Öztürk Müzik Merkezi'nde yapılan görüşme, Ankara: 14 Kasım.

Peçenekli, S. (2012). Peçenekli Süleyman ile Sincan'da yapılan görüşme, Ankara: 15 Kasım.

Perrot, G. (1994). "Ankara'da Üç Ay", *Ankara Ankara*, der. Enis Batur, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Sargın, G. A. (2002). *Ankara'nın Kamusal Yüzleri*, İstanbul: İletişim Yayınları.

Şapolyo, E. B. (1968). *Mustafa Kemal Paşa ve Milli Mücadele'nin İç Âlemi*, İstanbul: İnkılap ve Aka Kitabevleri.

Şenol-Cantek, F. (2003). *Yabanlılar ve Yerliler: Başkent Olma Sürecinde Ankara*, İstanbul: İletişim Yayınları.

Şenyapılı, T. (2004). *Barakadan Gecekonduya: Ankara'da Kentsel Mekânın Dönüşümü*, İstanbul: İletişim Yayınları.

Tanrıkulu, D. (1985). "Ankara'da Eğlence Yaşamı (1928-1938)", *Mimarlık Dergisi*, Sayı 2, Cilt 3, s. 22-30.

Tokel, B. B. (2001). "Anadolu Saz Kahramanı" *Bayram Aracı: Allı Yazma*, İstanbul: Kalan Müzik.

Tokel, B. B. (2009). "Zekeriya Bozdağ", *Kayseri Ansiklopedisi*, Kayseri: Kayseri Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları.

Yönetken, H. B. (2006). *Derleme Notları*, Ankara: Sun Yayınevi.

İnternet Kaynakları

Karakurt, S. (2003). "Sincan'da Kaşksız Gezilmez", *Hürriyet Pazar Eki*, <http://hurarsiv.hurriyet.com.tr/goster/haber.aspx?id=165749>, Erişim tarihi: 25.08.2013.

BAŞLANGIÇ SEVİYESİ TROMPET EĞİTİMİ METOTLARINA İLİŞKİN GÖRÜŞLER*

OPINIONS ON BEGINNING LEVEL TRUMPET TRAINING METHODS

Hamza Üstün**

Öz

Araştırma, Türkiye'de mesleki müzik öğretimi gerçekleştiren eğitim kurumlarında giriş seviyesi trompet eğitiminde kullanılmakta olan metotlara yönelik, öğretim elemanlarının fikirlerinin belirlenmesinin hedeflendiği betimsel bir çalışmadır. Araştırmanın evrenini Türkiye' de başlangıç seviyesi trompet eğitimi veren müzik kurumları, örneklemini ise bu kurumlar içerisinde çalışmaya katkı sağlayan öğretim elemanları oluşturmuştur. Araştırmadan elde edilen veriler, literatür incelemesi ve trompet eğitimcileri ile gerçekleştirilen anket yolu ile elde edilmiştir. Anketin güvenilirliği için yapılan Crombach Alpha katsayısı .929 olarak belirlenmiştir. Elde edilen veriler yüzde (%), frekans (f), ortalama (\bar{x}) ve standart sapma (ss) değerleri istatistiksel olarak tablolar aracılığı ile yorumlanmıştır. Öğretim elemanlarının verdikleri cevapların değişkenlere göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için ANOVA testi uygulanmıştır. Çalışmaya başlangıç düzeyi trompet eğitiminde kullanılan toplam 15 metot dahil edilmiştir. Araştırmanın sonucunda, başlangıç seviyesi trompet eğitiminde belirlenen hedef ve davranışları gerçekleştirebilmede en çok tercih edilen metodun "Arban" olduğu belirlenmiştir. Bu sonuçtan hareketle, elde edilen bulguların, trompet eğitimcilerine ve eğitime yeni başlayacak kişilere kaynak teşkil edecek bir çalışma olması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Müzik, Trompet, Trompet Eğitimi, Metot, Başlangıç Seviyesi.

Abstract

The purpose of this study is to analyze the methods used in the teaching of beginners trumpet using the opinions of educators in institutions providing professional musical education. The study was executed using databases, source scanning, and a survey administered on trumpet educators. The Crombach Alpha coefficient was determined as .929. Percentage (%), frequency (f), average (\bar{x}) and standart deviation values of the obtained data were statistically interpreted through tables. ANOVA test was applied to determine whether the answers given by the lecturers differ according to the variables. At the end of the study, the most popular beginner level trumpet methods were designated, and the goals and behaviors of were determined according to the contents of the methods according to the opinions of the trumpet educators. At the same time analyzing the general specialties of the methods used in teaching beginner trumpet, information has been provided for trumpet educators and students.

Keywords: Music, Trumpet, Trumpet education, Method, Beginning Level.

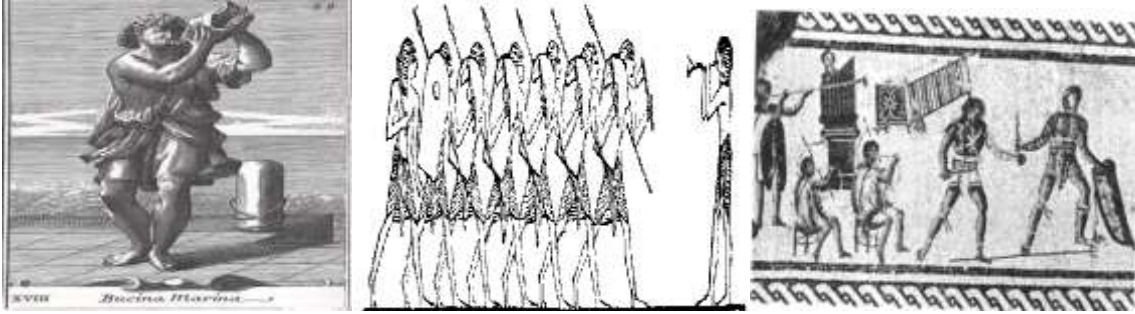
Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 15.02.2022 - Kabul tarihi: 13.05.2022.

* Çalışma araştırmacının hazırladığı Yüksek Lisans tezinden üretilmiştir.

**Dr. Öğretim Üyesi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Müzik Eğitimi Anabilim Dalı, hamza.ustun@gop.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8084-7946>.

1. Giriş

Bilinen ilk örneğine M.Ö. dönemlerde Mısır tanrısı Tutankamun'un mezarında rastlanan trompetin daha da önceki dönemlerde insan yaşamında var olduğu düşünülmektedir. Bronz alaşımlı trompetlere M.Ö. 1000'li yıllarda Kuzey Avrupa'da rastlanılmıştır. İnsan kemiklerinden, deniz kabuklarından ve hayvan boynuzlardan ilkel hâlleri kullanılan trompet, gelişen sanayi ve buluşlar ile metal görünümünü elde etmiştir (Görsel 1). 1800'lü yıllara gelene değin düz bir boru şeklinde kullanılan trompet, piston mekanizmasının geliştirilmesi ile yarım sesleri elde edebilecek bir hal almış ve günümüze bu sistem ile ulaşmıştır (Yurtcan, 2005:2; Sabır, 2012: 26; Akyol, 2014:12).



Görsel 1. M. Ö. Dönemlerde Trompet.

Çok eski çağlarda trompetin varlığı ve gelişimi ile ilgili çeşitli kaynaklara ulaşılabile de, trompet eğitimi ve öğretimi ile ilgili bulgulara ulaşmak mümkün değildir. Birçok uygarlık tarafından çeşitli amaçlar için kullanılan trompetin öğretiminde metodolojik bir yaklaşımın olmadığı ve icracıların birbirlerine "meşk usulü" yani usta çırak ilişkisi ile süreci ilerlettikleri düşünülmektedir. 1500'lü yıllarda I. Maximilian tarafından trompet eğitimciliğini bir sistematik metodolojiye oturtmayı amaçlayan dernek kurulmuştur. Trompetçiler Derneği adı altında faaliyet gösteren bu oluşum, üye olamayan kişilerin bilgilere erişebilmesini kısıtlamıştır. Bu durumun nedeni ise, çok az sayıda olan öğretim materyallerinin derneğe üye olmayanlar tarafından ele geçirilerek, yanlış öğretim teknikleri ile trompetçi yetiştirmelerinin önüne geçmektir. Trompetçiler Derneği faaliyetlerini 19.yy'a kadar sürdürerek, eğitim öğretim faaliyetlerinin tek elden ve sistematik bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlamıştır (Görsel 2) (Sabır, 2012:46).



Görsel 2. Girolamo Fantini Trompet Metodu.

Dünyanın birçok yerinde gerek geleneksel müziklerin icrasında gerekse popüler müzik alanında kendine oldukça geniş bir alan yaratan trompet, ülkemizde de Cumhuriyet öncesi dönemden günümüze gelene kadar ki süreçte tercih edilen bir enstrüman olmayı başarmıştır. II. Mahmut zamanında kapatılan Mehterhanenin yerini alan Mızıka-i Hümayun, trompet eğitiminin Anadolu coğrafyasında başlatılmasının miladı olarak kabul edilebilir. Mehterhane zamanında meşk usulü ile gerçekleştirilen eğitim öğretim faaliyetleri, okulun başına getirilen İtalyan şef Donizetti Paşa ile Batı müziği sisteminin öğretilmesine dönüştürülmüş ve bu bağlamda da orkestra ile askeri bandolar oluşturulmuştur (Gazimihal, 1955).

Cumhuriyetin ilk yıllarında okul Batı müziği eğitim-öğretim düzeninde öğrenim gerçekleştirmeye devam etmiştir. Mızıka-i Hümayun yerini bugünkü Cumhurbaşkanlığı Senfoni Orkestrası (CSO) ve şimdi Ankara Devlet Konservatuarı ile Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Müzik Eğitimi ABD olan Musiki Muallim Mektebi' ne bırakmıştır (Ünal'dan akt. Şentürk, 2001:136). Cumhuriyetin müzik alanındaki yenilikleri ile birlikte başta Cumhurbaşkanlığı Senfoni Orkestrası (CSO) olmak üzere Türkiye'nin değişik illerinde senfoni orkestraları teşkil edilmiştir. Bu gelişmeler ışığında tekrar yapılanma içine giren askeri sistem bünyesinde bandolar oluşturulmuştur. Cumhuriyet'in ilanından günümüze gelene kadar geçen zaman diliminde, belirlenen orkestra ve bandolara trompet icra eden çalıcılar hazırlamak için

çeşitli eğitim öğretim kurumları açılmıştır. Bu eğitim kurumlarının ilki ordunun bando yapılanmalarına trompetçiler yetiştirmek için kurulan, mızıka okulu ve Yüksek Öğretim Kurumu'na bağlı faaliyet gösteren üniversitelerde yer alan müzik okullarıdır.

Ülkemizin farklı bölgelerinde yer alan müzik eğitimi kurumlarında gerçekleştirilen trompet eğitiminde farklı yöntem ve metotlar kullanılmaktadır. Eğitimcilerin birbirinden değişik ekollerden yetiştikleri göz önüne alındığında, her bir eğitmenin farklı öğretim yöntemini, tekniğini ve metotlarını kullandığı düşünülmektedir. Eğitimcilerin birçoğunun yabancı kökenli olması, faydalandıkları yöntem ve metotların da farklılık göstermesine sebep vermektedir.

Araştırmada kullanılan eğitim metotlarının ilki Jean Baptiste ARBAN Trompet Metodudur. Bu metot sadece başlangıç seviyesi trompet eğitiminde değil, trompet öğrenme sürecinin tüm seviyelerinde aktif olarak kullanılmaktadır. Konusunu ve içeriğini yalnızca bu metot olarak belirlemiş lisansüstü bilimsel çalışmalar vardır. Sabır (2012) sanatta yeterlik çalışmasında "Silahlı Kuvvetler Bando Okullar Komutanlığındaki Trompet Eğitiminde Arban Trompet Metodunun Teknik Kapasitenin Geliştirilmesi Açısından İncelenmesi" adlı çalışma ile, Canşe (2012) "Trompet Eğitimcilerinin Trompet Eğitimine İlişkin Görüşleri ve Arban Metodunun Hedef, Hedef Davranışlar Yönünden İncelenmesi" isimli çalışmalarda Arban Trompet Metodunu ayrıntılı bir biçimde incelemişlerdir.

Arban Metodu trompet çalıcısının tüm ihtiyaçlarını gidermeye yönelik hazırlanmış, yazıldığı tarih baz alındığındaki gereksinimler göze alındığında, modern tekniği bitirmiş olup, başlama seviyesinden çalgıda uzman olunabilecek düzeye gelene kadar tamamlanması gereken tüm çalışmaları barındırmaktadır. Metot 3 ana kısımdan oluşmaktadır.

- Kazanılması gereken genel davranışlar
- İleri düzey tekniksel beceriler
- Müziksel Yorumlama

Kazanılması gereken genel davranışlar olarak belirlenen ilk kısımda, metodun başlama seviyesi trompet öğretiminde kazanılması gereken hedef ve davranışları barındırdığı gözlemlenmektedir. Enstrümanın duruş ve tutuş biçimleri, kişisel bakım onarımı ile alakalı açıklamalı bilgilendirmeler ve trompette ses oluşturabilme ile ilgili açıklamalara yer verilmiştir.

ilerleyen basamaklarda ise, pozisyonlardan ve bu pozisyonların kullanılmasını içeren etütlerden bahsedilmiştir. Arban Trompet Metodu başlangıç seviyesinden, enstrümana hakimiyet açısından ustalaşma aşamasına gelene değin, bir trompet çalıcısının beklediği bütün egzersiz programını kapsamaktadır. Arban Metodu; İngilizce, İspanyolca, İtalyanca ve Almanca dillerinde hazırlanmıştır (Canşe, 2012:12).

Charles COLİN' in yazdığı Complete Modern Method adlı metotta daha çok flexibility training ismi ile literatürde geçen bağlı çalışmalara yer verildiği görülmektedir. Trompet çalan icracıların çalgıya hakimiyet sağlayabilmesi ve istediği sesleri üretebilmesi için, kuvvetli bir dudak formuna sahip olması gerekmektedir (Colin, 1980). Kuvvetli ve sağlam bir dudak formunu gerçekleştirebilmek içinse, devamlı flexibility training, bağlı çalışmaların tekrarlanması gerekmektedir. COLİN metodunda açıklanan bu bağlı(legato) çalışmaların üzerinde durarak, çalıcının bireysel olarak kendini ilerletmesi hedeflemiştir. Warm-ups and Studies For Tumpet adlı James STAMP'ın yazdığı çalışmada, başlangıç seviyesi trompet eğitimine ilişkin bilgilere, Arban Metodunda olduğu gibi detaylı bir şekilde değinilmediği gözlemlenmektedir. Bu metotta üflemeyle yönelik uzun seslere ve 3'lü, 4'lü ve 5'li intervallerin (aralık) trompet pozisyonlarına elverişli biçime getirilen çalışmalardan oluştuğu görülmektedir. Bu egzersizler ile ilgili etütler kolaydan zora doğru ilerledikçe, intervallerde büyümeler fazlalaşır ve ses rejistiri genişletilir.

CLODOMİR'in yazdığı Methode Trumpette adlı metotta ise dilli egzersizlerin öncelik olarak baz alındığı görülmektedir. Başlangıç seviyesi için hazırlanmış olan seslerin oluşturulma süreci ve piston numaralarının belirlendiği çalışmalara yer verilmiştir. Düetler ve etütlerden oluşturulan metodun en önemli özelliklerinden biri, enstrümandan sağlıklı ses çıkartabilmeye yönelik ton kavramına yer verilmesidir. Do majör tonunu ana ton olarak kabul edip, farklı tonlarda çeşitlenen etütlerin olduğu görülmektedir. Technical Studies For The Cornet isimli Herbert CLARKE'ın yazdığı metotta ilk olarak kromatik yarım seslerin öğretimi ile başlanılmıştır. Yarım ses aralığında kromatik çalışmalar kolay düzeyden başlayıp, ince ses bölgelerindeki kromatik etütlere kadar genişletilir. Metodun ikinci kısmında ise Clarke'ın yazmış olduğu özgün çalışma etütlerine yer verilir. Ton olgusunun anlaşılabilmesi için tüm tonlarda çalışmalar mevcuttur. Anthony PLOG'un yazdığı Method For Trumpet adlı metot ise, çalışmaya dahil edilen metotlardan daha geç bir tarihte yazılmıştır. Tarihsel olarak daha geç olması, metodun

içerisinde de farklı yaklaşımlarla yazılmış etütlerin olmasına neden olmuştur. Çalışmaların tümünde trompetin ses sınırları içerisinde yer almayan ve çıkarılması mümkün olmayan seslere yer verilerek, sınırların aşılması amaçlanmıştır. Özellikle trompetin ses sınırı içerisinde olan en kalın sesi fa diyez notasının da altında yer alan do notasına kadar inen çalışmalara yer almaktadır. Bu seslerin oluşturulabilmesi için dudak pozisyonunun değiştirilmesinin gerektiği açıklanmaktadır. Ses sınırları dışında olan bu seslerin düzgün bir şekilde çıkartılabilmesinin, dudak formumuza olan hakimiyetimizi geliştirebileceği ve bu gelişimin de üst rejistirdaki sesleri çıkartmamızda icracıya kolaylıklar sağlayacağı hususuna vurgu yapılmaktadır.

Trumpet Method Allen VİZZUTTI ve The Buzzing Book James THOMPSON metotlarında, başlangıç seviyesi için dizi örneklerine ve bağlı egzersizlere yer verilmiştir. Bu metotların ekseninde interval çalışmaları ile çalıcının dudak formunun geliştirilmesi amaçlanmıştır. Playing Techniques & Performance Studies For Trumpet Arturo SANDOVAL metodunda ise, kendinden önce yazılmış olan metotlara atıflarda bulunarak, o metotlardaki başlangıç egzersizlerine yer verilmiştir. Arturo SANDOVAL metodu başlangıç seviyesini hızlı bir şekilde geçerek, icracının teknik kapasitesini arttırmaya yönelik seri pasajların olduğu etütlere yer vermektedir. The Elias Modern Scientific Trumpet Method Fred ELIAS, hazırladığı metodun kapak sayfasında "Elias Buzz System" açıklamasına yer vermektedir. Yazarın kendi geliştirdiği "Buzz" sistemi üzerinden, dudak titreşimlerinin kullanılmasına yönelik açıklamalara yer vermektedir. Dudak pozisyonunda bu titreşim sistemini kullanarak çalınabilecek egzersizler yer almaktadır. Complete Beginning & Intermediate Trumpet Method Robert E. FULLER, başlangıç ve orta seviyede olan trompetçiler için hazırlanmıştır. Toplam 200 özgün trompet çalışması içeren bu metot, kolaydan zora doğru ilerleyerek trompetçilerin gelişimini hedeflemektedir.

Rubank Elementary Method-Cornet or Trumpet, A. F. ROBINSON, başlangıç seviyesinden ileri seviyeye varana kadar her bir seviye için ayrı ayrı planlanmış diziler, arpejler, teknik çalışmalar, artikülasyon çalışmaları, trompet dağarından önemli sololar ve düetleri içermektedir. Metodun bir diğer özelliği ise bakır üflemeli diğer enstrümanlar tarafından da kullanılabilir düzeyde hazırlanmış olmasıdır. Abracadabra Trumpet Alan TOMLINSON metodunda özellikle trompetin piston pozisyonlarının anlatımı çeşitli görsellerle

renklendirilerek, öğrencilerin ilgisini çekmektedir. Başlangıç seviyesi için kolay etüt ve dizilerin yer aldığı bu metot sesin oluşumu ve geliştirilmesi ile ilgili de açıklamalara yer vermektedir.

I Used to Play Trumpet by Larry CLARK metodu trompet ile ilgili giriş bilgilerinin verilmesinin ardından dudak pozisyonunun nasıl olması gerektiğini belirten açıklamalar ile devam etmektedir. Trompetten ses çıkartmanın nasıl olacağı, doğru nefes kullanımı ve müzikal terimlerin olduğu bilgilendirmeler yapılmıştır. Sonrasında kolaydan zora doğru ilerleyen etütlere yer verilmiştir. Çalışmanın örneklemini oluşturan son metot ise 60 Studies For Trumpet Georg KOPPRASCH metodudur. Bu metotta dikkat çeken husus, başlangıç seviyesi için zor kabul edilebilecek egzersizler ile başlamasıdır. Metot birbirinden bağımsız 60 bağlı ve dilli egzersizleri ile çalıcıların gelişimini hedeflemektedir. Araştırmaya dahil edilen başlangıç düzeyi metotları üç trompet eğitimcisine sunulan metotlar arasından yapılan puanlama ile belirlenmiştir.

1960 yılına gelene kadar Ankara Devlet Konservatuvarı ve Bando Okulları Komutanlığında gerçekleştirilen trompet eğitimi, günümüze gelindiğinde Türkiye'nin farklı şehirlerinde yer alan üniversitelerde yer alan eğitim kurumlarında da gerçekleşmeye başlamıştır. Açılan bu kurumlar eğitimci bulmakta çeşitli sıkıntılar yaşamış, bu sorunu çözebilmek için de ülke dışından yabancı uyruklu trompet eğitimi alanında kendini geliştirmiş öğretmenleri Türkiye'ye getirmişlerdir. Belirlenen bu durumun Türk trompet ekolünün oluşturulamamasının ana nedenlerinden biri olduğu düşünülebilir. Bu araştırma ile Türkiye'de trompet eğitimi-öğretimi gerçekleştiren müzik eğitimi kurumlarındaki öğretim elemanlarının, tercih ettikleri metotlar ve öğretim teknikleri incelenmiştir. Eğitimcilerin metotlar ile ilgili görüşleri, öğrencide kazandırmak istedikleri hedef ve davranışların belirlenmesi amaçlanmıştır.

1.1. Amaç ve Önem

Türkiye'de başlangıç seviyesinde trompet eğitimi vermekte olan Konservatuvarlar, Müzik Eğitimi Bölümleri, Müzik ve Sahne Sanatları Fakülteleri, Askeri Bando Okulu ve Güzel Sanatlar Fakültelerinde çeşitli öğretim teknikleri ve metotları kullanılmaktadır. Bu araştırma, trompet eğitimcilerinden elde edilecek cevaplar ışığında, başlangıç seviyesi trompet eğitiminde faydalanılan metotların kullanımına ilişkin görüşleri ve bu görüşler doğrultusunda trompet eğitiminde başlangıç seviyesi için kullanılacak en uygun metodu belirlemeyi

amaçlamaktadır. Başlangıç seviyesi trompet eğitiminde kullanılmakta olan metotların belirledikleri hedef ve davranışlar ile eksik yönleri belirlenerek, trompet eğitimine yeni başlayacak öğrenciler ve eğiticiler için yönlendirici ve kapsayıcı bir kaynak olacağı düşünülmektedir.

Trompet eğitiminin gerçekleştirildiği eğitim kurumlarının sayısı Türkiye'de artış göstermektedir. Senfoni Orkestraları, Devlet Opera ve Balesi Orkestraları, Türk Silahlı Kuvvetlerine bağlı Bandolar, TRT Orkestraları gibi trompet çalan kişilerin faaliyet gösterebileceği devlet ve özel sektör kurumlarının sayısı da bu durum neticesinde artmaktadır. Bu kurumlara trompet icracısı hazırlayan okullardaki eğiticiler birbirinden farklı metotlar ve yöntemler izlemektedirler. Türkiye'de trompet eğitimi gerçekleştiren öğretim kadrosunun birçoğunun yabancı kökenli olduğu görülmektedir. Gürcistan, Romanya, Azerbaycan, Macaristan vb. ülkelerden gelen eğitimciler kendi ekollerinde trompet eğitimi gerçekleştirmektedir. Araştırma ile birlikte, bu eğitimciler arasında ayrı ekolleri benimseyip, farklı öğretim yöntemi belirleyen eğitimcilerin faydalandıkları metotlar ve bu metotlardan faydalanma nedenleri irdelenerek Türkiye'de gerçekleştirilen trompet öğretimine katkı sağlamak amaçlanmaktadır.

Konservatuvarların, Askeri Bando Okulunun ve Müzik Sahne Sanatları Fakültelerin yanı sıra, üniversitelerin Eğitim Fakültelerinin Müzik Eğitimi Bölümlerinde enstrüman eğitimi alanı olarak trompet öğrenimi sürdüren öğrenciler bulunmaktadır. Bu öğrencilerce Eğitim Fakültelerinde yaygın olmayan trompet çalgısının öğreniminde kullanılan metotların belirlenmesi açısından, çalışmanın önemli bir kaynak teşkil edeceği düşünülmektedir. Eğitim fakültelerine kaynak durumunda olan Anadolu Güzel Sanatlar Liselerinde (AGSL) de trompet eğitimi gerçekleştirmeye başlamıştır. Orta öğretim seviyesinde mesleki müzik eğitimi veren kurumlar olan Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri, Müzik ve Bale Ortaokulları ile Liselerinde trompet öğrenimine başlamayı hedefleyen öğrenciler için de kaynak olacağı düşünülmektedir.

Araştırma; başlangıç seviyesi trompet öğretimi gerçekleştiren ya da gerçekleştirecek olan öğrencilerin farklı öğretim kurumlarında kullanılmakta olan metotları tanıması ve bu metotlar arasından belirleyeceği kendi öğretim planına dahil edeceği metodun belirlenmesi açısından da önem arz etmektedir. Çalışma, başlangıç düzeyinde kullanılmakta olan

metotlarının öğretim elemanları açısından değerlendirilmesi ve belirlenmesine ilişkin ilk çalışma olması sebebi ile de ayrı bir önem ve anlam kazanmıştır.

2. Yöntem

Bu araştırma, Türkiye’ de mesleki müzik eğitimi gerçekleştirilen öğretim kurumlarında trompet eğitiminde kullanılan başlangıç düzeyindeki metotlara yönelik, trompet eğitimi gerçekleştiren öğretim elemanlarının görüşlerinin tespit edilmesine ilişkin nicel desenli betimsel bir çalışmadır. Betimsel yöntem çözümlenmek istenilen ana problemin var olan durumunu ortaya çıkartmaya yönelik, durumu kendi koşullarında çalışmayı hedefler. Betimleme çalışmalarında araştırmada yer alan ilişkilerin birbirleri ile olan bağları, varlıkları ya da yoklukları araştırılır. Araştırma kapsamında yer alan kişilerin görüşlerinin ve tutumlarının toplandığı, elde edilen bulguların betimlenmeye çalışıldığı çalışmalardır. Araştırma sonuçları tablolar ve grafikler aracılığı ile gösterilir ve değişkenlerin birbirleri ile olan korelasyonları hesaplanır (Arslanoğlu, 2012; Karakaya, 2012).

2.1. Evren ve Örneklem

Araştırma sonuçlarının geneli kapsayacak şekilde, ortak özellikteki bütüne yansıtılmasına evren denmektedir. Belirli bir evrene genellenerek yapılan çalışmalar küçük örnek gruplar içerisinde yapılarak evrene genellenebilirler. Evren içerisinde onu temsil etmek üzere seçilen bu küçük gruplara ise örneklem denmektedir (Karasar,2009; Kaptan, 1998; Ural ve Kılıç 2011).

Araştırmanın evrenini Türkiye’de aktif olarak trompet eğitimi gerçekleştirilen lisans düzeyinde mesleki müzik eğitimi veren öğretim elemanları oluşturmaktadır. Örneklemi ise;

- Hacettepe Üniversitesi Ankara Devlet Konservatuvarı
- Dokuz Eylül Üniversitesi İzmir Devlet Konservatuvarı
- Uludağ Üniversitesi Bursa Devlet Konservatuvarı
- Trakya Üniversitesi Edirne Devlet Konservatuvarı
- Afyon Kocatepe Üniversitesi Devlet Konservatuvarı
- Gazi Üniversitesi Müzik Eğitimi ABD

- Bando Okulları Komutanlığı kurumlarında trompet eğitimi gerçekleştiren 10 öğretim elemanı oluşturmuştur.

2.2. Verilerin Toplanması

Araştırma kapsamında veriler, örnekleme yer alan eğitim kurumlarında trompet eğitimi vermekte olan öğretim elemanlarına uygulanan yapılandırılmış görüşme formu ve anket ile elde edilmiştir. Anket yöntemi, veri toplama ve bu verilerin analiz edilmesinde sıklıkla kullanılan etkili bir araçtır. Betimsel istatistiklerin kullanıldığı anketlerde, verilerin tanımlandırılması da etkili bir yönelimdir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Anket, katılımcılardan bilgiler elde etmek için yapılan, yüz yüze, posta, internet ya da telefon aracılığı ile elde edilen, nitel veya nicel bilgilerin toplandığı çalışmalardır (Arıkan, 2018).

Ankette likert tipi derecelendirme ölçeğinden faydalanılmıştır. Bu ölçeklendirme belirlenen konu hakkında görüşleri ortaya çıkartmada ya da davranışla ilgili gözlemlene sıklığını ortaya çıkartmakta kullanılmaktadır. Likert tipi ölçeklerde, katılımcıların hazırlanan sorular üzerinden oluşan cevaplarını, derecelendirilme yapılar hazırlanan ölçek noktaları üzerinden kendilerine en uygun gelen cevabı seçmesi ile oluşmaktadır (Büyüköztürk, 2005).

2.3. Anketin Hazırlanması

Anketi oluşturmak için hazırlanan soruların geçerliliğini belirlemek adına, alan uzmanı üç kişinin görüşlerine başvurulmuştur. Uzmanlardan iki tanesi müzik diğeri eğitim bilimleri uzmanıdır. Uzman görüşlerinin alınmasının ardından, gerekli görülen düzeltmeler gerçekleştirilerek anket son halini almıştır. İlk olarak anket yönergesi oluşturulmuştur. Bu yönergede, çalışma hakkında kısa bir bilgilendirme yapılarak, katılımcıların anketi nasıl cevaplaması gerektiği ile ilgili bilgiler verilmiştir.

Hazırlanan anket formu iki ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde anketi cevaplayacak olan öğretim elemanının kişisel bilgileri, ikinci bölümde ise, trompet eğitiminde kullandıkları metotların içerdikleri hedef ve davranışlara yönelik görüşlerinin olduğu derecelendirilmiş likert tipi ölçek yer almaktadır.

2.4. Verilerin Analizi

Trompet eğitimi gerçekleştiren öğretim elemanlarına uygulanan anket aracılığı ile elde edilen veriler, yüzde (%), frekans (f), ortalama (\bar{x}) ve standart sapma (ss) değerlerinden yararlanılarak SPSS istatistik programı kullanılarak, istatistiksel olarak analiz edilmiştir. Anket maddelerinin birbirleri ile uyumunu belirlemek ve güvenilirliğini test etmek için Crombach Alpha katsayısı hesaplanmıştır. Crombach Alpha kat sayısı .929 olarak bulunmuştur. Katsayısı yüksek olan soruların kendi aralarında tutarlı ve benzer özellikleri belirlemeye yönelik sorulardan oluşturulduğu sonucuna varılır. Bu katsayı aşağıdaki derecelendirmeler ile ifade edilir (Uzunsakal ve Yıldız, 2018:20).

0 < R2 < 0.40 ise güvenilir değil

0.40 < R2 < 0.60 ise düşük güvenilirlikte

0.60 < R2 < 0.80 ise oldukça güvenilir

0.80 < R2 < 1.00 ise yüksek güvenilirlikte

Görüldüğü gibi anketin katsayısı .929 oranı ile yüksek güvenilirliktedir.

Verilerden elde edilen bulgular, tablolar aracılığı ile yorumlanarak açıklanmıştır. Anket ile elde edilen bilgiler ışığında, öğretim elamanlarının mezuniyet, öğrenim durumları, unvanlar ve deneyim süreleri ile verilen cevaplar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için ANOVA testi uygulanmıştır.

3. Bulgular

İlk olarak araştırma kapsamında anket sorularına cevap veren toplam on öğretim elemanının mezun oldukları okul türleri, son mezun oldukları program türü, unvanları, mesleki deneyim süreleri ve görev yaptıkları kurumlar tablolar aracılığı ile açıklanmıştır. İkinci bölüm olarak, hazırlanan anket formuna öğretim elamanlarının verdikleri cevaplar incelenmiştir. Son olarak ise, anket aracılığı ile toplanan verilerin karşılaştırmalı analizlerine yer verilmiştir.

Tablo 1. Öğretim elemanlarının mezun oldukları okul türleri.

Trompet Eğitimsi	f	%
Konservatuvar	7	70

Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi	1	10
Güzel Sanatlar Fakültesi	-	-
Eğitim Fakültesi	1	10
Bando Okulları Komutanlığı	1	10
Toplam	10	100

Tablo 1'de belirtildiği üzere, öğretim elemanlarının çoğunluğunun konservatuvar mezunu olduğu görülmektedir. Trompet eğitimi ülkemizde ağırlıklı olarak Konservatuvar, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültelerinde gerçekleştirilmektedir. Bu duruma paralel olarak orkestralarda çalan sanatçılar ve bu okullarda öğretimi gerçekleştiren öğretim elemanlarının ağırlığı bu okullardan mezun kişilerden oluşmaktadır.

Tablo 2. Öğretim elemanlarının öğrenim durumları.

Trompet Eğitimsi	f	%
Lisans	4	40
Yüksek Lisans	3	30
Sanatta Yeterlilik	2	20
Doktora	1	10
Toplam	10	100

Öğretim elemanlarının öğrenim durumları incelendiğinde, 4 kişinin lisans seviyesinde olduğu görülmektedir. Öğretim elemanlarının %60'ı lisansüstü eğitimlerine devam ederek trompet eğitiminde akademik olarak ilerlemişlerdir. Özellikle sanatta yeterlilik ve doktora öğrenimini tamamlayan öğretim elemanlarının varlığı, trompet eğitiminde akademik unvanlı kişilerin sayısında olan azlığı gidermesi açısından önemli bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tablo 3. Unvanlar.

Trompet Eğitimsi	f	%
Profesör	1	10
Doçent	-	-
Doktor Öğretim Üyesi	-	-
Öğretim Görevlisi	2	20
Sanatçı Öğretim Elemanı	3	30

Araştırma Görevlisi	1	10
Öğretmen	3	30
Toplam	10	100

Ülkemizde Üfleme ve Vurmalı Çalgılar Anasanat Dallarında öğretim üyesi sayısı tüm çalgılar özelinde azdır. Bunun başlıca nedeni ise, bu sanat dalları içerisinde eğitimi gerçekleştiren öğretim elamanlarının lisansüstü eğitimlerine devam etmemesidir. Trompet alanında da bu husus ön plana çıkmaktadır. Tablo 3'de görüldüğü gibi, çalışmaya katılan öğretim elemanlarının sadece 1 tanesi öğretim üyesi olarak çalışmaktadır. Geri kalan katılımcıların unvan dağılımları öğretim görevlisi, araştırma görevlisi ve öğretmen olarak belirlenmiştir. Ayrıca bağlı buldukları konservatuvarlarda trompet eğitimini sürdürebilmek için konservatuvarların buldukları illerde bulunan Devlet Senfoni Orkestraları ve Devlet Opera Bale Orkestralarında çalışmakta olan trompet icracılarından yararlanılmaktadır. Öğretimi devam ettiren bu öğretim elemanları ise sanatçı öğretim elemanı olarak adlandırılmaktadır.

Tablo 4. Öğretim elemanlarının deneyim süreleri.

Trompet Eğitimsi	f	%
1-5 yıl	2	20
6-10 yıl	2	20
11-15 yıl	3	30
16 yıl ve üzeri	3	30
Toplam	10	100

Tablo 4'de görüldüğü gibi, trompet eğitimcileri arasında dört kişinin deneyim süresi on yılın altında, geri kalan altı kişinin ise on yılın üstündedir.

Tablo 5. Eğitimcilerinin başlangıç düzeyinde kullandıkları metotlar.

Metot	Yazar	f	%
Arban	Jean Baptiste ARBAN	7	70
Complete Modern Method	Charles COLİN		
Warm-Ups And Studies For Trumpet	James STAMP	1	10
Methode Trompette	P.CLODOMİR	1	10

Technical Studies For The Cornet	Herbert L. CLARKE		
Method For Trumpet	Anthony PLOG		
Trumpet Method	Allen VIZZUTTI		
The Buzzing Book	James THOMPSON		
Playing Techniques & Performance Studies For Trumpet	Arturo SANDOVAL		
60 Studies For Trumpet	Georg KOPPRASCH	1	10
Complete Beginning & Intermediate Trumpet Method	Robert E. FULLER		
The Elias Modern Scientific Trumpet Method	Fred ELÍAS		
Rubank Elementary Method - Cornet or Trumpet	A. F. ROBINSON		
Abracadabra Trumpet	Alan TOMLINSON		
I Used to Play Trumpet	Larry CLARK		
Toplam		10	100

Öğretim elemanlarının trompet eğitiminde kullandıkları metotlar tablo 5'te gösterilmiştir. Başlangıç seviyesinde birçok metodu kullandıkları ancak bunların arasında ilk sırada Arban Trompet Metodunun geldiğini belirten öğretim elemanları %70 oranındadır. Arban Metodunun yanında öğretim elemanları farklı hedef ve davranışları kazandırmak için değişik metotlara da başvurduklarını belirtmişlerdir. Araştırma kapsamında trompet eğitiminde başlangıç seviyesi metotları olarak Stamp, Clodomir ve Kopprasch metotlarını kullanan öğretim elemanlarının olduğu gözlemlenmektedir. Bu öğretim elemanlarının ilk tercihleri bu metotlar olsa da Arban Metodundan da başlangıç seviyesinde yararlandıkları, anketin sonunda yer alan açık uçlu soruda verdikleri cevaplardan anlaşılmaktadır.

Ülkemizde trompet ile ilgili çalışmalara bakıldığında da, YÖK tez veri tabanında trompet anahtar kelimesi ile arama yapıldığında Arban Trompet Metodu ile ilgili lisansüstü çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Sadece başlangıç seviyesi için değil, trompet eğitiminin tüm evrelerinde Arban Metodu önemli bir yere sahiptir. Sabır'ın (2012) sanatta yeterlik çalışmasında, Arban Metodu ile ilgili "Teknik Kapasitenin Geliştirilmesi Açısından İncelenmesi" çalışması ve

Canşe'nin (2012) "Arban Metodunun Hedef, Hedef Davranışlar Yönünden İncelenmesi" isimli çalışmaları trompet eğitiminde bu metodun ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Araştırma dahilinde çalışmaya katılan öğretim elemanlarına uygulanan anketten elde edilen bulgulara göre, Arban Trompet Metodunun eğitimcilerin büyük çoğunluğu tarafından tercih edilen başlangıç düzeyi trompet metodu olduğu belirlenmiştir. Arban Metodunun yanısıra, James STAMP'e ait "Warm-Ups And Studies For Trumpet", P.CLODOMİR'e ait "Methode Trompette", Georg KOPPRASCH'a ait "60 Studies For Trumpet", Charles COLİN'e ait "Complete Modern Method" ve Herbert L. CLARKE'a ait olan "Technical Studies For The Cornet" metotları en çok kullanılan metotlar olarak belirlenmiştir.

Tablo 6. Metotların içerikleri ile ilgili görüşler.

	Hiç		Az		Kısmen		Büyük Ölçüde		Tamamen		\bar{x}	ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
1. İstenilen hedef ve davranışları içerme durumu	-	-	-	-	-	-	4	40	6	60	4,6	.516
2. Sesin oluşumu ve trompetin yapısı ile ilgili içerikleri	-	-	-	-	1	10	5	50	4	40	4,3	.674
3. Duruş ve tutuş ile ilgili bilgiler	-	-	-	-	3	30	7	70	-	-	3,7	.483
4. Temel müzik bilgilerini destekleyici bilgiler	-	-	3	30	3	30	3	30	1	10	3,2	1.03 2
5. Bakım onarım ile ilgili bilgiler	1	10	7	70	2	20	-	-	-	-	2,1	.567
6. Pozisyonların tanımlanmasında yeterli bilgi	-	-	-	-	-	-	9	90	1	10	4,1	.316
7. Diyafram kullanımı ve bilgilendirme	-	-	-	-	8	80	2	20	-	-	3,2	.421
8. Başlangıç seviyesine uygun eserler içerme	-	-	-	-	4	40	5	50	1	10	3,7	.674
9. Öğretmen öğrenci düetlerini içerme	-	-	1	10	4	40	4	40	1	10	3,5	.849

10. Metotlara erişilebilirlik	-	-	-	-	1	10	9	90	-	-	3,9	.316
11. Metotların yeterliliği	-	-	1	10	-	-	9	90	-	-	3,8	.632
12. Türkçe metot olması gerekliliği	-	-	-	-	-	-	-	-	10	10	5	.000

Öğretim elemanları tarafından cevaplanan anket sorularından elde edinilen bulgular ışığında, başlangıç seviyesi trompet eğitiminde kullanılan metotların içerikleri ile ilgili görüşler tablo 6'da açıklanmıştır. Bu bulgulara göre, metotların istenilen hedef ve davranışları içermeye durumuna öğretim elemanlarının tamamı katılmaktadır (\bar{x} : 4.6). Başlangıç düzeyi trompet eğitiminde kullanılan metotların tamamı, eğitimin gerçekleşmesinde yeterli düzeydedir sonucuna ulaşılabilir. Sesin oluşturulması ve trompetin fiziksel yapısı ile ilgili içerdiği bilgiler hakkındaki görüşlerde, bir eğitimci kısmen, geri kalan eğitimciler ise büyük ölçüde ve tamamen cevaplarını vermişlerdir (\bar{x} : 4.3). Kullanılan metotların büyük çoğunluğunda sesin oluşumu ve trompetin yapısı ile ilgili öğretici yöntem ve tekniklere ulaşmanın mümkün olabileceği söylenebilir.

Kullanılan metotların trompet ile ilgili duruş ve tutuş bilgilerini içermeye durumları ile ilgili, öğretim elemanlarından üç kişi kısmen cevabını verirken yedi kişi ise büyük ölçüde katıldıklarını bildirmiştir (\bar{x} : 3.7). Bu görüşler ışığında çalınma kapsamında yer alan metotların, trompetin tutuş ve duruş pozisyonları ile ilgili bilgilere yeterli seviyede yer verdiği değerlendirilmektedir. Metotların, başlangıç seviyesi için temel müzik öğelerini destekleyici bilgiler içermesi ile ilgili görüşlerde, üç kişi bu bilgilerin az, üç kişi bilgileri kısmen yeterli bulurken üç kişi büyük ölçüde, kalan bir kişi ise tamamen yeterli bulduğu görüşünü vermiştir (\bar{x} : 3.2). Eğitime yeni başlayan bir öğrencinin temel müzik yazı ve öğeleri ile trompet eğitimini birleştirmesi önemli bir unsur olarak ön plana çıkmaktadır. Soru ile ilgili %30 oranında bu bilgilerin az olduğu görüşünü savunan öğretim elemanlarının varlığı da, başlangıç düzeyinde bu bilgilerin yetersizliği ile ilgili bilgiler sunmaktadır.

Metotların trompetin bakım ve onarımı ile ilgili bilgilerde yeterli olup olmadığı ile ilgili soruya öğretim elemanlarından bir kişi hiç bahsedilmediği, yedi kişi az ölçüde ve iki kişi de kısmen bahsedildiği görüşlerini belirtmiştir (\bar{x} : 2.1). Bu görüşler bağlamında, metotların

trompetin bakım onarımı ile ilgili bilgileri sunmada yetersiz olduğu gözlemlenmektedir. Öğrencilerin her kullanım sonrasında yapması gereken bakımları ya da periyodik bakımları ile ilgili bilgilerin, özellikle başlangıç seviyesinde olan kişilerce metotlar aracılığı ile desteklenerek bilinmemesinin bir eksiklik olduğu düşünülmektedir. Trompette bulunan sesi oluşturan pozisyon bilgisinin metotlarda yeterli seviyede olduğu görülmektedir. Öğretim elemanlarının tamamı bu bilgilerin yeterli seviyede olduğunu düşünmektedir (\bar{x} : 4.1). Üflemeli çalgılar için en önemli faktörlerden biri olan diyafram kullanımı ile ilgili bilgilerin metotlarda içerik olarak yetersiz olduğu görüşü hâkimdir. %80 oranında öğretim elemanı kısmen cevabını vermiştir (\bar{x} : 3.2).

Çalgıya hâkimiyet ve sağlıklı bir ses çıkartmak, trompet eğitiminin başlangıcında uzun süren çalışmaları ve dudak hakimiyeti gerektiren bir unsurdur. Metotların seviyeye uygun eserler içermesi durumu ile ilgili öğretim elemanlarından dört kişi kısmen, beş kişi büyük ölçüde ve bir kişi de tamamen görüşlerini belirtmişlerdir (\bar{x} : 3.7). Seviyeye uygunluk bakımından metotların yeterli olduğu sonucuna varılabilir. Öğretmenlerin öğrencileri ile birlikte çalışabilecekleri ve öğrencinin entonasyon gelişimi açısından büyük öneme sahip düet parçalarının metotlarda yer alma durumları ile ilgili, bir kişi az, dört kişi kısmen, dört kişi büyük ölçüde ve bir kişi de tamamen cevabını vermiştir (\bar{x} : 3.5).

Metotların erişilebilirliği ile ilgili sorulan soruya, öğretim elemanları içerisinde bir kişi kısmen cevabını verirken dokuz kişi ise büyük ölçüde metotlara erişilebildiğini belirtmiştir (\bar{x} : 3.9). Hızla gelişen teknoloji ile birlikte, metotların internet üzerinden satışları ve elde edilmesi kolaylaşmıştır. Ancak, ülkemizde günümüze gelindiğinde dahil, trompet eğitimi ile ilgili metotların edisyonları yayınlanmamaktadır. Öğrenciler ve konuya ilgi duyan trompet çalcıları, bu metotlara ulaşmak için yurt dışından sipariş oluşturmak durumundadır. Metotların içerik olarak yeterli olduğunu savunan öğretim elemanları çoğunluktadır. Toplam dokuz katılımcı metotların yeterlilik anlamında gerekli olan temel kazanımları içerdiğini düşünmektedir (\bar{x} :3.8). Bir katılımcı ise bu yeterliliklerin az olduğu görüşündedir. Katılımcıların tamamı ülkemizde trompet eğitiminin tüm seviyelerinde Türkçe bir metodun olması gerektiğini düşünmektedir (\bar{x} : 5).

Anket sonucunda elde edinilen bulgulara göre, öğretim elemanlarının mezuniyet, öğrenim durumları, unvanlar ve deneyim süreleri ile elde edilen cevapların arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamlandırabilmek için ANOVA testi uygulanmıştır. İlk olarak verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini tespit edebilmek için Shapiro-Wilk testi uygulanmış, test sonucunda verilerin normal dağılım gösterdiği sonucuna varılmıştır (.980). Varyanslarında testin uygulanması için gerekli ön koşulu sağlamanın ardından ANOVA testine geçilmiştir.

Tablo 7. Metotlar Hakkındaki Görüşler ile Deneyim, Öğrenim Durumu, Mezuniyet ve Unvanlar İlişkisi.

	F	Sig.
Mezuniyet	10.914	.086
Öğrenim Durumu	5.429	.164
Unvanlar	17.371	.055
Deneyim	3.171	.261

Gruplar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için gerçekleştirilen test sonuçlarında tüm grupların $p < 0.05$ anlamlılık düzeyinin üstünde olduğu görülmektedir. Bu sonuçlardan hareketle, çalışmaya katılan öğretim elemanlarının, başlangıç seviyesi trompet eğitiminde kullanılan metotların içerikleri ile ilgili verdiği cevapların, mezuniyet, öğrenim durumu, unvan ve deneyimlerine göre değişiklik göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

4. Tartışma ve Öneriler

Cumhuriyet öncesinde II. Mahmut döneminde gerçekleştirilen Batılılaşma hareketleri ile Anadolu topraklarına sistemli ve metodolojik bir yaklaşımla giren trompet, günümüze gelindiğinde açılan mesleki müzik eğitimi okullarında eğitimine ve gelişimine devam etmektedir. Trompet eğitiminin ağırlıklı olarak verildiği Konservatuvarlarda ve Müzik Sahne Sanatları Fakülteleri bünyesinde yer alan Üflemeli ve Vurmalı Çalgılar Anasanat Dallarının az olması trompet eğitiminin gelişimini etkileyen önemli unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bünyesinde bulundukları Yaylı Çalgılar ve Piyano bölümlerinin oluşumlarını tamamlayan Konservatuvarlar, aynı hızı Üflemeli ve Vurmalı Çalgılar Anasanat Dallarını için göstermemektedir. Bu sonuca ulaşmamızdaki en önemli bulgu ise, hâlihazırda ülkemizde müzik eğitimi veren

konservatuvarlarda diğer anasanat dalları aktif olarak öğrenime devam ederken, Üflemleri ve Vurmalı Çalgılar Anasanat Dallarını aktif hale getirmeyen konservatuvarların sayısının oldukça fazla olmasından kaynaklanmaktadır. Bu konudaki bir diğer sorunun da trompet alanı ile ilgili yetişmiş öğretim elemanı ve akademik çalışmaların yetersizliği olduğu söylenebilir.

Araştırma dahilinde ulaşılan öğretim elemanlarının verdikleri cevaplar doğrultusunda, başlangıç seviyesi için en çok kullanılan metodun Jean Baptiste ARBAN 'ın yazmış olduğu ARBAN Trompet Metodu olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Eğitimciler Arban Metodunun yanı sıra farklı metodları da eş zamanlı olarak başlangıç düzeyi trompet eğitiminde kullandıklarını bildirmişlerdir. Öğretim elemanlarının % 90'ı Arban Trompet Metodunu ilk öncelikleri olarak belirtmiştir. Bu eğitimciler arasından bir kişi hem Arban Metodunu hem de James STAMP tarafından yazılan Warm-Ups And Studies For Trumpet isimli metodu birinci önceliği olarak başlangıç düzeyi trompet eğitiminde kullanmaktadır. Başka bir eğitimci ise, hem Arban Metodunu hem de P.CLODOMİR'in yazdığı Methode Trompette metodunu başlangıç düzeyi trompet eğitiminde kullanmaktadır.

Başlangıç düzeyi trompet eğitiminde kullanılan metodları aynı anda kullanarak eğitim öğretime devam eden öğretim elemanları mevcuttur. Eğitimcilerden elde edilen veriler doğrultusunda Jean Baptiste ARBAN'ın yazdığı Arban Metodu %92'lik bir oranla en çok kullanılan metod olmuştur. P.CLODOMİR tarafından yazılan Methode Trompette %64, James STAMP Warm-Ups And Studies For Trumpet metodu %60, Charles COLİN Complete Modern Method %56, Herbert L. CLARKE Technical Studies For The Cornet metodu %56, Georg KOPPRASCH 60 Studies For Trumpet %36, Anthony PLOG Method For Trumpet ve James THOMPSON The Buzzing Book %34, Allen VIZZUTTI Trumpet Method isimli metod %28 ve son olarak da Arturo SANDOVAL Playing Techniques & Performance Studies For Trumpet isimli çalışma da %36'lık bir kullanılma oranı göstermiştir.

Anket sonucunda elde edilen veriler ışığında, metodların istenilen hedef ve davranışları içermelerinin, sesin oluşumu ve trompetin fiziki yapısı parçalarının tanıtımı gibi içeriklerinin, çalgının tutuşu ve çalarken gösterilmesi gereken duruş pozisyonlarının gösterimini içeren bilgilerin büyük ölçüde yeterli olduğu sonucuna varılmıştır. Trompet pistonları aracılığı ile oluşturulan pozisyon bilgisinin ve metotlara erişilebilirlik durumlarının

yeterli seviyede olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Ayrıca öğretim elemanlarının en çok sorun yaşadığı Türkçe bir metot yazılması gerektiğinin trompet eğitiminde büyük bir gereklilik olduğu sonucuna varılmıştır.

Metotlarda yer alan içeriklerde, özellikle başlangıç seviyesi göz önüne alındığında önemli bir faktör olan temel müzik bilgilerini destekleyici bilgilerin ve diyaframın kullanımı ile ilgili içeriklerin geliştirilmesi gerektiği sonucuna varılmıştır. Başlangıç düzeyi için öğrenci tarafından da bilinen kolay ezgilerin metotlarda fazlalaştırılması gerektiği ve öğretmenin öğrenci düetlerinin geliştirilmesinin olumlu olacağı sonuçları elde edilmiştir. Trompetin bakım onarımı ile ilgili bilgilerin ise, metotlarda neredeyse hiç olmadığı sonucuna varılmıştır. Sonuçlar dahilinde aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur.

- İlgili literatür incelendiğinde, trompet eğitiminde kullanılan metotların tamamının yabancı dillerde yazıldığı görülmektedir. Bu metotların Türkçe'ye çevrilerek yayınlanmasının eğitim öğretim süreçlerine olumlu katkılar sağlayacağı düşünülmektedir. Konu ile ilgili akademik çalışmalar gerçekleştirilerek ülke genelindeki trompet eğitimcilerinin farkındalığının sağlanmasının trompet eğitimine olumlu katkılar sağlayacağı önerilmektedir.
- Ülkemizde trompet eğitimi veren kurumların birçoğunda kurumların bulunduğu illerde orkestralardaki trompet sanatçıları dersleri yürütmektedir. Üniversitelerin kadrolarında yer almayan bu eğitimciler derslerini yürütmenin yanında orkestralardaki görevleri nedeniyle yoğunluk yaşamaktadır. Bu süreçte öğrencilerin öğretim elemanlarına ulaşabilmesinde çeşitli sorunlar yaşanmaktadır. Bu hususun da eğitim öğretim sürecinde olumsuz etki bıraktığı söylenebilir. Üniversitelerin kadrolarına tam zamanlı öğretim elemanlarının alınmasının eğitim öğretime olumlu katkılar sağlayabileceği önerilmektedir.
- Trompet eğitimi ile ilgili çalıştaylar, kongreler ve sempozyumların düzenlenmesi önerilmektedir.
- Ülkemizde trompet ekolünün önde gelen isimleri tarafından özgün bir trompet metodunun yazılmasının olumlu sonuçlarının olacağı önerilmektedir.

Kaynakça

Akyol, U. (2014). *Trompetin Orkestradaki Yeri, Kullanımı ve Literatüre Geçmiş Önemli Trompet Sololarının İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Arban, J. B. (2011). *Arban's Complete Conservatory Method For Trumpet (Dover Books on Music)*, USA: Dover.

Arıkan, R. (2018). Anket Yöntemi Üzerine Bir Değerlendirme, *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, s.97-159.

Büyüköztürk, Ş. (2005). Anket Geliştirme, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3 (2), s.133-151.

Canşe, V. (2012). *Trompet Eğitimcilerinin Trompet Eğitimine İlişkin Görüşleri ve Arban Metodunun Hedef ve Hedef Davranışlar Yönünden İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Clarke, H. L. (1984). *Technical Studies for the Cornet*, USA: Carl Fischer.

Clark, L. (2010). *I Used Play Trumpet*, USA: Carl Fischer.

Colin, C. (1980). *The Complete Modern Method for Trumpet or Cornet*, New York: C.Colin.

Colodomir, P. F. (1877). *Method Complete de Trompette a Pistons*, Paris: Alphonse Leduc.

Elias, F. (1927). *The Elias Modern Scientific Trumpet Method Complete Elias Buzz System*, USA: Fred Elias.

Fuller, R. E. (1977). *Beginning & Intermediate Trumpet Method*, New York: Chamber Music.

Gazimihal, M.R. (1955). *Türk Askeri Muzikaları Tarihi*, İstanbul: Maarif.

Kaptan, S. (1998). *Bilimsel Araştırma ve İstatistik Teknikleri*, Ankara: Yılmaz.

Karakaya, İ. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Anı.

Karasar, N. (2009). *Araştırmada Rapor Hazırlama*, Ankara: Nobel.

Kopprasch, C. (1963). *60 Studies for Trumpet Book 1*, New York: International Music Company

Plog, A. (2008). *Method for Trumpet*, USA: Balquhidder Music.

- Robinson, A. F. (1993). *Rubank Elementary Method Cornet or Trumpet*, New York: Rubank
- Sandoval, A. (1994). *Playing Techniques and Performance Studies for Trumpet Vol.1*, USA: Hal Leonard
- Sabır, S. (2012). *Silahlı Kuvvetler Bando Okullar Komutanlığındaki Trompet Eğitiminde Arban Trompet Metodunun Teknik Kapasitenin Geliştirilmesi Açısından İncelenmesi*, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Edirne: Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Stamp, J. (1995). *Warm-Ups Studies for Trumpet*, New York: BIM.
- Şentürk, N. (2001). Musiki Muallim Mektebinden Günümüze Müzik Öğretmeni Yetiştiren Kurumlar, Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 21 (2), 135-142.
- Thompson, J. (2006). *The Buzzing Book (Complete Method) for Trumpet and Other Treble Clef Brass Instruments with MP3 Accompaniments*, Vuarmarens: BIM.
- Tomlinson, A. (2013). *Abracadabra Trumpet (Pupil's Book) The Way to Learn Through Songs and Tunes*, London: Harper Collins.
- Ural, A. ve Kılıç, İ. (2011). *Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi*, Ankara: Detay.
- Uzunsakal, E. ve Yıldız, D. (2018). Alan Araştırmalarında Güvenirlik Testlerinin Karşılaştırılması ve Tarımsal Veriler Üzerine Bir Uygulama, *Uygulamalı Sosyal Bilimler Dergisi*, 2 (1), s.14-28.
- Vizzutti, A. (1991). *The Allen Vizzutti Trumpet Method Technical Studies*, USA: Alfred Music.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Cihan.
- Yurtcan, A.E. (2005). *Bakır Üflemeli Çalgıların Yapısı ve Orkestradaki Kullanım Tekniklerinin İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

Arslanoğlu, İ. (2012). "Sosyal Bilimlerde Metod ve Araştırma Teknikleri" Ders Notları Gazi Üniversitesi. Erişim tarihi: 10.01.2016.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. "M. Ö. Dönemlerde Trompet", Akyol, 2014; <http://users.wfu.edu/ulery/>. Erişim tarihi: 23.12.2015.

Görsel 2. Girolamo Fantini Trompet Metodu Orijinal Kapağı

http://www.wikiwand.com/fr/Girolamo_Fantini#/M.C3.A9thode_de_trompette. Erişim tarihi:
11.10.2016.

SAYISAL TİPOGRAFİDE OPENTYPE DEĞİŞKEN FONTUN İŞLEVİ ve KATKISI NEDİR?***WHAT is the FUNCTION and CONTRIBUTION of the OPENTYPE VARIABLE FONT in DIGITAL TYPOGRAPHY?****Anıl Sarıkavak ******Öz**

1985'lerdeki masaüstü yayıncılık devriminden itibaren görünür bir biçimde ortaya çıkan sayısal font teknolojisinde o günden bugüne çok şey değişmiştir. John Hudson'ın belirttiği üzere, son Windows 10 sürümünün TrueType işlemcisinin OpenType Font Çeşitlemeleri desteği sayesinde değişken fontlar için güncellendiği belirtilmiştir. Ancak bu durum her font için geçerli değildir. Nihayetinde, OpenType Değişken Fontlar kullanıcıların erişebileceği yeni nesil fontlar olarak, artık sayısal tipografide farklı olanaklar sunmaktadır. Fakat OpenType Değişken Fontların özelliklerinin henüz yeterince bilinmiyor olması temel bir sorunsaldır. Bu nedenle, makalenin amacı 20. Yüzyıl'ın son çeyreğinden günümüze OpenType Değişken Font teknolojisine özet olarak hangi aşamalar sonucu geldiğini açıklamak ve değişken font teknolojisinin genel özelliklerinin neler olduğunu saptamaktır. Makale yazımında nitel araştırma yöntemi olarak literatür taraması kullanılacaktır. Bu makale ile elde edilmesi beklenen sonuçlar değişkenlik özelliği sunan belirlenmiş fontların tipografik tasarıma (örneğin, bir tasarım düşüncesinden onun uygulanmasına değin üretim sürecini kısaltmak gibi) olası katkılarını incelemek ve değerlendirmeye çalışmaktır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Tipografi, Sayısal Font, OpenType, Değişken Font.

Abstract

A lot has changed in digital font technology, which has emerged visibly since the desktop publishing revolution of the 1985s. As John Hudson noted, the TrueType processor of the last Windows 10 version has been updated for variable fonts thanks to support for OpenType Font Variations. However, this does not apply to all fonts. Ultimately, OpenType Variable Fonts now offer different possibilities in digital typography as the next generation fonts available to users. But it is a fundamental problem that the properties of OpenType Variable Fonts are not yet known enough. For this reason, the aim of the article is to briefly explain the stages that OpenType Variable Font technology has reached from the last quarter of the 20th century to the present, and to determine the general features of variable font technology. Qualitative research method will be used in article writing. The expected results with this article are to examine and evaluate the possible contributions of the specified fonts that offer variability to typographic design (for example, shortening the production process from a design idea to its implementation).

Keywords: Graphic Design, Typography, Digital Font, OpenType, Variable Fonts.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 16.03.2022- Kabul tarihi:10.06.2022.

* Bu makale halen tamamlanması sürdürülen "Görsel İletişim Tasarımında Yeni Nesil Değişken Font Tasarımı ve Bir Uygulama" başlıklı sanatta yeterlik tezinden hareketle hazırlanmıştır.

** Öğretim Görevlisi, Trabzon Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, anilsarikavak@gmail.com.tr, <https://orcid.org/0000-0002>.

1. Giriş

Sayısal tipografi temel olarak tipografik araç gerecin ve işlemlerin sayısallaştırılmasıyla başlamıştır. Bu ise bilgisayarların geliştirilmesi ile birlikte onların grafik ve görsel iletişim tasarımında kullanıma uygun aygıt ve cihazlarla bütünleştirilmesi sayesinde mümkün olmuştur. Öncelikle foto-dizgi sistemleri ve ardından foto-düzenleme cihazlarında sayısallaştırılan yazı karakterleri sayesinde dijital tipografi bir gelişim sürecine girmiştir. Kaçınılmaz olarak gelinen noktada bilgisayarların kişiselleştirilmesi ve bir büro ortamında reklamcılık ve iletişim için gereken ihtiyaçları karşılayacak bir ilerleme göstermesiyle birlikte başlayan Masaüstü Yayıncılık Devrimi sayesinde sayısal harf, font ve tipografi teknolojilerinin çeşitlenmesinin önü açılmıştır. “Digital Typography” kitabının yazarı Prof. Donald E. Knuth (1999:ix), önsözünde kitabının 30’dan fazla makale ve sayısal tipografi hakkında yazdığı notları bir araya getirdiğini söylemekte ve sayısal tipografi kavramının bir bakıma güncel adıyla masaüstü yayıncılık ile başladığını belirtmektedir. İlk geliştirildiği 1965’lerden 1985’lere kadar sınırlı bir teknoloji içeren sayısal tipografi alanı, böylelikle artan rekabet ortamında artık yeni teknolojik gelişmelere gebecektir.

O günden bugüne birçok dijital teknoloji geliştirilmiştir. Fakat sayısal tipografi alanında ortaya çıkan, birbirini izleyen ve devindiren gelişme ve sonuçların bazısı bugün halen kullanılmaktadır. Bazılarının yerini ise yeni harf/font teknolojileri almıştır. Bu makalede masaüstü yayıncılık devrimi ile gündeme gelen sayısal tipografi ve font teknolojileri hakkında çok kısa olarak gelişim süreci aktarılacak, temelde 2000 sonrası yenilikler ile en son ortaya çıkan değişken fontlar hakkında bilgi verilip işlevi ve özellikleri tanımlandıktan sonra seçilmiş örnekler üzerinden sayısal tipografik tasarım açısından olası katkıları ifade edilmeye çalışılacaktır.

2. Dijital Font ve Dizgi Teknolojisinin Özet Gelişimi

1885’lerde sıcak kurşun döküm dizgeleriyle hızlı bir üretim kapasitesi elde eden metal tipografi teknolojileri –öncelikle 1856’daki bir İngiliz patentli makineden esinlenilerek 1915’lerde A. E. Bawtree tarafından geliştirilen; harflerin halkalar şeklinde sıralı olarak düzenlendiği bir negatif pozlama kalıbı diskini içeren bir fotodizgi makinesi ile birlikte patentleri alınan–ilk mekanik-optik düzenekler sayesinde gitgide artan bir ivmeyle başka bir sisteme doğru evrilir.

1930'lu yılların ikinci yarısında bir Monotype Corporation Ltd. çalışanı olan George Westover tarafından geliştirilen Rotofoto Phototypesetting sistemi gibi foto-mekanik yöntemlerle başlayan yeni foto-dizgi dizgelerinin etkin, uygun ve faydalı bir hale gelmesi ise ancak elektronik alanındaki gelişmeler sayesinde mümkün olmuştur. Transistörün 1946'de bulunuşu ve 1948'de Amerika'da üretilmesi elektronik alanında devrimsel değişikliklere yol açar. 1950'lerden itibaren elektronik alanda her geçen yıl ortaya çıkan bilimsel ve teknik yenilikler sayesinde bilgisayarların gelişmesi, devasa metal aygıtlardan meydana gelen 500 yıllık Gutenberg teknolojisinin de dönüşümüne neden olmuştur. 1960'lı yılların ikinci yarısından itibaren bilgisayar teknolojisinin 1980'lere değin birbirini izleyen değişimiyle birlikte, optik ve elektronik temeldeki dizgi ve düzenleme dizgeleri bu zaman dilimi içinde geliştirilmiştir. Foto-dizgi ve foto-düzenleme dizgelerinin iletişim ve üretimde henüz tam olarak yaygınlaşmasının hemen öncesinde ise baskı sürecinin neredeyse her aşamasını yönetebilen bilgisayar denetimli sürekli ağ tabanlı baskı sistemleri 1970'lerde artık tüm dünyada kullanıma girmiştir.

1973'de Xerox'un Palo Alto Araştırma Merkezi'nde (*PARC*) dünyanın ilk iş istasyonu olarak geliştirilen Alto 1980'lerden sonra hem Apple Computer hem de daha sonra Microsoft'un bilgisayar dizgelerine kaynaklık etmiştir. 1980'lerin başında ise IBM'in kişisel bilgisayarları piyasaya sunulmuştur. Apple, 1984'te kişisel bilgisayar ve masaüstü yayıncılık için gerekli olan temel bir donanımı üretir. Çok geçmeden Apple Computer 1985'lerde girdi, düzenleme ve çıktı işlemi için birbirine bağlanabilecek aygıtlarla uyumlu yazılım ve donanım desteği mümkün olan, düzenleyici bilgisayar Macintosh 128K modelini (Görsel 1) piyasaya sürerek daha sonra Masaüstü Yayıncılık Devrimi olarak anılacak yeni ve köktenci bir süreci başlatmıştır.



Görsel 1. Apple Macintosh 128K, 1984.

1986'da ilk kez tümleşik ve yaygın bir biçimde masaüstü yayıncılık –donanım olarak bir bilgisayar, bir tarayıcı ve nokta-vuruşlu yazıcı ile birlikte; yazılım olarak ise pakete dahil Aldus Corp.'un PageMaker gibi bir grafik ve Adobe Systems'ın PostScript temelinde işletim dizgesiyle bütünleşik programlarıyla; ayrıca ek olarak Letraset Esselte'nin MacWrite, MacDraw ve MacPaint gibi satın alınabilir yazılım paketleriyle ve bunları küçük büroların alım gücüne uygun fiyat politikasıyla sunan– Apple Computer, Inc. tarafından pazara sunulan Macintosh SE/20, SE/50 ve Plus modelleriyle birlikte masaüstü yayıncılık başlar (Pfiffner, 2003:53-54). Artık masaüstü yayıncılık (*DTP*) devriminde hayati tüm öğeler yerini alır. Masaüstü yayıncılık bileşenlerinin başarısı için hızlı, benzersiz Aldus PageMaker'ın (ki, Apple Macintosh'daki ilk sayfa tasarım uygulamasıdır) Macintosh ve LaserWriter yazıcı ile birlikte kullanımı PostScript'e ilginin de hızlı bir biçimde artmasına neden olur. Bu yıl, diğer yanda Linotype, Adobe, ITC ve Apple tipografi ve teknoloji alanlarında işbirliği yapmak üzere bir ortaklık oluştururlar (Kunt, 1993:8-12). 1986'da ülkemizde ilk defa tümleşik ve yaygın bir biçimde masaüstü yayıncılık dizgesi –donanım olarak bir bilgisayar, mouse, klavye ve lazer yazıcı ile birlikte; yazılım olarak bir grafik programı ve PostScript uygulamalarıyla (ayrıca, isteme bağlı olarak üçüncü parti program desteğiyle) üstelik küçük büroların alım gücüne uygun fiyat politikasıyla– Apple Computer, Inc. tarafından pazara sunulan Macintosh SE/50 ve Macintosh Plus'larla birlikte başlamıştır (Kunt, 1994:8-12).

1990'lardan 2010'lara değin kimi aylık, kimi de yılda üç-dört sayı şeklinde düzenli yayınlanmış MacWorld, ElmaSuyu, Basım Dünyası, MacLine, Macintosh Dünyası ve DP Design Publish gibi çeşitli bülten, dergi ve süreli yayın niteliğindeki kaynaklardan edinilen bilgiler bağlamında, ülkemizde o dönem satılan ilk ürünlerde *hard disc* yoktur. Üstelik yazılımlar 3.5 inçlik esnek disketler üzerinden çalıştırılmaktadır. Sabit bellek ortamı 20 MB olarak ayrıca pazarlanmaktadır. Yazıcılar için font basma olanağı ise oldukça sınırlıdır ve özellikle PostScript Apple LaserWriter yazıcıları için fontların kartuşlar aracılığıyla yüklenmesi gerekmektedir. Bilgisayar teknolojisinin devam eden gelişiminde yüksek üretkenlik ve düşük ücrete doğru bir eğilim sürdürülmüştür. Yarı iletken teknolojisindeki süren gelişmeler ile üretim arzındaki artışa paralel olarak düşen birim maliyetleri gibi etkenler hep birlikte bilgisayarın yaygın kullanımı kadar onun etkinleşmesindeki diğer günümüz gelişmelerine yol açmıştır.

1985'den bugüne kadar geçen birkaç on yıl bir insanın erişkin olarak oldukça yetişmiş olması demektir. X kuşağı, hem önceki Gutenberg Galaksisi'nin analog teknolojisini hem de sonraki bilgisayar teknolojisini deneyimlemiştir. Y Kuşağı bu sayısal teknoloji içinde doğmuş, Z kuşağı ise tablet ve akıllı cep telefonları ile büyümüştür. Bu bağlamda o günden bugüne genel olarak üç neslin geçtiği düşünülebilir. Ancak bilgisayar ortamındaki kuşak veya nesil kavramı 1960'lardaki kamusal başlangıcından günümüze değin azalan aralıklarda gitgide daha kısa zaman dilimlerini içermekte olup, ticari olarak pazara sunulan son nesil kişisel bilgisayarlar artık 64-bit işlemcili, son derece hızlı, güçlü, yetkin ve kişisel çoklu ortam üretimine olanak sunmaktadır.

3. Yeni Medya İçin Geliştirilen OpenType

Masaüstü yayıncılık ile yaygınlaşan sayısal tipografi ortamında geliştirilen dijital font biçimlemeleri 2000 öncesinde sırasıyla Type 1, Type 3, Composite Fonts, QuickDraw GX, TrueType, Multiple Master, TrueType Open, Font Chameleon ve OpenType'dir. Bunlar temel olarak masaüstü ve dizüstü bilgisayar dizgelerinde kullanılmak üzere geliştirilmiştir. Ancak diğer yanda cep telefonları 1990'lı yıllar boyunca gelişimini sürdürmekte, 2000'lerden itibaren ise tablet kullanımı farklı alanlarda (eğitim, öğretim, sağlık, güvenlik vb.) yaygınlaşmaktadır. BlueTooth, WiFi, GSM vb. geliştirilen yeni teknolojiler sayesinde bilgisayar yapısı ile işletim dizgesi temelli yeni medya araçları mobil, kablosuz ve internet erişimli olmaya başlar. Her geçen gün bu ortamlarda da tipografik teknolojilerin geliştirilmesine ve iyileştirilmesine gereksinim duyulur. Çünkü 2000 öncesi farklı ortamlarda kullanılan fontların gelişen ve büyüyen iletişim alanında (ortak platformda) uyumlu çalışması gerekir.

2000 öncesi bilgisayar işletim dizgeleri farklı temellerde inşa edildiği için, farklı bilgisayar platformlarında üretilen işlerin birbirleriyle iş birliği mümkün olmuyor, aksine girdi, işlem ve çıktı aygıtlarında hata ve sorunlara neden oluyordu. Diğer yanda her geçen gün yaygınlaşan web siteleri ise dil sorunları nedeniyle etkin bir biçimde kullanılamıyor, tarayıcılarda küresel etkin iletişim sağlanamıyordu. Bu nedenle hem dil sorunlarını çözmek ve hem de ortak bir platform arayışı çerçevesinde OpenType 1996'da Adobe ve Microsoft iş birliğiyle geliştirilmiştir. Buna rağmen, teknik anlamda (IBM, PC, Macintosh, Unix ve Next gibi) farklı bilgisayar platformları arasında alışverişi gerçekleştirebilmek için ortak bir işletim dizgesi olarak geliştirilen Linux tabanlı işletim sistemi ancak 2000 ve sonrası kullanıma girmiştir. Bu işletim dizgesinin geliştirilmesi

sayesinde font ve tipografi teknolojisindeki OpenType gibi platform bağımsız yenilikler etkin kullanıma girmiş ve bu durum elbette küresel iletişim açısından web sitesi tipografisi ve görsel iletişim tasarımına da yansımıştır. Örneğin, dijital olanaklar öncesi gerçekleştirilmesi bin bir zahmet gerektiren veya hatta mümkün olmayan tasarımlar bile artık rahatlıkla gerçekleştirilebilir olmuştur. Buna rağmen insanın doğasında bulunan yenilikçi arayışlar sürmüş, daha önce buluşu yapılan ancak uygun yazılım veya donanım için kendi zamanını ve gelişmeleri bekleyen bazı yenilikçi (*innovative*) teknolojiler de görsel iletişim tasarımı ortamında kullanılmak üzere vakti gelince sahneye çıkmıştır. Bu nedenle OpenType font teknolojisi üzerinde çeşitli geliştirmeler yürütülmüştür.

4. Son Font Teknolojisi Open Type Variable Font

2000'lerde OpenType (*OTF*), Mac-OS X, Microsoft Windows, Linux ve diğer bilgisayar platformlarına yönelik olarak işletim dizgelerinin her biri için ortak bir font biçimlemesi olmuş, Unicode (evrensel şifreleme) temelindeki biçimlendirme sayesinde –bir font belgesine 65.536 karakterin yerleştirilebilmesine sağladığı olanakla– genel geçer bir font formatı olarak iş görmüştür. 2000 sonrasında ise geliştirilen ve ortak bir platformu oluşturmayı amaçlayan Linux tabanlı işletim dizgeleri sayesinde sayısal ortamlardaki yazılım üreticileri, donanım geliştiricileri ve web tarayıcı sunucuları arasındaki iş birlikleri zamanla artmıştır. Bu üretici ve tedarikçiler, nihayetinde, 2010'lardan bu yana dizüstü, tablet ve akıllı cep gibi tüm yeni medya platformlarında da iş göreceği yeni işletim dizgesi sürüm ve bileşenleri için yeni font biçimlemelerinin geliştirilmesini sağlamışlardır. İşte, değişken font (*VF: variable font*) da bu iş birliklerinin bir sonucu olarak, 2016'da duyurulmuş, 2020'lere değin ortaya çıkan sorunları giderilerek özellikle web yayıncılığı alanında etkin kullanıma sunulmuştur.

Her geçen gün gelişen teknoloji ile değişen işletim dizgeleri kendileri ile uyumlu çalışacak yeni programlara gereksinim duymaktadır. Daha önce açıklanan ve geçmişte yaygın kullanılan her bir font formatı teknolojisinin çalıştığı donanım, yazılım ve işletim dizgesi farklıdır. İşte, son yıllarda geliştirilen OpenType Variable Font yeni olarak sunulan bir font dizgi teknolojisidir ve yeni ortamlarda çalışabilmesi için gereksinim duyduğu işletim dizgesi desteği bulunmaktadır. Ortaya çıktığından beri konu hakkında akademik içerikler ve makaleler yayınlayan John Hudson gibi araştırmacıların belirttiği üzere, 2016'da duyurusunun yapıldığı ve 2017'de Microsoft'taki

mühendislik ekibi tarafından piyasaya sürülen son Windows 10 sürümünün TrueType işlemcisinin OpenType font çeşitlemeleri desteği sayesinde değişken fontlar için güncellendiği belirtilmiştir (http 1).

4.1. Değişken Font Nedir?

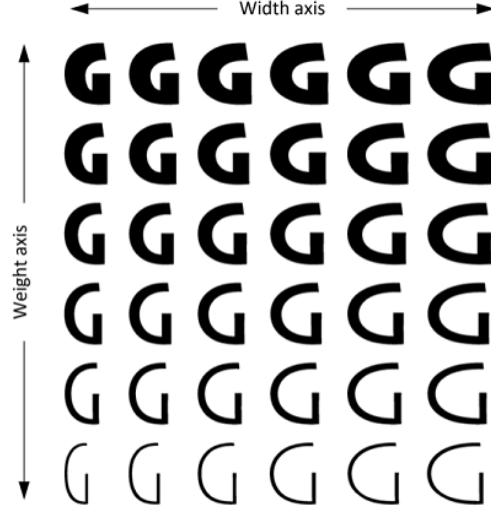
Değişken font, aslında eski bir teknolojinin geliştirilerek ve günün ihtiyaçlarına yanıt verecek şekilde dönüştürülerek üretilen yeni bir font biçimlemesidir. Amaç, çok özel ortamlarda birçok belgenin yaptığı işi tek bir belge ile sağlamak ve böylelikle, özellikle bellek alanı sınırlamaları içindeki (yeni medya gibi) mecralarda da web yayıncılığının daha etkin yapılabilmesini sağlamaktır. Diğer yanda, elbette genel olarak görsel iletişim tasarım alanının da daha işlevsel olmasına katkı sağlamaktır.

John Hudson'a göre, bir OpenType değişken fontu (*OTV*), aslında birden çok bağımsız fontun eşdeğerinin tek bir font dosyası içinde bütünlük bir şekilde paketlenildiği bir fonttur. Bu, birçok font örneğinin birbirleri arasında geçiş yapılabilen (*interpolate*) tek veya çok eksenli bir tasarım alanı oluşturan font içindeki çeşitlemeleri tanımlayarak yapılır. Ancak sonuçta değişken bir font, birden çok font gibi davranan tek bir font dosyasıdır (<https://medium.com/> 2016). Konu hakkında araştırma yapan bir diğer Uzman Richard Rutter 21 Şubat 2017'de medium.com sitesinde yayınladığı ve değişken fontları ele aldığı makalesinde şöyle der:

Ekim 2016'da OpenType'in 1.8 sürümü ve onunla birlikte kapsamlı bir yeni teknoloji yayınlandı: OpenType Font Çeşitlemeleri. Daha yaygın olarak değişken fontlar olarak bilinen bu teknoloji, tek bir font dosyasının birden çok font gibi davranmasını sağlar. Bu, bir veya daha fazla eksen boyunca enterpolasyon yapılan font içindeki varyasyonları tanımlayarak yapılır. Bu eksenlerden ikisi genişlik ve ağırlık olabilir, ancak yazı tasarımcısı diğerlerini de tanımlayabilir (http 2).

Richard Rutter'a göre, kendi makalesinde verdiği örnekte de sunduğu benzer görüntü, tümü tek bir dosyadan 36 farklı biçimde oluşturulmuş değişken bir fontu göstermektedir (Görsel 2). Öncelikle, her bir köşedeki dört biçem seçilip bunlar normal fontlar olarak sunulacak olursa, aynı biçimleri sağlayabilen bir değişken font dosyası, üstelik sunucuya sadece bir çağrı göndermeyi gerektiren ek hız üstünlüğüyle, dört ayrı dosyadan önemli ölçüde daha küçük bir belge şeklinde olacaktır. Rutter'a göre, bu iki eksen tek başına, OpenType Font Çeşitlemeleri yönergesine göre, teorik olarak 1000×1000 (bir milyon) çeşitlemenin tek bir dosya içinde ve fazladan bir veri olmadan mümkün olduğu anlamına gelir. Bu değişken font tasarımında

eklenebilecek üçüncü bir eksen, yine teorik olarak, sunucuda yazılacak, çizilecek veya görüntülenecek (yani, mümkün olabilecek) tüm olasılıkları bir milyara (1000x1000x1000) çıkarabilir (http 3).



Görsel 2. Bir değişken fontun genişlik (*width*) ve ağırlık (*weight*) gibi iki eksenli enterpolasyon izdüşümü.

Nihayetinde, bir değişken font, aslında kendi tasarımında belirlenen eksenlerine göre her türlü biçimsel türevlerinin veya çeşitlemelerinin –tekil bir dosya sayesinde ve bu nedenle küçük bir belge halinde– yine her türlü dijital yeni medya ortamında etkin bir biçimde kullanılabilmesini sağlayan yeni bir font biçimlemesi demektir. Hudson’a göre, OpenType font biçimlemesi özellikli belirtimi veya şartnamesinin 1.8 sürümü, biçimlemenin hemen hemen her alanını etkileyen kapsamlı yeni bir teknoloji sunmaktadır. Ona göre bu teknolojinin sayısız faydaları vardır. Örneğin, değişken bir font, büyük ölçüde azaltılmış karşılaştırılabilir dosya boyutuna ve dolayısıyla daha küçük disk ayak izi ve web fontu bant genişliğine sahip tekil bir ikili kodlama dosyasıdır. Bu, teknik açıdan gömülü fontların daha verimli paketlenmesi ve web fontlarının daha hızlı teslimi ve de yüklenmesi anlamına gelir. Çeşitleme tasarım alanı veya teknik adıyla tasarım çeşitlemeleri alanı içindeki özel örneklerin etkin olarak seçilebilmesinin gizil gücü, tipografik paletin ince ayarı ve mevcut en iyi dinamiklere uyum sağlayabilen –içeriği bir okurun cihazına, ekran konumu ya da yönüne ve hatta okuma mesafesine göre ayarlamayı mümkün kılan– yeni duyarlı tipografi türleri için heyecan verici beklentilere yol açabilir.

Değişken fontların arkasındaki teknolojiye resmi olarak OpenType Font Çeşitlemeleri denir. Bu teknoloji Microsoft, Google, Apple ve Adobe tarafından, font dökümhanelerinden ve font aracı geliştiricilerinden teknik uzmanların da dahil olduğu benzeri görülmemiş bir iş birliği çabasıyla ortaklaşa geliştirilmiştir. Bu, benzeri görülmemiş bir iş birliğidir, çünkü 2000 öncesinde rekabet içinde olan söz konusu üretici, geliştirici ve tedarikçiler neredeyse Font Savaşları olarak adlandırılan büyük bir tescil hakkı mücadelesi içinde birbirlerine karşı teknoloji geliştirme hamleleri gerçekleştirmiş, bu nedenle platformlar arası uyumsuzluklar ve genel geçerlik eksikliği hem tasarımcıları hem de sıradan kullanıcıyı son derece olumsuz etkilemiştir.

OpenType Font Çeşitlemeleri, 1990'ların ortalarında Apple'ın QuickDraw GX ve TrueType Open çeşitlemelerinde oluşturulan örneği veya modeli temel alır, ancak bu modeli OpenType Tasarımı da dahil olmak üzere OpenType formatının tüm yönlerine tam olarak entegre etmiştir ve hem TrueType hem de OpenType'in farklı bir çeşidi veya çeşnişi olan Bütünleşik Font Biçimlemesi'nde mevcuttur. Bu, söz konusu formata sadece çok sayıda tablonun eklenmesi değil, aynı zamanda mevcut birçok tablonun gözden geçirilmesi anlamına da gelmektedir. Nihayetinde, Hudson'ın anılan makalesinde belirttiği üzere, OpenType Font Çeşitlemeleri için tam belirtim veya teknik özellikler (*technical specification*), *OpenType specification version 1.8.*'e de dahil edilmiştir ([http 4](http://4)).

4.2. Değişken Font Teknolojisinin Genel Özellikleri

Bir OpenType Variable Font'u (değişken fontu), her biri bir yazı karakteri tasarımının farklı uç noktaları arasında belirli bir çeşitleme sağlayan bir veya daha fazla eksen(ler) içerir. Biçimleme ayrıca, çeşitleme tasarım alanı boyunca değiştikçe tasarım üzerinde daha iyi denetim sağlamak için tüm karakter takımı (*glyph set*) veya tek tek kazımlar için ara tasarımların olasılığına da izin verir. Bir kazıma bir harf biçiminin yapısal veya biçimsel açıdan değişik veya farklı bir veya birçok çizimidir. Ek olarak, ortaya çıkan tasarım alanının farklı alanları için köktenci bir biçimde karakter biçimi değişikliklerinin ikame edilmesine (belirtilen konumda yer alması veya var olanın yerine geçmesine) izin veren mekanizmalar vardır. Çoğu font üreticisi çeşitli ağırlık, genişlik veya optik boyutlara sahip karmaşık font aileleri oluşturmak için iş akışlarının bir parçası olarak tasarım ustaları arasındaki geçişgenliklere de zaten aşına olacaktır. Font Çeşitlemeleri teknolojisini

oluşturan çalışma grubunun hedeflerinden biri, bu tür iş akışlarının ve mevcut tasarım kaynaklarının yeni değişken fontları üretmeye kolayca uyarlanabilmesini sağlamaktır.

Ancak, Adobe'nin önceki çoklu ana kopya biçimlemesi gibi kalıp tabanlı geçişgenlik teknolojilerinin aksine, bir *OpenType* değişken font yalnızca tek bir karakter dış çizgi takımı içerir ve diğer uç noktalar veya ara şekiller ile bu ana hatlar veya dış çizgiler “delta”lar olarak tanımlanır. Bu nedenle, örneğin, bir font bir yazı karakterinin normal ağırlığına ve genişliğine karşılık gelen bir dizi karakter dış çizgisi veya kontürü içerebilir ve daha hafif, daha ağır, daha dar ve genişletilmiş tasarımlar bu dış çizgilere bağlı dış çizgi düğümlerinin görelî hareketleri olarak font verilerinde ifade edilecektir. Bu, tasarım alanının bütünleşik bir ifadesine izin verir ve ayrıca her uçta bir ana kopya veya kalıp gerektirmek yerine bazı aşırı uç noktaların aralarında geçiş yapılabileceği anlamına gelir. Font oluşturucu (tasarımcı), elbette, enterpolasyona güvenmek yerine bir köşe kalıbı kullanmaya karar verebilir.

Bir fonttaki çeşitleme eksenleri tarafından oluşturulan tasarım alanı içinde, font oluşturucu belirli konumları adlandırılmış örnekler olarak tanımlayabilir. Adlandırılmış bir örnek, kullanıcılara ayrı bir fontmuş gibi görünür. Örneğin, bir yazı karakterinin ince veya kalın ağırlığı olabilir ve belgelerde tam olarak değişken olmayan bir fontmuş gibi kullanılabilir. Bu adlandırılmış örnekler, kalıplar olarak değil, tasarım alanı içinde koordinat konumları olarak tanımlandığından, font oluşturucu için örneklerin nasıl düzenleneceğine ve adlandırılacağına karar vermede ve adlandırılmış örneklerin enterpolasyonunun –yani, uç noktalar veya biçimler arasında geçişler oluşturmanın– ince ayarını yapmada büyük bir özgürlük vardır. Tasarım alanı içindeki herhangi bir konum, ara kalıplara veya şekil değiştirme aralıklarına geçişleri içeren bazı öneriler olsa da, adlandırılmış bir örnek olabilir ve fontta depolanan tek dış çizgi takımı geriye dönük uyumluluk içinde kalabilir veya bunların eksikliğine bağlı olarak adlandırılmış örneklerden birine karşılık gelebilir veya gelmeyebilir. Kısaca, karakter eksenleri arasındaki geçişlerde büyük esneklik sunar.

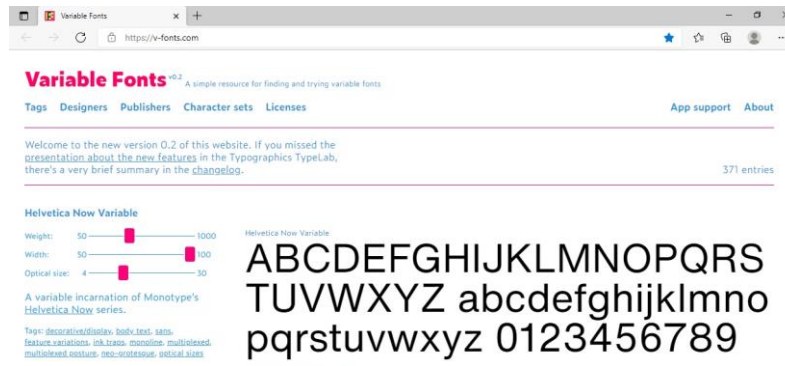
4.3. Değişken Font Terminolojisi

Hudson'ın 2016 makalesinde belirttiği üzere, *OpenType* Font Çeşitlemeleri için tam belirtim veya teknik özellikler, *OpenType specification version 1.8*'e de dahil edilmiştir. Günümüzde değişken fontlar hakkında bilgi ve etkileşim sunan bir sitenin Variable Fonts (v-

fonts.com) sürüm 0.2'si (*Variable Fonts v0.2*) mevcuttur. Her geçen gün artarak çoğalan, piyasaya arz edilmiş ve hali hazırda var olan yüzlerce değişken font bulunmaktadır. Birçok font döküphanesi, dağıtıcısı veya kütüphanesinin web sitesinde bu değişken fontların onlarcası, kimilerinde yüzlercesi yer almaktadır. Değişken fontların tasarım özellikleri itibariyle var olan terimler bilgisi hakkında yapılacak açıklamalarda örneklemeler açısından en önemli kaynak yine aynı adı taşıyan söz konusu bu web sitesidir. Bu site kendi ifadesiyle “değişken fontları denemek ve bulmak için basit bir kaynak” olarak, değişken fontların özelliklerinin ve tüm bilgisinin incelenebilmesi açısından etkileşimli ve önemli bir kaynaktır. İlerleyen kısımda hem bu web sitesinin hem de orada içerilen değişken fontların tasarım özellikleri itibariyle terimler bilgisi ve örnekleri sunulmaktadır.

4.3.1. Variable Fonts v0.2 Web Sitesi

Güncel olarak V-fonts.com sitesinde (metinde atıf yapılan erişim tarihi günü itibariyle) 371 değişken font sunulmaktadır. Sitenin ana ekran sayfasında bulunan etiketler, tasarımcılar, yayıncılar, karakter takımları, lisanslar, uygulama desteği ve hakkımızda gibi menü başlıkları altında ilgili bağlantı veya açıklamalar bulunmaktadır. Sitede sunulan her fontun değişkenlik özelliği, sol tarafta font adından sonra çeşitli özellik başlıklarının yanındaki kendisine ait kaydırma başlıkları sayesinde sağ tarafında bulunan font üzerinde doğrudan etkileşimli izlenebilmektedir (Görsel 3).



Görsel 3. VariableFonts.com v0.2 değişken fontların bir arada etkileşimli bir biçimde sunulduğu web sitesi ana ekran arayüzü.

Fontlara değişkenlik özelliği katan başlıklar en genel olarak ağırlık (*weight*), genişlik (*width*), eğim (*italic/slant*) ve optik ölçü (*optical size*) kaydırma başlıklarıdır. Bunun dışında tasarımcıların fontu geliştirme amacına göre, fontların içerdiği özellikler değişkenlik ve çeşitlilik göstermektedir. Şimdi, bu bağlamda fontların çeşitli özelliklerini sunması için tanımlanmış olan kaydırma başlıklarını adlandırmak amacıyla kullanılan (ve sitede –aşağıda veya metnin sonraki kısmında ifade edildiği gibi– bir kategorik tanımlama bulunmasa bile) genel, özel ve öznel kavram ve terimlerin ne olduğunu ve ne işe yaradığını hem sınıflandırmak hem de açıklamak gerekmektedir.

4.3.2. OpenType Variable Font Tasarımlarında Terminoloji Bağlamında Kullanılan Kaydırma Başlıkları ile Örnek Fontlar

Variable Fonts v0.2 web sitesi üzerinde yapılan araştırma ve incelemede “Genel Kaydırma Başlıkları” adı altında toparlanabilen dört-beş başlık belirlenmiştir. Genel kaydırma başlıkları ile örnek fontları şunlardır: Weight (ağırlık), örn. Helvetica Now Variable, Skwar Var; Width (genişlik), örn. Helvetica Now Variable; Italic (italik), örn. West VAR; Slant (eğim), örn. Megabase Color Variable & Megabase Stripe Variable ve Optical size (optik ölçü), örn. Helvetica Now Variable, Fern Variable. İlgili web sitesi üzerinde yapılan araştırma ve incelemede “Özel Kaydırma Başlıkları” adı altında toparlanabilecek olan ondan fazla başlık belirlenmiştir. Özel kaydırma başlıkları ile örnek fontları şunlardır: Align (hizalama), örn. Wavefont; Background (arka düzlem veya geri plan), örn. Gridlite; Contrast (karşıtlık), örn. Atamaca VAR; Grade (ton derecesi), örn. Immortel VAR (Infra, Vena); Mixed (karışım), örn. Widescreen VF; Mono (tek boşluklu), örn. Adelle Mono Var; Radius (yarıçap), örn. Wavefont; Serif (tırnak), örn. Belarius Var; Shadow (gölge), örn. Tetras Shaded; Shape (biçim), örn. Gridlite; Style (biçem), örn. Mendi Serif VF & Mendi Sans VF ve Tracking (sürüş), örn. Extendomatic VF. Yine söz konusu web sitesi üzerinde yapılan araştırma ve incelemede “Öznel Kaydırma Başlıkları” adı altında toparlanabilecek olan ondan fazla başlık belirlenmiştir. Öznel kaydırma başlıkları ile örnek fontları olasılıkla şunlardır: Animation (canlandırma), örn. Whirly Birdie & Whirlybats; Darkmode (karaklık kip), örn. Darkmode VF; Display (gösterim), örn. TT Geekette Variable; Distortion (bozulma), örn. Flicker; Expression (ifade, dışa vurum), örn. Varianz; Melt (erime, yumuşama), örn. Caraque VF; Multi

(çoklu), örn. Pangea VAR; Pump (pompa), örn. Pimpit; Soften (yumuşatma), örn. Fraunces; Weight (kalınlık), örn. Gimme Constructo Variable ve Wonk (kazanılan, edinilen), örn. Fraunces.

Makalenin ilerleyen bölümlerinde yukarıda sıralanan kaydırma başlıklarının tümünü açıklamak uzun ve bazen tekrar içeren bir metin oluşturacağı için (ve sınırlama nedeniyle), genel kaydırma başlıkları hariç diğer iki kategorik ana başlık altında seçilmiş üçer font üzerinde değişiklik yapmayı sağlayan kaydırma başlığının işlevi üzerinden örneklerin tanımlaması yapılacaktır. Bu açıklama, genel kaydırma başlıkları genel nitelikte ve temel olduğu için tümüyle, diğerleri ise kendilerini en iyi ifade edebilen niteliğe sahip olan örnekler üzerinden sürdürülecektir.

4.3.2.1. Genel Kaydırma Başlıkları

Genel kaydırma başlıkları –incelenen çeşitli makalelerde görüldüğü üzere– beş ana veya temel başlık olarak belirlenmiştir. Bunlar, ağırlık, genişlik, italik, eğim ve optik ölçü kaydırma başlığı tanımlarıdır. Aslında normal olarak bir fontta aynı zamanda hem eğim hem de italik başlıkları kullanılamaz. İtalik kaydırma başlığı daha ziyade tırnaklı antik yazı karakterleri veya metin fontlarında geçerlidir. Eğim kaydırma başlığı ise daha ziyade yeni nesil geometrik, tırnaksız, başlıklama ve tekno fontlarında kullanılan bir biçem özelliğidir. Bu nedenle, genel kaydırma başlıkları italik ve eğim özelliği birleştirilerek –daha önce ifade edildiği gibi– genel geçer dört başlık altında toparlanabilir. Şimdi, bunları alışıldık sırasıyla açıklamak gerekmektedir.

Weight (Ağırlık): Kimi zaman 0'dan 1000'e veya 50'den 1000'e (örn., Helvetica Now Variable fontu), çoğunlukla ise 100'den 900'e (örn., Skwar Var fontu) bir dereceleme sunan, harf biçiminin (tasarımcısının öngördüğü) en inceden en kalına olabilecek ağırlık çeşitlemelerini oluşturan bir kaydırma başlığıdır. Normal olarak bir yazı karakterinin olası en ince sürümü saçteli çizgisi kalınlığında olmalıdır. Genel terminoloji olarak, en ince daha ziyade *hairline*, yoksa veya değilse *thin* olarak kullanılır. Yine genel kategori içinde *light* da ince demektir. Yani, bir yazı karakterinin en ince olduğu değer aslında hiçbir zaman 0 (sıfır) değildir. 1000 değeri ise bir yazı karakterinin olası en kalın durumudur ki, *heavy* veya *poster* sözcükleri ile de tanımlanabilir. Teorik açıdan izah etmek gerekirse; 0 (sıfır) değerinde yazı sıfır, yani bir boşluk noktasındadır ve henüz görsel açıdan hiç yoktur, görünmez. 1000 değeri ise, bu bağlamda, bir tam doluluk hali olup,

harflerin tanınmasında zorluk oluşturacak olan iç boşlukların kapalı olduğu bir seviyeyi betimler. Bu nedenle normal olarak 100-900 aralığı mantıksal bir değer ifadesidir. Nihayetinde önemli olan, *weight* başlığı ile betimlenmiş bir etkileşimli kaydırma başlığının soldaki ve sağdaki uç noktalarında tanımlanmış değerleridir ve kalınlık veya ağırlık değerlerinin bu iki sayısal gösterge arasında oluştuğunu bilmektir (Görsel 4).



Görsel 4. Helvetica Now Variable fontu.

Width (Genişlik): Genellikle 0'dan 100'e veya hassasiyet derecesine bağlı olarak 50 veya 100'den 1000'e değin bir dereceleme sunan, harf biçiminin (tasarımcısının öngördüğü) en siskasından, cılızından veya darından en genişine veya şişmanına olabilecek genişlik çeşitlemelerini oluşturan kaydırma başlığıdır. Genellikle bir yazı karakterinin *compact* (tümleşik) veya *compressed* (baskılanmış) gibi başlıklarla tanımlanan en dar veya daraltılmış (*condensed*) biçiminden *expanded* veya *extended* gibi başlıklarla tanımlanan en geniş veya yayvan biçimine değin çeşitlemeleri sunan bir kaydırma başlığıdır. Örneğin, Monotype Studio tarafından yeni sürümü tasarlanmış ve 2021'de piyasaya arz edilmiş olan ünlü Helvetica Now Variable fontunda üç değişkenden biri olan *Weight* değeri 50-1000, diğer *Width* değeri 50-100 ve nihayet *Optical size* değeri 4-30 sayısal değerleri (parametreleri) arasında kendine ait kaydırma başlıkları sayesinde elle belirlenip düzenlenebilmektedir. Normal olarak bu fontlar kullanılmak üzere uygulaması kullanılan cihaz veya aygıtın (dizüstü, tablet veya akıllı cep telefonu vb.) sistemine yüklenmiş olmalıdır. Şu anda V.Fonts.com sitesi sırf gösterim amacıyla 0.2 sürümünde ancak kullanılacak cihaz ekranının piksel örüntüsüne duyarlılığına bağlı olarak sonuç sunacak olsa da değişken fontları kullanacak tasarımcılar onları etkinleştirmek için yararlanacakları uygulamanın kendilerine sunduğu işlevsel hassasiyete bağlı kalacaklardır.

Italic (İtalik): Bir yazı karakterinin –tıpkı el yazısı geleneğinde olduğu gibi– küçük harf a ve g harflerinin tek yapılı olduğu bir eğik sürümüdür. Bir hurufat kasasında veya yazı karakteri tasarımında bu küçük harflerin kazımalarının aynen dik sürümdeki gibi çift yapılı olduğu tasarımlar ise *oblique* olarak sınıflandırılır. Tüm bunlara rağmen, *italic*, *slant*, *oblique* gibi terimler bu farklılıklar olmaksızın da (maalesef, yanlış olarak) kullanılmaktadır. Örneğin, Fontwerk tarafından 2021’de piyasaya sürülmüş olan West VAR değişken fontu gerçek italik özelliğe sahip değildir. Buna rağmen font *Slant* veya “*Oblique*” yerine bu tanımları kullanmıştır.

Slant (Eğim): Bir önceki maddede ifade edildiği gibi, *slant* 2000 öncesi tipografi terminolojisinde, bilhassa Modern zamanlarda üretilen tırnaksız ve tek ağırlıklı yazı karakterlerinin eğik sürümleri veya biçimleri için *oblique* ile değişimli *slanted* şeklinde kullanılan bir terimdir. Tırnaklı yazı karakterlerinin eğik sürümleri (*italic*) özellikle dik (*roman*) biçimindeki çift yapılı a ve g harflerinin tek yapılı karakter sürümlerini veya kazımalarını içermektedir. Bu açıdan *italic* ile *slant* terimleri aynı eğik biçimi ifade etmemektedir. Örneğin, Megabase Color Variable & Megabase Stripe Variable fontları ağırlık dağılımı ters-yüz edilmiş, tırnaksız ve gösterim dizgisi amaçlı bir grafik fontu sunmaktadır. Tek değişkenlik kaydırma başlığı *Slant* özelliğidir (Görsel 5). Kaydırma başlığının ucunda bulunan sayısal değerler (eksi ve artı 15) arasında bu yazı karakterine eğim verilebileceğini göstermektedir. Kısaca bu sayısal değerler bu değişken fontun aslında eğim derecesidir. Eksi 15 sola, artı 15 sağa eğimi sağlar. Bu iki parametre arasında, kaydırma başlığının tam ortasında eğim sıfır (0) düzeyindedir. Yani yazı karakterinin dik (*roman*) sürümü oluşur.



Görsel 5. Megabase Color Variable & Megabase Stripe Variable fontları.

Optical size (Optik ölçü): Bu kaydırma başlığını aslında bir yazı karakteri veya font tasarımında çok özel bir niteliği gerçekleştirmek için kullanılmaktadır. Teorik olarak, bir *optical size* kaydırma başlığının sol ve sağ ucunda bulunan sayısal değerler aslında o fontun hangi punto ölçüleri arasında hangi punto değerinde kullanılacağını göstermelidir. Çünkü optik ölçü uygulaması aslında küçük puntolarda daha rahat bir okuma sağlamak üzere 500 yıllık bir tipografi geleneğinin zarif ve duyarlı (*fine typography*) bir uygulamasıdır. Bu nedenle, bir optik ölçü kaydırma başlığının uç değerlerinin genel olarak küçük puntolarda ve metin dizgisi ölçülerinde olması beklenir.

İfade edildiği gibi, geleneksel, klasik ve çağdaş metal tipografisinde optik kesimin amacı küçük puntodaki dizginin okunur olmasını (*legible*) ve okutur kalmasını (*readable*) sağlamaktır. Harfler küçüldükçe kalınlıkları ve iç boşlukları da aynı oranda küçülür. Bu durum klasik baskıda minik harflerin mürekkeple dolmasına ve de okunurluk sorunlarına yol açar. Bu nedenle küçük puntoda kesilecek harfler normal puntoda veya gösterim puntosunda kesilecek olana göre bir parça daha kalın, geniş ve daha fazla iç boşluklu biçimlendirilir. Sonuçta küçük puntoda kesilecek yazı karakterinin daha geniş ve boşluklu olması, gösterim puntosuna doğru gittikçe daha normal kalınlık, genişlik ve boşluklama yapısı sunması demektir.

Optik ayar, aslında 19. ve 20. yüzyılın çağdaş tipografisinde tipografi sanatı (*the art of typography*) denen, tipografinin –kendi Gutenberg geleneğinde olduğu gibi– oldukça hassas bir anlayışla, sanatsal bir duyarlılıkla amaca ve işleve uygun bir biçimde kullanılması demektir. 19. yüzyılın ikinci yarısında pantografin bulunuşu ve harfler kesim işine uyarlanmasıyla birlikte, ticari harfler dökümcülüğü ve basımcılığı alanında harflerin her puntodaki optik kesim işleminin yerini yarı otomatik mekanik işlemler almıştır. Bu durum, ister küçük puntoda isterse başlık puntosunda kesilen ve dökülen genel geçer harflerin geçmişin kuyumculuk zanaatının hassas ve özel kesimlerinin yerini almasına ve tipografi geleneği ile sanatının da zaman içinde yozlaşmasına yol açar.

Diğer yanda, gelişen teknoloji nedeniyle modern zamanlarda optik kesime ihtiyaç duyulmaz. Zaten modern yaşam tektipleştiricidir. Ayrıntılar, öznellik ve küçük burjuva değerleridir. Bunlar üstelik Modernizm tarafından reddedilen değerlerdir. Gerçi 20. yüzyıl diğer yanda basımcılık teknolojisinin de oldukça geliştiği bir çağdır. Gelişen bu teknolojiler sayesinde

basım kalitesi artmış ise de, tipografi zanaatının bu değerleri de aynı zamanda yok olmaya yüz tutmuştur. Ancak, masaüstü yayıncılık ve internet sayesinde tipografi kültürü ve sanatının yaygınlaşması ile bu değer(ler) tekrar güncel hale gelmiştir. Bugünün sayısal teknolojisi geçmişin müthiş mekanik mühendisliğinin ve zanaatının tüm yeteneklerini sunabilmekte ve gerçekleştirebilmektedir. Bu nedenle, özellikle minik ve küçük punto metin dizgileri içeren, basılacak veya yayınlanacak görsel düzenlemeler için kullanılabilir bazı değişken fontlar artık optik ölçü olanağı da sunmaktadır.

Jason Pamental 2018'in Mayıs'ında VariableFonts.io | Medium web sitesinde yayınladığı *"The evolution of typography with variable fonts: an introduction"* (Değişken fontlarla tipografinin evrimi: bir giriş) başlıklı makalesinin ekranda okumanın yeniden icat edildiğini ileri süren alt başlığı altındaki açıklamasında, modern zamanlarda unutulmuş optik ölçü uygulamasının ekran okumasını iyileştirmek amacıyla değişken fontlarla yeniden keşfedildiğini vurgulamakta, optik ölçü uygulamasının amaç, teknik ve yöntem ile basım ve yayıncılıktaki sonuçlarına kısaca değinmektedir (<https://medium.com/variable-fonts>, Erişim Tarihi: 12.10.2021).

Geçmiş yüzyılların okuma deneyiminin sonuçları olarak, tipografi sanatının bir yöntemi olan optik ölçü, optik ölçekleme veya bir diğer ifadeyle optik boyutlandırma uygulaması artık değişken fontlarla mümkündür. Örneğin, Monotype tarafından piyasaya sunulan Helvetica Now Variable fontunda optik ölçü kaydırma başlığı 4 ile 30 değeri arasında iş görmektedir. Bu, 4 punto ile 30 punto arasında bu fontun hem ağırlık hem de genişlik çeşitlendirmelerinde ayrı ayrı optik değerlerini oluşturma olanağını sunması demektir. Zaten optik ayar normal olarak oldukça küçük ve metin puntolarında kullanım için geliştirilmiştir. Gösterim puntosunda ise optik ayar harflerin kendi içinde değil, başlıkların hizaları, boşlukları veya sözcük ilişkisi örüntüleri üzerinde yürütülür.

Yine, örneğin, David Jonathan Ross tarafından tasarlanan ve DJR, Font of the Month Club tarafından yayınlanan Fern Variable fontunda optik ölçü aralığı 8-12 sayısal değerlerini sunmaktadır. Venedik tarzı, eski biçem temelli ve tırnaklı bir yazı karakteri olan Fern'in tasarlanma niyeti ekranda rahat bir okuma sağlamak içindir (Görsel 6). Metin punto ölçüleri de genel geçer olarak zaten 8-12 punto aralığıdır. 4-6 puntoya kadar olan fontlar daha küçük baskı alanı sunan, örneğin, kişisel kartvizit, düğün veya tebrik kartları, tanıtım kartları vb. basım alanı sınırlı ama bilginin –çok olmasa bile– az olmadığı grafik ürünlerde kullanım içindir. Normal olarak

7-8 punto aralığı ise broşür, katalog veya kitaplarda da resim altı açıklama veya yazılar için tercih edilir.



Görsel 6. Fern Variable fontu.

4.3.2.2. Özel Kaydırma Başlıkları

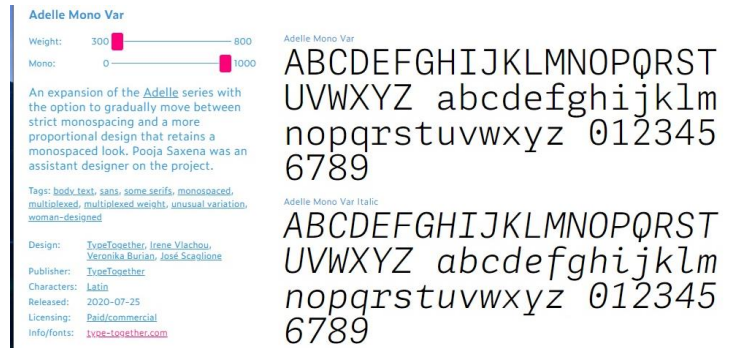
Özel kaydırma başlıkları, tipografik uygulamada her font için geçerli olmayan, bazı fontların kendinde var olan özelliklerine göre (sürüş, ton değeri ve gölge gibi) belirlenen işlevleri yerine getirmek üzere tanımlanmıştır. İlerleyen metinde, daha önce sözü edilen web sitesinde var olan ve piyasaya arz edilmiş olan değişken fontlar üzerinden tespit edilen ve görsel tasarımda önemli olduğu düşünüldüğü veya öngörüldüğü için seçilen beş kavramsal kaydırma başlığının hem tanımları yapılmakta, hem de ilgili fonta olası etkileri incelenmektedir.

Background (Arka düzlem veya Geri plan): Gridlite değişken fontu ayarlanabilir ön düzlem ve arka düzlem örüntüsüne sahip birimsel bir ekran noktası yazı karakteridir. Fonttaki ağırlık ve biçim kaydırma başlıkları arasındaki arka düzlem sürgüsü negatif ve pozitif geçişlerin bir ortamını oluşturmakta, görüntü noktacıları büyüyüp küçülebilmekte, düşey veya yatay bantlar üretebilmekte, arka düzlem net siyah ve beyaz üzerinden (görsel algısal bir karıştırma yoluyla) açıktan koyuya gerçek bir geri plan oluşturabilmektedir (Görsel 7). Piksel örüntüsü temelindeki tek yönlü kullanıma sahip ve sıradanlaşan fontlara karşın sunduğu olasılıkların derecesi ve bu fontun tasarım açısından çok yönlü kullanılabilirliği, onun görsel tasarımda yaratıcı yaklaşımlarını teşvik etmektedir. Ancak, bu fonttaki bu kaydırma başlığının da (adlandırma itibarıyla) tasarım kavramının özel, işlevinin ise aslında öznel bir özellik olduğunu belirtmek mümkündür.



Görsel 7. Gridlite değişken fontu.

Mono (Tek boşluklu): Tek atımlı, tek boşluklu veya tek aralıklı gibi çeşitli ifadeler kullanılsa da tek boşluklu (*mono-spaced* ya da kısaca *mono*) yazı karakterleri doğruca daktilo temelli mekanik dizgi aygıtları ve onların dizgi işlemindeki sınırlı ve zorunlu boşluk özelliklerine işaret eder. Aslında tek boşluklu dizginin güzel ve önemli yanları da mevcuttur. Tasarımda bir mekanik etkiyi üretmede, mekatronik bir dışavurumu gerçekleştirmede, sayısal gösterge panolarını, *LED* ekran veya *scoreboard*'ları temsil etmede gerçekten örtüşen ve güçlü bir tasarım dili sunarlar. Diğer yanda, matematik dizgisi için tek boşluklu fontların önemi büyüktür. Fazladan hizalama sorunları yaratmazlar. Tüm dört işlem boyunca rakamların sıralı hizalanmasında doğrudan rol oynar, fazladan bir uğraş gerektirmezler. Adelle Mono Var fontu da, aynen daktilo fontlarını çağrıştıran geometrik ve yapısal özellikleriyle, aydınlık iç boşluklar ve güçlü x-yüksekliği ile okunur ve okutur sonuç üretmede etkili olabilecek bir font imgesi oluşturmaktadır (Görsel 8).



Görsel 8. Adelle Mono Var(iable) fontu.

Style (Biçem): Mendi Serif VF & Mendi Sans VF adlı değişken fontta bulunan bu özellik kaydırma başlığı iki ayrı temeldeki fonta baştanbaşa bir etkide bulunmaktadır. Burada sadece Mendi Serif VF fontu üzerindeki değişimler izlenebilmektedir. Bu bile işlev kaydırma başlığının etkisini göstermesi açısından çarpıcıdır. *Weight* ve *Style* kaydırma başlıklarının değerleri henüz 0

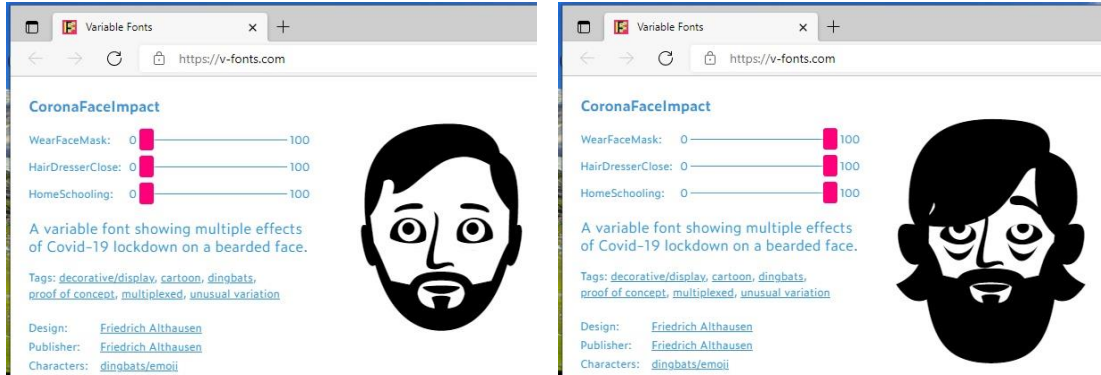
(sıfır) iken ağırlık en incedir ve biçem *Art Nouveau* tarzı bir yazı tasarımı konstrüksiyonunu sunmaktadır. Bu ağırlık ve biçem değerleri olası en yüksek seviyesine getirildiği zaman, ortaya çıkan sonuç bir *Secession* tarzı yazı karakteri konstrüksiyonuna dönüşmektedir. Kısaca, *style* kaydırma başlığı ya sıfır değerinde ya da bir değerindedir. Yani ya odur, ya da budur. Sonuçta ara bir konstrüksiyon söz konusu değildir. %50'den önce *Art Nouveau* tarzı, %50'den sonra *Secession* tarzı yazı karakteri yapısına göre kalınlık değerleri istenilen ayarda oluşturulabilmektedir (Görsel 9).



Görsel 9. Mendi Sans VF ve Mendi Serif VF.

4.3.2.3. Öznel Kaydırma Başlıkları

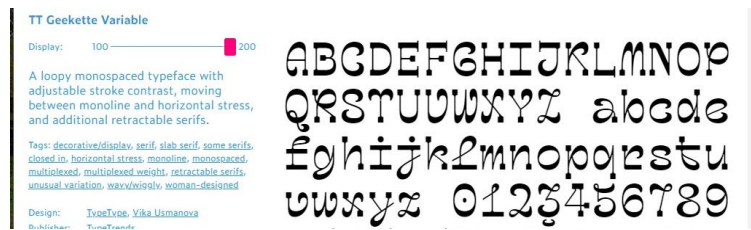
Öznel kaydırma başlıkları da –özel kaydırma başlıkları gibi– kimi zaman görsel bir etki, bir ifade, dışavurum, canlandırma ve/ya da çeşitli dikkat çekici eylemler adına geliştirilen ve bu nedenle neredeyse tamamen sübjektif nitelik sunan işlevlerdir. Bu kaydırma başlıklarının oluşturduğu etkiler hem kendi font tasarımcısının hayal gücünün sınırlarını sunmakta, hem de fontu kullanacak tasarımcının hayal gücünü tetiklemektedir. Müşteriyi veya izleyiciyi ne kadar tahrik ettiğini tahmin etmek ise mümkün olmayabilir. Bu bağlamda gerçekten –ister bıçak sırtı densin, isterse uçurum kenarı vb.– aşırı örneklerden biri olan CoronaFaceImpact değişken bir fontun hem alfanümerik içerik sunmaması hem de bir animasyon içermesi açısından tasarımcılara kendini ifade etmenin sınırsız ve aykırı olanaklarını örneklemektedir (Görsel 10).



Görsel 10. CoronaFaceImpact fontu.

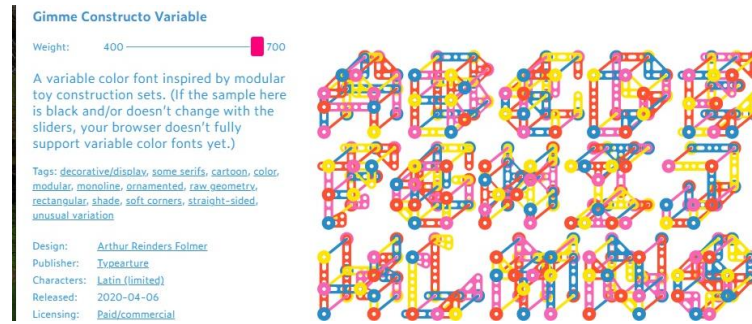
Bu fontta yer alan kaydırma başlığı adları da fontun kendisi kadar öznel bir tanıma sahiptir. Fontun adı CoronaFaceImpact normal olarak özel isim olduğu için çevrilemez ise de, fontu ve tasarım anlayışını anlayabilmek açısından KoronaSuratEtkisi diye çevrilebilir. Fonta 0'dan 100'e varan (belki adet, gün, saat, ?) sayısal bir değer aralığında işlev katan kaydırma başlıkları ise bu bağlamda şunlardır: ilk kaydırma başlığı *WearFaceMask* YüzMaskesiTak şeklinde; ikinci kaydırma başlığı *HairDresserClose* KuaförKapalı şeklinde ve son kaydırma başlığı *HomeSchooling* ise bizdeki tanımıyla UzaktanÖğretim şeklinde yerelleştirilebilir. Tabii, “maske, mesafe, temizlik” nerede diye de sorulabilir. Oldukça eğlenceli öznel bir deneysel çalışmadır.

Display (Gösterim): Ayarlanabilir vurgu kontrastlı, tek çizgili (*monoline*) ve yatay gerilim arasında hareket eden ve ek olarak geri çekilebilir (*retractable*) tırnaklara sahip, döngülü ve tek boşluklu bir yazı karakteri olarak tanımlanan TT Geekette Variable değişken fontun *Display* kaydırma başlığı 100-200 sayısal değerleri arasında oynatıldıkça bazı tırnaklar kaybolmakta, diğer yanda düşeyde kalınlık değeri ortaya çıkmaktadır (Görsel 11). Sonuçta çizgisel bir başlangıçtan ters-yüz edilmiş bir ağırlık dağılımına sahip, tek boşluklu, ancak süslemeci (*ornamental*) bir font ortaya çıkmaktadır.



Görsel 11. TT Geekette Variable Fontu.

Weight (Kalınlık): Gimme Constructo Variable fontu (temel olarak parça ve birimlerden oluşan) modüler oyuncak yapım takımlarından ilham alan bir renkli değişken fonttur (Görsel 12). Weight kaydırma başlığı her ne kadar genel geçer ağırlık veya kalınlık olarak tanımlanmış ise de, bu fonttaki işlevi 400-700 sayısal değerleri arasında iki boyutlu mekanik yapı öğelerinin üç boyutlu ve 45 derece aksonometrik bir açılımla görselleştirilmesini sağlamaktadır. Bu niteliğiyle, genel geçer tanımlı bu kaydırma başlığı bu değişken font tasarımında sanki farklı bir işlev sunmaktadır.



Görsel 12. Gimme Constructo Variable Fontu.

5. Değişken Fontların Tipografik Tasarıma Olası Katkıları

Yeni nesil değişken fontların görsel iletişim ve grafik tasarımda sayısal tipografi uygulamalarına katkısını incelemeye önce, OpenType Variable fontların geliştirilme gerekçesinin gözden kaçırılmaması gerekmektedir. Yeni medya ortamına yönelik web geliştiricilerinin hem tüm platformlarda aksamadan iş göreceği ve hem de ortamın bellek sınırlamaları karşısında belge büyüklüğünü azaltacak bir format arayışı sonucu OpenType Variable Fontların geliştirildiği unutulmamalıdır. Bunun dışında ise her fontun kendi özellikleri açısından tipografik tasarıma sağlayacağı genel, özel ve öznel katkılar olabilir. Sınırlılık nedeniyle burada tümü görsel olarak sunulamamış olsa da, bu katkılar şöyle sıralanabilir:

Örneğin, Gridlite değişken fontu ayarlanabilir ön düzlem ve arka düzlem örüntüsüne sahip birimsel bir yazı karakteridir. Fonttaki *Background* (arka düzlem) kaydırma başlığı fontu zemine göre negatif veya pozitif bir şekilde kullanabilme olanağı sunar. Yani hızlı bir biçimde zemine göre tipografik öge pozitif veya negatif yapılabilir.

Örneğin, Atamaca VAR fontu eski biçem temelinde bir destekli tırnaklı fonttur. Sahip olduğu *Contrast* (karşıtlık) kaydırma başlığı sayesinde ince vurgu bazen sıfır (yok) değerine de indirilerek, (20. Yüzyıl'ın modernizmi bağlamında) çok daha çağdaş ve soyutlamacı bir *fashion* (moda) yazı karakterine ait sonuçları elde etmek mümkündür.

Örneğin, Immortel VAR fontu sadece *Grade* (ton derecesi) özelliği sunan bir kaydırma başlığına sahip bir değişken fonttur. Optik ölçü ile karıştırılmamalıdır. Özellikle Amazon'un Kindle'ı gibi okuma tabletlerinde arka düzlemin aydınlık veya karanlık olmasına göre yazı karakterinde oluşabilecek erimeye veya incelmeye karşı onu optimize etmek için geliştirilmiş bir kaydırma başlığıdır.

Örneğin, değişken fontlar arasında yer alan Widescreen VF fontu –adından da anlaşılacağı üzere– geniş ekran tasarımına hizmet etmek için üretilmiş gibidir. Font kendi içinde ağırlık ve genişlik çeşitlemeleri sunmaktadır. *Mixed* kaydırma başlığı ise özellikle genişlik çeşitlemelerinin iki uç noktasında var olan karakterleri rastgele olarak veya kendi içindeki bir düzenlemeye göre bir araya getirmektedir. Her bir farklı fontu tek tek seçerek böyle bir etki üretme yerine, değişken fontun sunduğu özdevimli ve karıştırma seçeneği günümüzün sıra dışı ve kuralsız tipografik etkilerini üretmek amacıyla kullanılabilir.

Örneğin, Adelle Mono Var fontu da, aynen daktilo fontlarını taklit edebilir. Hem öyle, hem de orantılı boşluklama düzeni sunabilir. Halbuki, normal genelgeçer fontlar ya orantılı boşluklamaya ya da tek boşluklu bir özelliğe sahiptir. Bu font ise hangisi istenirse onu yapabilir.

Örneğin, Belarius Var fontları tırnak kaydırma başlığına sahiptir. Zamanında dijital evrenin henüz yetersiz olanakları, masaüstü yayıncılık çağının tasarımcılarını çoğu zaman “sihirli bir alet (ya da yazılım) olsa da, istediğim yazı karakterini tırnaklı, istediğimi tırnaksız, istediğimi kare tırnak, istediğimi ise *Tuscan* tırnaklı yapabileyim...” diye yaratıcı düşüncelere sevk etmiştir. Aslında, bu düşünce tam da zamanında (1995-1996'da) grafik tasarımcı, font tasarımcısı, girişimci ve eğitmen Matthew Carter tarafından oluşturulan Walker fontu ile eyleme geçilmesine ve bu konuda da bir font yazılımı geliştirilmesine yol açmıştır.

Ancak 2000 öncesinin sınırlı ve zorlu koşullarında hem var olan yazılımı edinmek, hem de onu yaygın ve verimli kullanmak pek mümkün olmamıştır. Fakat o günlerde rüyası görülen ve

düşlenen sihirli değnek (yazılım veya program) aynı zamanda Belarius Var fontlarının kendisi sayesinde günümüz değişken font kullanıcılarına tedarik edilmektedir.

Bunun gibi bir başka örnek, Mendi Serif VF & Mendi Sans VF adlı değişken fontta bulunan bu *Style* (biçem) özelliğidir ki, bu kaydırma başlığı iki ayrı temeldeki fonta baştanbaca bir etkiye bulunmaktadır. Fontta bulunan *Weight* ve *Style* kaydırma başlıklarının değerleri henüz 0 (sıfır) iken ağırlık en incedir ve biçem *Art Nouveau* tarzı bir yazı tasarımı konstrüksiyonunu sunmaktadır. Bu ağırlık ve biçem değerleri olası en yüksek seviyesine getirildiği zaman, ortaya çıkan sonuç bir *Secession* tarzı yazı karakteri konstrüksiyonuna dönüşmektedir. Kısaca, *style* kaydırma başlığı ya sıfır değerinde ya da bir değerindedir. Yani ya odur, ya da budur. Sonuçta ara bir konstrüksiyon söz konusu değildir. %50'den önce *Art Nouveau* tarzı, %50'den sonra *Secession* tarzı yazı karakteri yapısına göre kalınlık değerleri istenilen ayarda oluşturulabilmektedir.

6. Sonuç

Değişken fontlar 2016'da başlayan ve 2019'da iyileştirilen bir gelişim süreci sonunda 2021'den beri artık kullanımdadır. Ancak tüm bunlara rağmen geliştirilmesi halen sürdürülmekte, işletim sistemlerinin ve web portallarının donanım ve yazılım desteğine bağlı olarak etkinliği ve verimliliği gerçekleşmektedir. Değişken fontlar, yeni medya ortamlarında çoklu font dosyalarının belge büyüklüğünü azaltmak, daha az ögeyle daha çok iş yapabilmek amacıyla geliştirilmiştir. Grafik veya görsel iletişimde değişken fontların sundukları olanaklar tasarımların çok seçenekli oluşturulabilmesine hızlı katkıları çerçevesinde ifade edilebilir. Aynı anda ve hızla farklı olasılık sunması en temel özelliği gibi görünmektedir. Görsel tasarımcılar düşüncelerini daha hızlı ve etkili gerçekleştirmek isterler. Düşünülen tasarımın grafik ortamda realize edilmesi ise her zaman vakit alır. Halbuki değişken fontların özellikleri, genel, özel ve öznel kaydırma başlıkları aracılığıyla görsel düzenlemeleri değiştirmek, farklı seçenekler üretmek ve oluşturmak daha kısa sürede ve hızla mümkün olabilecektir.

Nihayetinde, bugüne değin geliştirilmiş ve üretilmiş değişken fontların özel ve öznel niteliklerinin sonu ve sınırı olmayabilir. Genel, özel ve öznel kaydırma başlıkları altında buraya kadar anılan ve incelenerek değerlendirilen seçilmiş (ve böylelikle azaltılmış) örnekler, geçmişin font tasarımında var olan sınırlamaların sanki tamamen kalktığını, değişken font teknolojisinin

gelişen diğer web tarayıcı ve işletim dizgesi yönergeleri sayesinde etkin olarak en azından görüntülenebilmesinin mümkün olmasını artık sağladığını göstermektedir. Zira Öznel Kaydırma Başlıkları altında sunulan son değişken font örneği Gimme Constructo Variable fontunun tanıtım sayfasındaki açıklamada yer alan “eğer buradaki örnek siyahsa ve/ya da kaydırma başlığı sayesinde hala değişmiyorsa, web tarayıcınız henüz tümüyle değişken renkli fontları desteklemediğindendir” şeklindeki uyarı (<http> 5), fontu renkli görüntüleyebilenler için artık bir sorunun kalmadığını, fakat aynı zamanda bu sorunun donanım ve yazılım desteği eksikliği nedeniyle bazıları için sürebileceğini de ifade etmektedir.

Kaynakça

Knuth, D. E. (1999). *Digital Typography*, Stanford: CSLI Publications, LSJ University.

Kunt, A. (1993). “Şekerli Sudan Bilgisayara: Bir Dönemin Sonu-1”, Macintosh Dünyası. No: 51. İstanbul: İnterpro A.Ş.

Kunt, A. (1994). “Şekerli Sudan Bilgisayara: Bir Dönemin Sonu-2”, Macintosh Dünyası. No: 52. İstanbul: İnterpro A.Ş.

Pfiffner, P. (2003). *Inside The Publishing Revolution: The Adobe Story*. New York: Adobe, Inc. Peachpit Press.

İnternet Kaynakçası

Http 1. <https://medium.com/variable-fonts>, Erişim tarihi: 12.10.2021.

Http 2. <https://medium.com>, Erişim tarihi: 18.11.2019

Http 3. <https://medium.com>, Erişim tarihi: 18.11.2019

Http 4. <https://medium.com>, Erişim tarihi: 18.11.2019

Http 5. Variable Fonts (v-fonts.com), Erişim tarihi: 10.10.2021

Hudson, John. (2016). Introducing OpenType Variable Fonts. <https://medium.com/variable-fonts>, Erişim tarihi: 19.05.2021.

opentype variable fonts - Google Search <https://www.google.com/> Erişim tarihi: 14.10.2021.

OpenType Variable Fonts - Win32 apps | Microsoft Docs <https://docs.microsoft.com>, Erişim tarihi: 18.11.2019.

OpenType specification version 1.8 <https://medium.com/> Erişim tarihi: 18.11.2016.

Variable Fonts (v-fonts.com), Erişim tarihi: 10.10.2021.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Category:Google New York office computer museum - Wikimedia Commons, Erişim tarihi: 10.10.2021.

Görsel 2. <https://docs.microsoft.com>, Erişim tarihi: 10.10.2021.

Görsel 3. 12. Variable Fonts (v-fonts.com), Erişim tarihi: 10.10.2021.

BİYOSANAT: DİSİPLİNLERARASI BAĞLAMDA ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINA YANSIMALARI*

BIOART: ITS REFLECTIONS TO CONTEMPORARY CERAMIC ART İN AN INTERDISCIPLINARY CONTEXT*

Figen Işıktan*

Öz

Bilim ve teknolojiadaki gelişmeler, var olan sanat dallarının yeni biçimler kazanması yanı sıra yeni sanat dallarının ortaya çıkmasına da neden olmuştur. Bunlardan birisi de Yeni Medya Sanatıdır ve sanat ile bilim arasındaki karşılıklı ilişkiden ortaya çıkmıştır. Yeni Medya terimi, 1980'lerin sonlarından itibaren sanatçılara sunulan ve sanatın dijital üretimini ve dağıtımını mümkün kılan karmaşık yeni teknolojileri tanımlamak için kullanılır. Daha yakın yıllarda, sanat-bilim bağlantısını biyo-teknolojilerin, biyolojik ve canlı materyalin kullanımıyla ilişkilendiren sanat pratikleri ortaya çıkmış, bu tür sanatsal çabalar "BioArt /BiyoSanat" olarak adlandırılmıştır. Bu çalışmada BiyoSanat akımının çağdaş seramik sanatı alanındaki yansımaları araştırılmaktadır. Bu amaçla BiyoSanat'a ilişkin literatür taraması yapılmış, konu ile bağlantılı sanatçılar ve eserlerinden örnekler seçilmiş, kişisel internet siteleri ve çeşitli kaynaklardan incelenerek elde edilen veriler değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya Sanatı, BiyoSanat, Biyo-Teknoloji, Çağdaş Sanat, Seramik Sanatı.

Abstract

Developments in science and technology have led to the emergence of new branches of art, as well as the acquisition of new forms of existing branches of art. One of them is New Media Art and it has emerged from the reciprocal relationship between art and science. The term New Media is used to describe complex new technologies available to artists since the late 1980s that enable the digital production and distribution of art. In more recent years, art practices have emerged that associate the art-science connection with the use of bio-technologies, biological and living materials, and such artistic efforts are called "BioArt". In this study, the reflections of the BioArt movement in the field of contemporary ceramic art are investigated. For this purpose, a literature review on BioArt was made, artists related to the subject and their works were selected, and the data obtained by examining personal websites and various sources were evaluated.

Keywords: New Media Art, BioArt, Bio-Technology, Contemporary Art, Ceramic Art.

1. Giriş

Bilim ve teknolojiadaki gelişmeler, var olan sanat dallarının yeni biçimler kazanması yanı sıra yeni sanat dallarının ortaya çıkmasına da neden olmuştur. Bunlardan birisi de Yeni Medya Sanatıdır ve sanat ile bilim arasındaki karşılıklı ilişkiden ortaya çıkmıştır.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 18.02.2022 - Kabul tarihi: 10.05.2022

* Doç. Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, fisiktan@akdeniz.edu.tr,
<https://orcid.org/0000-0003-3869-9649>

Yeni Medya Sanatı, yeni medya/dijital teknolojiler aracılığıyla veya daha geniş bir anlamda, bilimsel, askeri veya endüstriyel bağlamdan kaynaklanan “yeni” ve gelişmekte olan teknolojileri kullanarak üretilen, değiştirilen ve iletilen sanat biçimlerini kapsayan kapsamlı bir terimdir (Grau, 2016). “Video Sanatı, Sanal Sanat, Dijital Sanat, Video Oyun Sanatı, Etkileşimli Sanat, Biyo Sanat, İnternet Sanatı, Robotik Sanat, Telematik Sanat, Hacktivizm, Siberetik Performans Sanatı, Glitch Sanat, Veri Sanatı, Generatif Sanat, Işık Sanatı” (Ümit, 2019:10) alt başlıklarını oluşturur. Ayrıca, medya teknolojisinin yeni formları kullanılarak gerçekleştirilen, değiştirilen veya aktarılan tüm çağdaş sanat biçimlerini de ifade etmektedir.

Çalışmada öncelikle biyolojik materyallerden oluşan yeni medya sanatını çağdaş sanat pratikleri aracılığıyla ortaya koyan Biyosanata ilişkin literatür taraması yapılarak, öne çıkan ve seramik sanatına yansıyan Biyosanat çalışmaları ele alınmış, seçilen sanatçılar kişisel web sitelerinde yer verdikleri açıklamaları doğrultusunda incelenmiştir. Ülkemizde çok az sayıda örneği olmakla birlikte seramik sanatına hiç yansımayan bir ifade dili konusunda yapılan araştırmanın alana katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

2. BiyoSanat

Tarihsel süreçte biyolojik alan, anatomik çalışmalardan, manzara resminden, sürrealizmden, biyomorfizme kadar sanatçılar için kaynak sağlamıştır. Biyosanat biyoloji merkezli ve insan merkezli bilim ve teknolojiye gelişen ilerlemeye yanıt olarak bir ifade biçimi olarak yirminci yüzyılın son dönemlerinde görülmeye başlar. Yirminci yüzyılın ikinci yarısının biyolojik devriminin kökleri, on dokuzuncu yüzyılın sonu ve yirminci yüzyılın ilk yarısındaki büyük biyolojik keşiflerde yatmaktadır. Bu dönemde, “sanat-bilim bağlantısını (aynı zamanda sanatçının mühendis olarak nosyonunu ve bunun tersini) biyoteknolojilerin ve biyolojik ve canlı materyalin kullanımıyla genişleten sanat pratikleri ortaya çıkar. Eduardo Kac ve Joe Davis’i de içerecek şekilde savunucuları ile bu tür sanatsal çabalar genellikle “Biyo Sanat” olarak adlandırılır” (Grau, 2016).

Biyosanat, Biyo-Teknoloji Devrimi'nin sanatıdır. “Günümüzde, Biyosanat, biyolojik bilimlerin keşif alanlarına ve bunların plastik sanatlara dahil edilmesine atıfta bulunan bir terim haline gelmiştir.” ([http-1](#)) İçeriğini moleküller, genler, hücreler, dokular, organlar, canlı

organizmalar, ekolojik nişler, manzaralar, ekosistemler oluştururken, büyüme, hücre bölünmesi, fotosentez, yaşamın kökeni, evrim kavramları gibi biyolojik süreçleri kullanarak kavramsal sanata doğru genişler ve onları yeni sanatsal medya olarak açıklar. (Melkozernov ve Sorensen, 2020:1313) Yirmi birinci yüzyılda biyolojik araştırmaların bağlamı sosyal olarak yüklüdür ve bu nedenle biyo-sanatçının ilhamlarıyla rezonansa girer. Bilim verileri nesnelleştirirken, sanatçılar duygu ve duyguları bilimsel söylemin içine dahil etmek isterler. (Melkozernov ve Sorensen, 2020:1317)

3. BiyoSanat ve Seramik Sanatı Örnekleri

Disiplinlerarası Biyosanat girişimleri, felsefi, toplumsal ve çevresel konulara vurgu yaparak sanat ve modern biyoloji arasındaki sınırları bulanıklaştırır. (Yetişen vd., 2015:724)

Eduardo Kac: Transgenik tavşanı GFP Bunny (2000) ve Enigma'nın Doğal Tarihi gibi eserlerle yeni sanat formunun gelişimini yönlendiren "Bio Art" terimini kullanmıştır(http-2). "GFP Bunny" projesi (2000) zoosystemikçi Louis Bec ve bilim adamları Louis-Marie Houdebine ve Patrick Prunet'in yardımıyla gerçekleştirilmiştir (Kac, 2000). Moleküler biyoloji kullanan Kac, denizanası ve tavşan DNA'sını birleştirerek mavi ışık altında yeşil parlayan bir tavşan üretmiştir. (Görsel 1).Kac'ın çalışması, yeni biyolojik yaşamın gerçek anlamda yaratılmasına dayanmaktadır. *Eduardo Kac: Telepresence, Biotelematics, and Transgenic Art* (2000) adlı kitap için yazmış olduğu "GFP Bunny" adlı bölümünde şöyle ifade etmektedir. "Sanat alanı, belirli bir bağlama doğrudan müdahale ederken bile sembolik olduğundan sanat, sürmekte olan devrimin kültürel etkilerini ortaya çıkarmaya katkıda bulunabilir ve biyoteknoloji hakkında ve biyoteknoloji ile farklı düşünme yolları sunabilir.

"GFP Bunny"nin küresel yankısı Kac'ın çeşitli medyalarda bir dizi eser geliştirmesine yol açmıştır. Lagoglyphs, 2006 yılından beri leporimorf veya tavşanografik bir yazı biçimi geliştirdiği eserlere verdiği isimdir. Çift işaretli kaligrafik birimlerden (biri (florasan)yeşil, diğeri siyah) oluşan Lagoglifler de tek referans her zaman tavşan 'Alba' dır. *Lagoglyph Porselen* ise bunlardan birisidir. (Görsel 2)



Görsel 1. Eduardo Kac, GFP Bunny (Alba), 2000.



Görsel 2. Eduardo Kac, Lagogyph porselen, 2011.

Vik Muniz ve Tal Danino işbirliği: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü(MIT) Amerika Birleşik Devletlerinde bulunan özel bir araştırma üniversitesidir. MIT, disiplinler arası çalışmayı teşvik eden organizasyonları ve ortaklıkları sürekli olarak geliştirmektedir. Üniversiteye bağlı, Sanat, Bilim ve Teknoloji Merkezi (CAST), yaratıcı projeleri, misafir sanatçı programını, disiplinler arası dersleri ve sanatı bütünleştiren, kampüste önemli öğrenci katılımı veya etkisi olan araştırmaların geliştirilmesini desteklemektedir. Vik Muniz, 2012-13 döneminde CAST'da Misafir Sanatçı programına kabul edilmiştir. (<http-3>)

Biyolojik malzeme, hem sanatçılar hem de bilim adamları için yeni bir tür palet sunmaktadır. 2012 sonbaharında, MIT'te Dr.Sangeeta Bhatia'nın Koch Entegre Kanser Araştırmaları Enstitüsü'ndeki laboratuvarında doktora sonrası araştırmacısı Tal Danino ile misafir sanatçı Vik Muniz bir araya gelir. Muniz' in sanat çalışmaları; toz, çikolata, kum taneleri ve hatta endüstriyel çöpler gibi alışılmadık, gündelik maddelerden hazırlanmış mozaik benzeri görüntüleri içermektedir. Muniz, benzer şekilde, kirlilik ve hastalıkla en çok ilişkilendirilen bir organizma olan bakterileri tamamen yeni bir ışık altında göstermeyi amaçlamaktadır. Muniz ve Danino, ortam olarak bakteri, kanser ve karaciğer hücrelerini ele alırlar ve bakterileri "boya" olarak kullanarak tıpkı şablonlar veya serigraflar gibi bir dizi desen ve portre yaratırlar. (Ventura, 2013) Tal Danino'nun taldaninoart.com da yayınladığı "colonies" adlı bölümdeki ifadesi ile; 'Ortaya çıkan, bilim, teknoloji ve sanatın, bir bilim insanı olarak güncel araştırma yönelimleri ile kişisel deneyimlerin kesişimini keşfeden eşsiz bir karışımıdır.' Muniz ve Danino, bu görüntülerin yaşam için hayati önem taşıyan ve aynı zamanda hastalıkları teşhis ve tedavi etmek için tasarlanabilen mikroskobik organizmaların önemi konusunda farkındalığı artıracığını ummaktadır.

Muniz'in Danino'ya 'küçük böceklerle çizim' kavramını önermesinden kısa bir süre sonra desenler yaratmaya başlarlar ve bu araştırmadan yola çıkarak, *Koloniler* (2014) adlı sanat projesini ortaya koyarak sergilerler.



Görsel 3. Vik Muniz ve Tal Danino, *Koloniler*, baskı,2014

Bunlara örnek; Nichido Contemporary Art'ta (Tokyo, Japonya) da baskı olarak sergilenen; soldan sağa, Çiçek Aşılı, HeLa Modeli 1, Karaciğer Hücre Modeli 1 desenleri (Görsel 3) ve Vic Muniz'in bakterilerden yapılmış otoportre çalışması gösterilebilir(Görsel 4).



Görsel 4. Vik Muniz ve Tal Danino, *Koloniler: Vic Muniz otoportre*, petri kabı ve baskı,2014

Vik Muniz ve Tal Danino işbirliğinden ortaya çıkan diğer bir sanat projesi ise, *Petri* (2015) dir. Porselen tabak serisinden oluşan sınırlı sayıda bir koleksiyonu içermektedir. Stephanie Murg tarafından wallpaper.com 'da yayınlanan '*Petri kabından yemek: Vik Muniz ve Tal Danino'nun Bernardaud için bakteriyel sofrta takımı*' adlı makalede; Bakteri plakaları olarak da bilinen petri kaplarıyla yapılan çalışmaların Vic Muniz'de gerçek bir ürün üzerinde uygulama fikrini oluşturduğu ve Danino'ya bakterilerden gerçek tabaklar yapalım dediği belirtilmektedir.

Yine aynı makalede, Muniz'in, "Bazen soyutlamaya bakarız ve tüm gördüğümüz güzel desenler ve renklerdir, ancak bunlar bir hikâye anlatan soyutlamalardır" ve 'Bir akşam yemeği partisi düzenlediğinizi hayal edin. Misafirleriniz yemeklerini bitirir ve tabaktaki resme hayran kalır ve sonra onlara bunun Salmonella olduğunu söylersiniz!' ifadesini kullandığına yer verilmektedir.

Bu projede, porselen tabakları dolduran görüntüler, her biri yarı saydam, besleyici agarla doldurulmuş ve ortasında bir damla bakteri ile noktalanmış on santimetre genişliğinde petri kapları olarak başlamıştır. Bakteriler birbirleriyle mikroskobik düzeyde etkileşirler ve nerede ve ne zaman yiyecek aramaları gerektiğini bildirirler. Seride gıda zehirlenmesi, tifo, bakteriyemi gibi çeşitli hastalıklara neden olduğu bilinen Paenibacillus ve Salmonella suşlarının Petri kaplarında üremesine ve yayılmasına izin verilmektedir. Modeller, motorize kuyruklarını kullanarak bir Agar jeli içinden dışarı doğru yüzen ve mikroskobik bir bakteri trafik sıkışıklığına eşdeğer yaratan ilk bakteri nüfusundan ortaya çıkmaktadır. (Danino) Porselen yemek tabakları Bernardaud porselen firması tarafından uygulanmış ve bir katalogla belgelenmiştir.(Görsel 6) Petri Koleksiyonu ; 'Ceo, Michel Bernardaud sizi 'Yaşayan Hücreleri Sanata Dönüştürmek' konulu tartışmaya davet etmekten mutluluk duyar' ifadesiyle tanıtılmıştır.(Görsel 5)

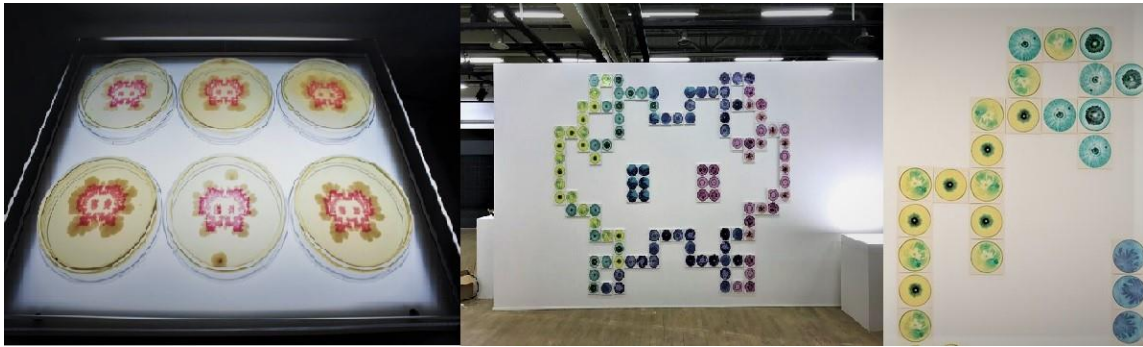


Görsel 5. Vik Muniz ve Tal Danino, *Petri*, davetiye, porselen tabak, 2015



Görsel 6. Vik Muniz ve Tal Danino, *Petri*, Bernardaud katalog, 2015

Tal Danino ve Kimi Kim işbirliği: *İstilacılar* (2015) adlı sanat projesi serisi, biyoteknolojik dünyanın devam eden gelişimini araştırmaktadır. Tal Danino'nun kişisel web sitesindeki ifadesine göre; uzay istilacıları emoji resmi, biyologların bakteriler hakkında birbirlerine mesaj göndermek için yalnızca bir sembol olarak kullanmadığı, sentetik biyolojinin programlama yaşamının gelişmesinde nerede olduğunu temsil etmektedir. Tal Danino bu projeyi sanatçı Kimi Kim ile birlikte yürütmüştür. Petri kaplarında oluşan desenlerden seramik karolar ile Uzay İstilacısı Emoji formu düzenlemesi yapılmıştır.(Görsel 7) Ayrıca aynı emoji seramik-heykel formunda çalışılmış ve petri kaplarında oluşan görseller buraya da uygulanarak uzay istilacıları emoji serisi oluşturulmuştur.(Görsel 8)



Görsel 7. Tal Danino ve Kimi Kim, *İstilacılar*, 2015

Noémie Jennifer tarafından vice.com'da yayınlanan '*Bir Sentetik Biyoloğun Güzel Bakteri Sanatı Paleti*' adlı makalede; Danino'nun kariyeri sırasında bakterilerin serigrafi veya



Görsel 8. Tal Danino ve Kimi Kim, *İstilacılar*, 2015

damgalama gibi çeşitli baskı işlemlerinde mürekkep olarak nasıl kullanılabileceğini araştırdığı anlatılmaktadır. Bakteriler, yiyeceklerini (kıyılmış proteinleri ve tuzları) tutan bir jel üzerine damgalanır ve besinler için rekabet ederken fraktal desenlere dönüşürler. Sadece tek bir nokta veya çizgi ile başlayarak, birkaç gün, hatta birkaç aya kadar bölge oluşturmaya ve sihirlerini yapmaya bırakılırlar. Danino bu projede; emoji uzay istilacıları gibi şekillendirilmiş damgalı bir desen boyunca büyümeye bırakılan canlı bakterileri kullanmaktadır.(Görsel 7) "Biyologlar bu sembolü, bakteriler hakkında birbirlerine mesaj atmak için kullanıyorlar". Onun için, o eski okul, arcade oyun estetiği "sentetik biyoloji ile nerede olduğumuzun bir nevi temsilcisi. Biyoloji yeni bilgisayar haline geliyor. Organizmaları her türlü şekilde programlamayı öğreniyoruz. Ama hala video oyununun ilk aşamasındayız." diye ifade etmektedir.

Christina Stadlbauer: Christina Stadlbauer, kimya alanında doktora derecesini almış ve 2008'den beri, sanat ve bilimlerin kesiştiği noktalara, özellikle bal arıları ve çevreleri ile bitki algılama, iletişim ve ekoloji gibi bitkisel dünyadaki fenomenlere odaklanmaktadır. Uzun yıllar Kin Tsugi üzerine çalışmalar yapmıştır. (Berger, 2018) *Klasik Kin Tsugi* Antik Japonların seramikleri tamir etme tekniği olup, işlem sırasında bir ağaçtan hasat edilen doğal bir polimer olan Urushi cilasını kullanılmaktadır. Çatlağın estetiğini arttırmak için kaplama olarak altın veya gümüş kullanılır. Kin Tsugi çanak çömlek ile seramiklerin yanı sıra ahşap veya diğer doğal malzemeler de tamir edilebilir. (Stadlbauer)

Stadlbauer, *Bio Kin Tsugi* fikri üzerinde çalışmaya başlar. Bio Kin Tsugi projesinde yapıştırma işlemi için canlı madde araştırılmaktadır. Antik Japon zanaatında var olan, seramikleri altın veya gümüşle onarma geleneğinden esinlenerek, onarım kavramını yeniden değerlendiriyor ve çatlakların üzerinde bir biyomadde "yarası" oluşturmak için biyomühendislik teknolojileri üzerinde çalışıyor. İlk deneyler 2018 yılında, Aalto Üniversitesi (Finlandiya) bünyesinde bulunan Biofilia, mikrobiyoloji laboratuvarında *Ceramic Scar Tissue* (Seramik Yara Dokusu) adı altında gerçekleştirilmiştir. (Stadlbauer)



Görsel 9. Christina Stadlbauer *Seramik yara dokusu*, Biofilia Laboratuvarı, 2018

Seramik Yara Doku Preparatları için, Aalto Üniversitesi, Biofilia Laboratuvarı'ndaki ilk deneyler; farklı seramik kaliteleri, farklı ortamlar, agar ve iyileşme sürecini gerçekleştirmek için 2 aday – sümüksü küf ve bir bakteri ile araştırma yapılmıştır. (Stadlbauer) (Görsel 9).

Stadlbauer, Tokyo Sanat ve Bilim Araştırmaları Rezidansı (2018) için; "Seramik Yara Dokusu - Bir Kin Tsugi Deneyi" adlı araştırma önerisi ile Japon kültürel geleneğini ve çağdaş biyoteknolojiyi güçlü bir sanatsal konseptle şiirsel bir şekilde birleştiriyor olması nedeniyle kabul edilmiştir. Christina önerisi şöyle ifade ediyor; "Seramik Yara Dokusunda Kin Tsugi'yi "sabitleyici ajan" olarak yaşam materyali ile keşfediyorum. Hasarın canlılar dünyası tarafından iyileştirilmesi fikrini alıyorum ve "iyileştirme" kavramını tanıtıyorum. Kırılan parçalar canlı materyalin büyümesi, parçaların yüzeylerini birleştiren bir "biyomadde yara dokusu" tarafından birleştirilir. Araştırmam, kırık seramik yüzeylerde biyofilm, bakteri, mantar vb. gibi yeterli canlı materyalin

bu görevi yerine getirebileceğine ve optimal büyüme için hangi koşulların gerekli olduğuna odaklanıyor" (Berger, 2018).

Outré–Cansız/Cansız Varlıklarla Karşılaşmalar adlı Finlandiya Aalto Üniversitesi'ndeki (2020) sergide, Biofilia Sanat ve Bilim Laboratuvarı'nda geliştirilen bir dizi projeyi içermektedir ve Biofilia'da Christina Stadlbauer'in aylarca üzerinde çalıştığı Seramik Yara Dokusu projesinden bir seçki sergilenmektedir. (Stadlbauer) (Görsel 10)



Görsel 10. Christina Stadlbauer *Seramik yara dokusu*, Outré sergi, 2020

Suzanne Anker: New York'ta Görsel Sanatlar Okulu(SVA) güzel sanatlar bölüm başkanı olan Suzanne Anker, sanat ve biyolojik bilimlerin kesişim noktasında çalışan bir Biyo sanat öncüsü, görsel sanatçı ve teorisyendir. 21. yüzyılda doğanın nasıl değiştirildiğini araştırmaktadır. Kitapları arasında, Maryland Üniversitesi ve Washington DC'deki Ulusal Bilimler Akademisi tarafından ortaklaşa yayınlanan, sosyolog Dorothy Nelkin ile birlikte yazdığı *The Molecular Gaze: Art in the Genetic Age* (Moleküler Bakış: Genetik Çağda Sanat) bulunmaktadır. Kurucusu olduğu SVA Biyo Sanat Laboratuvarı'nda geleneksel ve deneysel medyayı iç içe geçiren çalışmalar yapmaktadır. (http-4)

Ünlü seramik tarihçisi ve Cfile Baş Editörü Garth Clark, cfileonline.org' da 2019 yılında yayınlanan *Feature | Everson Museum of Art's Suzanne Anker: 1.5° Celsius is a Triumph* adlı makede; Bio Art öncüsü, görsel sanatçı ve teorisyen Anker, sanat ve biyolojik bilimlerin kesiştiği noktada çalışarak 21. yüzyılın doğaya yönelik saldırısını gözler önüne seriyor. Genetik, iklim değişikliği (başlığındaki 1.5°C sıcaklık, küresel ısınmanın mevcut hızıyla devam etmesi durumunda 2030 ile 2052 arasında öngörülen sıcaklıktaki artışa atıfta bulunuyor), türlerin yok

olması ve yaşamın güzelliğine karşı toksik bozulma ile ilgileniyor ve, kendisinin de belirttiği gibi, “doğanın ' karmaşık bankası' hakkında aydınlanmış düşüncenin gerekliliği” ni diye ifade etmektedir.

Garth Clark makalesinde, sergide dikkatini çeken seramik çalışmanın Biota olduğunu belirtmektedir.(Görsel 11) *Biota*, porselen astara batırılmış ölü deniz süngerlerinden yapılmıştır; pişirim sırasında, sünger kalıcı bir kopya bırakarak yanmaktadır. Süngerler bitki değil hayvandır. Anker onları “insan beyni için bir metafor” olarak görmektedir ve sadece görsel yansımalarının değil, aynı zamanda genetik yapılarının yüzde 70'ini insan beyniyle paylaştıkları için Alzheimer gibi nörodejeneratif hastalıkların anlaşılmasında kullanılmaktadırlar. Anker'in Biota heykellerini üretmek için kullandığı aynı seramik tekniğini uyguladığı ikinci bir nesne serisi *Diamond Mind* dir. Anker onlara "sünger hayaletleri" demektedir. (Görsel 11)



Görsel 11. Suzanne Anker, *Biota*(solda), *Diamond Mind* (sağda), 2019.

Kate Macdowell: Sanatçı, Portland Oregon'da yaşamaktadır. Temel olarak, ışık ve gölge efektlerinde etkileyici ayrıntılara ve beyaz varyasyonlara izin veren, hem hassas hem de dayanıklı olan bir malzeme olan porselenle çalışmaktadır. Porselen heykelleriyle insan faaliyetlerinden kaynaklanan iklim değişikliği ve çevre kirliliği gibi en güncel konuları ele almaktadır. Macdowell kendi web sitesinde porselen çalışmalarını şöyle ifade etmektedir; ‘Paradoksal olarak, binlerce yıl dayanabilen ve tarihsel olarak yüksek statü ve değerle ilişkilendirilen bir malzeme iken, ölmekte olan bir ekosistemdeki doğal formların hem geçiciliğini hem de kırılganlığını vurgular. Her parçayı yakalanmış ve korunmuş bir örnek, nesli tükenmekte olan doğal formların özenli bir kaydı ve kendi suçluluğumuzun bir yorumu olarak görüyorum.’ (http-5) (Görsel 12)

McKenzie Prillaman tarafından artthescience.com' da yayınlanan 'Yaratıcılar– Kate Macdowell ' adlı makalede hangi bilimin sanat pratiği ile ilgili olduğu sorusunu söyle yanıtlamaktadır; Koruma biyolojisi, heykellerimle anlatmak için motive olduğum hikayeler açısından ilişkilidir. Doğal formların hem iç hem de dış karmaşıklığını güzel ve ilginç buluyorum ve biyolojik çeşitlilik kaybı ve iklim değişikliğinin bu şekilde keşfedilmeye değer çok yönlü bir trajedi olduğunu düşünüyorum.



Görsel 12. Kate Macdowell, *Fare kadar sessiz*, 2011.

4. BiyoSanat ve Türk Sanatçı Örnekleri

Selin Balcı, Türkiyede ilk biyo sanat alanında çalışmalar yapan sanatçı olarak bilinmektedir. İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi (2002), West Virginia Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İntermedia Bölümü (2008), Maryland Üniversitesinde Karma Medya/Kurulum (2012) yüksek lisans eğitimi almıştır. Projeleri geleneksel sanat pratiğini bilimsel malzemeler ve biyolojik ortamlarla birleştirmekte olup, mantar, bakteri ve küf gibi canlı mikroorganizmaları toplayıp bunları sentetik ama yaşanabilir bir ortama aktarmakta ve burada canlı organizmaların sonsuz etkileşimlerine, mücadelelerine ve çatışmalarına bu resim yüzeyinde tanıklık etmektedir. (http-6)

Ayşe Gül Süter, Türkiye’de biyo sanat projeleri ile dikkati çeken diğer bir sanatçıdır. Sanatçı New York Üniversitesi Tisch Sanat Okulunda eğitim almıştır. New York'ta Görsel Sanatlar Okulunda(SVA) Resim(2017), Yeni Medya&Heykel(2013) misafir sanatçı programlarına katılmıştır. ABD de Marine Biyoloji Laboratuvarında (MBL) bilim insanları ile işbirliği yapmakta ve bunları kendi çalışmalarına uyarlamaktadır. Barselona’da Biyolojik Araştırmalar Enstitüsüne

(2018) yerleşik sanatçı olarak seçilmiştir. ([http-7](#)) Seramik ve cam sanatı ilişkisi bağlamında örneklenebilecek olan, 'Görünmez Hareket' adlı kişisel sergisinde, hayatı mikroskobik mekanizmalarla analiz etmekte ve çeşitli tekniklerle soyutlamaya odaklanmaktadır. Seride, cam üfleme ve soğuk uç cam heykel teknikleri kullanılarak yapılan, durağan ışık yerleştirmeleri ve cam işleri ile ona ilham veren araştırmalardan seçilmiş mikroskobik görsellere yer vermektedir. Plankton, çok çeşitli boyutları kapsayan organizmaları içermektedir. Bu çalışma denizanası, algler ve protozoaları temsil etmekte olup kurulum, cam üfleme, soğuk uç teknikleri ve LED ışıklar kullanılarak yapılmıştır. ([http-8](#))

Mehmet Berkmen, eğitimini Viyana, Toronto, Londra, Houston ve Boston'da almış, Türkiye doğumlu uluslararası bir mikrobiyologdur. Çocukluğundan beri hayali yüksek düzeyde bilim yaparken aynı bilimsel metodolojileri kullanarak sanat yapmaktır. New England Biolabs'ta çalışmaktadır. Bakteriyel Sanatçı Maria Penil Cobo ile tanıştıkları 2011'den bu yana, agarda yetiştirilen bakteriler ile canlı sanat yapmayı keşfetmektedirler. ([http-9](#)) Maryland Üniversitesi, Intermedia and Digital Sanat alanında yüksek lisans eğitimi (2019) alan Dilay Koçoğulları'nın da biyo sanat çalışmaları bulunmaktadır. ([http-10](#))

5. Sonuç

Biyosanat, biyo-teknoloji devrimi'nin sanatıdır. Biyoloji merkezli bilim ve teknolojiye gelişen ilerlemeye yanıt olarak bir ifade biçimi olarak ortaya çıkmıştır. Günümüzde Biyosanat, biyolojik bilimler ve bunların plastik sanatlara dahil edilmesi ile gerçekleşmektedir. Sanat ile bilim bağlantısı bilim insanının sanatçı ve sanatçının bilim insanı olarak disiplinler arası varoluşu ile sonuçlanmıştır. Bunun yanı sıra bilim insanı/mühendis ile sanatçının disiplinler arası iş birliği projeleri de ortaya çıkmaktadır. Biyo-sanat projelerinin, biyolojik süreçleri kullanarak kavramsal sanat kapsamında içerik ürettiği ve bu çalışmaları yeni sanatsal medya olarak açıkladığı görülmektedir. Bu çalışmaları üretmek için disiplinler arası akademiler, araştırma merkezleri ve laboratuvarlar kurulmuştur. Laboratuvar mekanları deneysel üretim merkezlerine dönüşmüştür. ABD'de Massachusetts Teknoloji Enstitüsü(MIT), disiplinler arası çalışmayı teşvik eden organizasyonları ve ortaklıkları sürekli olarak geliştirmektedir. Üniversiteye bağlı, Sanat, Bilim ve Teknoloji Merkezi (CAST), yaratıcı projeleri, misafir sanatçı programını, disiplinler arası dersleri ve sanatı bütünleştiren, kampüste önemli öğrenci katılımı veya etkisi olan

araştırmaların geliştirilmesini desteklemektedir. New York Görsel Sanatlar Okulu ve Biyosanat Laboratuvarı, Fin Biyosanat Topluluğu (Bioart Society), Finlandiya Aalto Üniversitesi, Biofilia Laboratuvarı, Tokyo Sanat ve Bilim araştırmaları ikametgahı bu alandaki disiplinler arası çalışmaları destekleyen önemli merkezler arasında sayılabilir.

Bu çalışmada biyo-teknolojik ilerlemenin yarattığı olasılıkları ve/veya tehlikeleri ele alan Biyosanat çalışmalarının seramik sanatına yansımaları araştırılmıştır. Biyosanat denildiğinde ilk akla gelen isim olan Eduardo Kac, ikonik eseri “GFP Bunny (Alba)”den yola çıkarak çeşitli medyalarda bir dizi eser geliştirmiştir. “Lagolyph Porselen” bunlardan birisidir. ABD ‘de bulunan özel bir araştırma üniversitesi olan Massachusetts Teknoloji Enstitüsü(MIT), disiplinler arası çalışmayı teşvik eden organizasyonları ve ortaklıkları sürekli olarak geliştirmektedir. MIT’ e bağlı bir araştırma laboratuvarında; gelişmekte olan sentetik biyoloji alanına odaklanan doktora sonrası araştırmacı Tal Danino ve sanatçı Yeni Medya Sanatçısı Vic Muniz, işbirliği yaptıkları çalışmalarında, bakteri ve kanser hücreleri gibi canlı mikroorganizmaları kullanarak Biyosanat eserlerine dönüştürürler. Tal Danino’nun sanatçı Kimi Kim ile de işbirliği bulunmaktadır. Bu projelerden seramik sanatına yansıyan Biyosanat eserler ortaya çıkmış olduğunu görmekteyiz. Christina Stadlbauer’in ‘seramik yara dokusu’ araştırması ile ‘Bio Kin Tsugi’ projesi, Biyosanat öncüsü Suzanne Anker’in seramik enstelasyonları, Kate Macdowell’in porselen heykelleri dikkat çekicidir.

Türk sanatçı örneği olarak; yurt dışında eğitim almış Selin Balcı, Ayşe Gül Süter, Dilay Koçoğulları gibi sanatçıları ve yurt dışında yaşayan Mehmet Berkmen’i gösterebiliriz. Üretimleri biyosanat çalışmaları olmakla birlikte, seramik sanatı alanına yansıyan hiçbir örnek bulunamamıştır. Seramik-Cam alanı bağlamında ise Ayşe Gül Süter’ in cam çalışmaları olan ‘Görünmez Hareket’ serisi örnek verilebilir.

Sonuç olarak, biyolojik malzeme, hem sanatçılara hem de bilim adamlarına yeni bir tür ifade imkânı sunmaktadır. Biyosanatın, disiplinler arası bağlamda, geleneksel bir medya olan seramik sanatı için de yeni ifade olanakları sunduğu görülmektedir.

Kaynakça

Fineberg, J.D. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat: Varlık Stratejileri*, ed.Tunç, A.Z. çev. Eskier, S.A ve Yılmaz G.E., İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Melkozernov, N. A. ve Sorensen, V. (2021).“ What drives bio-art in the twenty-first century? Sources of innovations and cultural implications in bio-art/biodesign and biotechnology”. *AI & Society*, 36:1313–1321, <https://doi.org/10.1007/s00146-020-00940-0>

Myers, W. (2015). *Bio Art: Altered Realities*, Londra: Thames & Hudson

Ümit, D. (2019). Yeni Medya Sanatı: Teknoloji-Sanat Birlikteliği. Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Plastik Sanatlar ABD.

Yetişen, A., Davis J., Coşkun F. A., Church M. G. ve Yun H. S. (2015). *Bioart. Trends in Biotechnology*. 33(12), s. 724-734. <https://doi.org/10.1016/j.tibtech.2015.09.011>

İnternet Kaynakları

Berger,E.(2018).“Christina Stadlbauer selected for the Tokyo Art &Science Research Residency”, SOLU/Bioart Society Sanal Blog, <https://bioartsociety.fi/projects/tokyo-art-and-science-research-residency/posts/christina-stadlbauer-selected-for-the-tokyo-art-and-science-research-residency> , Erişim tarihi: 01.01.2022.

Clark, G.(2019). “ Feature | Everson Museum of Art’s Suzanne Anker: 1.5° Celsius is a Triumph”, CFile Daily Sanal Dergi, <https://cfileonline.org/feature-everson-museum-of-arts-suzanne-anker-1-5-celsius-is-a-triumph/> , Erişim tarihi: 01.01.2022.

Danino, T. “Petri”, <http://www.taldaninoart.com/petri>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Franco, M.(2014).“Turning cancer cells, bacteria into amazing art (pictures)” Cnet Sanal Dergi, <https://www.cnet.com/pictures/transforming-cancer-cells-and-bacteria-into-works-of-art-pictures/> , Erişim tarihi: 01.01.2022.

Grau,O.(2016). *New Media Art*. Oxford Bibliographies.

http-1: “From the Laboratory to the Studio: Interdisciplinary Practices in Bio Art”, <https://bioart.sva.edu/> , Erişim tarihi: 01.01.2022.

http-2:“Eduardo Kac: Biographical Note”, <https://www.ekac.org/kacbio300.html> , Erişim tarihi: 01.01.2022.

http-3: "MIT Center for Art, Science & Technology About", <https://arts.mit.edu/cast/about/>, "MIT Center for Art, Science & Technology Visiting Artists Vik Muniz", <https://arts.mit.edu/people/vik-muniz/>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

http-4:"SuzanneAnker:Biography", <http://suzanneanker.com/biography/>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

http-5: "Kate McDowel: statement", <http://www.katemacdowell.com/statement.html>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

http-6: "Selin Balcı: info", <https://selinbalci.com/info>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

http-7: "Ayşe Gül Süter: about", <http://aysegulsuter.net/about/>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

http-8: "Ayşe Gül Süter: portfolio", <http://aysegulsuter.net/portfolio/the-invisible-motion/>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

http-9: "Bacterial Art", <https://www.bacterialart.com/who-we-are>, Erişim tarihi: 01.01.2022. <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199920105/obo-9780199920105-0082.xml>, <https://doi.org/10.1093/obo/9780199920105-0082>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

http-10: <http://dilaykocogullari.net/projects.html>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Jennifer, N.(2016). "A Synthetic Biologist's Beautiful Palette of Bacteria Art", Vice Sanal Dergi, <https://www.vice.com/en/article/qkwaqx/bacteria-make-up-this-bio-artists-palette>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Kac, E. (2000). "GFP Bunny". Eduardo Kac: Telepresence, Biotelematics, and Transgenic Art, ed. Dobrila, P.T.ve Kostic, A., Maribor, Slovenia: Kibla, ss. 101-131. <http://www.ekac.org/gfpbunny.html>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Murg, S.(2015). "Eating out of the petri dish: Vik Muniz and Tal Danino's bacterial tableware for Bernardaud", Wallpaper Sanal Dergi, <https://www.wallpaper.com/design/eating-out-of-the-petri-dish-vik-muniz-and-tal-daninos-bacterial-tableware-for-bernardaud>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Prillaman, M.(2021). "Creators – Kate Macdowell", Art the Science's Polyfield Magazine Sanal Dergi, <https://artthescience.com/magazine/2021/01/21/creators-kate-macdowell/>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Stadlbauer, C. "Classic Kin Tsugi", <https://christallinarox.wordpress.com/classic-kin-tsugi-2/>, "Bio Kin Tsugi", <https://christallinarox.wordpress.com/bio-kin-tsugi/>, "Ceramic Scar Tissue Preparations", <https://christallinarox.wordpress.com/2018/05/15/ceramic-scar-tissue->, Outré

– Encounters with Non/Living Things ,<https://christallinarox.wordpress.com/2020/11/26/outre-encounters-with-non-living-things/> ,Erişim tarihi: 01.01.2022.

Ventura, A. (2013). “Painting with Bacteria”, Arts at MIT Sanal Dergi, <https://arts.mit.edu/cast/publications/articles/page/5/> ,<https://arts.mit.edu/painting-with-bacteria/> , Erişim tarihi: 01.01.2022.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: Fineberg, J.D. (2014).1940’tan Günümüze Sanat: Varlık Stratejileri. Ed.Tunç, A.Z. Çev. Eskier, S.A ve Yılmaz,G.E.İzmir:Karakalem Kitabevi Yayınları,s.477

Görsel 2: <https://www.ekac.org/lagolyphs.about.html>, Erişim tarihi: 01.12.2021.

Görsel 3: <http://www.taldaninoart.com/exhibitions>, <http://www.taldaninoart.com/colonies>, Erişim tarihi: 10.02.2021.

Görsel 4: <https://www.cnet.com/pictures/transforming-cancer-cells-and-bacteria-into-works-of-art-pictures/8/> , <http://www.taldaninoart.com/colonies>, Erişim tarihi: 01.12.2021.

Görsel 5: <http://www.taldaninoart.com/petri>, Erişim tarihi: 01.12.2021.

Görsel 6: <https://static1.squarespace.com/static/53c6cea1e4b0026518235501/t/553f76ace4b0e208629330ce/1430222508814/Petri+Collection+Vik+Muniz.PDF> , Erişim tarihi: 01.12.2021.

Görsel 7: <http://www.taldaninoart.com/invaders>, Erişim tarihi: 01.11.2021.

Görsel 8: <https://www.artjaws.com/en/bio-artist-tal-danino-joins-the-artjaws-collection/>, <http://www.taldaninoart.com/invaders>, <https://www.artjaws.com/en/artjaws-shop/little-invaders-n9/>, <https://www.artjaws.com/en/artjaws-shop/little-invaders-n7/>, <https://www.artjaws.com/en/artjaws-shop/little-invaders-n10/>, <https://www.artjaws.com/en/artjaws-shop/little-invaders-n2/>, Erişim tarihi: 01.11.2021.

Görsel 9: <https://christallinarox.wordpress.com/2018/05/15/ceramic-scar-tissue-preparations/> , Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 10: <https://christallinarox.wordpress.com/2020/11/26/outre-encounters-with-non-living-things/> , <https://christallinarox.wordpress.com/category/kin-tsugi/>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel11: <https://cfileonline.org/feature-everson-museum-of-arts-suzanne-anker-1-5-celsius-is-a-triumph/>, Erişim tarihi: 01.12.2021.

Görsel 12: http://www.katemacdowell.com/earmice_wall.html,
http://www.katemacdowell.com/earmice_duo.html, Erişim tarihi: 01.01.2022.

YAN METİN OLARAK FİLM GRAFİKLERİ VE “LE PETIT NICOLAS” FİLMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

FILM GRAPHICS AS PARATEXT AND A REVIEW ON THE FILM “LE PETIT NICOLAS”

Kübra Canlı *

Öz

İzleyicileri filmlere hazırlayan, yaklaştıran, izleyiciler ve filmler arasında arabulucu işlevi gören film grafiklerini tasarım ve sinema arakesitinde melez bir çalışma alanı olarak konumlandırmak mümkündür. Film grafiklerinin yan metinler olarak ele alındığı bu çalışmada, yan metinler incelenerek, metin ötesi bilginin oynadığı rol film grafikleri üzerinden sorgulanmıştır. Bu bağlamda René Goscinny tarafından yaratılan ve Jean-Jacques Sempé tarafından resmedilen Le petit Nicolas çizgi romanının sinemaya uyarlanan filminin, film grafikleri üzerine bir inceleme gerçekleştirilmiştir. Bu incelemede, Le petit Nicolas filmi izleyiciye sunan ve alımlama esnasında rehberlik eden görsel-işitsel özdüşünümsel yan metin öğeleri olan filmin grafiklerinin detaylı bir şekilde analizi yapılmıştır. Betimsel analiz yöntemi kullanılanlar filmilerin çevresinde ve çerçevesinde yer alan öğelerin aydınlatılması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Film grafiği tasarımı, Yan metin, Görsel-işitsel anlatım.

Abstract

It is possible to position the film graphics, which prepare the audience for the films, approach them and act as a mediator between the audience and the films, as a hybrid workspace at the intersection of design and cinema. In this study, movie graphics are analysed as paratext, the paratexts are examined and the role of paratext is questioned through movie graphics. In this context, an analysis was made of the film graphics of the movie adapted from the comic book Le petit Nicolas, created by René Goscinny and illustrated by Jean-Jacques Sempé. In this study, a detailed analysis of the graphics of the film, which is the audio-visual self-reflective paratext elements presenting the movie Le petit Nicolas to the audience and guiding it during the reception, has been analyzed. Using the descriptive analysis method, it is aimed to illuminate the elements in and around the films.

Keywords: Film graphic design, Paratext, Audio-visual narration.

1. Giriş

Yan metinler ana metinlerin akışlarına tıpkı bir eşlikçi gibi dâhil olan, ana metinleri çevreleyen, içeriklerine yönelik iç görüler sunan, retorik organizasyon araçlarıdır. İlk olarak edebi eserler hakkında ortaya atılan bu kavram yazar, editör ya da yayıncılar tarafından oluşturulmuş bir edebi eserin etrafında yer alan malzemelerin tamamıdır. Maclean (1991:403)'a göre bu malzemeler okuyuculara edebi esere yönelik bir dizi ipucu sunmakla beraber

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 21.02.2022 - Kabul tarihi: 13.06.2022.

* Arş. Gör., Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, kubracanli@baskent.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-0921-4481>.

okuyucunun metni algılayış biçimini değiştirebilir, okuyucuyu bilgilendirebilir ya da metni okumaya teşvik edebilir. Öte yandan yan metinler kapsamında ele alınan ana metinler yalnızca kitaplar değil, filmler, bilgisayar oyunları, müzik klipleri vb. gibi farklı metinler de olabilir.

Orijinal metinlere uzanan yolda izleyiciler çok sayıda yan metinle karşılaşmaktadır. Filmsel anlatılardan söz edildiğinde ise film afişleri, pazarlama kampanyaları, fragmanlar, röportajlar, incelemeler, film tavsiyeleri, film jenerikleri, hayranlar tarafından oluşturulmuş içerikler filmsel yan metinlere örnek olarak gösterilebilir. Hem izleyiciler hem de film endüstrileri tarafından yaratılan bu yan metinler dijitalleşen dünyayla birlikte her geçen gün sınırlarını genişletmektedir. Bu noktada karşımızda oldukça zengin bir yan metin havuzu bulunmaktadır. Gray (2010:23)'e göre yan metinleri anlamamanın yolu, öncelikle onların metinsellik ile ilişkisini analiz etmekten geçmektedir. Bu doğrultuda yan metinlerin ana metinler ile ilişkileri nelerdir? Yan metin öğeleri etkili bir şekilde tasarlandığında izleyicilerin filmlerle kurdukları yakınlıklar güçlendirebilir mi? Filmsel anlatının temsili göstergebilimsel olarak yan metinlerde nasıl yaratılmalı? gibi pek çok sorunun yanıtının aranması gerekmektedir. Bu çalışma kapsamında tasarım ve film ara kesitinde melez bir çalışma alanı olan film grafiklerinden; film afişleri, film jenerikleri, promosyon amacıyla üretilen materyaller ele alınacak olup yan metin olarak filmsel metne katkıları sorgulanacaktır. Bu makalede öncelikle yan metin kavramı detaylıca tanımlanacak, filmsel metinlerin yan metinleri olan film grafiklerinin anlatıya ticari olarak, semiyotik olarak ve estetik olarak katkıları incelenecektir. Bu bağlamda adaptasyon bir film olan *Le petit Nicolas* filminin uyarlandığı çizgi roman ile filmin kendi anlatısı arasında kurulan yakınlıklar ve yan metinlerin ana metne yaptığı atıflar ele alınacaktır.

2. Yan Metin (Paratext) Kavramı

Génette Gerard yan metin tartışmasının temelini atan teorisyendir. Yan metinlere yönelik geliştirdiği terminolojisi ve kategorilendirmesi süreç içerisinde eleştirilmiş ya da değiştirilmiş olsa da Gerard'ın analizi, ilk kapsamlı analiz olmakla beraber aynı zamanda en etkili olanıdır (Klecker,2015:402). Gerard (1997:17) yan metin (paratext) kavramını bir eşik, metne dair yepyeni bir dünyaya giriş yapma ya da o dünyaya dâhil olmadan, ayrılma fırsatı sunan bir giriş holü olarak tanımlamaktadır. Gerard'ın söz ettiği bu yeni dünya ana metnin yani eserin

dünyasıdır ve bu ana metne uzanan yol pek çok yan metin ile çevrilidir. Biçimsel olarak yan metinler ana metnin başına, sonuna ya da akışı içerisine yerleştirilebilir. Fakat yalnızca biçimsellik düzeyinde değil aynı zamanda içeriksel olarak da ana metin ile etkileşim halindedirler. Bu sebeple yan metinlerin okunması beraberinde belli bir medya okuryazarlık bilgisini de gerektirmektedir.

Roland Barthes'a göre ise metinler daima hareket halinde olduklarından onları sabit bir nesne olarak kavramak imkânsızdır. Barthes bu açıdan metin ile eser arasında bir ayırım yaparak eseri elde tutulabilir, metinleri ise yalnızca bir söylemin hareketinde var olabilen ögeler olarak sınıflandırmaktadır (Barthes'dan akt. Gray, 2010:30). Stanitzek (2005:32)'e göre yapıt ile yan metinleri arasındaki ayırım, bütün ve parçaları arasındaki hermenötik ayırma kesinlikle paraleldir. Yan metinler hermenötik açıdan güçlü unsurlardır. İzleyicinin dikkatini yönlendirerek bir metnin nasıl okunduğunu etkilerler. Yalnızca metinsel alımlama sürecine değil metin üretimi noktasına da katkı sunan yan metinler anlatıları dönüştüren ve değiştiren göstergelerdir. Var olan tüm metinler kendilerini değiştiren ve dönüştüren bu yan metinlerine sahiptir. Gerard (1997:10) metinleri olmayan yan metinlerle karşılaşmanın bile mümkün olduğundan söz ederken örneğin, Homeros sonrası destanlar veya sadece başlıklarıyla bilinen klasik Yunan trajedileri, yan metinsiz bir metin bulmanın mümkün olmadığından söz etmektedir. Sözlü aktarım gelenekleri yan metinsel etkiler ortaya çıkardığı için ana metinlerine ulaşamayan bu eserlerin bile yan metinleriyle karşılaşmak mümkündür. Bir kitabın potansiyel okuyucusunun, fiziksel olarak kitabın kapağıyla başladığı kitabı keşfetme süreci, kitabın içerisindeki önsöz, ithaflar ve ara başlıklar ile devam eder. Okuyucu kitabın ana metnine ulaşana kadar kitaba yönelik pek çok bilgiye erişerek anlatıyı deneyimlemeye başlamış ve okumaya geçmeden aslında oldukça fikir edinmiş durumdadır. Okuyucunun tüm bu göz attığı ya da detaylı bir şekilde ilgi gösterdiği ögeler işlevsel olarak kitabın ana metnine hizmet etmekte, okuyucuyla ana metnin öncesinde temas kurmaktadır. Gerard (1997:17)'a göre anlatıların dünyasına dair olan (diegetic) ve bu dünyalara ait olmayan (nondiegetic) ögelerin aynı düzlem üzerinde yer alması ile bu ögeler yan metin (paratext) olarak tanımlanan alanı dâhil olur. Bu bölge dış tarafta, dünyanın metinle ilgili söylemine dönük iç tarafta ise, metnin içeriğine dönük bir bölgedir. Ana metnin dışındaki tüm unsurlar yan metin (paratext) alanında yer almaktadırlar. Bir kitabın anlatısının etrafında bir araya gelen kitabın kapak tasarımı, önsözü, karakterlerin mektupları,

günlükleri vb. öğeler okuyucuları ana metinlere yaklaştıran ve kitabın amaçlandığı biçimde okunmasını sağlayan unsurlardır. Bu unsurlar ana metin olan kitapların hem içlerinde hem de dışlarında yer alabilecekleri gibi, ana metnin anlamını sınırlayan ve genişleten özelliklere sahiptir. Teorisyen Gérard, yan metinleri gri bir alan olarak düşünür, tam olarak metin değildirler, fakat tam olarak metnin dışında da değildirler. Bu belirsiz düzlemde metin ile metin olmayan katı bir biçimde ayırarak yan metinleri metnin daha iyi anlaşılmasına, daha yerinde okunmasına katkı sunan bir etki olarak tanımlamaktadır.¹

Yan metinler, açık ya da örtülü bir biçimde görüntü, illüstrasyon, doku ya da kelimeler aracılığıyla görselleştirilerek pek çok farklı şekilde eserle ilişki kurabilir. Bu ilişkinin yapısında barındırdığı çeşitlilik, yan metinleri heterojen bir bütün haline getirir. Bütün içerisinde kurulan tüm ilişkiler bir edebi eserin anlatısı çevresinde seyahat etmenin vaadini okuyuculara sunmaktadır. Öte yandan bu yan metinler anlatılara sundukları katkıya ek olarak sanatçıların, filmlerin dışında dile getirdikleri bağlam ve kasıtlılıklar hakkında da ayrıntılı bilgiler vermektedir. Shambu'ya göre bir esere dair yorumlar hiçbir zaman tam olarak bir eserden ve onun detaylarından ortaya çıkmaz. Esere karşı yorum getirilmeye başlandığı andan itibaren bir dizi dışardan getirilen bilgiler de bu yorumlamaya dâhil olur. Bu durum yan metinleri bir sanat eserinin, temalarını ve niyetlerini dışardan empoze eden metinler gibi görünmekten kurtarmaktadır.²

Yan metinler edebi hayatın ve günlük yaşamın üstünde ve hatta ötesinde serbestçe dolaşan kavramlar olmaktan çok, ana metnin somutlaşmış deneyimi içindeki soyutlamalardır. Yan metinlere dair yapılan sınıflandırmadan söz etmek kuşkusuz yan metinleri algılamaya katkı sunacaktır. Mekânsal olarak konumlanmış biçimlerine göre yan metinler çevremetin (ing. epitext) ve çepermetin (ing. peritext) şeklinde ikiye ayrılmaktadır. (Gerard, 1997:4). Çeper metinler ana metne daha yakın olarak konumlanmaktadır. Ana metin bir kitap olarak ele alındığında kitabın yan metinlerinden kapak tasarımı, önsöz, sonsöz gibi unsurlar çeper metin, kitaba daha uzak olan kitap üzerine yapılan söyleşiler, röportajlar gibi yan metinler ise çevre metin olarak

¹ Shambu, G. 2015. <https://girishshambu.net/2015/12/tiff-2015-films-and-their-paratext.html>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

² Shambu, G. 2015. <https://girishshambu.net/2015/12/tiff-2015-films-and-their-paratext.html>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

sınıflandırılır (Stanitzek, 2005:31). Bu sınıflandırma yan metinleri ayırt etmeyi her ne kadar kolaylaştırırsa da Alworth (2018:1123-1148)'e göre yan metinlerini analiz etmek, metinleri mümkün kılan, kurumları, ekonomileri, kültürel gelenekleri, değerler ve arzular arasındaki etkileşimi analiz etmek olduğundan oldukça güçtür. Bu tür analizler edebiyat ve tasarım, estetik ve politika, sanat ve yaşam arasında ilişkileri ortaya koydukları için oldukça kapsamlı ve karmaşıktır. Öte yandan dijital belgeler için bugün yan metin miktarı çok fazladır. Bu sebeple dijital yan metinler de izleyicilerin parmaklarının ucundadır. Yüzüklerin Efendisi film serisi için satışa sunulan DVD'lerde filme dair pek çok yan metinsel malzeme izleyiciyle buluşturulmuştur. Yazarlar, yönetmen, tasarım ve montaj ekibi, oyuncular ile yapılmış çok sayıda röportaj ve kamera arkası görüntüyü barındıran bu seri 11 saatlik oldukça zengin bir içerikle izleyiciyle buluşmaktadır. Serinin yaratımına, senaryosunun oluşturulmasına ve özel efektlerine dair neredeyse tüm içeriğe izleyici bu videolar aracılığıyla ulaşabilmektedir. Skare (2020:454)'e göre, bu örnek ana çekirdek yapı ile çevresel olan arasındaki ayrımın çizilmesinin zorluğunu gözler önüne sermektedir. Serinin hayranlarının pek çoğu ana metinden çok daha fazla sayıda yan metin olduğu için bu basımı tercih etmektedir. Bu yapımlar tıpkı bir sözlük gibi bir işlev göstererek, ana metne dair açıklamalar yapmaktadır.

Filme dair metinler yalnızca tüketim eylemi esnasında deneyimlenmektedir. Fakat Barthes bu tüketim eylemini aynı zamanda bir üretim eylemi olarak da tanımlamaktadır. Çünkü hiçbir metin okuyucudan bağımsız olarak deneyimlenemez. Her birey herhangi bir metin tüketimi eylemine bütün bir yaşam öyküsüyle dâhil olmaktadır (Barthes'dan akt, Gray, 2010:30). Bu noktada ortak ilgi alanını paylaşan, hayranların oluşturduğu materyaller üretim eyleminin ayrılmaz bir parçasıdır. Filmlere yönelik hayranların ürettiği tüm içerikler, artık izleyicileri çerçeveyi yalnızca film şirketlerinin sunduklarıyla sınırlı tutmadıklarını kendi çerçevelerini de oluşturduklarını göstermektedir. Özetle yan metinler temel metin ile okuyucu arasında bir arayüz, bir bağlantı oluşturmaktır.

3. Yan Metin Olarak Film Grafikleri

Sinema gerçekliğin temsil edilmesi ve sanatsal bir şekilde yorumlanmasıdır. Sinema sanatının elinde bulundurduğu, filmsel malzemeler bu noktada gerçekliği inşa etmektedir. Pek çok film kuramcısı tarafından filmsel evrene dair ipuçlarıyla çevrili film grafiklerinin izleyicinin

tümüyle gerçeklik yanılsaması yaratmak için oluşturulmuş evrenin içerisine çekilmesini psikolojik olarak zorlaştırdığından bahsedilmektedir. Bir film izleyicilerin filme dair inançsızlıklarını askıya almalarını sağlamak için hikâyesini olabildiğince inandırıcı ve gerçekçi sunmayı amaçlasa da Mahlkecht (2011:77-89)'e göre filmin dünyasıyla hem temas halinde hem de o dünyadan kopuk öğeler film yapımcılarının yaratmaya çalıştıkları gerçeklik yanılsaması ile uzlaşmaz. Fakat öte yandan, film grafiği uygulamaları başarılı bir şekilde uygulanırlarsa filmin tartışma alanını sınırlamayan tam tersi genişletebilen zenginleştirici bir unsur olarak da konumlanabilir. Film metni yapısal açıdan görsel-ışitsel bir yapı olarak, iletişimsel bir nesne olarak semiyotik terimlerle, pragmatik olarak ise, üretim ve dağıtım pratikleri çerçevesinde tanımlanmaktadır (Cecchi, 2011:77-89). Stanitzek (2005:27-42)'e göre, film çalışmalarında yan metin kavramının potansiyeli oldukça hızlı bir şekilde fark edilmiştir. Film teknolojilerinin gelişmesi yapımcıların analog dünyada olduğundan çok daha fazla yan metinsel öge içermesine olanak tanımıştır. Filmlerin fragmanları, filmin silinen sahneleri, filmin yapım sürecine dair çekilmiş videolar, röportajlar, filme dair yapılan eleştiri ya da inceleme yazıları, tarihsel gerçekliğe dayanan yapımlar için hikâyeyi daha güvenilir kılmak amacıyla yer verilen fotoğraf ya da video gibi pek çok ekstra malzeme ile karşılaşmak mümkündür (Skare, 2020:452). Gerard'ın yaptığı ayırım üzerinden ilerlendiğinde logolar, film adları (altyazılar dâhil), açılış ve kapanış jenerikleri, ekler ve altyazılar peritext olarak, filme dair incelemeler, bonus materyaller epitext olarak sınıflandırılmaktadır. Uzun metrajlı bir film Gerard'ın birincil metin nitelemesine eş değerdir. Film kuramcılarının jenerik statüsüne ilişkin görüşleri farklılık göstermekle beraber, çoğunluk bunların yan metin oldukları yönündedir (Meibauer, 2013:111). Film jeneriklerini bu kategorizasyon içerisinde konumlandırmak daha güçtür. Film jenerikleri filmi belirleyen bir etiket olarak düşünüldüklerinde doğruca peritext olarak sınıflandırılabilirler. Bu durum tıpkı edebi bir eserin ya da müzikal eserin başlığı gibidir. Bu başlık metnin dışında konumlanan bir başlıktır. Bir metnin yapısal olarak bir parçası olmaktan çok, bir söylemin işlevindedir. Ancak film başlıklarını, jenerik tasarımları olarak ele alırsak, durum biraz daha farklıdır. Kuşkusuz bu yapılar filmlerin bir parçası gibi görülebilirler bu noktada yan metinle ilişkileri daha sorunlu hale gelir. Fakat, jenerik tasarımlarının her zaman film prodüksiyonuna yönelik pragmatik bilgiler vermesi ya da genel olarak filmin içeriğine dair atflarda bulunması (semiyotik perspektif), ve metin dışı işlevleri yerine getirmesi sebebiyle yan metinsel olarak tanımlanabilir. Yine de bu

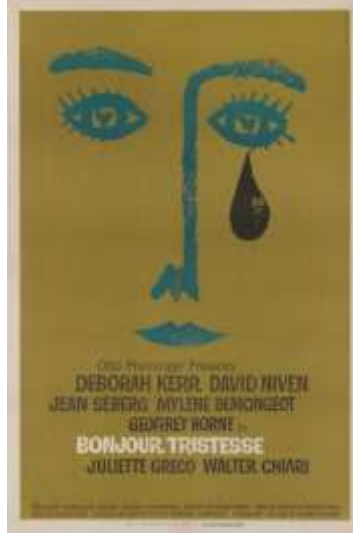
ögeler film yapılarına ait oldukları için, özdönüşümseldirler. Bu durum ise yan metinsel formların bir özellikleridir (Cecchi, 2014:181). Jenerik tasarımları, belirli bir görsel-işitsel deneyimin tetikleyicileridir. Karakteristik özellikleri sebebiyle, önemli bir stratejinin bileşenleridir. Filme açılan kapının eşiğinde konumlanırlar (Caprettini'den akt. Cecchi, 2011). Jenerik tasarımları, yanılısamayı bozmak yerine, kurguya giriş ve katılımı teşvik etme gibi önemli bir görevi yerine getirir. Görsel-işitsel jenerik tasarımlarının tipolojileri, türün önemli bir rol oynadığı pragmatiklik koşullarına göre farklılık gösterir. Jenerik tasarımları öncelikle izleyici inanma oyununa davet eder. Anlatıya dair yanılısamayı bozmak yerine, kurguya katılıma teşvik eden bu yapımlar bir nevi ikna araçlarıdır. Göstergibilimsel açıdan ise filmin ana konusuyla daima referans kurulabilecek bağlantıları destekler (Cecchi, 2014:191). Yan metin üzerine çalışan kuramcılar çeşitli ortamlarda yan metin tasarımına dair yeni gelişmeleri kapsayacak şekilde çalışmaların genişletilmesini önermektedir (Meibauer, 2013:114). Öte yandan Gerard'ın edebi eserler üzerinden aydınlığa kavuşturduğu yan metinleri Jonathan Gray, filmsel metinler üzerinden yeniden ele almış ve yeniden sınıflandırmıştır. Gray, hem film endüstrisinin hem de izleyicilerin yan metinler yaratabildiği gerçeğini göz önünde bulundurarak yan metinlerin iki şekilde kategorize edilebileceğini savunmaktadır. Jonathan Gray film fragmanlarını, afişleri, hayranlar tarafından oluşturulan web sitelerini vb. ana metne ulaşmadan izleyiciyi yakaladıkları ve ana metne giriş noktasında izleyiciyi kontrol ettikleri için giriş yolu yan metinleri (entryway paratexts) olarak tanımlamaktadır. Gray bu sınıflandırmasını yan metinlerin ilk işlevi olan yorumlama işlevinden yola çıkarak oluşturmuştur. Tüm bu giriş yolu yan metinleri izleyiciye sunulduktan sonra izleyiciyi bir yorum geliştirmeye teşvik eder. Gray'in sınıflandırmasına göre ikinci yan metin türü ise "in medias res" metinlerdir. Bu tür yan metinler, izleyicilerin film hakkındaki duygularını ifade etmelerine ve diğer izleyiciler ile iletişimde bulunmalarına imkân tanır (2010:176). Bu tür yan metinlerin çoğalmasi ile ana metnin anlamı üzerinde olumlu ya da olumsuz sonuçlar yaratabilir. Yeniden üretme ve yorumlama çabasına giren izleyici süreç içerisinde aktif rol oynamaktadır. Bu tür yan metinler ilgili olaylar zincirine dâhil olarak başka bir anlatı başlatma pratiği olarak adlandırılmaktadır. Buradaki durum önceki olayların bir uzantısı olmakla beraber sonraki eylemleri de değiştirecektir. ³Bu süreç izleyicileri anlam oluşturmaya dâhil eder. Özellikle devam filmlerinde sonraki senaryolar için yönetmenler izleyicilerin

³ Britannica. <https://www.britannica.com/art/in-medias-res-literature>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

isteklerine yönelik fandom kültürünün yaratımları aracılığıyla bilgi sahibi olmaktadırlar. Dijital devrim ile üreticiler ve tüketiciler arasındaki sınırlarının bulanıklaşmasıyla film endüstrisi ve hayranlar arasında simbiyotik ilişkiler oluşmuş ve bu ilişkiler yeni kültürel üretim biçimlerine yol açmıştır (Pearson, 2010:84-95). Üreten ve aktif tüketici olarak konumlanan hayranlar potansiyel izleyicileri ikna eden kanaat önderlerine dönüşmektedir. İzleyicileri anlam oluşturmaya katılmaya teşvik eden bu yan metinler, gelecek ana metinleri dönüştürme potansiyeline sahiptir. Star Wars serisinin fandom sayfasında yer alan Lori Jareo'nun "Another Hope" adındaki eril odaklı dile vurgu yaptığı hayran kurgusu üzerine yönetmen bir sonraki film olan Rey Skywalker filmine bazı kadın karakterler eklemiştir (Handley, 2010:11). Filmlerin çevresinde yaratılan film afişleri, film jenerikleri vb. film grafikleri filmin vermek istediği mesajı güçlendirerek anlatısına katkı sunabilir. Ustaca tasarlandıkları takdirde filmlere yönelik içerdikleri küçük ipuçları ile izleyicilerin dikkatlerini üzerlerinde toplayabilirler. Öyle ki pek çok filmin film grafiği filmin izlenmesi adına başlıca motivasyon kaynağı olmuştur. Saul Bass ve Elaine Bass'ın tasarladığı 1962 yapımı Walk On The Wild Side filminin jenerik tasarımı hakkında eleştirmen Andrew Sarris filmi izlemesinin tek sebebinin bu jenerik tasarımı olduğundan söz etmiştir. Eleştirisinde daha da ileri giderek, filmin jeneriğinde yer alan siyah kedinin oyunculuk performansını filmin başrol oyuncusu ile kıyaslayarak kedinin performansının daha iyi olduğunu dile getirmiştir (Haski, 2007:22). ⁴Kariyerine Hollywood endüstrisinde başlayan Amerikalı grafik tasarımcı Bass, film jeneriği tasarımları, film afişleri, film şirketlerinin logoları, reklam filmleri gibi alanlarda çalışarak film grafiği alanında çok çeşitli üretimler gerçekleştirmiştir. Bauhaus ekolüyle yetişen sanatçı modernist sanatın estetiğinin filmlere yönelik oluşturduğu tasarımlara yansımıştır (Krasner, 2013:18). Bass'ın tasarladığı "Bonjour Tristesse" filminin yan metinlerinden film jeneriği ve film afişi film anlatısının merkezinde yer alan melankoli ve keder duygularına gönderme yapmaktadır. Horak (2014:111-112)'a göre filmin jeneriğinde yer alan hareketli grafikler filmdeki gencin çok hızlı bir şekilde değişen ruh halinin adeta yansıması şeklindedir. Görsel 1'de yer alan filmin afişinde yer alan illüstre edilmiş yüz ise Pat Kirkham (2011:47)'a göre birkaç fırça darbesi ile yaratılmış unutulmaz bir yüzdür. Afişteki illüstrasyonun

⁴ King, E. (2004). Taking Credit: Film Title Sequences, 1955-1965, Typotheque, https://www.typotheque.com/articles/taking_credit_film_title_sequences_1955%20-1965_3_visions_in_motion, Erişim tarihi: 09.02.2020.

gözünden akan yaş filmin yapısında yer alan kederin somut ifadesidir. Bu yüz filmdeki karakterlerden Cecile'yi temsil etmektedir. Afişteki bu kadın yüzü filmin kurumsal kimliğinin en önemli parçası haline gelmiştir. Horak (2014:113)'a göre bu yüz aynı zamanda modernist sanata bir atıftır.



Görsel 1. Saul Bass tarafından tasarlanan, *Bonjour Tristesse* film afişi, 1958.

Filmlerin izdüşümünde üretilen film grafikleri filmin görsel metaforlarıdır. Filmlere dâhil güçlü mesajlar içeren bu yan metinler izleyicinin filme geçişi noktasında bir rehber görevindedir. Tüm bu yan metinlerin amacı izleyicileri filmin ilk saniyelerini dikkatleri yüksek bir şekilde ulaştırmaktır. Yeni nesil film yapımcılarının ortaya çıkması ve dönemin tasarımcılarının yeni stil arayışları sebebiyle 1960'lı yıllar film grafiklerinin Rönesans'ı kabul edilmektedir. ⁵Bu yıllarda tasarlanan pek çok film jeneriği tasarımı bağlı oldukları filmleri gölgesinde bırakmıştır. Görsel 2'de yer alan Maurice Binder'in tasarladığı James Bond serisinin ilk filmi "Dr. No" filminin jeneriği uzun yıllar izleyicilerinin görsel hafızasında yer tutmuştur. Jenerikte yer alan bir silah namlusunun yer aldığı ve Bond'un ekrandan geçtiği ve silahın ateşlenmesi sonucunda ortaya çıkan kan damlası filme dair en güçlü imgelerden biri haline gelerek sahne sinematik imza niteliği taşımaktadır (Karamath, 2001).

⁵ Gross, R. The Graphic Art of the Film Title Design Throughout Cinema History. <https://www.canva.com/learn/film-titles/>, Erişim tarihi: 01.12.2021.



Görsel 2. Maurice Binder tarafından tasarlanan *Dr. No* film jeneriği, 1962.

4. Le Petit Nicolas Film Grafiklerinin İncelenmesi

Le petit Nicolas kitap serisi, René Goscinny ve Jean Jacques Sempé tarafından yaratılan bir edebiyat klasiğidir. Çocuklara okuma alışkanlığı kazandırmada önemli bir rol oynayan bu seri 40'tan fazla dile çevrilen evrenselleşmiş bir yapıttır. 1960 yılında, ilk cildi yayınlanan 14 cilt ve 222 hikâyeden oluşan seri günümüzde de zamansızlığını koruyarak okuyucularına ulaşmaktadır. Çizgi roman tarzındaki bu seri 2009 yılında aynı adla sinemaya, yine aynı yıl içerisinde 104 bölümlük 3D çizgi dizi olarak ise televizyona uyarlanmıştır. 2014 yılında ise Les vacances du Petit Nicolas adıyla yeniden sinemaya uyarlanmıştır. Görsel 3'te yer alan Le petit Nicolas karakterinin ve serisinin yaratıcısı René Goscinny aynı zamanda Asterix ve Red Kit gibi çok bilinen iki çizgi romanın da yaratıcısıdır.⁶



Görsel 3. Jean-Jacques Sempé tarafından çizilen *Le petit Nicolas* karakteri, 1959.

Yönetmenliğini Laurent Tirard'ın yaptığı Le Petit Nicolas filmi Fransa'da yaşayan bir çocuğun ve sınıf arkadaşlarının maceralarını konu alır. Filmde Nicolas'ın bir kardeşi olacağı fikrine kapılması ile serüven başlar. Ailesinin kardeşi olduğunda onu ormana terk edeceklerini düşünen Nicolas, doğacak olan kardeşini ortadan kaldırma konusunda arkadaşlarıyla çeşitli

⁶ Le petit Nicolas. <http://www.petitnicolas.com/historique>, Erişim tarihi: 29.12.2021.

planlar geliştirir. Nicolas'ın olayları sık sık yanlış yorumlaması ve çocukluğun saf duygusu içerisinde hareket ederek planlar yapması senaryoyu her seferinde daha da komik bir noktaya taşır. Nicolas'a yardımcı olmaya çalışan sınıf arkadaşları ise daima birlik ve beraberlik duygusunun gücünü izleyiciye hissettirmektedir. Nicolas'ın kurduğu her hayale arkadaşları daima destek olmaktadır. Çocukların dünyalarında korkularına, ya da karşılaştıkları problemlere karşı birlikte getirdikleri çözüm önerileri film esnasında sık sık izleyiciyi güldürmektedir. Filmin sonunda Nicolas bir kardeşi olması fikrinin aslında o kadar da korkutucu olmadığını düşünmeye başlar. Ailesiyle bu isteğini paylaşmasının ardından Nicolas'ın bir kardeşi olur. Filmin yan metinlerine bakıldığında ise bu macera dünyasının ipuçları bu metinlerde gezinmektedir. Bir film için yan metin üreten bir tasarımcı metin ve bağlam arasındaki temas bölgesinde konumlanmaktadır. Metaforik bilgiyi destekleyecek benzersiz metinsel ayrıntıyı kategorize etmelidir. Yan metinsel sanatçı, ürettiği yan metinlerde hangi noktaların bütün olarak yapıtı temsil ettiğini saptamalıdır.

René Goscinny yaratımı çizgi roman şeklindeki çocuk kitabı serisinden uyarlanan Le Petit Nicolas'ın jenerik tasarımı kitap serisinin illüstratif yaklaşımı ile bağlantı kurar. 1959 yılında seriyi resimleyen karikatürist Jean-Jacques Sempé'in illüstratif yaklaşımına öykünen jenerik tasarımı adeta kitaptaki illüstrasyonlara atıfta bulunur. Florence Deygas ve Olivier Kuntzel, kitap serisinin yapısında barındırdığı nostalji estetiğini jenerik tasarımında devam ettirmek için Sempé'nin orijinal çizimlerini tasarımlarına taşırlar.⁷ Küçük Nicolas'ın maceralarına yer verilen bu naif karikatürler paper cut-out ve pop-up kitap konseptleri ile sinema izleyicisiyle buluşur. Görsel 4'te yer alan jeneriğin her yeni sahnesinde karşılaşılan pop-up görselleri anlatıdan özetler sunar. Bu görseller aracılığıyla izleyici jenerik tasarımının ilk sahnelerinden itibaren Nicolas'a dair ipuçları edinir. Kitap serisinden hareketle tercih edilen kırmızı, siyah ve beyaz renk paleti jeneriğin tümüne hâkimdir.

⁷ Watch The Title. <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/le-petit-nicolas/>, Erişim tarihi: 01.01.2022.



Görsel 4. Olivier Kuntzel Florence Deygas tarafından tasarlanan *Le petit Nicolas* film jeneriği, 2009.

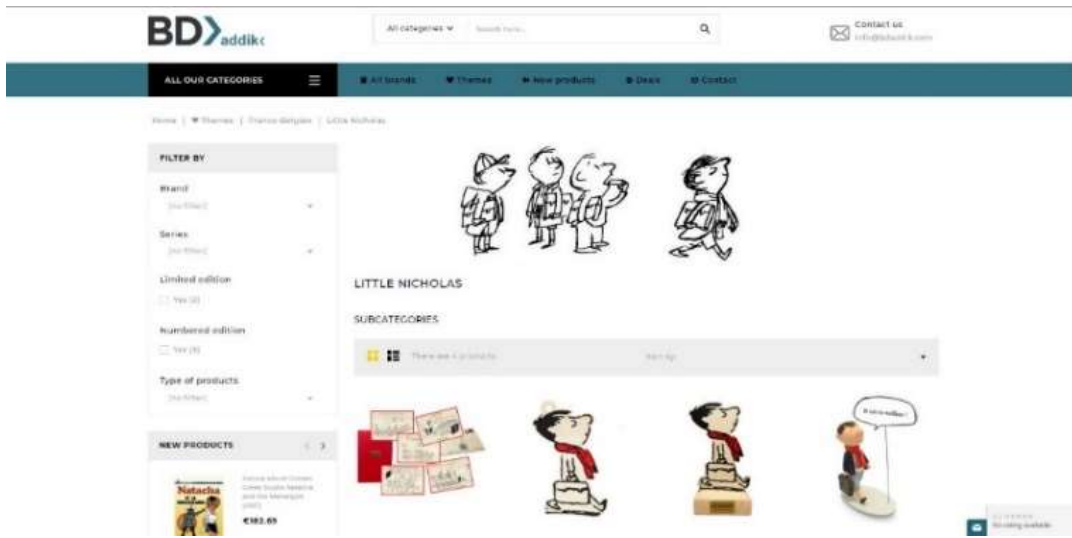
Paris'te yaşayan illüstrasyon, animasyon tekniklerinde ürettikleri çalışmalarlarıyla bilinen Kuntzel ve Deygas'ın jenerik çalışması, Küçük Nicolas'tan neler beklenebileceğine dair ipuçları sunan karikatürize anlatım tarzıyla keşiflerle dolu basit bir dünyaya izleyicileri davet eder. Jenerik tasarımında renk vurgusu yalnızca Nicolas'ın süveterine yapılmıştır. Böylece izleyici henüz film başlamadan Nicolas ile tanışma fırsatı bulur.⁸ Yan metinlerde alternatif hikâye anlatımı stratejisi izlenerek izleyicinin ana metnin son anına kadar dikkatini metin çevresinde toplamak amacıyla yan metinlerin, sanatsal ve sofistike potansiyeli kullanılabilir (Kümmerling, 2013:108-123). Görsel 5'te yer alan ve filmin diğer bir yan metin ögesi olan film afişine bakıldığında ise, jenerik tasarımıyla benzer bir yaklaşıma film afişinde rastlanmamaktadır. Nicolas'ın öğretmeni, okullarındaki güvenlik görevlisi ve sınıf arkadaşlarının fotoğrafının yer aldığı bu afiş, izleyicilere onları nasıl bir film beklediğine yönelik dolaysız bir ipucu sunmaktadır.



Görsel 5. Le petit Nicolas film afişi, 2009.

⁸ Watch The Title. <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/le-petit-nicolas/>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Le petit Nicolas'a yönelik pek çok yan metinsel materyalle karşılaşmak mümkündür. Görsel 6, 7 ve 8'de yer alan bu materyaller, Le petit Nicolas çevresinde oluşturulmuş çocuk oyunları, puzzleler, oyuncaklar vb. gibi çoğaltılabilir (Görsel 6). Anlatılara yönelik oluşturulan oyuncak tasarımları, var olan anlatının peşinden gitmek yerine hikâyeleri yeniden düzenlemeye teşvik eder. Bu oyuncakları edinmek izleyicilerin otantik hissetmelerini sağlamaktadır. Ayrıca bu oyuncaklar hikâye dünyasıyla etkileşim kurma şansı yaratmaktadır. Oyuncaklar hem media res paretext hem de giriş yan metinleri (entryway paratexts) olarak konumlanmaktadır (Gray, 2010:176). Öte yandan karakterlerin üretim süreçlerindeki gizemi ortadan kaldırmaktadırlar.



Görsel 6. Le petit Nicolas oyuncaklarının yer aldığı bir web sayfası.



Görsel 7. Le petit Nicolas koleksiyon oyuncuğu.



Görsel 8. Le petit Nicolas temalı puzzle.

Le petit Nicolas çevresinde oluşturulmuş çok sayıda blog ve web sitesi bulunmaktadır. Bu sitelerin pek çoğunda kitaba ve filme yönelik içerikler çevresinde oluşturulmuş ürünlerin satışı yapılmaktadır. Karakterlerin fotoğrafları, oyuncaklar, takvimler, mini heykelcikler, aksesuarlar vb. gibi film ve çizgi roman serisi çevresinde oluşturulmuş çok sayıda öğeye karşılaşılmaktadır.

5. Sonuç

Film grafiklerinin, yapılarında barındırdıkları mikro unsurlar, sinema anlatısı içerisine dâhil edilme amaçları ve sinema anlatılarına katkıları göz önünde bulundurulduğunda, bu grafikleri edebiyat teorisyeni Génette Gerard'ın söz ettiği yan metinler olarak ele almak mümkündür. Yan metinler, izleyicilerin dikkatini çekmek ve filmde tutmak, hayranlarla iletişim kurmak ana metne dair okuma stratejileri sunmak gibi pek çok işleve sahiptir. İzleyicinin film metnine yönelik ilk karşılaşma anı ve filme yönelik bir görüş geliştirme anı bu yan metinler ile mümkün olmaktadır. Filmlere yönelik zengin bir yan metin havuzundan söz etmek mümkündür. İzleyici filmi tükettikten sonra filme yönelik yan metin üretme aşamasına geçer. İzleyicinin filme yönelik görüşleri, deneyimleri, başka bir izleyicinin ana metnin bakışı izleyicinin filme yönelik algısını değiştirme potansiyeline sahiptir. Bu süreçte her çoğalma ana metnin anlamında değişikliklere sebep olmaktadır. Özellikle dijital metinlerin zengin içerikli yan metinleri göz önünde bulundurulduğunda bu alan her geçen gün araştırılmaya ve incelenmeye daha da açık bir alan haline gelmiştir.

Film grafiği tasarımları, filme dair çözümler sunmak amacıyla tasarım ve biçimsel içerikten yararlanan karma bir ortamdır. Bu tasarımlar oluşturulurken tercih edilen tüm filmsel ve grafiksel malzemelerin kendi estetikleri, izleyicilerin onlarla kurdukları etkileşim sonrasında bir takım duygusal etkileri harekete geçirir. Film grafikleri, filmler etrafında yapılarına kattıkları fotografik ve grafik öğeler ile her geçen gün görsel anlatının sınırlarını genişletmekte, diğer yandan da izleyicilerin izleme deneyimlerine katkı sunmaktadır. Bu çalışmada film grafikleri yan metin olarak ele alınmış, bu öğelerin oluşturulduğu heterojen dilin anlatı çevresinden nasıl oluşturulduğu incelenmiştir. Gerard'ın temelini attığı yan metin tartışması pek çok kuramcı tarafından ele alınıp genişletilmiştir. Bu çalışmada benzer çalışmalardan farklı olarak tasarım ve sinema perspektifinde yan metinler tekrar ele alınmış, sınıflandırılmış ve bir film çevresinde analizleri yapılmıştır. Sonuç olarak filmsel grafiklerin yan metinleri ana metinlerin ve filmsel anlatıların benimsenmesini kolaylaştırmaktadır. Yan metinlerin tasarlanma ve planlanmasına bugün hem film endüstrileri içerisinde yer alan dinamikler hem teknolojik gelişmeler ışığında bakıldığında oldukça farklı alternatifler bulunmaktadır. Özetle filmsel evrenin dünyasına katkı sunan ve izleyicileri dış dünyadan filmin merkezine taşıyan bu öğeler kültürel biçimlerden etkilenen ikonik öğeler olarak film endüstrileri, teknolojiler, filmsel anlatılar ve tasarım arakesitinde gelişimlerini sürdürmektedir.

Kaynakça

Alworth, D. J. (2018). "Paratextual Art", *ELH*, John Hopkins University Press, Sayı 85.4, s. 1123-1148.

Barthes, R. (1977). *Roland Barthes by Roland Barthes*, çev. Richard Howard, New York: Hill and Wang.

Caprettini, G. P. (1988). "Per uno studio delle strutture esordiali", in Gian Paolo Caprettini and Eugenio Ruggieri (eds), *Il linguaggio degli inizi, Letteratura, cinema, folklore*, Torino: Il Segnalibro.

Cecchi, A. (2014). "Creative Titles: Audiovisual Experimentation and Self-reflexivity in Italian Industrial Films of the Economic Miracle and After" *Music, Sound, and the Moving Image*, Liverpool University Press, Sayı 8.2, s. 179-194.

Génette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of interpretation*, Birleşik Krallık: Cambridge University Press.

Gray, J. (2010). *Show Sold Separately*. ABD: New York University Press.

Handley, C. (2010). *Playthings in the Margins of Literature: Cultural Critique and Rewriting Ideologies in Supernatural and Star Wars Fanfiction*, Yüksek Lisans Tezi, Kanada: Dalhousie University, Department of English.

Horak, J.C. (2014). *Saul Bass: Anatomy Of Film Design*, ABD: The University Press of Kentucky.

Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*, Burlington: Focal Press.

Kümmerling, M, B. (2013). "Paratexts in Children's Films and the Concept of Meta-filmic Awareness" *Journal of Educational Media, Memory, and Society*, Sayı 5.2, s. 108-123.

Klecker, C. (2015). "The Other Kind of Film Frames: a Research Report on Paratexts in Film" *Word & Image*, Sayı, 31.4, s. 402-413.

Maclean, M. (1991). "Pretexts and Paratexts: the Art of the Peripheral." *New Literary History*, Sayı, 22.2, s. 273-279.

Mahlknecht, J. (2011). "The Textual Paratext—the Cinematic Motto and its Visual Presentation on the Screen", *Word & Image*, Sayı, 27.1, s. 77-89.

Pearson, R. (2010). "Fandom in the digital era", *Popular Communication*, Sayı, 8.1, s. 84-95.

Skare, R. (2020). "The Paratext of Digital Documents", *Journal of Documentation*.

İnternet Kaynakları

Britannica. <https://www.britannica.com/art/in-medias-res-literature>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

Gross, R. "The Graphic Art of the Film Title Design Throughout Cinema History", <https://www.canva.com/learn/film-titles/>, Erişim tarihi: 01.12.2021.

Haski, P. (2007). "Can You Make Me a Title?", DesignVerso, https://www.designverso.it/images/2016-17/bass_01.pdf, Erişim tarihi: 02.01.2022.

Karamath, J. (2001). "Overtures and Psychotic Symphonies", Eye Magazine, <https://www.eyemagazine.com/feature/article/overtures-and-psychotic-symphonies>, Erişim tarihi: 06.01.2022.

King, E. (2004). "Taking Credit: Film Title Sequences, 1955-1965, Typotheque" https://www.typotheque.com/articles/taking_credit_film_title_sequences_1955-1965_1_contents, Erişim tarihi: 09.02.2020.

Shambu, G. (2015). <https://girishshambu.net/2015/12/tiff-2015-films-and-their-paratext.html>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

Stanitzek, G. (2005). "Texts and Paratexts in Media", Critical Inquiry, <https://www.jstor.org/stable/10.1086/498002?seq=1>, Erişim tarihi:01.01.2022.

Watch The Title. <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/le-petit-nicolas/>, Erişim tarihi:01.01.2022.

Le petit Nicolas. <http://www.petitnicolas.com/historique>, Erişim tarihi: 29.12.2021.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Saul Bass tarafından tasarlanan, Bonjour Tristesse film afişi, 1958. <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2020/original-film-posters-online/bonjour-tristesse-1958-poster-us>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 2. Maurice Binder tarafından tasarlanan Dr. No film jeneriği, 1962 <https://www.artofthetitle.com/title/dr-no/>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 3. Jean-Jacques Sempé tarafından çizilen Le petit Nicolas karakteri, 1959 <http://www.petitnicolas.com/chronologie>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 4. Olivier Kuntzel Florence Deygas tarafından tasarlanan Le petit Nicolas film jeneriği, 2009 <https://www.artofthetitle.com/title/le-petit-nicolas/>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 5. Le petit Nicolas film afişi. <https://www.moviepostershop.com/le-petit-nicolas-movie-poster-2009>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 6. Le petit Nicolas oyuncaklarının yer aldığı bir web sayfası <https://www.bdaddik.com/en/113-little-nicholas>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 7. Le petit Nicolas koleksiyon oyuncaklığı <https://www.amazon.fr/Nicolas-SEMPE-COLLECTOYS-RESINE-251/dp/B003SJSSHM>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 8. Le petit Nicolas temalı puzzle https://www.blogpetitnicolas.com/?page_id=167, Erişim tarihi: 10.01.2022.

SÜRDÜRÜLEBİLİR YAŞAM ve SÜRDÜRÜLEBİLİR TÜKETİM ODAKLI GRAFİK TASARIM ÖRNEKLERİ

GRAPHIC DESIGN EXAMPLES FOCUSED ON SUSTAINABLE LIFE AND SUSTAINABLE CONSUMPTION

Müge Burcu Şen*

Öz

Sürdürülebilirlik, insanların ihtiyaçlarının, çevreye zarar vermeyecek ve doğal kaynakların korunarak, sonraki kuşaklara aktarılmasının sağlanacağı biçimde karşılandığı bir sistemi ifade etmektedir. İnsanların günlük yaşamlarını sürdürürken yaşam kalitelerinden ödün vermeden sürdürülebilir tüketim alışkanlıklarını geliştirebilmeleri çok önemlidir. Bu çalışmada, kısa vadede sürdürülebilir bir yaşamın önündeki engeller, "sıfır atık" hareketini yaygınlaştırmak ve günlük yaşamda insanların yaşam kalitelerinden ödün vermeden, sürdürülebilirlik kavramını yaşam biçimi haline getirebilmeleri için yapılabilecekler üzerinde durulacaktır. Bu konuya grafik tasarımcının, tasarımcı kimliğiyle yüklendiği sorumluluk çerçevesinden yaklaşılacak ve bu bilinçle yola çıkmış tasarım örnekleri değerlendirilecektir. Başta ambalajlar olmak üzere, farklı ürün çeşitleri üzerinden yapılan incelemeler, dönüştürülebilir atıklar konusunda bilinçlenme, dönüştürülemez atıkların azaltılması ve farklı işlevler kazandırılması gibi konularda grafik tasarımcıların rolü üzerinden genel bir değerlendirme ile sonuçlandırılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Grafik Tasarım, Sıfır Atık, Yeşil Tasarım, Sürdürülebilir Tüketim.

Abstract

Sustainability refers to a system in which the needs of people are met in a way that does not harm the environment and that natural resources are preserved and transferred to the next generations. It is very important for people to develop sustainable consumption habits without compromising their quality of life while continuing their daily lives. In this study, it will be focused on the obstacles to a sustainable life in the short term, what can be done to spread the "zero waste" movement and to make the concept of sustainability a way of life in daily life without compromising the quality of life of people. This subject will be approached from the perspective of the responsibility that the graphic designer assumes as a designer and design examples that set out with this awareness will be evaluated. Examinations on different product types, especially on packaging, will be concluded with a general evaluation on the role of graphic designers on issues such as awareness of recyclable wastes, reduction of non-recyclable wastes and gaining different functions.

Keywords: Sustainability, Graphic Design, Zero Waste, Green Design, Sustainable Consumption.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 28.02.2022- Kabul tarihi:11.06.2022.

* Doç., Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, mugeburcu@gmail.com,
<https://orcid.org/0000-0001-5490-859X>.

1. Giriş

Sürdürülebilirlik, insanların ihtiyaçlarının, çevreye zarar vermeyecek ve doğal kaynakların korunarak, sonraki kuşaklara aktarılmasının sağlanacağı biçimde karşılandığı bir sistemi ifade etmektedir. Sistemin sağlıklı işleyebilmesi; ar-ge, üretim, pazarlama, tüketim, atık ve geri dönüşüm zincirinin, çevreye ve eko-sisteme uyumlu olarak çalışması gerekliliğinin, toplum tarafından algılanması ve gerçekleştirilmesine bağlıdır. Dougherthy (2008:28) sürdürülebilirliği şöyle tanımlamaktadır: "Sürdürülebilir kelimesi, kendisini destekleyen sistemleri bozmayan ve bu nedenle süresiz olarak devam edebilen herhangi bir eylem için geçerli olabilir. Uygarlığımızı destekleyen sistemler Dünya'nın doğal sistemleridir." Her ne kadar sürdürülebilirlik düşüncesi çok eskilere dayansa da sürdürülebilir bir yaşam için dünyanın bilinçlenmeye başlaması ne yazık ki 1900'lerin ortalarını bulmuştur. "İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra hızlanan sanayileşme ile birlikte sağlanan üretim artışı, beraberinde hammadde gereksiniminin artışı getirmiştir. Sanayileşmede yaşanan bu gelişim ve dönüşüm sürecinde çevreye bırakılan kirleticiler ve kaynakların aşırı kullanımı, çevrenin daha önce hiç olmadığı kadar tahrip edilmesine yol açmıştır" (Sipahi, 2010: 333). Bu tahribatın etkilerinin görülmeye başlamasıyla birlikte, doğal kaynakların sınırsız olduğu ve bu nedenle de üretim döngüsüne sınırsızca dahil edilebilecekleri ve hammadde için kaynak oluşturabilecekleri fikri, yerini küresel bir endişeye bırakmıştır. Bu endişe; doğal kaynakların korunması, eşit dağılımı, yenilenebilmesi, kontrol edilebilir nüfus artışı, eko-sistemin korunması, planlı üretim ve geridönüşüm gibi kavramların üzerinde durulmaya başlanmasına neden olmuştur. Bu düşünceler, sürdürülebilirliğe yalnızca kavramsal olarak yaklaşmanın ötesine geçerek, yaşam biçimi haline getirmeye yönelik yaklaşımların benimsenmeye başlamasına yol açmıştır. Kişilerin bu konuda bireysel davranış biçimleri geliştirmesinin yanında, sisteme uyumlu tercihler yapabilmesini kolaylaştırmak da gereklidir. Farklı disiplinler bu konuda fikirler geliştirmekte ve kendi alanlarına yönelik çalışmalar ortaya koymaktadır. Grafik tasarımcılar da bu ekoloji dostu çabaya ortak olarak kendi alanlarına yönelik sorumluluğu yerine getirmeye çalışmaktadır.

Bu çalışmanın amacı, sürdürülebilir bir yaşam için atılması gereken bireysel ya da kolektif adımların altını çizerek, grafik tasarımcıların bu noktada yüklenmeleri gereken sorumluluğu talep, ürün ve ekosistem perspektifinden değerlendirmektir. Çalışma kapsamında dünyada

sürdürülebilir tüketim için geliştirilen bazı grafik tasarım örnekleri incelenecek ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Anasanat Dalı'nda Doç. Müge Burcu Şen tarafından yürütülmekte olan GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersinde üretilen projeler sunulacaktır.

2. Sürdürülebilir Yaşam için Sürdürülebilir Tasarım Yaklaşımları

Sürdürülebilir yaşam, temel olarak bir insanın eko-sisteme olan yıkıcı etkilerinin en aza indirilerek, hem kişinin kendisi hem de çevre için devamlılığı olabilecek bir döngüdür. Hayvanlar kendi habitatları içinde doğayla uyumlu ve doğal yaşam döngüsünün bir parçası olarak yaşamlarını sürdürürken, insanlar yalnızca mevcut kaynaklardan yararlanma ve tüketme üzerine yaşam sürmektedir. Dolayısıyla sürdürülebilirlik kavramı tüm canlılar için geçerli olmakla birlikte, hayvanlar içgüdüsel olarak bunun bir parçasıyken, insanlar bilinçli olmak ve planlamak zorundadır.

Birleşmiş Milletler (BM) tarafından kurulan Dünya Çevre ve Kalkınma Komisyonu'nun 1987 yılında, yayınlanan "Ortak Geleceğimiz" (Brutland Raporu) adlı raporunun Birinci bölümünün, "Sürdürülebilir Kalkınma" başlıklı üçüncü alt başlığının 27. maddesinde, sürdürülebilirlik "İnsanlık, gelecek nesillerin kendi ihtiyaçlarını karşılama yeteneğinden ödün vermeden, günümüzün ihtiyaçlarını karşılayabilmek için gelişimi sürdürülebilir kılma yeteneğine sahiptir." şeklinde tanımlanmıştır¹. Robertson (2021:62) sürdürülebilirliğin 3 boyutunu şöyle açıklar:

"Biz, insan ve doğanın bağlantılı sistemlerinin bir parçasıyız, bu yüzden sürdürülebilirlik çalışması çevreciliğin ötesine geçer. Alanın önemli bir özelliği birbiriyle ilişkili 3 boyutu olmasıdır: Ekolojik, ekonomik ve sosyal. Bu gezegen, yoksulluk, bozulmuş sağlık, aşırı nüfus, kaynakların tükenmesi, yiyecek ve su kıtlığı, siyasi istikrarsızlık ve hepimizin bağlı olduğu yaşam destek sistemlerinin yok edilmesi gibi bağlantılı birçok sorunla karşı karşıya."

Bu nedenle sürdürülebilirliğin uygulanabilir bir kavram olarak hayata geçmesi için, çevresel, ekonomik ve sosyal sürdürülebilirliğin sağlanması gerekmektedir. Çevresel sürdürülebilirlik, doğal kaynakların insanlar tarafından kendini yenileyebileceği ölçüde tüketilmesini; ekonomik sürdürülebilirlik ise kişilerin ekonomik olarak bağımsız kalabildiği ve bu

¹ "Birleşmiş Milletler Brutland Raporu", <http://www.un-documents.net/ocf-ov.htm>, Erişim tarihi: 02.01.2020.

bağımsızlığı sürdürebilmek adına gerekli kaynaklara ulaşırken, ekolojik ve sosyal olarak dengede kalabilen bir sistemi işaret eder. Sosyal sürdürülebilirlik, bireylerin belirli bir refah seviyesinde yaşamlarını sürdürebildiği, tüm sosyal haklarının korunduğu ve toplumdaki tüm bireylerin eşitliğe sahip olduğu bir düzenleme anlamına gelmektedir. Bu 3 tanım temelde birbiriyle ve dünyayla bağlantılıdır. Dolayısıyla sürdürülebilir bir yaşam için bu bileşenlerin kolektif bir bilinçle bir arada tutulması gerekmektedir.

Sürdürülebilir yaşam, bireysel seçimlerimizi bu çerçevede yaparak, bunu bir yaşam tarzı haline getirmek anlamı taşımaktadır. Ürün seçimlerimizi yaparken, malzemesinin dönüştürülebilir ve yenilenebilir kaynaklardan oluşmuş olmasına dikkat etmek, israfa neden olabilecek bir tüketim anlayışından uzak durmak, atık oluşumunu an aza indirgeyecek ürünlere yönelmek, sağlıklı beslenmek, kimyasalları olabildiği kadar yaşamımızdan uzak tutmak ve bu yönde çaba sarfeden ürünlere destek olmak bireysel olarak bunu yaşam tarzı haline getirebilmek için yapabileceklerimizden bazılarıdır. Diğer yandan, bu çaba kişilerin hayat kalitesini düşürmeden sergileyebilecekleri bir çaba olmalıdır ki gerçek anlamda sürdürülebilir bir yaşam olarak benimsenebilsin. Doğaya saygı duyarak, onunla uyumlu ve tutarlı bir yaşam sürmek her ne kadar sürdürülebilir bir yaşam için öncelikli hedef olsa da özellikle şehirlerde hakim olan çalışma ve yaşama koşulları bunun önünde ciddi engeller oluşturmaktadır. Tek kullanımlık kağıt ve plastik ürünler, fast food yiyecekler için kullanılan servis malzemeleri, kişisel bakım için kullandığımız kimyasal bazlı ürünler ile onların ambalajları, moda sektörünün toplumu yönlendirmesi sonucu ihtiyaç fazlası olarak tüketilen tekstil ürünleri bu konuda verilen bireysel mücadeleyi zorlu hale getirmektedir. Yine de tüm dünyada artan bilinçlenme, alternatif çözüm arayışları, “yeşil tasarım” uygulamaları ve kolektif çaba, sürdürülebilir bir yaşam için umut verici adımlardır. Bu çerçevede farklı disiplinlerden tasarımcılar, günlük yaşamı kolaylaştırmak ve bu sırada ekosisteme daha fazla zarar verilmesini önlemek için akılcı, pratik ve çevre dostu tasarımlara yönelmektedir.

Grafik tasarımcılar, diğer tasarım disiplinlerinde olduğu gibi konuya çok yönlü yaklaşmak zorundadır. Sadece ürüne yönelik yenilikçi adımlar atmak yeterli değildir. İnsanların üründen en fazla faydayı sağlaması ve ürünün hayatı kolaylaştırması da hedeflenmelidir. Yaşamın sürdürülebilir olması için, insanların bu döngüye gönüllü katılımını sağlayacak ürünler

üretilmelidir. Dougherthy (2008:46), grafik tasarımcıların konuya nasıl yaklaşması gerektiğini şöyle ifade etmektedir:

“Değişim için tasarlamak istiyorsak, tasarlama şeklimizi değiştirmemiz gerekiyor. Yeşil grafik, küresel çevre krizimizin çağrısına yenilik ve yaratıcılıkla cevap vermeye çalışıyor. Çok daha az malzeme kullanmanın ve çok daha küçük ekolojik ayak izine sahip malzeme kullanmanın yollarını arıyoruz. Ayrıca toplumda net bir fayda yaratmak için grafik tasarımı bir araç olarak kullanmanın yollarını arıyoruz.”

1963 yılında yazılan ve 1964 yılında Ken Garland tarafından 20 diğer tasarımcı, fotoğrafçı ve öğrenci ile birlikte yayınlanan First Things First manifestosu², 1960'ların İngiltere'sinin sadık toplumuna bir tepkidir ve tasarımın hümanist bir yönüne geri dönme çağrısında bulunmuştur. Çözüm, tasarım çabalarını toplumun iyileşmesini destekleyen eğitim ve kamu hizmeti görevlerine odaklamaktır. Manifesto, 2000 yılında güncellenir ve 33 tasarımcının imzasıyla yeniden yayınlanır. Yeni manifesto, tasarımcıların kritik olduğu ve iş seçimlerinde, örneğin zararlı olduğu düşünülen endüstrileri ve ürünleri teşvik etmeyerek bir tavır alması gerektiğine inanmaktadır. Manifesto, mevcut tasarım anlayışının yanlışlığına vurgu yapmakta ve değişim için çağrıda bulunmaktadır:

“Birçoğumuz bu tasarım anlayışından giderek daha çok rahatsızlık duymaya başladık. Bu yüzden neyi nasıl tasarladığımız konusunda büyük bir değişim için çağrıda bulunuyoruz. İklim değişikliği; sınıf, ırk ve cinsiyet temelli tahakkümlerden bağımsız değildir, artık yalnızca sürdürülebilirlik talebiyle yetinmeyip, mevcut olanı geri döndürecek ve iyileştirecek yeni sistemler yaratmamız gerekiyor.”³

Bu açıklama tasarımcıların kendi rollerini belirleme, sorumluluk alma ve aktif katılım sağlayarak, şartları değiştirme yönünde çaba sarfetme isteklerini ortaya koymaktadır. Böylece, tasarımın yalnızca “tasarlamak” eyleminden ibaret olmadığı, tasarımcının da dünyanın bir parçası olduğu ve yaşamın sürdürülebilirliği üzerinde etkisi ve sorumluluğu olduğu düşüncesi yerleşmeye başlamıştır.

“Tasarım ve Sürdürülebilirlik” başlıklı makalesinde, Anna Gerber (2008), tasarımcının sürdürülebilirlik konusundaki rolü için şöyle demiştir⁴:

² “Ken Garland”, <http://kengarland.co.uk/KG-published-writing/first-things-first/?LMCL=oAyywq>, Erişim tarihi: 09.08.2019.

³ “First Things First”, <http://www.firstthingsfirst2020.org/turkish>, Erişim tarihi: 27.05.2022.

⁴ “Anna Gerber”, <https://www.creativereview.co.uk/design-sustainability>, Erişim tarihi: 02.01.2020.

“Çok fazla grafik tasarımcı, rollerinin ve sorumluluklarının, bir projenin üretim aşamasında çok hızlı bir biçimde etik kararlar almaktan başka birşey olmadığını düşünüyor. Bundan dolayı, sıklıkla ve zayıf bir şekilde atıfta bulunulan kağıt ve mürekkep manifestosu, grafik tasarımcının üretim öncesinde çevreye duyarlı ve dostça kağıt ve mürekkep yollarını göz önünde bulundurmaya çalışmasının ötesine gitmiyor. Böyle öncü, ilerici düşünce için bravo. Ama bu sadece buzdağının görünen kısmı.”

Bu açıdan bakıldığında, Gerber'in açıklaması, tasarımcının rolünün sadece tasarımı yapmak olduğunu söyleyenlerin karşısında bir görüş olarak, tasarımcının sorumluluğunun bundan fazlası olduğunu belirtmektedir.

Tasarımcı, sadece tasarlamak eylemini gerçekleştiren insan olmaktan fazlasıdır. Tasarımcı, aynı zamanda tüketicidir. Ancak bu konuda sorumluluk hissetmeyen diğer tüketicilerden farkı, tasarımcının “sorun çözen” kişi olmasıdır. Her ürün, fikir olarak ortaya atılışından, üretim, satış ve tüketim süreçlerinin sonuna kadar, sorun çözücü bir zihnin eseridir ve hiçbir sorun tek taraflı bir bakış açısıyla tam olarak çözüme ulaştırılmış kabul edilemez. Bir tüketim talebine karşılık verilirken, ortaya çıkacak ürünün, üzerinde yaşadığımız gezegenin bir parçası haline geleceği ve onunla uyum içinde yaşamını sürdürmesi gerektiği gözden kaçırılmamalıdır.

“Şeylerin nereden geldiğini ve nasıl yapıldığını sorgulayarak, bizi çevreleyenle yeniden bağlantı kurmaya başlayabiliriz. Bunu yaparken, çevreye karşı daha sorumlu ve hesap verebilir olmaya bir adım daha yaklaşabiliriz. Ne kadar çok insan bir şeyi anlarsa, o kadar bilinçli, eğitilmiş, dikkate alınmış kararlar alabileceklerini ve daha sofistike ve sağlam görüşler oluşturabileceklerini söylemek hayal gücü değildir (Gerber, 2009)⁵.”

Bu nedenle, çalışmanın başında da belirtildiği üzere, tasarımın fikir olarak tasarımcının zihnine düşmesinden itibaren, ar-ge, üretim, pazarlama, tüketim, atık ve geri dönüşüm zincirinin, çevreye ve eko-sisteme uyumlu olarak çalışması, sürdürülebilir bir yaşam için gereklidir. Twemlow (2008:58) bu durumu şöyle açıklar:

“Sürdürülebilirlikle ilgilenen yeni tasarımcı neslinin temel hedefi daha az ve daha iyi tasarlamak. Amaçları, müşterinin yeniden tasarım yaptırmaya ihtiyacını düşürmek için, çok uygun, çok modüler ve ileriye düşünen çözümler yaratmak. Dolayısıyla, değişime açık ve herkes tarafından kolayca güncellenebilen sistemler geliştirmeye özen gösteriliyor.”

⁵ “Anna Gerber”, <https://www.creativereview.co.uk/design-sustainability-pt3>, Erişim tarihi: 02.02.2020.

3. Sürdürülebilir Tüketim ve Sıfır Atık Yaklaşımı

Tüketim toplumu olmanın bir götürüsü olarak, kontrolsüz ve bilinçsizce yapılan alışveriş ile markaların bu konuda tüketiciyi hep daha fazlasını elde etmeye özendirici kampanya ve yaklaşımları nedeniyle 'ihtiyaç dışı' tüketim alışkanlıkları yerleşmeye başlamıştır. Özel yaşamı sergileme hedefi üzerine kurulu sosyal medya platformları da bu alışkanlığı körükleyen bir yapıdadır. Özellikle giyim, ev eşyası, aksesuar ve elektronik sektörlerinin tüketici üzerinde kurduğu yoğun baskı sonucu olarak bireyler her an ihtiyaçları olmayan nesnelere almaya ve tüketmeye yönlendirilmektedir. Bu durum, sosyal medya platformlarının da desteğiyle neredeyse bir statü göstergesi haline gelmiştir. Ancak bu bilinçsiz tüketim alışkanlığının uzun vadede doğal kaynaklar ve ekolojik sistem üzerinde yıkıcı sonuçlarının olacağı açıktır. Bu nedenle tüketim alışkanlıklarının değiştirilmesi, sürdürülebilir bir tüketim yaklaşımının benimsenmesi gerekmektedir.

Hayta'ya (2009:145) göre, sürdürülebilir tüketim kavramı, dünya literatürüne Rio'da gerçekleşen zirvede yerleşmiştir. 1992 yılında gerçekleşen Dünya Zirvesi'nde, "sürdürülebilir gelişmeyi sağlamak ve insan faaliyetlerinin ekolojik çevreye karşı olumsuz etkilerini en aza indirmek için tüketim kalıplarını değiştirmek insanoğlunun en büyük mücadelelerinden biridir" denilmektedir.

Diğer yandan, modern çağ insanının tüketim alışkanlıklarını belirleyen bir başka etken de gündelik yaşam rutinleridir. Modern çağ insanı gündelik hayatını sürdürürken belirli rutinleri izler ve bu rutinelere uygun davranış biçimleri geliştirir. Gün içinde sürdürülmesi gereken iş ve özel hayat rutinleri, kişilerin üzerinde baskı oluşturabilmekte, bu durum da fiziksel ve ruhsal olarak zorlayıcı olabilmektedir. Gündelik hayatı aksatmadan sürdürebilmek, planlama ve pratik çözümler geliştirmeyi gerektirmektedir. Bu planlama ve çözüm üretme sürecinin bile çaba gerektirdiği düşünüldüğünde, insanların kişisel konforlarını sağlamak adına olabildiğince az çabayla en fazla rahatlığı sağlamak istemeleri normal kabul edilebilir. Oysa ki sürdürülebilirlik kavramı ve bu kavramın insanlar tarafından yaşam biçimi olarak kabullenilmesi, bazen günlük yaşam alışkanlıklarının, bireysel yaşam alanlarında sağlanan rahatlık ve konforun bir parça dışına çıkmayı gerektirebilir. Bireysel yaşam alanı, aynı zamanda gündelik hayat ve tüketim

alışkanlıklarının kesiştikleri noktadır. Kişilerin fazladan çaba sarfetmek zorunda kalmadan, sürdürülebilir bir yaşama katkıda bulunmalarını sağlayacak gündelik yaşamı kolaylaştırıcı tasarımlar, bu önemli eşiğin aşılması adına atılabilecek etkili adımlardan biri olacaktır.

Bir yandan günlük yaşamı olabildiğince kolaylaştırırken, diğer yandan sürdürülebilir bir dünya için katkıda bulunmak amacıyla sadece bireylerin ve tasarımcıların değil, yerel yönetimlerin ve kamu oluşumlarının da işbirliği içinde olması gerekir. T.C. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı bu konuda "Sıfır Atık" isimli bir çalışma başlatmıştır. Bu hareket, israf edilen kaynakların önüne geçilmesi, olabildiğince verimli değerlendirilmeleri, ortaya çıkan atıkların nedenleri ve bunun önüne geçilmesi ya da en az seviyede oluşmasının sağlanması için gerekli çalışmaların ve planlamaların yapıldığı bir oluşumdur. Bir diğer hedef de oluşan atığın yerinde toplanarak, geri dönüşüme kazandırılmasıdır. Geri dönüşüm sürecine dahil edilemeyen atıklar, zaman ve enerji kaybına sebep olmakta, üretim maliyetlerini arttırmaktadır. Bu hareketin aktif uygulanması, enerjiden kazanılmasını da sağlayacaktır.⁶

Sıfır atık yaklaşımının benimsenmesi sayesinde elde edilecek kazanımlar şunlardır:

- Verimliliğin artması.
- Temiz ortam kaynaklı olarak performansın artması.
- İsrafın önüne geçildiğinden maliyetlerin azaltılması.
- Çevresel risklerin azalmasının sağlanması.
- Çevre koruma bilincinin kurum bünyesinde gelişmesine katkı sağlandığından çalışanların "duyarlı tüketici" duygusuna sahip olmasının sağlanması.
- Ulusal ve uluslararası pazarlarda kurumun "çevreci" sıfatına sahip olmasının sağlanması, bu sayede saygınlığının artırılmasıdır.

"Sıfır Atık" hareketi, hem sürdürülebilir bir yaşam için gerekli bilgileri, hedefleri içermekte, hem de belediyeler, alışveriş merkezleri, hastaneler, iş yerleri, kuruluşlar, marinalar, okullar, oteller, restoranlar, siteler, terminaller, üniversiteler içine sistem kurulumu gerçekleştirerek, tüketicilerin yaşadıkları ortamdan ayrılmadan, geri dönüşüm sürecine katkıda

⁶ "Sıfır Atık", <https://sifiratik.gov.tr/sifir-atik/sifir-atik-nedir>, 03.01.2020.

bulunabilmelerine olanak tanımaktadır. Gündelik hayatın içinde bu alışkanlıkların kazanılması ve yerleşmesi, hareketin başarılı olması ve devamlılığının sağlanması açısından önemli ve kişilerin konfor alanlarından ayrılmadan sürdürülebilirlik konusunda aktif olabilmelerini sağlaması bakımından da değerlidir.

Sıfır atık hareketinin desteklenmesi ve yaşamın parçası haline getirilebilmesi için tasarımcıların 'yeşil tasarım' anlayışıyla hareket etmesi gereklidir. Yeşil tasarım, prensip olarak tüketim açısından olabildiğince verimli ve atıklar açısından da zararsız olmayı hedeflemelidir. Önemli olan, üründen en fazla verimi almak, işlevini tamamladığında geri dönüşüm döngüsüne sokabilmek ya da yeni bir işlev kazandırarak varlığını sürdürmesini sağlamaktır. Grafik tasarımcılar, sürdürülebilir bir yaşam için bu çerçevede üretmelidir.

4. Sürdürülebilir Tüketim için Grafik Tasarım Örnekleri

Sürdürülebilir yaşam konusunda toplumda yavaş yavaş da olsa ortaya çıkmaya başlayan bilinç, grafik tasarımcılar için de itici bir güç olmuş ve onları yaratıcı projeler üretmeleri konusunda yönlendirmiştir. 'Yeşil tasarım' üzerine projeler üretilmeye ve fikirler geliştirilmeye başlanmıştır. Sürdürülebilir tasarım süreçlerinde dikkate alınması gereken konuları detaylı olarak açıklayan Selamet (2012:134), bunları; brief, ölçü ve formatlar, renk ve mürekkep, kağıt kullanımı, bilgisayar provası, baskı ve sonrası, ambalaj gibi başlıklar altında toplamış ve bütün bu süreçlerde tasarımcının işlevden ödün vermeden sürdürülebilirliğe nasıl katkıda bulunacağına değinmiştir:

"Konuya grafik tasarım açısından baktığımızda; sosyal sorumluluk, ekolojik malzeme seçimi, doğal kaynaklar ve enerjinin doğru kullanımı, dönüştürülmüş ürünler kullanma ve oluşturulan son ürünün geri dönüşümünü gözetme, ambalajlama, taşıma, ürün yerine hizmeti teşvik etme gibi tüm tasarım alanlarına uyarlanabilecek genel eko tasarım prensiplerinin grafik tasarım içerisinde de anlam kazandığını görürüz."

Selamet'in belirttiği prensipler, grafik tasarımcı için önemli çıkış noktaları olmalarının yanı sıra, tasarlanan ürünlerin geri dönüşüm döngüsüne girerek ya da yeni bir işlev kazanarak, çevreye zararsız bir biçimde varlıklarını sürdürebilmeleri için de önemlidir. Çalışmanın bu kısmında yer verilen örnekler, bu çerçevede tasarlanmış ve ileride hayata geçebilecek başka projeler konusunda oldukça umut vericidir.

Leo Burnett tarafından WWF (World Wide Fund for Nature) için tasarlanan kampanyada, 'just*' isimli markanın tüm ürünleri %100 doğal ve biyolojik olarak parçalanabilen kağıt kartonlarda paketlenmektedir (Görsel 1).



Görsel 1. Leo Burnett tarafından WWF için tasarlanan 'just*' markası ambalajları.

Her ambalaj, ilgili ürünü simgeleyen plastik şişe şeklinde bir kalıpla kesilmiş şeffaf bir ön pencereye sahiptir. Örneğin cam temizleyici, bir fişkırtma şişesi şeklindeki kalıpla temsil edilir ve içinde gerçek, doğal ürünler kullanılır. Aynı zamanda tüketiciyi, bu ürünü doğal olarak oluşturabilmesi için gerekli bilgileri içeren bir sayfaya yönlendirmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Leo Burnett tarafından WWF için tasarlanan 'just*' markası açık hava ilanı.

Macar tasarımcı Agnes Gyomrei, meyve ve sebzelerin ambalajlanması için %100 geri dönüştürülebilir kartondan ambalaj tasarladı (Görsel 3). Vitapack isimli bu ambalaj, yarım kilo meyveyi muhafaza edebilecek ve taşıyabilecek şekilde geliştirilmiştir. Aynı zamanda kenarlarından yırtılarak, ince, uzun bir ambalaja da dönüştürülebilmekte ve bu sayede birden

fazla paket taşınması gerektiğinde kolaylık sağlamaktadır.



Görsel 3. Agnes Gyomrei tarafından tasarlanan VitaPack.

Amerikalı bir marka olan Paper Water Bottle, ürettikleri kağıt su ambalajı için (Görsel 4) şu açıklamayı yapıyor:

“Her gün 80 milyardan fazla plastik şişe üretiliyor ve bunların % 80'i düzenli depolama alanlarına gidiyor ve biyolojik olarak parçalanması 800 yıldan fazla sürüyor. Çözüm? Kağıttan yapılmış bir su şişesi. Kağıt Su Şişesi, su tüketmenin yeni, yenilikçi ve çevre dostu bir yolunu temsil eden türünün ilk örneğidir. ECO 100 şişeleri, 80 günden çok daha kısa sürede biyolojik olarak parçalanacak olan % 98 kompostlanabilir malzemelerden üretilmiştir ve plastik şişelerden yaklaşık 4000 kat daha hızlıdır! Geri kalan% 2'si geri dönüştürülmüş malzemelerdir, yani bu şişe kesinlikle atık oluşturmaz.”⁷

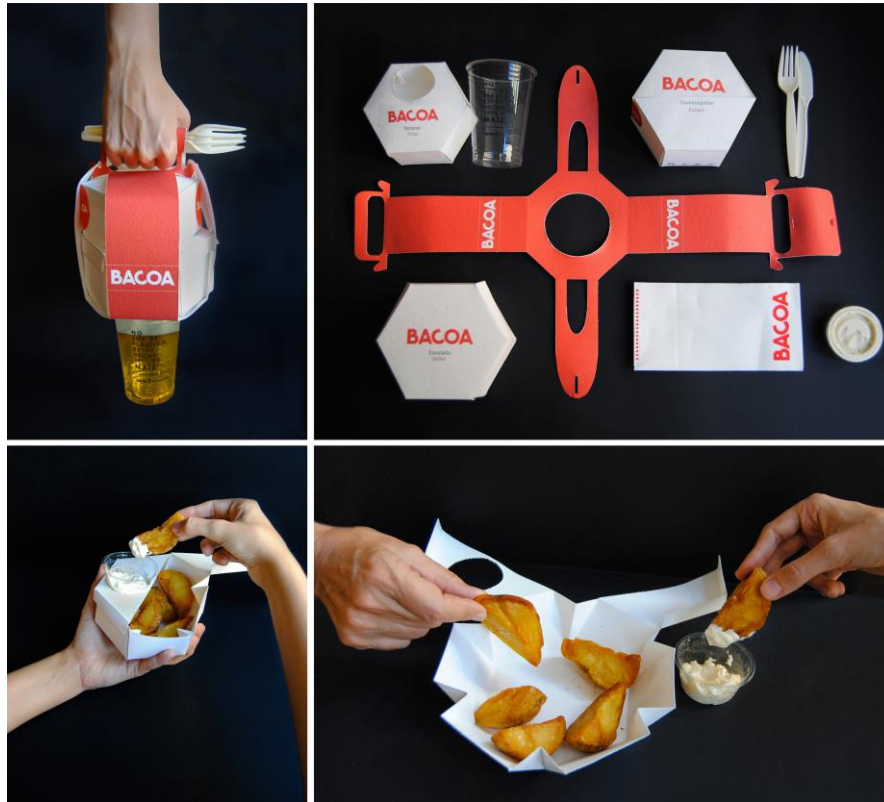
⁷ “Paper Water Bottle”, <https://paperwaterbottle.com>, Erişim tarihi: 06.01.2020.



Görsel 4. Paper Water Bottle.

Ürünün en önemli özelliği, kişiselleştirilebiliyor olmasıdır. Biçim, boyut ve renk değişikliğine izin veren ürünün üzerine istenilen açıklama da yazılabilmektedir.

Fast food ürünleri çok fazla atık ortaya çıkartmaktadır. Tasarımcı Laia Avinoa, bu atıkların geri kazandırılabilir atıklar olabilmesi için son derece işlevsel bir ambalaj geliştirmiştir (Görsel 5).



Görsel 5. Laia Avinoa, Bacoa markası için geri dönüştürülebilir ambalaj tasarımı.

Ambalaj, yiyecek ve içecekleri işlevsel bir biçimde bir arada tutup, taşınmasını ve tüketildikten sonra geridönüşüm döngüsüne kolayca katılmasını sağlamaktadır.

Japon tasarım ajansı Dentsu Inc, Japonya'nın köklü gazetelerinden Mainichi Shimbunsha için toprağa gömüldüğünde yeşererek bitkiye dönüşen gazeteler üretmiştir. Proje, Japon halkının uygulamaya sahip çıkması ve gazetenin tirajını artırmasıyla giderek büyümüştür (Görsel 6). Gazetenin kağıdına yerleştirilmiş bu tohumlar, toprağa gömüldüğünde filizlenip doğa ile bir araya geliyor. Gazetenin mürekkebi sebzelerden sağlandığı için gazete toprakla buluştuğu zaman herhangi bir tehlikeli zehirli madde toprağa karıştırılmamış oluyor ve aynı zamanda gübre görevi görerek filizlenen tohumların daha hızlı büyümesini sağlıyor.



Görsel 6. Dentsu Inc., Mainichi Shimbunsha gazetesinin toprakla buluşma ve yeşillenme aşaması.

Endonezya'da faaliyet gösteren ve plastik atıklar konusunda son derece etkin bir çözüm sunan Evoware firması, deniz yosunundan ürettiği ambalajlar sayesinde hem atık miktarını azaltmayı hem de Endonezya'daki üreticilere iş olanağı yaratmayı hedeflemektedir. Biyoçözünür bir malzeme olan deniz yosununu kullandıkları için ekosisteme hiçbir zararı olmayan bu yenilebilir bardaklar, toprakla buluştuğunda ise doğal gübre görevi görüyor (Görsel 7). Sağlığa zararlı bir koruyucu ya da katkı içermediği gibi, insan vücudu için gerekli olan bazı vitamin ve mineral katkılarını da içeriyor. Ayrıca bu bardaklara markaların dilediği aroma ve kurumsal kimlik öğeleri uygulanabiliyor. Evoware bu buluşu ile New Plastics Economy İnovasyon Ödülleri kapsamında, Circular Design Challenge yarışmasında büyük ödüle layık görüldü (Eşkin, 2017).⁸

⁸ "Pinar Özgüncü Eşkin", Ekolojist, <http://ekolojist.net/suda-eriyen-yenilebilir-gida-ambalaji-uretiliyor>, Erişim tarihi: 14.01.2020.



Görsel 7. Evoware, Elo Jello isimli biyobozunur ambalaj.

İzmir Yüksek Teknoloji Enstitü'nde görev yapan Türk bilim insanı Prof. Dr. Sacide Alsoy Altıncaya ve öğrencileri, bir başka yenilebilir ambalaj çalışmasına imza atmışlardır. Peynir altı suyu tozu, süt ürünlerinin üretimi sırasında ortaya çıkan artık bir madde olarak, Altıncaya ve öğrencileri için hammadde oluşturmuştur. Gıda ambalajı olarak kullanılması için üretilen her malzemede olduğu gibi, burada da hedefin dayanıklı ve kontrol edilebilir nem geçirgenliğine sahip bir ürün ortaya çıkarmak olduğunu söyleyen Altıncaya, çalışmalarını sırasında nanoteknolojiden yararlandıklarını belirtmiştir. Mısır proteini ve peynir altı suyu tozunu kullanarak yarattıkları biyoçözünür ambalaj, Amerikan Gıda ve İlaç Birimi'nce onaylanmış bir ambalajdır⁹. Bu çalışma hem bir Türk bilim insanının başarısı olması bakımından, hem de sürdürülebilir yaşam için çok önemli bir buluş olması bakımından umut vericidir.

İnfoğrafikler, hızlı ve etkili bilgi aktarımı sağlamaları bakımından önemli grafik tasarım ürünleri olduklarından, hem hareketli hem de basılı olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Dünya Yeşil Bina Konseyi (World Green Building Council - WGBC) de BM'nin Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri'ni desteklemek için bir infografik¹⁰ yayınlamıştır (Görsel 8).

⁹ "Prof.Dr. Sacide Alsoy Altıncaya", <https://www.haberler.com/izmir-peynir-alti-suyundan-yenilebilir-cevre-dustu-12863563-haberi/>, 14.01.2020.

¹⁰ "Dünya Yeşil Bina Konseyi", <https://www.worldgbc.org/green-building-sustainable-development-goals>, Erişim tarihi: 15.01.2020.



Görsel 8. Dünya Yeşil Bina Konseyi'nin (World Green Building Council - WGBC) yayınladığı infografik. World Green Building Council.

Bu infografikte, Yeşil Bina'nın BM'nin Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine ulaşılmasına katkıda bulunabileceğine dair bilgiler verilmektedir. Ekonomik kalkınmanın öneminden ziyade, iklim değişikliğinden, gelir dağılımındaki adaletsizliğe kadar uzanan yelpazede, hedeflerin neler olduğu anlatılmaktadır.

Çalışmanın bu bölümünde, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Anasanat Dalı'nda Doç. Müge Burcu Şen tarafından yürütülmekte olan GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersinde Sanatta Yeterlik öğrencileri tarafından üretilmiş projelere yer verilecektir.

İdil Tayhan tarafından GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersinde üretilmiş 'Okyanus Kirliliği' başlıklı veri görselleştirme çalışmasının ana fikri, okyanuslarda giderek artan atık temelli kirlilik konusunda toplumu bilgilendirmek ve kirliliğin boyutlarına dikkat çekmektir. Çalışmanın temel hedefi proje raporunda Tayhan (2022) tarafından şöyle özetlenmiştir: "Okyanus kirliliğinin boyutuna dikkat çekmek için organizasyonlar ve araştırmacılar tarafından edinilen verileri topluma aktarmak". Veri görselleştirme çalışmaları, teorik bilgiyi izleyici zihninde canlandırabilmek ve somutlaştırabilmek için etkili bir görsel iletişim aracıdır. Sayısal simgelerden öteye gitmeyecek veriler, bilindik nesnelere ve canlılar aracılığıyla somutlaştırılmıştır. Örneğin; "Bugüne kadar okyanuslarda biriken plastik atık miktarı 38420 adet fil ağırlığındadır" ifadesiyle

sayısal bilgi, algılanabilir, akılda kalıcı ve somut bir bilgiye dönüştürülmüştür. Projeye ait görseller maketler üzerine yerleştirilerek, odak noktanın görsel algılanabilirliği denenmiştir (Görsel 9).



Görsel 9. İdil Tayhan, *Okyanus Kirliliği*, 2022, Veri görselleştirme çalışması, GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersi projesi.

Evrım Cengiz tarafından GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersinde üretilmiş olan 'Bokashi' isimli çalışmanın ana fikri geri dönüşümsüz plastik poşet kullanımını azaltmak amacıyla jüt çanta tasarımına yönelmeyi ve yenebilir evsel atıklardan kompost gübre üretmeyi sağlamaktır. Cengiz (2022), raporunda jüt çantayı şöyle açıklamaktadır: "Jüt çantalar geri dönüştürülebilir doğal ve yapay lifler karıştırılarak kullanılan bir malzemedir. Dayanıklı olması, daha az bakteri üretmesi ve çevre dostu olması açısından sürdürülebilir ürünler arasındadır" (Görsel 10).



Görsel 10. Evrim Cengiz, *Bokashi*, 2022, Jüt çanta ve kompost gübre yapımı projesi, GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersi projesi.

Bokashi ise bir kompost gübre üretim tekniğidir.

"Bokashi, "fermente organik madde" anlamına gelen Japonca bir kelimedir. 1980'lerin başında Japonya, Okinawa'daki Ryukyus Üniversitesi'nde profesör olan Dr. Teuro Higa tarafından geliştirilen yöntem, mutfak artıklarının (sebze ve meyvelerin yanı sıra et ve süt artıkları) özel bir kovada Bokashi aşılacağı ile katmanlanmasını içerir. Genellikle aşılacağı, melas ve etkili mikroorganizmalar (EM) ile birleştirilmiş buğday tohumu, buğday kepeği veya talaştan oluşur. Kepek/pekmez, toprakta bulunan aynı doğal mikroorganizmalar olan mikroorganizmalar için besin görevi görür. Bokashi kovanının hava geçirmez bir kapağı ve üretilen sıvıyı boşaltmak için altta bir tıkaç vardır. Kovanın kötü bir koku geliştirmesini önlemek için sıvının boşaltılması gerekir,

ancak sıvı, ev bitkilerini gübrelemek için kullanılabilir çok besleyici bir "bokaşı çayı" görevi görür (Vanderlinden, 2019)¹¹.

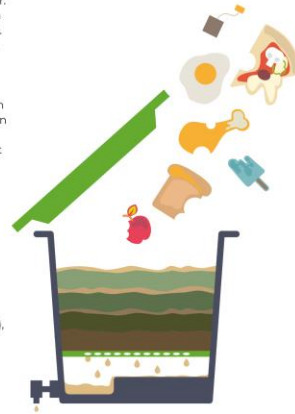
Bokashi için oluşturulmuş web sayfasında, bu teknikle kompost gübre yapımı hakkında gerekli bilgiler yer almakta; aynı zamanda jüt market poşetleri üzerinde yer alan kare kod ile tüketici bu sayfaya yönlendirilmektedir. Böylece tüketicilerin, hem dönüştürülmüş malzemeden bir alışveriş çantası kullanarak atık oluşumunu azaltmak hem de yenibilir evsel atıkların doğaya yararlı olacak biçimde değerlendirilmesini sağlamak üzerine teşvik edilmesi hedeflenmektedir (Görsel 11).



Neler dönüştürülebilir?

En büyük avantajı her türlü organik atığın parçalanabilmesidir. Et ve süt ürünleri, narenciye gibi soğuk kompost veya solucan kompostuna atılmayan malzemeler, büyük bir hızla çözünür. Bokashi Kompost Kovası ile her türlü yemek artığını (et, balık, tavuk ve süt ürünleri dahil) kompostlaştırır. Bu özellik, diğer kompost yöntemlerinde yoktur. Evde uygulanması daha kolaydır ve diğer kompostlara göre çok daha kısa sürede kompost elde edilir. Sıvı gübre 1-2 gün içerisinde elde edilirken kompost oluşumu 1-1,5 ay arasındadır. Şehirde yaşayan yetişkin bir insan günde ortalama 1-2 kg arasında evsel atık üretir. Bu nedenle diğer kompost yöntemlerine göre daha çok kompost biriktirilebilir. Size yol haritası oluşturması için bazı atıkları sıraladık:

1. Çürümemiş / bozulmamış tüm organik atıklar,
2. Meyve ve sebze sapları, kökleri,
3. Meyve kabukları (narenciye kabukları dahil),
4. Sebze kabukları (soğan kabukları dahil),
5. Kuru yemiş kabuğu,
6. Artık pişmiş ve yağlı yemek,
7. Hayvansal atıklar (yumurta kabuğu, balık kılçığı, peynir gibi),
8. Ağartılmamış kağıt (tuvalet kağıdı rulosu gibi),
9. Kabak lifi, yün lifi, deniz sünger,
10. Cilalanmamış ahşaplar,
11. Yaprak ve dallar,
12. Lif, kil, tüyler,
13. Çay, kahve posaları gibi bir çok atık kova içerisine atılabilir.



Görsel 11. Evrim Cengiz, *Bokashi*, 2022, Jüt çanta ve kompost gübre yapımı projesi, GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersi projesi.

¹¹ "Coleen Vanderlinden", <https://www.thespruce.com/basics-of-bokashi-composting-2539742>, 25.05.2022.

Sare Şeyma Ersöz tarafından GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersinde üretilmiş olan 'Etki / Impact' isimli çalışma, ekosisteme zarar veren temel konulardan 3 tanesini ele alan bir hareketli afiş serisidir. İstatistik verilerinin sadece sayılardan oluştuğu bir durumda, toplum üzerinde farkındalık yaratmayacağı; bu verilerin daha görünür kılınması gerektiği fikrinden hareketle iklim krizi, atıklar ve orman kayıpları hakkındaki istatistiki bilgileri görselleştiren 3 farklı hareketli afiş çalışması yapılmıştır. Bu afiş çalışmaları özellikle sosyal medyada kullanılmak üzere hazırlanmıştır. Ayrıca bu afişlerde kullanılmak üzere bir piktogram serisi de tasarlanmıştır (Görsel 12).



Görsel 12. Sare Şeyma Ersöz, *Etki / Impact*, 2022, hareketli afiş çalışması kesit görüntüleri ve piktogramlar, GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersi projesi.

Böyle bir projede basılı bir ürün üretmekten neden kaçınıldığını, Ersöz (2022) raporunda şöyle özetlemiştir:

“Bu kapsamda çeşitli kaynaklardan istatistiksel veriler toplanmıştır. 14 yılda Hindistan kadar orman kaybı yaşanmış, 3 milyon kilometrekarelik ormanlık alanın yüzde 27'sindeki kaybın, palm yağı, hayvancılık, soya ve kereste gibi ürünleri yetiştirmek üzere endüstriyel tarım alanına dönüştürülmesi oluşturmaktadır. Bu bilgiler ışığında orman kayıpları hakkında ilk bilgilendirici tipografik hareketli grafik tasarım hazırlanmıştır. Sosyal medya kanalları üzerinden paylaşılarak yayılması planlanmıştır. Böylece dijital ortamın sağladığı fayda ile bir afişin ulaşabileceği hedef kitle genişlemiş ve alanımızda basılı afişin sürdürülebilirlik bağlamında çevreye vereceği zararlardan kaçınılmıştır.”

5. Sonuç

Grafik tasarımcı, tasarım yaparken birçok değişkenin kendisini çevrelediği sorunlara çözüm getirmek zorundadır. Bir tarafta talep, bir tarafta sürdürülebilir bir yaşam için göz önünde bulundurulması gereken yeni koşullar; bir tarafta da temel tasarım prensipleri ve işlevsellik çerçevesinde görevini yerine getirmesi gereken bir tasarım vardır. Mesleğin bir gereği olarak, öncelik işlevde olsa da çevre bilinci ve sorumluluğu göz ardı edilemez. Çalışma kapsamında incelenen kaynaklar ve örneklerden hareketle, bu sorumluluğu yerine getirebilmek için atılması gereken adımların bazıları şöyle sıralanabilir:

1. Tasarım fikir aşamasındayken, öncelikli olarak sürdürülebilir ve geri dönüştürülebilir malzemeler ile üretilmesi yönünde geliştirilmesi. Elbette ki her ürünün bu koşulu sağlaması ya da her talebin bu koşula uygun hale getirilmesi günümüz şartlarında gerçekçi bir bakış açısı değildir. Ancak yola çıkış noktası bu ilke olursa, zamanla birçok üründe arz-talep ilişkisi bu temele oturtulabilir.
2. Sürdürülebilir ve geri dönüştürülebilir malzemelerin araştırılması ve tasarımlarda bu malzemelere öncelikli olarak yer verilmesi. Günümüz şartlarında dönüştürülmüş kağıt, yenilebilir / çözünebilir mürekkepler, alüminyum gibi istenildiği kadar geri dönüştürülebilir metaller, yenilebilir / çözünebilir malzemelerden üretilmiş ambalajlar sıklıkla kullanılmaktadır ve geri dönüşüm maliyetleri azaldıkça kullanımları daha da artacaktır.
3. Sürdürülebilir ve geri dönüştürülebilir malzemelerle oluşturulmuş tasarımların

olabildiğince cazip hale getirilerek, özellikle geniş hedef kitlelere hitap eden tasarımlarda kullanılması ve bu sayede yaygınlaşmasının sağlanması.

4. Tasarımın kullanım ömrünü tamamladıktan sonra ya geri dönüşümünün sağlanması ya da bir başka ihtiyaca yanıt verebilecek bir fonksiyonunun olmasının sağlanması.
5. Tasarımcıların sürdürülebilirlik üzerine yapılan sosyal sorumluluk projelerinde tasarımlarıyla aktif rol almaları. Bu konu hakkındaki bilgilerin gündemde tutulmasını sağlamaları.

Sürdürülebilir yaşamın desteklenmesi, çok sayıda bileşeni olan, kapsamlı bir konudur. Herşeyden önce bu konu eğitim müfredatında yer bulmalı ve çocukluktan itibaren yaşam alışkanlığı olarak yerleşmesi için erken yaşta eğitime başlanmalıdır. Ayrıca üniversitelerin ilgili bölümlerinde tasarım eğitiminin bir parçası olarak mutlaka işlenmelidir. Çalışmanın başında da belirtildiği gibi bir tasarım fikir aşamasındayken, sürdürülebilir bir dünyanın parçası olacağı düşüncesinden yola çıkılırsa, işlevinden ödün vermeden sürdürülebilir yaşama uyum sağlamış olacaktır. Böylece bilinçli ve sürdürülebilir yaşamı benimsemiş bireyler ve tasarımcılar yetiştirilecektir. Tasarımın bilgilendirici gücü, bu eğitim sayesinde etkin bir biçimde kullanılacaktır.

Diğer yandan, bu çalışma boyunca ele alınan konular değerlendirildiğinde, sürdürülebilir bir yaşam için atılması gereken adımlar şu şekilde özetlenebilir:

- Sürdürülebilirliği yaşam felsefesi olarak benimsemek
- Kişilerin yaşam kalitelerinden ödün vermeden yaşamalarının ve sürdürülebilirliğe katkıda bulunmalarının kolaylaştırılması
- Tüketim alışkanlıklarının değiştirilmesi
- Geri dönüştürülebilir ve biyoçözünür malzeme üretimi için yapılan ar-ge çalışmalarının desteklenmesi
- Dönüştürülemez atıkların kullanılmasının ve üretiminin engellenmesi
- Yenilenebilir kaynaklara yönelmesi
- Markaların pazarlama stratejilerini buna göre şekillendirmesi

Çalışma kapsamında grafik tasarımcının sürdürülebilir bir dünyadaki sorumluluğu incelenirken, mesleki açıdan sunabileceği katkılar değerlendirilmiştir. Bunların yanı sıra, grafik tasarımın bu alandaki görevi; işlevsellik ilkesini geri plana atmadan, doğayla, ekolojik sistemlerle uyumlu, sürdürülebilir tasarımlar üretmek ve akılcı çözümlerle tüketicilerin hayatını kolaylaştırmak olacaktır. Sorumluluk bilinciyle yola çıkıldığında etkili çözümler üretileceği ve sürdürülebilirlik konusundaki çabalara büyük katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

Geri dönüştürülebilir atıkların toplanması ve değerlendirilmesi için, toplumu bilinçlendirmek, teşvik etmek ve insanların kişisel konfor alanlarının dışına çıkmadan, geri dönüşüme katkı sunmasını sağlamak, yerel yönetimlerin ve sivil toplum kuruluşlarının sorumluluğunda olmalıdır. Ancak bu konu, sürdürülebilir yaşam için toplumsal işbirliğinin sağlanması başlığı altında incelenmesi gereken geniş bir konudur. Sistemin sağlıklı işleyebilmesi; ar-ge, üretim, pazarlama, tüketim, atık ve geri dönüşüm zincirinin, çevreye ve eko-sisteme uyumlu olarak çalışması gerekliliğinin, toplum tarafından algılanması ve gerçekleştirilmesine bağlıdır. Diğer yandan bölgesel girişimler ya da çalışmalar yeterli değildir. Sürdürülebilirlik kavramı, tamamen küresel bir yaklaşımla, ortak bir harekete dönüştüğünde, amacına ulaşmış olacaktır. Bu sayede ekolojik sistemlerin ve doğal kaynakların korunması mümkün olabilecektir.

Kaynakça

Cengiz, E., (2022). *GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersinde üretilmiş proje raporu*, Ankara: 30 Mart.

Dougherthy, B. (2008). *Green Graphic Design*, New York: Allworth Press.

Ersöz, S.Ş., (2022). *GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersinde üretilmiş proje raporu*, Ankara: 30 Mart.

Hayta, A. B. (2009). "Sürdürülebilir Tüketim Davranışının Kazanılmasında Tüketici Eğitiminin Rolü.", Kırşehir: *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 10, Sayı 3, s: 143-151.

Robertson, M. (2021). *Sustainability Principles and Practice*, New York: Routledge.

Selamet, S. (2012). "Sürdürülebilirlik ve Grafik Tasarım", Zonguldak: *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 8, Sayı 15, s: 125 - 148.

Sipahi, E. B. (2010). "Küresel Çevre Sorunlarına Kolektif Çözüm Arayışları ve Yönetişim", Konya: *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı:24, s:331-344.

Tayhan, İ., (2022). *GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersinde üretilmiş proje raporu*, Ankara: 30 Mart.

İnternet Kaynakları

Eşkin, P. Ö. (2017). "Suda Eriyen ve Yenilebilir Gıda Ambalajı Üretiliyor", *Ekolojist*, <http://ekolojist.net/suda-eriyen-yenilebilir-gida-ambalaji-uretiliyor/>, Erişim tarihi: 14.01.2020.

First Things First (2020). <https://www.firstthingsfirst2020.org/turkish>, Erişim tarihi: 27.05.2022.

Garland, K. (1964). "First Things First Manifesto", *Kengarland*, <http://kengarland.co.uk/KG-published-writing/first-things-first/?LMCL=oAyywq>, Erişim tarihi: 09.08.2019

Gerber, A. (2008). "Design and Sustainability", *Creative Review*, <https://www.creativereview.co.uk/design-sustainability/>, Erişim tarihi: 02.01.2020.

Gerber, A. (2009). "Design & sustainability: pt3.", *Creative Review*, <https://www.creativereview.co.uk/design-sustainability-pt3/>, Erişim tarihi: 02.02.2020.

Vanderlinden, C. (2019). "The Basics of Bokashi Composting", <https://www.thespruce.com/basics-of-bokashi-composting-2539742>, Erişim tarihi: 25.05.2022.

Görsel Kaynaklar

Görsel 2. Leo Burnett tarafından WWF için tasarlanan 'just*' markası ambalajları. <https://thedieline.com/blog/2015/6/12/wwf-just-packaging-designed-to-eliminate-packaging?>, Erişim tarihi: 23.02.2022.

Görsel 2. Leo Burnett tarafından WWF için tasarlanan 'just*' markası ambalajları. <https://thedieline.com/blog/2015/6/12/wwf-just-packaging-designed-to-eliminate-packaging?>, Erişim tarihi: 23.02.2022.

Görsel 3. Agnes Gyomrei tarafından tasarlanan VitaPack. <https://www.feeldesain.com/vitapack-agnes-gyomrei.html>, Erişim tarihi: 04.01.2020.

Görsel 4. Paper Water Bottle. <https://paperwaterbottle.com/>, Erişim tarihi: 04.01.2020.

Görsel 5. Laia Avinoa, Bacoa markası için geri dönüştürülebilir ambalaj tasarımı, Trendhunter. <https://www.trendhunter.com/trends/biodegradable-food-packaging>, Erişim tarihi:04.01.2020.

Görsel 6. Dentsu Inc., Mainichi Shimbunsha gazetesinin toprakla buluşması, Ekolojist. <http://ekolojist.net/bitkiye-donusen-gazete-mucizesi/>, Erişim tarihi: 04.01.2020.

Görsel 7. Evoware, Ello Jello isimli biyobozunur ambalaj, Ekolojist. <http://ekolojist.net/suda-eriyen-yenilebilir-gida-ambalaji-uretiliyor>, Erişim tarihi: 14.01.2020.

Görsel 8. Dünya Yeşil Bina Konseyi'nin (World Green Building Council - WGBC) yayınladığı infografik, World Green Building Council. <https://www.worldgbc.org/green-building-sustainable-development-goals>, Erişim tarihi: 17.01.2020.

Görsel 9. İdil Tayhan, 'Okyanus Kirliliği' isimli veri görselleştirme çalışması, GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersi projesi, 2022.

Görsel 10. Evrim Cengiz, 'Bokashi' isimli jüt çanta ve kompost gübre üretimi çalışması, GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersi projesi, 2022.

Görsel 11. Evrim Cengiz, 'Bokashi' isimli jüt çanta ve kompost gübre üretimi çalışması, GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersi projesi, 2022.

Görsel 12. Sare Şeyma Ersöz, 'Etki / Impact' isimli hareketli afiş çalışması, GRA 724 Sürdürülebilir Grafik Tasarım dersi projesi, 2022.

REKLAMCILIĞIN YENİ YÜZÜ; ETKİLEŞİMLİ AÇIKHAVA REKLAMLARI

NEW FACE of ADVERTISING: INTERACTIVE OUTDOOR ADVERTISEMENTS

Asena BAŞER AKYÜREK*, Prof. Yusuf KEŞ**

Öz

Toplumun güncel alışkanlıklarına cevap verebilen yeni medya araçları ile rekabetini olduğu hali ile sürdürmeyeceğini anlayan geleneksel medya, yeni medya ile ortak çalışma yolunu seçmek zorunda kalmıştır. Yeni medyanın hedef kitleye sağladığı zaman, mekan sınırsızlığıyla, müdahaleye açık olma haliyle ortaya çıkan etkileşime teşvik etme yeteneğini, geleneksel medya kendisine de entegre edebilmektedir. Etkileşimde bulunmayı seven, mesaj karşısında pasif kalmayı ret eden, reklamı yönlendirmeyi isteyen hedef kitleden burada kullanıcı olarak söz etmek mümkündür. Bu çalışmada; günün önemli bir kısmını evinin dışında geçiren yeni insan tipi için en uygun olabilecek 'Açık hava reklam araçları' ele alınacaktır. Açık hava reklam araçlarının bünyelerinde barındırdıkları avantajlara etkileşim unsurunun da eklenerek yeni insan tipine uyarlanması ve bu geleneksel medya aracının melezleşmesi ile hayatta kalması sağlanarak, reklam dünyasında önemli olan bir materyalin yok olup gitmesinin önüne geçileceği gerçeği üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Etkileşim, Yeni Medya, Geleneksel Medya, Reklam, Açık hava.

Abstract

Unable to respond to contemporary habits of society, and realizing that they can hardly compete with new media in this regard, traditional media have opted for cooperation with new media. Traditional media should be able to accommodate the possibilities afforded by new media, namely lack of temporal or spatial limits, and ability to promote interaction thanks to openness to intervention. As they like to interact, refuse to be passive in the face of messages, and wish to direct the advertisement, the target audience here can be referred to as users. The present study discusses outdoor advertising tools that are most suitable for new type of people who spend most of their time outside home. The study focused on how to adapt outdoor advertising tools to new profile of people by imparting communication dimension into their inherent advantages, and emphasized that ensuring their hybridization will blow new life into traditional media which are important in the advertising world.

Keywords: Interaction, New Media, Traditional Media, Advertising, Outdoor.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 28.04.2022 - Kabul tarihi:12.05.2022.

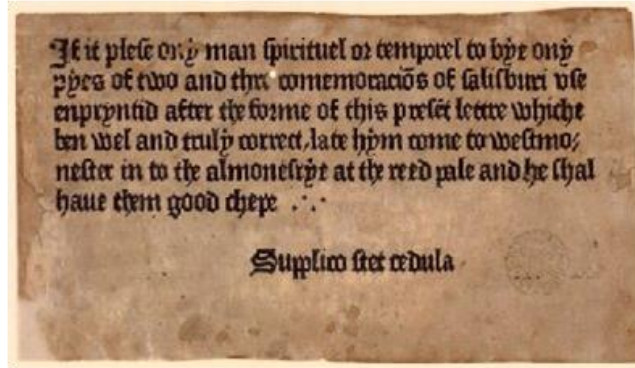
* Asena BAŞER AKYÜREK, SDÜ, GSE Sanat ve Tasarım ASD, Sanatta Yeterlik, asenabaser@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-9242-5871>.

** Prof. Yusuf KEŞ, Isparta Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, yusufkes@sdu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-8715-8809>.

1. Giriş

İnsanlar var olduklarında tek gereksinimleri; hayatlarını sürdürebilmek ve bunun için asgari gereklilikleri sağlayabilmekten, üretim yapan topluluklara dönüşmeye başlamaları, değiş tokuş ile farklı ürünlere ulaşabildikleri yeni bir döneme girmelerine yol açmıştır. Birbirine benzer ihtiyaçlara cevap veren ürünler üretilmesi onlara, henüz bu isimle nitelendirilmiyor olsa da reklamın gerekliliğini fark ettirmiş, çığırkanların ve tellalların ürün veya hizmetin tercih edilmesini sağlamak için yaptıkları sözlü anlatımlar ise, reklam tarihine ilk adımın atılmasını sağlamıştır (Tayfur, 2008:5).

Çağlar içinde insanlık için önemli bir buluş olan matbaa 1450'lerde icat edilmiş ve bu gelişme reklamı başka bir boyuta taşıyarak 'basılı reklam' kavramının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Matbaanın bulunmasından 30 sene sonra İngiltere'de bir kitabın tanıtımı için hazırlanan afiş (Görsel 1), ilk basılı reklam olarak kabul görmüştür (Deniz, 2010:129-130).



Görsel 1. İlk duvar afişi (www.brandway.blogspot.com / Erişim Tarihi: 24.11.2021).

19. Yüzyılda yaşanan Sanayi Devrimi; üretimin insan gücü yerine makinalar ile yapılmaya başlanmasına, dolayısıyla ürün çeşitliliğinin ve üretim hızının artmasına yol açmıştır. Tüketimin artması ile sonuçlanan bu durum, ekonomide ve toplum kültüründe değişiklikler yaşanmasına, böylece reklamın gerçek amacı olan satışı gerçekleştirmek üzere sahnelere çıkmasına sebep olmuştur (Özsoy ve Madran, 2010:37). Zamanla üretici, tüketici ile aralarına giren mesafeyi en aza indirgeyebilmek için farklı yollara ihtiyaç duymaya başlamış ve bu aşamada ortaya yeni iletişim araçları çıkmıştır. 20. yüzyıl boyunca kullanılan basılı reklam araçlarına, radyo, televizyon, sinema da eklenmiş, bunlar birer eğlence platformu olmakla beraber, ürün ve hizmet tanıtımları yapabilir hale gelmişlerdir (Elden ve Kocabaş, 2005:84).

Değişen hayat yeni reklam mecralarının yanında yeni kavramlar da ortaya çıkarmıştır. İhtiyaçlar doğrultusunda başlayan tüketimin, statü kazanmak için artan bir ivme ile yapıyor olması 'tüketim toplumu' ifadesini kullanıma eklemiştir. Tüketimin bu derece şekil değiştirmesi, reklamın bireyleri ve toplumu yönlendirebilme yeteneği ile ilintilidir (Özsoy ve Mardan, 2010:71). Reklamın imgeler aracılığı ile gerçekleştirdikleri yönlendirme sayesinde kişiler satın aldıkları ürün veya hizmet ile dış dünyaya mesajlar verebilmektedirler (Ries, 2013:66). Tüketim, satın alınan ürünün özellikleri ile alıcıya kazandırdığı konfordan çok, ona kazandırdığı anlam ile açıklanmış ve böylece tüketilenler maddeden çıkıp soyut kavramlar hâlini almışlardır (Odabaşı, 2019:23-24).

Hayata kattığı yeni kavramlar ve iletişim araçları ile görülüyor ki reklam, oluşan durumda sadece ihtiyaç duyulana yönelik yapılmamakta, yeni ihtiyaçlar yaratıp satışı artırarak ekonomiyi canlı tutmakta, fikirleri dönüştürebilme gücü ile de sosyal yapıyı etkilemektedir. Ancak sosyal yapı elbette sadece reklamın etkisinde kalmamaktadır. Onu etkileyen önemli değişkenlerden biri de globalleşen dünyanın ayrılmaz parçası haline gelen teknolojidir. Teknoloji eğitimden, ticarete, iletişime kadar her alanda sağladığı kolaylıklar ile insanların hayatlarına nüfuz etmiş, günden güne küçülen iletişim araçları, bilgisayarlarla ulaşılabilen rakamlara dönüşmüştür. Bu dijital atılım adım medyayı, yeni medya haline getirmiştir (Crowley ve Heyer, 2007, s.470'ten aktaran, Yengin, 2014, s. 117). Temelinde geleneksel medya olsa da, yeni medya DNA'larında taşıdığı, tam da günümüz insanının karakteristiğine uygun müdahale edilebilir olma özelliği ile gelenekselden ayrılmaktadır. Bu noktadan sonra 'kullanıcı' olarak nitelendirilebilecek olan hedef kitle, reklama istediği zaman ulaşabilir, onu paylaşabilir, üreticiler ile kolayca temasa geçebilir, şikayetlerini ve memnuniyetlerini açıkça bildirebilir hale gelmiştir.

Yeni medya araçlarını daha da cazip hale getiren, kullanım alanını genişleten internet, ABD Savunma Bakanlığınca 1960'lı yıllarda bulunmuş (Elden, 2018:260), 80'li yıllarda genel kullanıma açılmış (Deniz, 2010:260) ve günümüze gelindiğinde yeni iletişim araçlarında kendini göstererek, her yaştan ve demografik yapıdan insana hitap etmeye başlamıştır. Ulaştığı bu geniş insan profiline de katkısıyla, çevrimiçi reklamcılık en hızlı büyüyen reklam kategorisi olarak belirlenmekte ve büyümenin her üç ayda %20 olduğu sanılmaktadır (Öztürk, 2013:54). Büyümenin bu derece hızlı olması araçların her mekânda, istenildiği zaman diliminde

kullanılabilirlikleri, küçük boyutları ile kolayca taşınabilirlikleri, mesafeleri ortadan kaldırmaları ve hızlı iletişimi sağlamaları ile doğrudan ilintilidir. Sunduğu avantajlar sayesinde yeni reklam araçları geleneksellerin yerini almaya başlamışken akla gelen soru; 'geleneksel medya ömrünü tamamlamış mıdır? yoksa bünyesinde barındırdığı farklı avantajları yeni medyanın desteği ile öne çıkararak kullanımını arttırmanın mümkün olup olmadığıdır.

Geleneksel medya araçları ile yapılan reklam; tüketiciye anlatmak istediğini anlatıp onun fikrini sormadan, mesajı tek yönlü vermektedir. Bu durum, günümüz insanının değişen yapısına uymayarak, hedef kitlenin reklama duyarsız kalması ile sonuçlanmaktadır. Söz konusu klasik yöntemlerle yapılan reklam olduğunda, mesajın etkili verilebilmesi için gösterilen tüm çabalara, harcanan tüm bütçeye rağmen yeni insan tipi reklama sadece bakar ama onu göremez. Hedef kitlenin mesajı kaçırmaması için onu işin içerisine dahil etmek, daha önce de belirttiğimiz gibi artık 'kullanıcı' ya dönüşmesini sağlamak, amacına ulaşan bir reklam yapılmasını sağlayacaktır.

Geleneksel medya araçlarının yeni medya araçları ile birlikte çalışmalarını alışlagelmiş olanı dikkat çekici biçimde sunmayı sağlamaktadır. Dijital ortamlarda kolayca rakamlara dökülen kullanım oranlarının yükselişi de bu iş birliğinin verimini onaylar niteliktedir. Geleneksel reklam araçlarından olan basılı yayınlar değişimin hayatta kalmak için gerekli olduğunu fark edip yeni medya ortaklığı ile yola devam etmektedirler. Zamana ayak uyduran basılı medya, dijitalleşme yoluna gidip kâğıt israfını önlemekle birlikte, sayısal verilerle reklam verenleri yönlendirebilir hale gelmiştir. Yine geleneksel reklam araçlarından olan radyo ve televizyonlarda yapılan reklamlar da hedef kitesine kendini gösterebilmek için onun kullandığı yeni iletişim araçları ile entegre olmaya başlamışlardır. Aktif olmayı seven, öneride ya da eleştiride bulunmaktan kaçınmayan kullanıcı profili ile uyumlanmaya çalışan medya, bu değişikliği yaşamak zorundadır (Balta Paltekoğlu, 2019:51).

Geleneksel medya araçlarından olan açık hava reklamları, değişen yaşam koşulları gereği evinden daha çok dışarıda vakit geçiren günümüz insanına nereye gitmesi, ne alması gerektiğini söylemekte, şehrin gelişmişliği hakkında ip uçları vermektedir. Raket, billboard, zemin reklamı, megaboard, megalight, silindir kule, gezici reklam araçlarından oluşan ve sokaktaki insana mesaj iletmenin en eski yöntemlerinden olan açık hava reklam araçları, her geçen gün kendisine yeni yerler bulup alanını genişletmektedir. Açık havada yapılan reklamlar, 90'lı yıllardan beri içerdiği

fotoğraf, hareketli görüntü, artan baskı kalitesi ve uygulanan tasarımların dikkat çekici nitelikte yerleştirilmesi ile daha göze çarpar hale gelmiş olsalar da, tüm bu gelişmeler onları tek yönlü mesaj ileten hallerinden kurtaramaz.

Taşıdıkları avantajlarla reklamveren tarafından sıkça tercih edilen Açık hava reklam alanları, sayıca çoğaldıklarında karmaşanın içerisinde mesajın yerine ulaşmamasına sebep olabilmektedirler. Verilmek istenilen mesajı öne çıkarabilmek için Açık havada yapılan reklamlara “birbirini karşılıklı olarak etkileme işi” (TDK, <https://sozluk.gov.tr>, Erişim tarihi: 04.11.2020) olarak tanımlanan etkileşim unsuru eklenmelidir. Etkileşimin olduğu yerde reklamveren ile tüketici arasındaki monolog diyaloga dönüşerek, aradaki ilişki daha samimi bir alana taşınacak, yaşanan deneyimle birlikte uzun vadede marka sadakatinin oluşması da sağlanacaktır. Bu yaşanan süreci tanımlamak için kullanılan bir sıfat olarak “etkileşimli” kavramının doğmasıyla birlikte (Baştan, 2009:8), kullanıcı ile etkileşim kuran bu mecraları ‘etkileşimli açık hava reklam alanları’ olarak ifade etmek mümkün hale gelmektedir.

Doğrusal bir şekilde, hedef kitleyi pasif bırakarak mesaj veren geleneksel reklam araçları üzerinde yapılan revizyonlar, etkileşimli iletişimi mümkün kılmakta, tüketiciyi pasif olmaktan çıkararak katılımcının kendi yol haritasında ilerlemesine olanak tanımaktadır. Hedef kitlenin değişen sosyolojik yapısı sayesinde reklamlar, tüketici tarafından, internetin hâkim olduğu yeni medya üzerinden hızlı şekilde yayılmaktadır. Değişik bir deneyim yaşarken aynı zamanda reklamın bir parçası haline gelen, sosyal medyada var olarak neredeyse tüm hayatını sanal bir aynada izleyen toplum, haberi herkesten önce almak ve onu farklı platformlarda paylaşmak konusunda oldukça heveslidir. Bu durum tüketicilerin reklamcılardan beklentilerini arttırsa da, ürün veya hizmet hakkındaki bilgiyi direk olarak reklamverenden değil de, kullanıcı tavsiyesi şeklinde alan potansiyel tüketicinin ikna olma olasılığını yükseltmesi ile reklamcının yeni silahı haline almaktadır.

Etkileşimli açık hava mecraları, 5 duyuya hitap eden çekicilikleri kullanarak hedef kitleye yaşattığı deneyimle satın alma kararı verdiren “deneyimsel pazarlama” yöntemini kullanmaktadırlar. Deneyimsel pazarlamada markalar müşterilerinin duyularıyla konuşarak, sadece ürün hakkında bilgi vermekle kalmazlar, onlara ürünü kullandıklarındaki hissi yaşatırlar. Duyuların işin içerisine girdiği bir deneyim söz konusu olduğunda, tüketici ve üretici arasındaki

ilişki rakamların ötesinde (Elden, 2018:563) ticari olmayan yumuşak bir alana taşınmış olmaktadır.

Son yıllarda yapılan araştırmalara göre; insan beyninin duyguları algıladığı ve rasyonel kararları verebildiği bölgeleri birbiri ile bağlantılıdır ve bir uyararla karşılaştıklarında birlikte karar verebilme yeteneğine sahiptirler. Bu araştırmanın sonucuna bağlı olarak reklamların da salt duylara hitap etmesi değil aynı zamanda mantığa da uygun olması tüketici fikrinin oluşmasında etkili olacaktır (Elden ve Bakır, 2010:133-134). İnsan algısının her geçen gün değiştiği göz önünde bulundurulursa, görme, koklama, işitme, tat alma, dokunma duylarımıza hitap eden reklamlar 21. yüzyıl insanının sadece duyguları ile karar vermeyen yapısına her zaman çözüm üretemeyebilir. Bu durumda etkileşimli reklamlarda var olan; kontrolün kullanıcıda olması, merak, ödül mekanizması, eğlence gibi unsurlardan faydalanılabilir. Kontrolün kullanıcıya verilmesi; toplumların şekil değiştirmesi, edilgen olmaktan çok etkin rol oynamayı tercih etmesi ile bağlantılıdır ve çalışmanın başında sözü edilen yeni toplum yapısı için oldukça çekicidir. Reklamlarda uzun zamandır kullanılan merak unsuru ise; etkileşimli reklamın içerisinde tasarımcının farklı yol haritaları ve farklı hikayeler belirlemesi ile gerçekleştirilebilir. Kullanıcı bir seçim yaptığında oradan bir başka seçime geçerken, kendisini bir sonraki adımı merak ederken bulur. Harekete geçirmeyi sağlayan itici güç motivasyonun kaynaklarından biri olan rekabet, 21. yüzyıl insanının vazgeçemediği hatta keyif aldığı bir unsur olarak açıkavaya eklenip bir puanlama sistemi ile somutlaştırılabilir. En çok puanı alanın ödüllendirildiği ya da sosyal ağlardan duyurulduğu bir deneyim için cazibesini artıracaktır (Varnalı, 2013:89-91). Etkileşimin sonunda tüketicinin ürün ile ödüllendirilmesi katılımı artırabileceği gibi, ürünün tüketici tarafından deneyimlenebilmesi için de fırsat yaratmaktadır. Hedef kitleyi bir oyunun içine çeken eğlence unsurundan faydalanan reklamlar ise, katılımcıların daha uzun süre ve yüksek performansla reklama odaklanmalarını sağlamaktadır. Eğlenceli deneyim tüketici ile üretici arasında bağ kurabilme yeteneğine sahipken, aynı zamanda markanın insanlar üzerindeki imajını daha sıcak ve samimi bir yere taşır. Çekici unsurlardan hangisinin kullanılacağı, markanın stratejisine, ürünün özelliklerine göre belirlenmelidir. Bu aktive edici faktörlerin kullanıldığı reklamlarda amaç kimi zaman yalnızca ürün tanıtımı yapmakken, kimi zaman bir sosyal sorumluluk projesine şirketin duyarlı olduğunu gösterebilmek, bazen de marka imajını parlatabilmektir.

Tüm bu amaçlar doğrultusunda farklı uygulama çeşitleri sayesinde tüketici ile etkileşime geçen Açık hava reklamları tasarlamak mümkündür. Ülkemizde çok sık rastlanmayan ancak dünyada örneklerini gördüğümüz etkileşimli mecralar, hangi yöntemi kullanılırsa kullansınlar neticede, geleneksel reklam aracı olan Açık hava reklam alanlarına köprü vazifesini yükler, etkileşim yöntemini kullanarak yeni medya üzerinden tüketicinin cep telefonuna, tabletine girerek, onunla uzun vadeli ilişki kurmayı amaçlarlar. Reklamın önünden geçerken mesajı kaçırabilme olasılığı yüksek olan yoğun günümüz insanı, etkileşim süresince tüm dikkatini sadece reklama verir ve onun üzerinde düşünür. Kullanıcı, yaratıcı fikirlerle ortaya çıkan mecra ile kurduğu etkileşim sayesinde reklamı yeni medya araçlarından birine kendi arzusu ile taşır ve paylaşarak yayar. Bu durumda reklamdan fiziksel olarak uzak olan potansiyel bir müşteri, reklama etkileşime geçen hedef kitle aracılığı ile markanın ağına takılır. İşin sonunda hafızalarda yer eden bir marka ve ürün vardır ki bu da; reklamın satın alma sırasında işlevini başarı ile tamamlama olasılığını artırır.

Etkileşim unsurunun açık hava reklamlarına kattığı bir başka artı değer de; ölçümlenememe dezavantajını da bertaraf etmesidir. Önceki yıllarda bu konuda AMAR (Açık hava Açık havaya Medya Araştırmaları Derneği) tarafından yapılan Visibility Adjusted Contact (Görünürlük Ayarlı Temas), reklamın kaç kişiye ulaştığına dair reklam verene net rakamlar verilememesi sorununu aşmak için yapılan bir araştırmadır. 2014 yılında sonuçlanan çalışmaya İstanbul, Ankara, İzmir, Antalya, Bursa'da yürütülen araştırmaya 5.575 kişi katılmıştır. 43.341 panel belli açılardan ve belli mesafelerden fotoğrafları çekilerek; panel açısı, yola uzaklık, büyüklük, aydınlatma, görüntü karmaşası, trafik hızı kriterlerine göre sıralanmıştır (www.amarderneği.com, 07.09.2020). Belirtilen kriterler, belirleyici olsa da aynı zamanda hata yapılabilme olasılığını da ortaya koymaktadır. Ancak işin içerisinde etkileşim unsuru olduğunda, reklam günde kaç kişi ile temasa geçti, kişilerin yaş aralıkları nedir, demografik yapıları nasıldır gibi soruların cevapları bulunabilmektedir. Kesin rakamlara ulaşmanın yanı sıra kimi uygulamalarda kullanıcıların kişisel bilgilerini de yine gönüllü olarak paylaşıyor olmaları markalar için kıymetli bir veri bankası elde edilmesini sağlamaktadır. Tek bir etkileşimli açık hava uygulaması bile markanın gelecekte yapmayı planladığı stratejilerine ışık tutabilmektedir.

2. Reklamcılığın Yeni Yüzü; Etkileşimli Açık hava Reklamları

Teknolojinin katkısı ile yeni bir döneme giren, insan-nesne arasında etkileşimi sağlayan yeni nesil açık hava reklamları, psikoloji, sosyoloji, bilgisayar mühendisliği, tasarım gibi birbirinden farklı disiplinlerin iş birliği içerisinde hazırlanmaktadır (Özcan, 2008:27). Reklamı yapılacak olan ürün veya hizmet baz alınarak yapılan incelemeler neticesinde tasarımcı projeye en uygun etkileşim yöntemine karar vermeli ve destek alacağı diğer uzmanlık alanlarını belirlemelidir. Farklı alanların birlikte çalıştığı etkileşimli açık hava mecralarının uygulama çeşitleri araştırma kapsamında; dijital ortam yardımı ile tasarlanan etkileşimli açık hava mecraları, fiziksel aktivite yardımı ile tasarlanan etkileşimli açık hava mecraları ve dokunmatik ekran yardımı ile tasarlanan etkileşimli açık hava mecraları olarak üç başlık altında toplanmıştır.

Araştırmada üç başlıkla sınırlandırılan etkileşimli açık hava reklamları, geçmiş yıllarda yapılan örnekler üzerinden incelenmiştir. Bu inceleme yapılırken, içerdikleri yaratıcı fikirler ve başarıları ile Türkiye’de her yıl düzenli olarak verilen ödüllere layık görülen ve yurt dışında tüketici ile buluşan reklamlar uygun kategoriler altında toplanmıştır.

2.1. Dijital Ortam Yardımı ile Uygulanan Etkileşimli Açık hava Mecraları

Her geçen gün gelişen teknoloji, dijital ortamları küçülen formları ile insanların yanlarında taşıyabildikleri cep telefonları haline getirerek vaz geçilmez yapmaktadır. Boyutları küçük ancak maharetleri büyük cep telefonlarının hafızalarına yüklenen uygulamalar yardımı ile kullanıcılar fotoğraflarını düzenleyebilmekte, banka işlemlerini yapabilmekte, ürün veya hizmet satın alabilmekte ve bu yapılabilen işlerin sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Uygulamalar tasarlanırken kullanıcıyı doğru yönlendirilebilen, sade, nasıl kullanılacağına dair çaba gerektirmeyen bir tasarım olmasına dikkat edilmelidir. Tasarımın etkileşimde kalma süresini etkileyeceği düşünüldüğünde, kullanıcıya farklı renk, biçim vb. alternatifleri sunan ‘kişiselleştirme’ özelliğinin de göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

Dijital ortamlarda etkileşimi sağlamak için teknolojinin sunduğu farklı yöntemlerden biri artırılmış gerçekliktir. Bu yöntem; insanın etrafında algıladığı gerçek ortama grafik, video unsurlarının eklenmesi olarak açıklanabilir. Gerçek ve sanal arasında bir bağlantı olduğuna inandırılan kullanıcı bu deneyimi yaşamak için internet bağlantısına ihtiyaç duyar, ayrıca cep

telefonunda gerekli uygulamanın yüklü olması da gerekmektedir. Bir başka yöntem olarak QR (Quick Responce Code)' dan söz etmek mümkündür. Son zamanlarda çokça kullanılmaya başlanan, bir tür barkod olan QR (Quick Responce Code) kodlar aracılığı ile de dijital ortamlar aktifleştirilebilir. Klasik baskı yöntemi ile basılan kodlar cep telefonları ile okutulduğunda, kullanıcı konu hakkında daha detaylı bilgiye ulaşabilir.

Dijital ortam desteği ile yapılan reklam kampanyaları, etkileşimi sağlayarak daha çok görülür olmaya ve başarılı örnekleri reklam yarışmalarındaki farklı kategoriler altında ödüllendirilmeye başlamışlardır. Bu yarışmalardan biri; DPİD (Doğrudan Pazarlama İletişimcileri Derneği)'nin reklam sektörüne vizyon kazandırmak, daha da büyümesine destek vermek, kaliteyi yükseltmek için 2020 yılında 12.sini düzenlediği DP Ödülleridir. Yaratıcı fikirlerle birleşen farklı uygulamaları ödüllendiren yarışmada, 2019'da yapılan Tekzen "Koli bandı ile sanat eserine dönüşen muz" kampanyası "interaktif pazarlama, dijitalde viral" kategorisinde ödül almıştır.

Gündemden beslenen kampanya, internet kullanıcılarını hedef almış, "Modern sanat eserleri yaratmak için de ihtiyacınız olan her şey Tekzen'de" sloganı ile yola çıkmıştır. Kategorinin adından da anlaşılacağı gibi dijitalin viral yayılımından faydalanan Tekzen, hazırladığı postları kullanıcılar ile paylaşarak sosyal medyada hızla duyulmasını sağlamıştır. Sanal ortamın dışında billboardlarda, sanat galerilerinin sokaklarına yerleştirilen eserin taklidinin altında yer alan QR kod ile kullanıcıyı www.tekzen.com.tr'ye yönlendirmiştir (Görsel 2) (<https://iabtr.org>, 26.04.2021).



Görsel 2. Tekzen koli bandı ile sanat eserine dönüşen muz kampanyası-billboard (www.adsofttheworld.com / Erişim Tarihi: 01.12.2021)

Dijital ortam desteğinin bir uygulamaya ihtiyaç duymadan da kullanılabileceğine örnek olabilme özelliğine sahip FIAT kampanyası Felis Ödülleri, Dijital Destekli Ambient Kategorisi'nde ödül almıştır. 2020 yılında 15.si online olarak yapılan Felis Ödülleri, Mediacat'in yaratıcılığın pazarlamadaki öneminin altını çizmeyi hedeflediği bir organizasyondur. FIAT'ın Star Wars, Güç Uyanıyor için tasarladığı '500e Stormtooper' modelinin tanıtımı için, filmin oynadığı sinema salonları kullanılmıştır. Seyircilerden cep telefonlarının ışıkları ile perdede gördükleri ışın kılıcına güç vermeleri ve böylece Jedi ya da Sith taraflarından birini seçmeleri istenmiştir (Görsel 3).



Görsel 3. FIAT 500e stormtooper etkileşimli reklamı 1
(www.campaigntr.com//Erişim Tarihi: 26.04.2021).

Sinema salonundaki izleyicilerin yaptıkları seçimlerden sonra güç dengesi sistem tarafından hesaplanarak salonda kazanan taraf belirlenmiştir (Görsel 4). Katılımcıların reklama dahil olmaları, internet kullanımına gerek duymadan, telefonlarının ışıklarını açmaları ve seçimlerine göre ekranlarını sinema perdesine tutmaları yeterli olmuştur (<http://mediacat.com>, 26.04.2021).



Görsel 4. FIAT 500e stormtooper etkileşimli reklamı 2
(www.campaigntr.com/ /Erişim Tarihi: 26.04.2021).

Dijital ortam yardımı ile yapılan açık hava reklamlarına yurt dışından bir örnek, erkeklere özel ayakkabı üreten BRONX markası için hazırlanmıştır. Kullanıcıların Facebook üzerinden yaptıkları her beğenin billboarda yansıtıldığı reklamda geleneksel mecra olan açık hava, yeni medyanın desteği ile dönüşüme uğramıştır (Görsel 5).



Görsel 5. Bronx Men's Shoes etkileşimli açık hava reklam örneği.
(www.arvak.com.tr/ / Erişim Tarihi: 03.12.2018).

Facebook üzerinden yapılan her beğeni billboarda yansımakta ve fotoğraftaki sakalların biraz daha uzamasını sağlamaktadır. Bunun gerçekleşebilmesi için billboardun arkasına yerleştirilen elektronik sistem, fotoğrafın üzerine delinen deliklerden sarkıtılan halatların her beğenide biraz daha dışarı çıkması ile çalışmaktadır (Görsel 6) (www.aleximccarthy.com, 10.04.2022). Görseldeki bu değişim yine Facebook üzerinden canlı olarak takip edilebilmiştir.



Görsel 6. Bronx Men's Shoes etkileşimli açık hava reklam örneği (www.aleximccarthy.com / Erişim Tarihi: 10.04.2022).

Açık havanın ölçümlenememe dezavantajının ortadan kaldırılmasını sağlayan yeni medya geleneksel medya iş birliği bu örnekte kendisini göstermiş, 1 ay içerisinde 4.317 kişinin reklamla etkileştiği tespit edilmiştir (<http://www.arvak.com.tr>, 03.12.2018). Reklam bulunduğu yer, boyutları, tasarımı bakımından herhangi bir Açık hava reklamı gibi görünürken, hedef kitlenin etkileşimi ile şekil değiştirerek farklılaşmıştır. Geleneksel medya ve yeni medyanın iş birliği ile yapılan reklam, açık havanın melezleşmesine güzel bir örnektir.

2.2. Fiziksel Aktivite Yardımı ile Uygulanan Etkileşimli Açık Hava Mecraları

Etkileşim unsuru Fortin ve Dholakia'ya göre hareket ile birlikte kişilerin davranışlarında değişikliğe sebep olmaktadır. Harekete geçme, etkileşimin derecesinden etkilenen ve onunla doğru orantılı olarak artan kas ve motor tepkilerini içeren bir insan davranışıdır (Baştan,

2009:119). Bu tespitlerden yola çıkılarak, fiziksel olarak harekete geçiren reklamı deneyimlemenin, hedef kitlenin hafızasında daha kalıcı bir etki bıraktığı söylenebilir.

Hareketin söz konusu olduğu etkileşimli uygulamalarda reklam alanında teknolojik bir alt yapısının olması şart değildir. Klasik baskı yöntemi ile yapılmış olsalar da içlerinde parlak bir fikir barındırdıklarında reklamlardan etkili sonuçlar almak mümkündür. Çok detaylı yazılımlara ya da büyük bütçelere gerek duymadan, insan hareketi ile aktif hale geçen kamera sensörleri, kart okuyucuları ile etkileşim sağlanabilir.

ARVAK'ın (Açık hava Reklamcılar Vakfı) 2013 yılından beri düzenlediği AWARDS Açık hava Reklamları Yarışması kapsamında Coca-Cola hazırladığı proje ile 'Ambient Kategorisi'nde başarı belgesi almıştır. Beşiktaş'ın 2017'de evinde oynayacağı son maçta oyunculara ve teknik direktöre moral vermek amacı ile, taraftarlardan 6 saat içinde 22.153 imza toplanmıştır (Görsel 7). İmzalar billboard üzerine atılmış ve binlerce taraftar imzasını sosyal medya üzerinden etiketleyerek paylaşmıştır (Görsel 8). Üç billboardun birleştirilmesi ile oluşturulan giantboard, daha sonra JK Müzesi'ne taşınmış ve böylece uzun vadede müzeye de artan ziyaretçi sayısı ile fayda sağlamıştır.

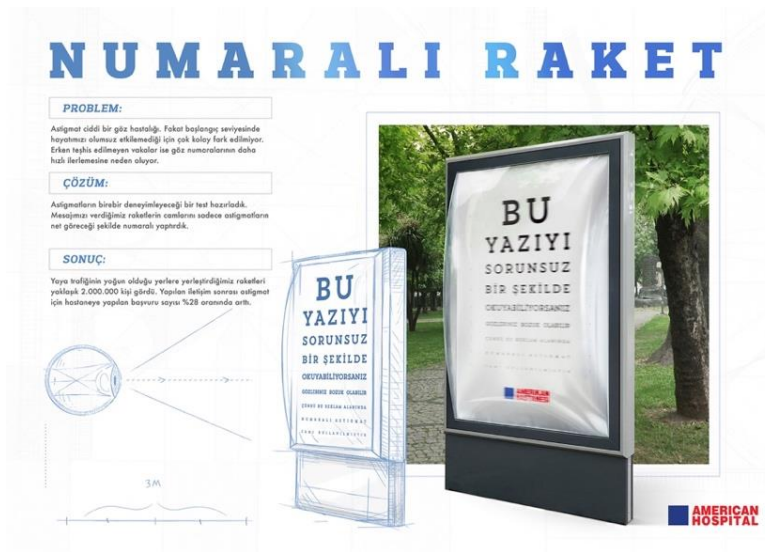


Görsel 7. Coca-Cola etkileşimli billboard
(www.aawards.net / Erişim Tarihi:19.03.2020).



Görsel 8. Coca-Cola Etkileşimli billboard sosyal medya etkileşimi
(www.campaigntr.com / Erişim Tarihi: 26.04.2021).

Bir başka fiziksel aktivite ile etkileşime geçen Açık hava reklamı, 2020 yılında 15.sini düzenleyen Felis Ödülleri'nde 'Etkileşimli ve Dijital Açık Hava Kategorisi'nde ödül alan Amerikan Hastanesi, Astigmat Projesidir. Y&R İstanbul tarafından hazırlanan etkileşimli rakette, sadece astigmatlıların görebileceği numaralı camlarla göz muayenesi yapılmaktadır. Camların arkasında "Bu yazıyı sorunsuz şekilde okuyabiliyorsanız gözleriniz bozuk olabilir çünkü bu reklam alanında numaralı astigmat cam kullanılmıştır" yazmaktadır (Görsel 9). Kendi hedef kitlesini bulma özelliğine sahip, uyarı niteliğindeki bu etkileşimli reklam 2018 yılında ödül almıştır.



Görsel 9. Amerikan Hastanesi astigmat projesi
(www.mediakat.com / Erişim Tarihi: 24.11.2021).

Fiziksel aktiviteyi kullanarak etkileşimden faydalanmayı hedefleyen dünyadan bir örnek İKEA'nın 30. mağaza açılışı için hazırlanmıştır. Kendi ürünleri ile 9 metre yüksekliğindeki dikey alanda ev ortamı oluşturan İKEA, aslında bir tırmanma duvarı inşa etmiş ve böylece eğlenceli vakit geçirmeyi vaat eden açık hava reklam alanı oluşturmuştur (www.arvak.com.tr, 04.12.2018) (Görsel 10).



Görsel 10. İKEA açık hava reklam örneği
(www.archilovers.com / Erişim Tarihi: 03.01.2022)

Fiziksel deneyiminin fotoğraflarını sosyal medyada paylaşmak isteyen katılımcılar için #IKEAClermontFerrand etiketi oluşturulmuş, bu etiketle beraber viral yayılımın önü açılmıştır. Hedef kitlesinin ayağına mağazasını getiren İKEA'nın vurgulamak istediği nokta ürünlerinin kullanılabilirliği iken, seçtiği yöntemle beraber yenilikçi imajının da altını çizmiştir.

2.3.Dokunmatik Ekran Yardımı ile Uygulanan Etkileşimli Açık hava Mecraları

Dokunmak, hakim olma hissini kuvvetlendirme özelliği ile günümüz dijital ekranlarına aktarılmıştır. Ekranla parmak ya da kalem ile dokunarak sistem üzerinde kolayca gezinebilen kullanıcı dostu dokunmatik ekranlar, vakti az olan yeni nesil için zaman tasarrufu sağlamaktadır ve bu yönü ile daha da çekici hale gelmektedir (Yengin, 2014:169). Bu etkileşim biçimi, tasarımcının oluşturduğu çerçevede kullanıcının kendi istediği sıra ile ancak yine tasarımcının

oluşturduğu bağlantılarla gezinebilmesi mantığına dayanmaktadır. Dikkat edilmesi gereken, kullanıcının tercihinden sonra anında tepki alabilmesidir ki bu durumun eksikliği motivasyonun düşmesine hatta deneyimin terk edilmesine dahi sebep olabilmektedir (Baştan, 2009:36).

Türkiye’de düzenlenen reklam yarışmalarında kategorilere son yıllarda çağa ayak uyduran yenileri eklenmiş olsa da billboardlarda dokunmatik ekran uygulamalarına rastlanmamıştır. Ancak yurtdışında yapılan diğer açık hava reklam araçlarında rastlanan örnekler analiz edilerek, etkileşimin kullanılabilirliği ve verimliliği gösterilmeye çalışılmıştır.

Mc Donald, kişi başına en çok kahve tüketilen ülke olan İsveç’te hazırlamış olduğu etkileşimli raket ile tüketiciye ulaşmaya çalışmıştır. Kahve tüketiminin fazla olduğu İsveç’te kahvelerini satmak isteyen marka ‘sort your head out (kafanı dağıt) sloganı ile puzzle oyununu bir arada kullanmıştır. Dokunmatik ekranda görülen puzzle parçalarını doğru yerlerine getirerek fotoğrafı tamamlamayı başaran kullanıcılar için McDonald’s büyük boy kahveyi 1 euroya vererek tüketici deneyimini sağlamıştır (Görsel 11). Bir oyunun içerisinde keyifli vakit geçiren kullanıcılar dokunmatik ekranın kolay kullanımından faydalanmakta ve çok da zor olmayan puzzle ı tamamladıklarında ödül sistemine dahil olmaktadır.



Görsel 11. McDonald etkileşimli raket örneği
(www.adeevee.com / Erişim Tarihi: 10.04.2022)

Sosyal sorumluluk projesi olarak gerçekleştirilen bir etkileşimli açık hava reklam örneği de, kullanıcıları ekrana dokunarak havayı temizlemeğe çağırılmaktadır. Hava kirliliğinin görselini rengi ile de vurgulandığı ilk görüntüde bir araba ve üzerinde ‘touch the screen to clean the air’

'havayı temizlemek için ekrana dokun' yazısı yer almaktadır. Kullanıcı talimatı yerine getirmeye başladığında ekranın değiştiğini görmektedir. Tüm ekran dokunularak temizlendiğinde yeni görüntüde bisikletli bir insan, temizliği hatırlatan bir fon rengi yer almaktadır (Görsel 12).



Görsel 12. Etkileşimli raket örneği 'Let's Clean The Air'
(winkgo.com / Erişim Tarihi: 10.04.2022).

Dokunmatik ekran yardımı ile uygulanan etkileşimli reklamların her ikisinde de görüldüğü gibi, var olan görüntü kullanıcının müdahalesi ile değişikliğe uğramaktadır. Reklamı gördüğü ve mesajı aldığı anda hedef kitle başka hiçbir aparata ihtiyaç duymadan, dokunma hissini de verdiği hakimiyet duygusu ile işin içerisine dahil olmaktadır. Ekran kullanıcı ilişkisi sonunda kişilerin kendi oluşturdukları yeni ekranda gördükleri marka ve logoya aşinalıkları artarken, verilmek istenilen mesajı da içselleştirmektedirler.

3. Sonuç

Birbirini karşılıklı olarak etkileme işi olarak açıklanan 'etkileşim' in tanımından da anlaşılacağı gibi, taraflar arasında bir alışveriş vardır ki bu alma verme eylemi sırasında her iki taraf da aktif olmak zorundadır. Bir tarafın dinleyip diğerinin anlattığı sistem içerisinde dinleyen taraf pasif kalmaya mecburdur. Bu durum pasif kalan tarafın kendisini işin içerisinde hissetmesine, oyunun bir parçası halini almasına engel teşkil etmektedir. Söz konusu yeni dünya insanı olduğunda ise artık pasif kalmak kabul edilebilir olmaktan çıkmıştır. Yeni dünya insanı, söz sahibi olmak, değiştirmek, kendi istediği şekilde iletişim kurabilmek istemektedir. Reklamcılar da bu toplumsal değişimi fark etmiş ve duruma göre şekillenerek 'etkileşimli reklamlar'ı devreye sokmuşlardır. Dünyanın farklı yerlerinde uzun zamandır kullanılan etkileşimli reklamlar, yaratıcı

ve şaşırtıcı örnekleri ile tüketicinin karşısına çıkararak reklamvereninin tercih ettiği bir alternatif olarak günden güne popüleritesini arttırmaktadır.

Türkiye'de etkileşimli reklamlara az rastlanıyor olsa da reklam sektörünün gelişimini desteklerken aynı zamanda ajansların motivasyonlarını da yükseltmeyi hedefleyen yarışmalarda belirlenen kategorilerin yenilikçiliği, etkileşime olan yatkınlıkları dikkat çekicidir. Ödül alan reklamlar incelendiğinde, gelişen teknoloji ile hayatın bir parçası olan dijital ortamların kullanıcılara olduğu kadar tasarımcılara ve reklamcılara da geniş bir yelpaze sunduğu görülmektedir. Sağladığı kolaylıklarla hızlı akan zamana ayak uydurmayı mümkün kılan dijital ortamların, geleneksel yöntemlerle yapılan reklamın pabucunu dama attığını söylemek yanlış olmaz.

Etkileşimli reklamların kullanıcılara kazandırdıkları yalnızca bir deneyim değildir, aynı zamanda sadece kendilerine saklamak istemeyip sosyal medya hesaplarında paylaşacakları bir anıdır. Bu paylaşma ihtiyacı sayesinde etkileşim unsurunu içinde barındıran reklamlar, yalnızca fiziksel olarak kendisini gören, ilişki kuran insanlara değil, başka bir coğrafyada yaşayan hedef kitleye de ulaşabilirler. Hedef kitlesi ile etkileşimde bulunan reklamların dikkat çekiciliği arttırdığı, mesajını iletirken daha geniş kitlelere yayılabildiği ve bunu yaparken ki hızının rakamlarla ölçülebildiği dönemde geleneksel reklam araçlarının yeni medya ile iş birliğini adeta bir ihtiyaç haline gelmiştir.

Konu Açık hava mecralarına gelince; tasarım ilkelerinin uygulanması, dikkat çekici bir tasarım yapılması, koşuşturmaca hayat yaşayan hedef kitle için yeterli olmamaktadır. Ülkemizdeki Açık hava reklam örnekleri incelendiğinde, genel olarak etkileşimin kağıt üzerine basılan sosyal medya hesapları üzerinden sağlanmaya çalışıldığı görülmektedir. Türkiye'nin öncü açık hava reklam satış ve pazarlama şirketi olan Kentvizyon ile yapılan telefon görüşmelerinde de Türkiye'deki reklamvereninin henüz etkileşimli reklamlar için yapacağı maliyete hazır olmadığı bir defa daha tespit edilmiştir. Ancak kâr zarar hesabı yapıldığında, etkileşimli Açık hava mecralarını kullanarak reklamını yapan firmaların, hedef kitleleri ile aralarındaki ilişkiyi daha samimi hale getirerek ürünlerini bir alışkanlık olarak tüketicinin hayatına dahil edebilecekleri düşünülmektedir. Yeni medya aracılığı ile hedef kitle tarafından viral şekilde yayılan reklam mesajı, ulaşılan kişi sayısı, mesajın yayılma hızı ödenen maliyetin hakkını verecek niteliktedir.

Etkileşimli Açık hava mecralarının, uzun vadede hem satışa hem de marka imajına olumlu yansımaları olacağına altını çizmeyi amaçlayan çalışmada, yaşı ne olursa olsun teknolojiyi hayatına adapte etmiş tüm bireyler ve markalar için farklı bir iletişim süreci sundukları da vurgulanmıştır. Rakiplerinin arasından yarattığı farklılıklarla sıyrılmak isteyen markaların istediği ortamı sağlayan etkileşimli Açık hava mecraları, hiç şüphesiz ki geleceğin reklam şeklidir ve bu değişim yaşanmalıdır.

Kaynakça

Baştan, S. (2009). *Kuramdan Uygulamaya Etkileşimli İletişim Tasarımı*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

Balta Peltekoğlu, F. (2019). *Kavram ve Kuramlarıyla Reklam*, Beta Basım Yayım, İstanbul.

Deniz, E. (2010). *Markalaşma ve Reklam*, Kum Saati Yayınları, İstanbul.

Elden, M. ve Kocabaş, F. (2005). *Reklamcılık Kavramlar, Kararlar, Kurumlar*, İletişim Yayınları, İstanbul.

Elden, M. (2018). *Reklam ve Reklamcılık*, 5. Baskı, Say Yayınları, İstanbul.

Elden, M. ve Bakır, U. (2010). *Reklam Çekicilikleri Cinsellik, Mizah, Korku*, İletişim Yayınları, İstanbul.

Odabaşı, Y. (2019). *Tüketim Kültürü, Aura Kitapları*, İstanbul.

Özcan, O. (2008). *İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar*, Pusula Yayıncılık, İstanbul.

Özsoy, Y. ve Madran, C. (2010). *Reklamın Teknik Analizi, Reklamda Kadın*, Pegem Akademi, Ankara.

Öztürk, R. G. (2013). *Dijital Reklamcılık ve Gençlik*, Beta Basım, İstanbul.

Ries, L. (2013). *Görsel Çekiç*, Mediacat Kitapları, İstanbul.

Tayfur, G. (2008). *Reklamcılık*, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.

Üsterman, Ü. (2009). *Açık hava Reklamcılığı ve İmgesel Yaklaşımlar*, İkinci Adam Yayınları, İstanbul.

Varnalı, K. (2013). *Dijital Tutulma Pazarlama İletişimi ve İnsan*, Mediacat, İstanbul.

Yengin, D. (2014). *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*, Derin Yayınları, İstanbul.

İnternet Kaynakçası

Ared, (2014). İzle, <http://www.amardernegi.com/izle-hakkinda/sunus-yazisi>, Erişim tarihi: 07.09.2020.

Arvak, (t.y.). "Beğen Sakal Uzasın", https://www.arvak.com.tr/Cms_Data/Contents/Arvak_Db/Media/Acikhava-Aratirmalari/Begen-Sakal-Uzasin.pdf, Erişim tarihi: 03.12.2018.

Arvak, (t.y.). "İKEA'dan Tırmanılabilen Açık hava Çalışması", <http://www.arvak.com.tr/Medyada/Dunyada-Acikhava/Detay/IKEA-dan-Tirmanilabilen-Acikhava-Calismasi>, Erişim tarihi: 04.12.2018.

IAB, (2020). "Gri Koli Bandı ile Sanata Dönüşen Muz", <https://iabtr.org/gri-koli-bandi-ile-sanata-donusen-muz>, Erişim tarihi: 26.04.2021.

Kocası, A. N. (2016). "Memleket FIAT ile Tarafını Seçti", <https://mediacat.com/flat-star-wars-guc-savaslari-kampanyasi>, Erişim tarihi: 26.04.2021.

TDK, (t.y.). <https://sozluk.gov.tr>, Erişim tarihi: 26.04.2021.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. "İlk Duvar Afişi", <http://brandway.blogspot.com/2012/10/turkiyede-ve-dunyada-reklamn-tarihcesi.html>, Erişim tarihi: 24.11.2021.

Görsel 2. "Tekzen koli bandı ile sanat eserine dönüşen muz kampanyası-billboard "https://www.adsoftheworld.com/media/print/tekzen_the_banana_that_turned_into_an_art_with_a_ducttape, Erişim tarihi: 01.12.2021.

Görsel 3. "FIAT 500e stormtooper etkileşimli reklamı 1", <https://www.campaigntr.com/flat-guc-savaslari-yayinlandi>, Erişim tarihi: 26.04.2021.

Görsel 4. "FIAT 500e stormtooper etkileşimli reklamı 2", <https://www.campaigntr.com/flat-guc-savaslari-yayinlandi>, Erişim tarihi: 26.04.2021.

Görsel 5. "Bronx Men's Shoes etkileşimli açık hava reklam örneği", http://www.arvak.com.tr/Cms_Data/Contents/Arvak_Db/Media/Acikhava-Aratirmalari/Begen-Sakal-Uzasin.pdf, Erişim tarihi: 03.12.2018.

Görsel 6. "Bronx Men's Shoes etkileşimli açık hava reklam örneği" <https://www.aleximccarthy.com/new-index>, Erişim tarihi: 10.04.2022.

Görsel 7: “Coca-Cola etkileşimli billboard”, <https://www.aawards.net/Arsiv-Oduller/2018>, Erişim tarihi:19.03.2020.

Görsel 8: “. Coca-Cola Etkileşimli billboard sosyal medya etkileşimi” <https://www.campaigntr.com/coca-coladan-besiktasa-3-yildiz-kutlamasi>, Erişim tarihi: 26.04.2021.

Görsel 9: “Amerikan Hastanesi astigmat projesi” <https://mediacat.com/wp-content/uploads/2018/11/astigmat-projesi-buyuk.jpg>, Erişim tarihi: 24.11.2021.

Görsel 10: “İKEA açık hava reklam örneği” <https://www.archilovers.com/projects/135895/ikea-apartment-wall.html>, Erişim tarihi: 03.01.2022.

Görsel 11: “McDonald etkileşimli raket örneği”, <http://www.adeevee.com/2008/04/mcdonalds-sweden-coffee-promotion-sort-your-head-out-outdoor>, Erişim tarihi: 10.04.2022.

Görsel 12: “Etkileşimli raket örneği ‘Let’s Clean The “Air””, <https://winkgo.com/27-awesome-billboards-advertisements>, Erişim tarihi: 10.04.2022.

OYUNLAŞTIRMA VE OYUN İÇERİKLİ REKLAMLARDA İLLÜSTRASYONUN ETKİSİ

THE EFFECT OF ILLUSTRATION IN GAMIFICATION AND ADVERGAMES

Aylin Güngör*

Öz

Yaşamın içindeki en temel eğlenme unsurlarından biri olan oyun, ilk çağ insanlarından günümüz post modern bireylerine kadar günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Bugün ise, çoğu insanın oyun oynama ihtiyacı yeni medya mecraları sayesinde dijital ortama taşınarak oyunların fenomen bir kültürel forma dönüşmesi sağlanmıştır. Fakat oyun tasarımlarında salt görselliğin hedef kitleye yeterli gelmemesi tasarımcıları görsel tasarım bağlamında yeni uygulamaların arayışına götürmüştür. Bu yüzden oyun tasarımındaki hareketli grafik ve illüstrasyonlarla tasarımcılar, reklamcılık ve pazarlama gibi birçok disiplinde de kullanılan *oyunlaştırma* ve *oyun içerikli reklamları* etkileşim tasarımı, yapay zeka, artırılmış ve sanal gerçeklik gibi farklı trendlerle ele almışlardır. Dolayısıyla bu çalışmanın amacı oyunlaştırmayı ve oyun içerikli reklamları, grafik tasarım açısından geliştirilen yenilikçi illüstratif temelli görsel yaklaşımlarla ele almaktır. Tüm bu bilgilerden yola çıkarak çalışma kapsamında geniş bir alanyazın taraması yapılmış ve amaçlı örneklem çerçevesinde seçilen veriler nitel ve betimsel yöntemlerle analiz edilerek araştırma makalesi sonuçlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyunlaştırma, Oyun içerikli Reklam¹, İllüstrasyon, Oyun Tasarımı, Yeni Medya.

Abstract

The game, which is one of the most basic entertainment elements in life, has become an indispensable part of daily life from the first age people to today's post-modern individuals. Nowadays, most people's need to play games has been transferred to the digital environment thanks to new media channels, and games have been transformed into a phenomenon cultural form. However, the fact that pure visuality is not sufficient for the target audience in game designs has led the designers to seek new applications in the context of visual design. Therefore, with motion graphics and illustrations in game design, designers have handled gamification and advergimes, which are also used in many disciplines such as advertising and marketing, with different trends such as artificial intelligence, augmented and virtual reality. Therefore, the aim of this study is to focus on illustrative-based visual approaches or language developed in terms of graphic design by explaining gamification and advergimes in the context of design and new media. Based on all this information, a wide literature review was made within the scope of the study and the data selected within the framework of purposeful sampling were analyzed with qualitative and descriptive methods, and the research article was concluded.

Keywords: Gamification, Advergame, Illustration, Game Design, New Media.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 28.02.2022- Kabul tarihi:13.06.2022.

* Dr. Öğr. Üyesi, Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, aylin.gungor@balikesir.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8204-2092>.

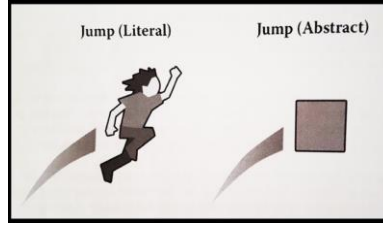
¹ Advergame terimi, bu araştırma makalesinde türkçe çeviri karşılığı olan "reklam oyunları" anlamını tam olarak karşılamadığı düşüncesiyle, başlıkta "oyun içerikli reklam" olarak türkçeye çevirilmiştir. Bu yüzden İngilizcede bulunan "In-Game Advertisement" terimiyle karıştırılmamalıdır.

1. Giriş

Görsele aşına olan insan, bilinenin aksine hayatı ilk önce *dil oyunları* ile öğrenmeye başlar. Wittgenstein'in "Sprachspiel/language game" olarak ortaya attığı bu kavrama göre; "çocuklar ana dillerini ve çevresindeki dünyayı ilkel bir anlayıştan gelen tekrar eden sözcük oyunları ile öğrenmektedirler" (Wittgenstein, 2014:26). Zaman geçtikçe büyüyen bu çocuklar, yetişkinlik çağına girdikçe sözcük tekrarlarını ve dil oyunlarını bırakarak buldukları ortamdaki sosyolojik ve ekonomik koşullara göre günlük yaşamlarında en cezbedici gelen ve kendilerini eğlendiren oyunlara yönelmektedirler. Günümüzde ise post modern insanın oyun oynama güdüsü, yeni medya ortamları aracılığıyla dijital mecraaya kayarak oyunların fenomen bir kültürel bir forma dönüşmesi sağlanmaktadır. Dolayısıyla dijital teknolojilerin ya da yeni medyaların insanların dış dünyayla olan tüm ilişkilerini etkilemesiyle birlikte "teknoloji bir çevre haline gelerek bu çevresel faktörlerin açıkça bilinç ve kimlik üretmede önemli bir rol oynamasına" neden olmaktadır (Dovey J. ve Kennedy H. W., 2006). Ayrıca bugün oyun tasarımlarında sadece görsele dayanan bilginin izleyiciye/hedef kitleye yeterli gelmeyişi tasarımcıların görsel dilde farklı teknikler denemesine yol açmaktadır. Çünkü "insanların gerçeklik deneyiminin bir talebi olan grafiksel tasarım, artık gelişmesi durdurulamaz bir noktaya gelmiş, günümüzde oyuncular monitörlerde gördükleriyle yetinmemeye başlamıştır" (Karaçeper, 2018:81). Örneğin; ilkel insanların futbol oynarken bir kemiği top olarak kullanması gibi tasarımcılarda çoğu görseli soyutlayarak oyun tasarımlarında daha dikkat çekici olması adına yer vermektedirler. Bu bağlamda tasarımcıların hedef kitlenin dikkatini çekmede kullandıkları ilk görsel tekniğin soyutlama olduğunu söylemek mümkündür. Öyle ki geçmişte Super Mario, Tetris ve Snake Game gibi oyunlarda da çoğu zaman tasarımcılar tarafından "soyutlaştırma, temsili sanat ve bir teknik/mekanizma olarak kullanıl[mıştır]" (Burgun, 2013:8) (Görsel 1).

Kuşkusuz tasarımcılar, soyutlama dışında günümüzde oyun tasarımlarının görsel gerçekliliğini/farklılığını ortaya çıkarmak ve hedef kitlenin dikkatini çekebilmek için çeşitli sektörlerde de kullanılan oyunlaştırma ve oyun içerikli reklam, etkileşim tasarımı, yapay zeka, artırılmış ve sanal gerçeklik gibi farklı trendlerinden de faydalanmaktadırlar. Söz konusu trend, 21. yüzyıldan itibaren tasarımcılar tarafından *moda/ikon* olarak adlandırılmış olsa da yeni medyanın yapı taşlarından bağımsız olarak değerlendirilememektedir. Çünkü; "yeni medya,

endüstri sonrası ve postmodern mantığın kısmen düzen olarak yeniden yapılandırılmasına yardımcı olan kaostan meydana gelmiştir” (Gitelman, 2006:155). Bu kaos, günümüzde de hâlâ tasarımcıları besleyerek onların yeni anlatım biçimleri ve görsel dil geliştirmelerine yardımcı olmaktadır.



Görsel 1. Basit ve Soyut Oyun Sanatı.

Özellikle oyunlaştırma ve oyun içerikli reklam oyunları alanında yapılan çalışmalar incelendiğinde, mobil uygulamalardan videolara, web sitelerinden sosyal medya ağlarına kadar geniş bir yeni medya aralığını içerdiği görülmektedir. Bu durumda “yeni medyaların, izleyicilerle artan etkileşimi sayesinde “izleyicileri” anlam yaratmada aktif katılımcılar olarak görme eğilimi de bulunmaktadır” (Creeber, 2009:19).

Nitekim bu çalışmada, çeşitli yeni medya ortamlarının oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlar üzerindeki etkisinin görsel tasarım bağlamında değerlendirilerek hem hedef kitlenin hem de tasarımcıların sürece dâhil edilmesi gerektiği de savunulmaktadır. Yapılan literatür taraması sonucunda, oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamların genelde turizmden eğitime, sağlıktan işletmeye kadar farklı alanlarda kullanıldığı ancak grafik tasarım bağlamında illüstratif ve görsel dili merkeze alan araştırmaların mevcut olmadığı görülmüştür. Ayrıca yurt dışında yapılan araştırmalarda oyun tasarımı ile son derece yenilikçi ve tasarım odaklı çalışmalar bulunmaktayken, Türkiye’de ise durum biraz daha karmaşıktır. Oyun sektörünün Türkiye’de henüz yeni yeni gelişmeye başlayan bir alan olması, yetişmiş uzman kişilerin azlığı, genelde oyun tasarımlarının uygulamalar üzerinden sürdürülmesi ve tasarımcıların iki boyutlu süreçlere hâkim olup yazılım konusunda kendilerini geliştirmemiş olmamaları gibi konular bu karmaşıklığın sebepleri arasındadır. Bu yüzden araştırma makalesindeki örnekler, oyun tasarımlarının yeni medyaların etkisiyle çok geniş bir alanyazınını kapsamından dolayı amaçlı örneklem çerçevesinde “sadece sanatçı portfolyo web sitelerinde kullanılan illüstrasyon ağırlıklı

oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlar” ile sınırlandırılmasına karar verilmiştir. Sonuç olarak bu çalışmada illüstratif temelli görsel yaklaşımların oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda hangi tarzlarda ve nasıl kullanılabilirdiğine dair özgün bir araştırma ortaya konulmaya çalışılmıştır.

2. Araştırmanın Amacı

Geçmişten günümüze oyun tasarımı ve grafik tasarım birbiriyle ilişkili ve birbirinden beslenen disiplinlerdir. Fakat son yıllarda yeni medya ortamlarının yaygınlık kazanmasıyla birlikte bireylere, iki boyutlu çalışmalar ya da sadece görseller yetersiz gelmeye başlayarak farklı olanı talep etmektedirler. Çünkü izleyiciler, sadece görsele bakmakla yetinmeyerek, o anı ve atmosferi de yaşamak istemektedirler. Bu durumda oyun görsellerinin, hareketli, etkileşimli, sanal gerçeklik, yapay zeka hatta oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarla birlikte sunulmasıyla daha gerçekçi bir görünüm kazanması sağlanmaktadır. Böylece sektörde ardıl bir konuma sahip grafik tasarımcılara büyük bir sorumluluk düşmektedir. Grafik tasarımcıların oyun tasarımı istihdamı içerisinde sadece çizim kısmında konumlandırılmaları, onların yazılım, hareketlendirme, interaktiflik ve görsel çeşitlilik kullanımı açısından sektörden uzaklaştırılmalarına yol açmaktadır. Ayrıca bugün reklamcılıktan pazarlamaya pek çok alanda kullanılan oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda tasarım odaklı ve illüstrasyonu merkeze alan araştırmaların yapılmamış olması çalışmanın ana sorunsallarındandır. Dolayısıyla bu araştırmanın birincil amacı oyunlaştırmayı ve oyun içerikli reklamları, grafik tasarım açısından geliştirilen yenilikçi illüstratif temelli görsel yaklaşımlarla ele almaktır. Araştırmanın ikincil amacı ise, oyun tasarımında var olan grafik tasarımcıların konumlarının sorgulanmasını sağlamaktır.

2.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma, yeni medya evreninde oyun tasarımı ve grafik tasarım üzerine geliştirilen görsel ve illüstratif temelli yaklaşımların nitel veriler ile incelendiği, oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamların uygulamalarındaki örneklerin analiz edilerek betimsel anlatımların kullanıldığı bir araştırmadır. Çalışma kapsamında betimsel analiz, oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda grafik tasarım disiplinin etkisinin ne olduğuyla ilgili bulguların tanımlanması ve yorumlanması aşamalarını da içermektedir. Bununla birlikte oyun tasarımı disiplinin çok geniş bir alanyazını

içermesinden dolayı amaçlı örneklem çerçevesinde seçilen veriler içerik çözümlemesi yöntemiyle açıklanmıştır.

3. Oyunu Başlat: Oyun Tasarımı ve Grafik Tasarım Üzerine

İnsan, yaşamına görerek başlasa da aslında ilk önce dil oyunları ile dünyasını yaratır. İnsanın büyümesiyle birlikte ise bu oyunların çeşitleri, özellikleri ve sınırları değişir. Bu yüzden görmenin konuşmadan önce geldiğini savunan John Berger'in (2008:7) aksine, Wittgenstein (2016:133) "dilinin sınırlarıyla dünyayı imlemeyi" tercih etmiştir. Wittgenstein, bu sınırı sözcüklerden oluşan bir dil oyununa dönüştürmüştür. Bu nedenle insanlar için, oyun kavramı dürtüsel bir güdü olarak hep bildikleri bir alan olmuş, Johan Huzinga'nın tabiriyle bu oyun oynayan insanlara "ludens" denilmiştir (Huzinga'dan akt. Karahisar, 2013:108). Ayrıca oyunun bağımsız bir şekilde var olduğunu söyleyen Huzinga'ya göre; oyun kültürden önce başlamıştır (Yengin, 2012:93). Oyunun, toplumdaki kültüre, felsefeden matematiğe olan uygulanabilirliği onun teknolojiyle birleşmesiyle birlikte dijital oyun adını almasını sağlamıştır. Bu durumun gerçekleşmesinde özellikle 90'lı yıllarda bilgisayarın ve internetin bulunmasının katkısı büyüktür. Ancak dijital oyunlar, tüm dağıtım biçimleri ile bilgisayarın metalaştığını da göstermektedir (Bolter, J. D. ve Grusin, R., 2000). Bilgisayarın metalaşması demek, oyunlarında satılabilir ürünler olarak daha fazla çeşitlenmesini sağlamaktadır. 2000'li yıllardan itibaren ise, sosyal medyaların insanların hayatlarına girmesiyle birlikte yeni medyaların çağı başlamıştır. Dolayısıyla günümüz post modern insanının çeşitli yeni medya mecralarıyla örülü toplumsal bir sistem içerisinde yaşadığı gerek günlük yaşamlarında gerekse kamusal alanda tıpkı bir oyunmuş gibi istedikleri kişiler olabildikleri sanal ortamlar da mevcuttur. Ağlarla örüntülü bu sanal sistem, insan ilişkilerinden eğitim hayatına pek çok yaşam biçimini etkileyerek farklı bir toplum anlayışının da oluşmasını sağlamıştır. Bu toplum anlayışında, insanların görsele ve bilgiye ulaşma imkanları da değişmektedir. "Böylelikle bilgi kavramı, kitaplardan çıkarak internet gibi sanal bir mecradan her zaman ve her yerden ulaşılabilir hale gelerek küresel çapta bir değişimin başlangıcı olmuştur" (Güngör, 2018:195).

Nitekim görsel kültürün devamlılığında büyük bir etkiye sahip olan oyunlar, ilkel insanlardan post modern insanın doğasına kadar soyutlama, basitleştirme ve hareketlendirme gibi tasarım yaklaşımları ile bugünün fenomen bir kültürel bir formuna dönüşen dijital

oyunlarının temelini atılmasını sağlamıştır. Böylelikle dijital oyun oynama pratikleri, Pierre Bourdieu'nun da bahsettiği gibi insanların toplumdaki şekillendiği habituslarıyla performans gösterdikleri, özümstedikleri bir alana dönüşür. "Dijital oyunlar nasıl tek tip değilse, bir o kadar da farklı oyun oynama türleri ve dolayısıyla farklı oyun oynama habitusları söz konusudur"². "Habitus, sadece kişiyi etkilemez bireysel değildir. Kişi, toplumsallaşmış bir özne biçiminde habitusa sahiptir" (Kaplan, M. ve Yardımcıoğlu, M. 2020:28). Oyunlarda ise kendi kişiliğinden bağımsız olarak habituslar, sanal ve gerçek olmak üzere iki benlikli bir kişiyi performan ederler. "Bir birey rol oynadığında, gözlemcilerinden önlerinde gayret gösterdiği izlenimi ciddiye almalarını ister. Gördükleri karakterin aslında sahipmiş gibi görünen özelliklere sahip olduğuna ya da meselelerin görüldüğü gibi olduğuna inanmaları istenir" (Goffman, 2004:59). Örneğin; Rise of Civilization veya Clash of Clans gibi çok oyunculu klan savaşları oyunlarında, oyuncular bir yere aidiyet olma duygusuyla toplumsal kimliklerini ve benliklerini unutup istedikleri habitusa dönüşebilmektedirler (Görsel 2).

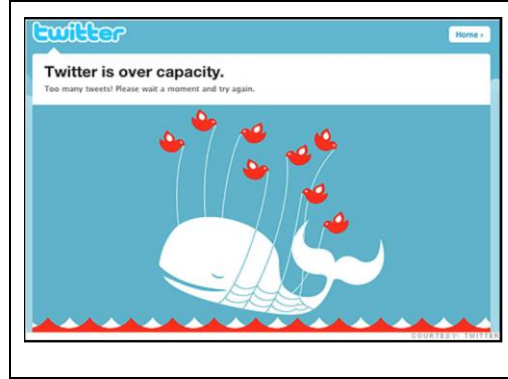


Görsel 2. Supercell, *Clash of Clans*, 2012, Dijital Oyun Tasarımı.

Bu yüzyılın oyuncuğu olan yeni medya mecraları, toplumları ağlardan oluşan bir sisteme iterek herkesi içine alan dokunmatik bir toplumun küresel bir köyünde yaşamaya mahkum etmektedir. Fakat akademik literatürde bahsedilen McLuhan'ın (1962:31) "küresel köyünden" ve Castells'in (1996:469) "ağ toplumundan" daha farklı bir sistem içerisinde yaşayan Z kuşağı nesli, her bilgiyi ve görseli hızlıca tükettiği sanal bir dünyada kendini bu köyde yaşayan insanlardan daha farklı bir şekilde var etmeye başlamıştır. Tüm bunların yanı sıra çağdaş oyun kültürü, bu sanal dünyanın görüntülerini endüstrileştirdikçe ve yeni medyalar sayesinde

² Binark, M. (2015). Dijital oyun dünyası ve yeni toplumsallaşma biçimleri", Aljazeera Turk, <http://www.aljazeera.com.tr/gorus/dijital-oyun-dunyasi-ve-yeni-toplumsallasma-bicimleri>, Erişim tarihi: 10.02.2022.

kapsadığı alanı genişlettikçe Z kuşağı nesli görüntüye olan aşinalıklarını yitirerek daha farklı görsel deneyimler yaşamak istemektedir. Bu durumda tasarımcılara büyük bir sorumluluk düşmektedir. Görsellerin dijital olarak her mecraya çizilebilirliği/uygulanabilirliği sayesinde oyun tasarımlarında yapay zeka, etkileşim tasarımları, artırılmış ve sanal gerçeklik gibi uygulamalara da yer verilmeye başlanmıştır. Şüphesiz oyun tasarımında estetik boyutta, genellikle en son aşamaya bırakılmaktadır. Ancak bir oyun tasarlarırken sadece ne tür etkileşimlerin olacağı değil ne tür görsel ifade, karakter ve illüstrasyonlarında yer alacağı da önemlidir. Bu bağlamda oyunun başlat butonuna basan aslında grafik tasarımcılar, konsept tasarımcıları ve çizerlerdir demek hiç de yanlış olmayacaktır. Örneğin, “oyun stüdyosunda istihdam edilenler arasındaki iş dağılımı genel hatlarıyla şu şekilde gerçekleşir: Tasarımcılar, oyun mekaniğinin tasarlanmasını, düzeyleri, karakterleri, ortamı ve en son olarak öyküyü üretirler. Grafikerler, 2D veya 3D modelleme ile animasyonu, ışık ve kamera hareketlerini üretirler. Programcılar ise yapay zeka, kodlama ve programın fiziki yapısını üretirler” (Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G., 2008:79). Aslında oyun tasarımı sektöründe yer alan bu kişilerin, piyasada üretilen çoğu oyunda daha çok grafik arayüz oluşturmada ve konsept tasarımı geliştirme sırasında ihtiyaç olduğu algısı yaratılmaktadır. Bu bağlamda oyun tasarımı sürecinden fazlalık bir unsurmuş gibi grafik tasarımcıların çıkartılması ya da eklenmesi yerine sürecin parçası olduklarının ve iş birliği içerisinde oyunun tamamlanması gerektiğinin asla unutulmaması gerekmektedir. Günümüzde çoğu oyun şirketi, iki boyutlu çizimlerden çok yazılım, reklam ve oyunun pazarlanmasına daha çok odaklanmaktadır. Ayrıca bugün oyun tasarımlarında tasarımcılar dışında hedef kitlenin de, anlam yaratma ve etkileşim sağlama konularında sürece dâhil edilmesi şarttır. Bu duruma en iyi örneklerden biri Twitter’da yayınlanan Başarısız Balina/Fail Whale’dır. 2015 yılında sosyal ağ sitesi Twitter, teknik sorunlar yaşadığı sırada kullanıcılarının sıkılmaması için okyanusun üzerinden turuncu kuşlar tarafından taşınan beyaz bir balina illüstrasyonunu oyunlaştırma özelliğiyle alternatif bir eğlence unsuru ve grafik mizah olarak sunmuştur. Böylece basit bir grafik mizah içeren illüstrasyonun, yeni medya ortamında oyunlaştırma ile gösterimi sayesinde hedef kitle hem sürece dâhil edilmiş hem de etkileşim tasarımı ile eğlenmesi sağlanmıştır (Görsel 3).



Görsel 3. Twitter, *Fail Whale*, 2015, Dijital illüstrasyon.

4. Oyun mu? /Oyunlaştırma mı?

Oyun unsurlarını etkileşimli bir şekilde uygulamayı ifade eden oyunlaştırma, oyundan bağımsız olarak değerlendirilememekte ve farklı disiplinlerin ilgi alanına giren bir faaliyet olarak akademik literatürde yer bulmaktadır. Bu yüzden araştırma makalesinin kapsamı gereği ilk öncelikle oyun kavramının anlamının incelenmesi gerekmektedir. Geçmişten günümüze gerek felsefi gerekse sosyolojik tanımları yapılan oyun kavramı, en genel tabiriyle “oyuncuların birbiriyle çatıştığı, kurallarla tanımlı ve ölçülebilir sonucu olan yapay ihtilaf” olarak tanımlanmıştır (Salen, K. ve Zimmerman, E., 2003). Bu yapaylık, günümüzde oyun tasarımlarının sanki gerçekmiş hissi uyandıran görsel efektleri ve etkileşim tasarımları sayesinde yavaş yavaş kırılmaya başlamış, oyunların oyunlaştırılmış bir aktivite haline dönüşmesini mümkün kılmıştır. Ancak yeni medyaların hızla gelişmesiyle birlikte; akıllı telefonların, mobil uygulamaların ve sosyal ağların artan kullanımı, oyunlaştırmanın pek çok mecrada ve alanda kullanılmasını sağlamıştır. Örneğin; bilinen ilk oyunlaştırma uygulaması, 2005 yılında Rajat Paharia tarafından kurulan, şirketlerin oyun mekaniklerini kullanarak müşteri sadakatini ve çevrimiçi etkileşimi geliştiren bulut tabanlı bir yazılım olan Bunchball’dır³.

³ (Nanney, R. (2022), “Bunchball: Enterprise Gamification”, *Technology Advice*, <https://technologyadvice.com/products/bunchball-nitro-reviews/>, Erişim tarihi: 14.02.2022.



Görsel 4. Rajat Paharia, *Bunchball*, 2005, Oyunlaştırma Şirketi.

Kuşkusuz oyunlaştırmanın tarihi araştırıldığında ise; 2003 yılında Nick Peeling tarafından ilk kez terimin kullanılmış olduğu (Marczewski, 2018:12), 2010 yılında ise “oyunsal düşünme ve oyun mekaniklerinin kullanıcıların ilgisini çekmek ve problem çözmek için kullanılma süreci” olarak literatüre kazandırıldığı ortaya çıkmaktadır (Zichermann, G. ve Cunningham, C., 2011: xiv). Bu tanım, oyunlaştırmanın amacına odaklanarak kullanıcı katılımını ve problem çözmeyi vurgulamaktadır. Fakat daha sonra Deterding ve diğer araştırmacılar tarafından oyunlaştırma (2011:9), “oyun tasarım öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılması” olarak tanımlanmıştır. Böylece oyunlaştırma, egzersizden (Nike) tüketici davranışına (Foursquare), sürdürülebilir tüketimden (Recyclebank) eğitime (duolingo), reklamdan (KFC) finansa (BBVA), pazarlamadan (Starbucks) eğlenceye (M&M’s), pek çok disiplinin işbirliği ile çeşitli bağlamlarda ele alınarak uygulanmıştır. Ayrıca oyunlaştırma, eğlencenin yanı sıra bireylere toplumsal, kültürel, ekonomik bilinç kazandırmada sosyal etkileşim sağlayarak toplumsal faydaya hizmet etme gücünü sağlayan çok yönlü sosyo-teknolojik bir fenomendir. Örneğin; Vermontivate adlı oyun, iklim değişikliğine bir çözüm getirmek amacıyla bireylere sürdürülebilir görevler vererek sosyal faydaya dikkat çeken bir oyunlaştırma uygulamasıdır⁴. Oyunlaştırmanın kanonik tanımlarıyla beraber, özellikle reklam ve pazarlama alanlarında bir markaya olan bağlılık, sadakat gibi davranışsal motivasyon süreçlerini de içerdiği görülmektedir. Bu bağlamda oyunlaştırmanın genel amacı, insanları katılmaya ikna ya da teşvik edici bir oyunlaştırma deneyimi sunarak ve çeşitli iş hedeflerini gerçekleştirmek için motive etmektir. Bu motive etme edimi, özellikle günümüzdeki oyunlaştırma uygulamalarında rozet, puan, seviye gibi rekora dayalı derecelendirmelere dayanmaktadır. Ayrıca bu oyunlaştırılmış derecelendirmeler, kullanıcıları belirli eylemlerde bulunmaya motive eden, bağımlılık yaratan kullanıcı deneyimleri oluşturarak

⁴ Hopman, E. S. (2015), “Vermontivate”, <https://yaleclimateconnections.org/2015/10/vermontivate-a-community-climate-and-sustainability-game/>, Erişim Tarihi: 14.02.2022.

temel insani arzularını tatmin eder. Örneğin; Türkiyede yemek sepeti adlı şirket, kullanıcılarını daha fazla yemek siparişi vermeye motive etmek için rozetler kazanmalarını sağlayarak, semt bazlı bir tavsiye ağı içerisinde gelişen oyunlaştırma uygulamasını yaratmıştır⁵.

Tüm bu bilgilerin yanı sıra oyunlaştırmanın tasarımı sırasında tasarımcılara da büyük sorumluluklar düşmektedir. Çünkü hem görsel süreçlerle hem de insan beğenileriyle tasarımlarını şekillendiren grafik tasarımcılar, belirli kurallar ve standartlar çerçevesinde oyunlaştırma uygulamalarını yaratabilmektedirler. Bu nedenle tasarımcıların bakış açısına göre; “oyunlaştırmayı” normal oyun tasarımlarından (eğlence oyunları, web tabanlı oyunlar, mobil oyunlar, digital oyunlar, ciddi oyunlar vs.) ayıran şeyler, bunların tam bir oyun değil oyunlardan öğeler içeren bir sistem niyetiyle yaratılmış olmasına” bağlıdır (Deterding vd., 2011:11). Ancak oyunlaştırma tasarımında, salt oyunsal tecrübeleri merkeze almak yerine yalnızca belirli davranışları arttırmak için tasarım yapılırsa; “tasarımcılar, insanların davranışlarını değiştirme hedefi ile değerli ürünler yaratma hedefi arasında çatışmaya yol açan bir tuzağa düşme tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadırlar” (Huotari, K. ve Hamari, J., 2017:25). Böylece araştırma makalesi üzerinde de durulan konulardan biri olan hedef kitlenin anlam yaratma süreçlerine dâhil olması da tasarımcıların çatışma içerisine düşmesiyle ertelenmektedir. Oyunlaştırma tasarımındaki anahtar etkileşim; “davranışları etkileyen dinamikleri geliştirmek için istenen bir dizi mekaniğin kullanıldığı çeşitli bileşenlerin” bütünleşmesinden kaynaklanmaktadır (Werbach, K. ve Hunter. D., 2012).

Sistemin açık olmayan yapısı gibi ele alabilinen dinamikler, en üst seviyede konsepti belirleyen elementlerden oluşur. Nicelik olarak az olsalarda fakat nitelik olarak en yüksek önemdedirler. Oyunlaştırma şayet bir dil gibi düşünülürse, bu elementler dilin gramerine karşıt gelmektedir. Bir bütünlük, ve tutarlılık sağlarlar ve tasarımdaki kısıtlar, duygular, ilerleme yapısı, hikayeleştirme tekniği gibi tarifi zor elementlerden oluşurlar. Mekanikler, hareketi sağlayan ve düzenleyen elementlerdir. Dil metaforu açısından bakarsak fillere karşılık gelmektedir. Şans, rekabet, işbirliği, alışveriş, meydan okumalar...vb. elementler bu grubun öğelerindendir. Dinamik ve mekanikler bir sistemin çalışma biçimini tarif ederlerken bileşenler ise bu sistemde oluşan çıktıları temsil etmektedirler. Yine dil metaforuna bakacak olursak bunların karşılığı “isimler” olacaktır (Şekeroğlu, S. ve Özudoğru, H., 2018:344) (Tablo 1).

⁵ Bozkuş, F. (2018), “Oyunlaştırma Yemek Sepetine Ne Kattı?”, <https://www.ekonomist.com.tr/fatos-bozkus/oyunlastirma-yemeksepetine-ne-katti.html>, Erişim Tarihi: 14.02.2022.

Tablo 1. Oyun Mekanikleri ve Dinamiklerinin eşleşim tablosu (Buncball, 2010:9).

Game Mechanics	Human Desires					
	Reward	Status	Achievement	Self Expression	Competition	Altruism
Points	●	●	●		●	●
Levels		●	●		●	
Challenges	●	●	●	●	●	●
Virtual Goods	●	●	●	●	●	
Leaderboards		●	●		●	●
Gifts & Charity		●	●		●	●

Oyunlaştırma tasarımı, bireysel tasarım öğelerinden kullanıcı deneyimine bağlı görsel tasarım unsurlarını içeren çok disiplinli bir alanı kapsamaktadır. Bu kapsamda grafik tasarım açısından oyunlaştırma tasarımlarının günümüz post modern insanlarını ve Z kuşağı neslini tatmin edebilecek görsel zenginlikte tasarlanarak sektörde yer edinmesi sağlanmalıdır. Ayrıca bu bilgiler ışığında bugün, özellikle sağlık ve eğitim alanlarında yapay zekayı oyunlaştırma unsurlarıyla birleştirme çalışmaları da yapılmaya başlanmıştır. Belki de bundan beş yıl sonra, bir cerrahın yerine oyunlaştırma uygulamaları ile ameliyatları yapabilecek asistan doktorlar mevcut olacaktır. Tıpkı günümüzde bir satranç şampiyonunu yenen bir yapay zekanın var olması gibi...⁶ Sonuç olarak oyunlaştırmanın, grafik tasarım açısından detaylı bir şekilde değerlendirilebilmesi için araştırma makalesinin içeriği gereği reklam oyunları uygulamalarından da bahsedilmelidir.

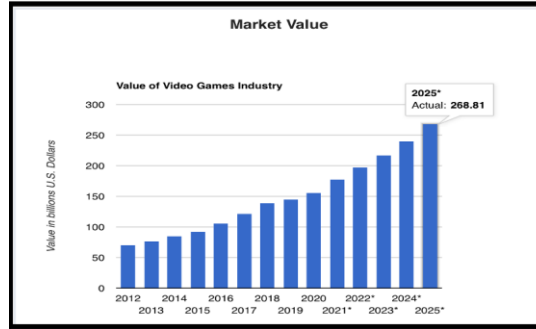
5. Reklamlar Nasıl Oyun Olur?: Advergame

Çocuklardan yetişkinlere her yaşta insanı kendine çeken dijital oyunlar yaygınlaştıkça ve yeni medya mecraları sayesinde dünya genelinde milyarlarca insana ulaştıkça çoğu sektörde/disiplinde kullanılabilecek oyun tasarımları, reklamlarda da bir cazibe merkezi hâline gelmiştir. Bu yüzden günümüzde “oyunlaştırılmış reklamcılığın ticari kullanımı yaygındır ve tahminler popülaritesinin sürekli artacağını göstermektedir” (Zeph vd., 2011:179). Dünya

⁶ Anonim (2022), “Gamification and AI – The Future is Now”, *Etrellium*, <https://www.etrellium.com/ai/where-do-gamification-and-ai-converge/>, Erişim Tarihi: 14.02.2022.

genelindeki oyun istatistiklerine bakıldığında, video oyun endüstrisinin 2025 yılına kadar 268 Milyar Dolar değerinde olacağı umulmaktadır (Tablo 2)⁷.

Tablo 2. Video oyunların piyasa değerini gösteren tablo.



Ayrıca post modern insanların ve Z kuşağı neslinin görsel tüketiminde farklılıklar arayışı, dijital oyunlarda reklamcılığı önemli ölçüde ilerleterek illüstratif temelli tasarımların ağırlıklı olarak kullanılmasının baskın ve dinamik bir yolu olmasını sağlamıştır. Reklam ve oyun kelimelerinin birleşiminden oluşan advergaming, bir markanın ikna edici sloganıyla birlikte reklam videosunun oyunlaştırılmasıdır. Bununla birlikte “bir kuruluşun ürün, hizmet, veya markasının internet üzerinden veya uyumlu bir ortamda dijital indirme yoluyla oynanarak reklam ve tanıtımını yapmak için özel olarak tasarlanmış dijital oyun” olarak da tanımlanmıştır (Smith, vd., 2014). Oyun tasarımları, bugün etkileşim yoluyla ürün yerleştirmeyi ve marka tanıtımını mümkün kıldığı için reklamlar bu mecralarda oyunlaştırılmış öğeler olarak kullanılabilir. Tasarım açısından reklamların oyunlaştırılmasındaki zorluk, hedef kitle için aşına olduğu markayla (görsellik, logo, renk, tipografi, vb.) oyun deneyiminin (etkileşim, sanal gerçeklik, vb.) bütünleştirilmesidir. Tasarımın işlevsel ve çözüm odaklı yanı, oyun içerikli reklamlarda biraz daha görsel ve eğlence unsurlarına kaymaktadır. Böylece hedef kitle, önceden bildiği markayı reklamlardan farklı bir yapıda görerek oyunlaştırmanın etkisiyle daha fazla satın alma ihtiyacı ve merak duyar. Bununla birlikte “oyun içerikli reklamlar/reklam oyunları, birçok form alır. Bunlar; macera, bilgi yarışması, dövüş, bulmaca, yarış, rol yapma, atış, simülasyon, spor, kart oyunu ve

⁷ Wepc (2022), “Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2022”, *Melissapickering123*, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>, Erişim Tarihi: 16.02.2022.

strateji gibi oyunlardan oluşmaktadır.⁸ Tarihi olarak oyun içerikli reklamların ortaya çıkış kültürü incelendiğinde bir atari olarak geliştirildiği ve sonrasında masaüstü tabanlı oyunlar olarak popülerlik kazandığı, günümüzde ise sosyal ağlarla birlikte web tabanlı sürümler ve mobil uygulamalar üzerinden oynanabildiği görülmektedir. Örneğin; “Dijital bir oyunda bilinen ilk reklam, 1978 yılında Advertureland adlı oyunda çıkmıştır. Bu reklamın amacı, oyunun “Pirate Adventure” adlı bir sonraki versiyonunu tanıtmaktır. O zamandan beri pazarlamacılar, her yaşta tüketiciyi markalarına çekmek için reklamın oyunlaştırmasını bir araç olarak sürekli kullanmışlardır” (Gosh vd., 2021:53). Fakat 1983 yılına gelindiğinde Anheuser-Busch markası tarafından yetişkinlere yönelik ilk oyun içerikli reklam Tapper yayınlanmıştır (Görsel 5). Oyun, grafik tasarım açısından incelendiğinde sade ve iki boyutlu bir illüstrasyon anlayışı ve karakter tasarımlarıyla çizilmiş, renk algısının da çok iyi olmadığı gözlemlenmektedir. Daha sonra oyunun çocuklar arasında da yaygınlaşmaya başlamasıyla, alt yapısı değiştirilerek tüm atari salonlarında bulunan oyun konsollarından oynanan bir video oyununa dönüştürülmüştür.



Görsel 5. Arcade Game, Tapper, 1983, Advergame.

Nitekim yeni iletişim teknolojileriyle birlikte advergame uygulamaları, aslında marka imajını desteklemek, marka bilinirliğini artırmak için stratejik bir hamle gibi kullanılan reklamların etkileşimli oyunlaştırılmasıdır. Geçmişten günümüze oyun içerikli reklamlar, öncelikle uluslararası arenada ekonomiden (TEB: Zaman yolcusu) sağlığa (Dominos Pizza, Burger King, Coca Cola, Mc Donalds) pazarlamadan (BMW) toplumsal faydaya (Chipotle Scarecrow) birçok amaçla çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Örneğin, bir finansal hizmet şirketi olan Allianz,

⁸ Anonim (2021), “A gamified marketing strategy to create emotional customer connection: Success factors for irresistible advergame design”, *Strategic Direction*, Vol. 37, Sayı 1, s. 25-27, <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/SD-10-2020-0182/full/html>, Erişim Tarihi: 15.04.2022.

World Wide Fund for Nature (WWF) ile çalışarak karbon emisyonlarını azaltma bilincini artırmak için CEO2 adlı bir çevrimiçi oyunu başlatmıştır (Sung, Y. S. ve Lee, W. N., 2020:106). Bu sayede reklamda yer alan görseller interaktif bir biçimde hedef kitleye ister sosyal ister pazarlama mesajıyla birlikte ulaştırılmaktadır. Böylece mesajın hedef kitleye kolayca ulaşabilmesi için oyun içerikli reklam tasarımlarında daha sade ve minimalist bir anlayış benimsenmektedir. Türkiye’de ise; Efes Pilsen, Gillette, Ülker, Lipton, Cheetos Chester, TEB, Doluca, Levis gibi markalar advergama uygulamalarına yer vermişlerdir (Özkan Kutlu, 2019:112). Tüm bu bilgilerin yanı sıra çoğu zaman oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlar, birbiriyle karıştırılabilmektedir. Oyunlaştırmaya göre daha genç bir kavram olan oyun içerikli reklam, bir ürünü, şirketi, hizmeti tanıtan reklamlarla birleştirilen gerçek bir oyundur. Bu oyun, markanın hedef kitlesiyle iletişim kurduğu bir bağa dönüşür. Oyunlaştırma ise, oyunun mekanik, dinamik ve bileşenleriyle birlikte hedef kitlesine seviye, puanlama, rekabet gibi unsurların aktarılmasıyla oluşan çevrimiçi pazarlama tekniğidir. Dolayısıyla bu kavramların her ikisi de farklı olsalarda birlikte de kullanılabilir. Örneğin; "bir şirket oyunlaştırma tarafını da içeren bir oyun içerikli reklam/reklam oyunu yaratabilir"⁹. Bu duruma en iyi örnek Uludağ Limonata için yaratılan advergama uygulamasıdır. Marka, hem oyunlaştırma (puan, rozet, seviye vb.) içeren hem de advergama yapısı taşıyan bir oyun içerikli reklam ortaya çıkarmıştır. Bursa Uludağ oyun içerikli reklamı grafik tasarım açısından değerlendirildiğinde ise; karakterlerin ve illüstrasyonların sarı ve yeşil tonlarında markanın renk algısına göre yaratıldığı ve çizimlerin detaya girmeden sade bir anlayışla vektörel bir şekilde oluşturulduğu görülmektedir (Görsel 6). Ayrıca oyun içerikli reklamda kullanılan illüstrasyonlar, oyunun yapısı gereği hareketli ve etkileşimli bir şekilde hedef kitleye sunulmuştur. Bununla birlikte tipografilerde, markanın kendi logosuyla ve oyun tasarımıyla bütünleşik bir şekilde aktarılmıştır.

⁹ Pickering, M. (2016). "Advergaming and Gamification", <https://melissapickering123.wordpress.com/2016/02/01/advergaming-and-gamification/>, Erişim Tarihi: 16.02.2022.



Görsel 6. Tycoon Game, *Uludağ Limonata*, 2016, Advergame.

Aslında oyun içerikli reklam uygulamaları, verdikleri mesaj içeriği ile de farklı biçimlerde yaratılabilmektedir. Reklamı yapılacak ürünün, yerleştirme biçimini ve oyunun iç dinamiklerini etkileyen bu durum başka bir bakış açısıyla markanın tanıtımının yapılabilmesini sağlamaktadır (Dahl vd., 2006). Markaların pazarlama stratejisine göre şekillenen oyun içerikli reklamlar, görselliğinden oynanma süresine kadar çeşitli alanlarda kategorilere ayrılmaktadır. Bu ayrım, “mesaj içeriklerine göre; çağrışım yaklaşımı (associative), görsel ya da illüstrasyon yaklaşımı (illustrative) ve gösterim yaklaşımı (demonstrative) olmak üzere üç sınıfta gösterilmektedir” (Chen’den akt. Sucu Yazar, 2020:5). Çağrışım yaklaşımında, marka veya ürünün görseli oyunun içine gizlenmektedir (Gedik, 2019:37). Illüstrasyon yaklaşımında, markaya ait nesnelere ve karakterlerin kullanıldığı reklam oyunudur (Arslan, 2019:27). Bu yaklaşım, daha çok çocuk ve gençleri hedef kitle olarak görmektedir. Chen ve Ringel’in (2001) sınıflandırmasına göre, en yüksek seviyedeki bütünleştirmeler oyuncuların ürünü oyun içerisinde aktif olarak kullanmasını sağlayan gösterim yaklaşımıdır. Bu yaklaşımda, hedef kitle sanallığın ve interaktifliğin etkileşimini yoğun bir şekilde deneyimlemektedir. Böylece günümüz post modern insanının ve Z kuşağı neslinin, bu gibi farklı yaklaşımlarla görseli aktarması markalarla etkileşim kurmasını daha da kolaylaştırmaktadır. Sonuç olarak yeni medyaların gün geçtikçe pek çok alanda olan uygulanabilirliği, oyun tasarımlarında ve illüstrasyonlarda çeşitli yaklaşımlarla oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda kullanılmaya devam edeceğinin bir göstergesidir.

5.1. İllüstratif Oyunlaştırma Örneklerinin Analizi

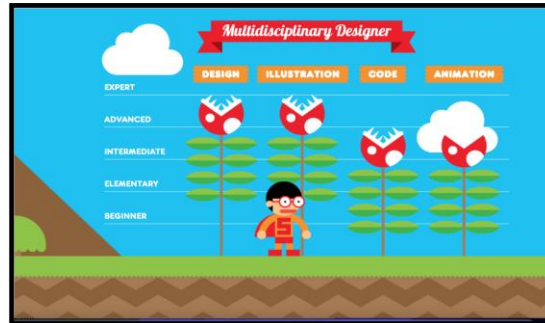
Grafik tasarımın hem geleneksel hem de dijital bağlamlarından biri olan illüstrasyon, günümüzde yeni medya ortamlarının gelişmesiyle birlikte oyun tasarımı ve reklamlarda çeşitli

yaklaşımlarla ele alınmaktadır. Önceleri iki boyutlu ortamda tek taraflı ve pasif bir görsel iletişim sağlayan illüstrasyonlar, bugün hareketli grafikler, etkileşim tasarımları, artırılmış gerçeklik ve yapay zekâ gibi pek çok sanal özelliklerle birlikte bireylere daha ilgi çekici üç boyutlu bir bilginin aktarılmasını sağlamaktadır. Özellikle oyunlaştırma gibi uygulamalarda illüstrasyon ağırlıklı çizimlere yer verilmesi, markaların grafik tasarıma olan bakışını kökten değiştirdiği söylenebilir. Bu değişimin merkezinde, oyun tasarımı sektöründeki dijitalleşme olgusu ve illüstrasyonların geleneksel grafik tasarımın nosyonlarından kurtulmuş olması yatmaktadır. Ayrıca akademik kaynaklarda oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlar araştırıldığında, pazarlamadan eğitime birçok disiplinde incelenmesine rağmen grafik tasarım alanında olan konunun eleştirel literatür eksikliği, disiplinler arası teori ve pratikten yararlanılmamış olması bu çalışmanın olgunlaşmasına katkı sağlamıştır. Günümüzde yeni medyaların etkileşimli özellikleri sayesinde, izleyiciler anlam yaratma sürecine sadece görsel olarak değil tüm duyularını kullanarak katılabilmektedirler. Zira “görüntü, öznenin arzusu ile sahiplenilir ve gözden geçirilir” (Fuery, P. ve Fuery, K., (2003:4). Böylece herhangi bir görüntüyü veya illüstrasyonu kendi arzusuyla sahiplenilen özneler, teknolojik etkileşimin bir parçası olmaktadır. Bu duruma en iyi örneklerden biri, Robby Leonardî'nin oyunlaştırma tekniğiyle yarattığı kişisel portfolyo web sitesidir. Oyun tasarımı alanında çalışan Leonardî, tamamen kendine özgü yarattığı illüstrasyonlarla web sitesine giren herhangi bir kişiye tıpkı Super Mario oyunundaki gibi bir oyun deneyimi yaşatmaktadır. Leonardî'nin web sitesine girildiğinde öncelikle, çoğu oyun tasarımında bulunan “enter game” ibaresi gibi “Launch Website” ikonu bulunmaktadır. Daha sonra ise “scroll down mouse or keyboard's down arrow” bilgisiyle hedef kitleye oyunun nasıl oynanacağı açıklanmaktadır. Leonardî'nin hareket eden kendi karakter illüstrasyonu, özgeçmişinden çalışma tecrübelerine yeteneklerinden ilgi alanlarına kadar izleyiciye etkileşimli ve interaktif bir şekilde kişisel bilgilerinin aktarılmasını sağlamaktadır (Görsel 7). Bununla birlikte geçmişte tasarımcılar, web sitelerinde bir iş olarak illüstrasyonlarını sergilerken, günümüzde ise Leonardî gibi tasarımcılar ya da illüstratörler web sitelerinin kendisini illüstrasyonlardan oluşan oyunlaştırma uygulamalarına dönüştürebilmektedirler (Görsel 8). Ayrıca bu oyunlaştırılmış web sitelerinde yer alan “açılır menüler, tıklanabilir simgeler, düğmeler ve köprü metni bağlantıları, medya deneyimini derileştiren etkileşim olasılıklarından sadece birkaçıdır” (Brian, M. K., 2018:1127). Bağımsız bir sanat formu ve grafik ögesi olarak illüstrasyonların, artık yeni

medyaların etkisiyle hem eğlenceli hem de daha etkili bir şekilde bilgiyi aktarabildiği ve ikonografik bir dil yarattığını söylemek bu araştırma kapsamında olanaklıdır. Zaten illüstrasyonların ortaya çıkış kültürü incelendiğinde; okuma yazma bilmeyen kişilere daha eğlenceli ve kısa bir şekilde “temel bilgiyi aktarmak için grafikler kullanan sanatsal bir ifade biçimi” olarak anlatılmıştır (Zhang, 2019:305).



Görsel 7: Robby Leonardi, *Portfolyo Web Sitesi*, 2020, Oyunlaştırma.



Görsel 8. Mariono Pascual, *Portfolyo web sitesi*, 2021, Oyunlaştırma.

Nitekim oyunlaştırma, artık sadece markalar, şirketler tarafından kullanılan bir reklam uygulaması değil sıradan bir bireyinde kendi web sitesini hazırlarken tercih edebileceği etkileşimli bir yöntemdir. “Web sitelerinin ve uygulamaların gezinmesinde her yerde bulunan etkileşimli seçenekler, bir kullanıcının davranışını yönlendirmeye yardımcı olmakta ve mevcut bilgilerin toplamını daha yönetilebilir hale getirmek için gezinme ve bilgi düzenleme yolları sağlamaktadır” (Brian, M. K., 2018:1127). Ayrıca “günümüzde çeşitli malzeme ve ortamların kullanılmasıyla (oyunlaştırma gibi) güncel illüstrasyon dilleri geliştirilmekte, deneysel

yaklaşımlarla alternatif diller oluşturulmakta, illüstrasyon dilleri çağdaş bir yorum anlayışıyla dönüştürülmektedir” (Bulduk, 2017:77). Yine illüstrasyon merkezli bir oyunlaştırma web sitesine verilebilecek örneklerden biri Erik Bernacchi'dir. Bernacchi, portfolyosunda yer alan işleri etkileşim ve müzikler kullanarak hedef kitlesine aktarabilmektedir (Görsel 9). Ayrıca yaratılan oyunlaştırmalarda, sadece illüstrasyonlarla değil kullanıcılar bazı dil oyunları ile de motive edilmektedir. Genelde canlı renklerin kullandığı illüstrasyonlarda web sitesi, etkileşim ve hareketli unsurlarla bir oyunmuş gibi sergilenmektedir.



Görsel 9. Erik Bernacchi, *Portfolyo web sitesi*, 2022, Oyunlaştırma.

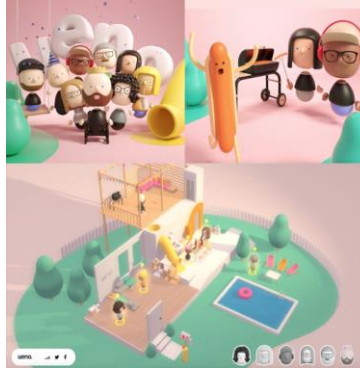
Tüm bu bilgilerin yanı sıra yukarıda bahsedilen sanatçı portfolyosu web sitesi örneklerinde, oyunlaştırma tasarımının kendi yapı taşları içinde bulunan mekanik, dinamik ve bileşenlerindeki rozet, seviye, puan gibi bilgilere rastlanılmamıştır. Bu web sitesi için yapılan oyunlaştırma tasarımlarında, daha çok sanatçı portfolyosundaki işlerin tanıtımı eğlenceli bir şekilde sunulmuştur. Bu kapsamda oyunlaştırma tasarımı sırasında, bazı tanım içeriklerinin değiştiğini söylemek olasıdır.

5.2. İllüstratif Oyun İçerikli Reklam Örneklerinin Analizi

Reklamcılığın yeni bir yolu, reklam mesajlarını video veya bilgisayar oyunu aracılığıyla iletmektir. Bu bağlamda her şeyin reklamının yapılabildiği günümüzde, artık sadece markalar değil şirketler ya da bireylerde daha fazla kitleye ulaşabilmek ve ilgilerini çekebilmek adına oyun içerikli reklam gibi yöntemlere başvurumaktadırlar. Oyun içerikli reklamların asıl amacı da, ürünlerle/hizmetlerle sanal olarak etkileşime geçmek ve marka bilinirliğini artırmaktır. Dolayısıyla oyun içerikli reklamların pek çok mecraaya olan uygulanabilirliği, görsel açıdan hem zengin bir yaklaşım sunmakta hem de illüstrasyonların kullanılmasını sağlayarak pazarlama ve reklamcılık dışında grafik tasarımın da bu konuda söz hakkının olduğunu göstermektedir. Özellikle oyun içerikli reklamlarda kullanılan illüstrasyonlar incelendiğinde, çalışmaların benzersizliği ve özgünlüğü ile daha fazla öne çıkması sağlanmaktadır. Böylece Modern

illüstrasyon, yeni medyanın olanakları ile birlikte tek bir stilde ya da geleneksel yöntemlerle sınırlı kalmayarak etkileşim ve interaktif bir özellik kazanmaktadır. Mobil uygulamalardan sosyal medya ortamlarına kadar çeşitli mecralarda yer alabilen oyun içerikli reklamlar, web tabanlı sitelerde de kullanılmaktadır. Bu web siteleri, ya kişisel portfolyo tasarımı şeklinde ya da şirketlerin tanıtımı şeklindedir.

İllüstratif oyun içerikli reklamların kullanıldığı en iyi örneklerden biri, Ueno adlı yaratıcı bir reklam ajansıdır. Bir şirket olarak ueno, işe alım sürecinde kişilerin başvuru yapabilmeleri ve ueno markası altında çalışanları tanıyabilmeleri için oyun içerikli reklam tekniği ile bir röportaj yapabileme imkânı sunmaktadır. Web sitesine tıklanıldığında “Loading” ibaresiyle birlikte, tıpkı bir oyunmuş gibi bu şirkette çalışan 3d karakter illüstrasyonları geri sayım ile yüklenmektedir. Daha sonra ise; “Lets to do this” ifadesiyle röportaja başlanabilmektedir. 3D bir oyun parkı havasında illüstre edilen şirket ve çalışanları, chat/sohbet ortamında mizahi unsurlarla oyun içerikli reklamı sürdürebilmektedir. Ayrıca oyun içerikli reklam, grafiksel açıdan değerlendirildiğinde; mekan olarak son derece yumuşak tonların kullanıldığı ve her bir karakterin ikonlarının da illüstre edildiği görülmektedir. Bu ikonların üstüne ya da oyun içerikli reklamın içinde bulunan karakter illüstrasyonlarına tıklanıldığında doğrudan ajanstaki kişilerle röportaj yapılabilir. Oyun içerikli reklamda yaratıcı bir şekilde çizilen illüstrasyonlarla birlikte, müzik, tıklama, kaydırma, hareket ettirme gibi efekt ve etkileşim öğelerinin olması ortamı daha da gerçekçi yapmaktadır (Görsel 10). Gerek renk algısı, gerekse 3d karakter illüstrasyonları ile Ueno oyun içerikli reklamı, disiplinler arası çalışmalara kaynaklık eden örnek bir uygulamadır.



Görsel 10. Ueno Cretaiive Agency, Web sitesi, 2021 Advergame.

İllüstrasyon, nispeten algısal bir sanat biçimidir ve yeni medya ortamlarının etkisiyle artık insanlar, görsel olarak daha farklı ve yaratıcı olana yönelmektedirler. Bu yüzden geçmişin geleneksel illüstrasyonlarında kullanılan “insan dokunuşu” etkisi, yerini günümüzün “etkileşim ve sanallık” barındıran oyun içerikli reklamlarına bırakmıştır. Oyun tasarımı alanında ardıl bir konuma sahip olan grafik tasarımcılar ve illüstratörlere de böylece çok büyük bir görsel sorumluluk düşmektedir. “İllüstratör olmak sadece estetik stilleri ve teknik becerileri öğrenmek değildir. Disiplinin ve kültürün şekillenmesine pasif bir tanık olmanın ötesinde, yaptıklarını eleştirel bir gözle yansıtmak ve hem alanın gelişmesinde aktif rol almak için gerekli güveni ve düşünme becerilerini inşa etmek hem de katkıda bulunmak esastır” (Brian, M. K., 2018:1246). Bu anlamda illüstrasyonların çoğu alanda kullanılabilir olması, önümüzdeki yıllarda oyun tasarımlarında da hak ettiği konuma geleceğinin bir göstergesidir.

Oyun içerikli reklamlarda kullanılan illüstrasyonlar, hedef kitleye markaya gösterdikleri ilgi ve marka hafızası üzerinde tesire sahip etkileşimli deneyimler sunar. Bu duruma en güzel örneklerden biri, “real estate” adlı grubun yeni çıkardıkları albümlerinin tanıtımlarında kullandıkları web sitelerindeki oyun içerikli reklamlardır. Genel olarak “start” ikonuyla başlatılan oyun içerikli reklam, hedef kitleden yumurta benzeri içi boş ve bölünmüş illüstrasyonların boyama kitaplarındaki gibi doldurulmasını istemektedir. Stained Glass, İngilizce’de vitray anlamına geldiği için albüm videosu, hareketli ve etkileşimli grafiklerle bölümlenmiştir. Ayrıca video hızlı bir şekilde şarkıyla birlikte akarken, hedef kitle istediği rengi, renk kartelasından seçerek müzik grubunun karakter illüstrasyonlarını ve çevreyi

boyayabilmektedir. Şarkının bitiminde ya da hedef kitlenin istediği bir sürede şarkı durdurularak facebook, twitter gibi sosyal medya ağlarından paylaşılabilir. Hem albümü dinleme hem de bir illüstratör gibi resimleri boyama imkânı tanıyan oyun içerikli reklam, hedef kitleyi tasarım sürecine de dâhil etmektedir (Görsel 11).



Görsel 11. Real Estate, Albüm Tanıtımı Oyun İçerikli Reklam, 2021.

Ayrıca yukarıda Görsel 10 ve Görsel 11’de bahsedilen her iki oyun içerikli reklamda da, illüstrasyon (görsel) yaklaşımının benimsendiği görülmektedir. Çünkü gerek renk algısının gençlere ve çocuklara yönelik olması, gerekse içinde barındırdıkları kendi markalarına ait karakterlerle tam bir illüstratif oyun içerikli reklam örneği yansıtılmıştır. Öte yandan hem yurt dışında hem Türkiye’deki Üniversitelerde, oyun tasarımı ve grafik tasarım bölümlerinde illüstrasyon ağırlıklı oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamların öğrencilere uygulamada olmasa bile tasarım aşamasında gösterildiği saptanmıştır. Örneğin; Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı bölümünde 6. yarıyılıda GAD3019 koduyla oyunlaştırma üzerine bir dersi müfredatlarına eklemiştir¹⁰. Ayrıca Behance ve Dribbble gibi online tasarım portfolyo siteleri araştırıldığında pek çok üniversite öğrencisinin oyunlaştırma ve oyun içerikli reklam çalışmalarına ulaşılabilir. Örneğin; Tunuslu Grafik Reklamcılık Öğrencisi Amire Halep, Mentos naneli şekerin illüstratif bir şekilde virüslerden resimlenmiş oyun içerikli reklamını tasarlamıştır¹¹. Yine Türkiye’den Yiğit Can Öztan adlı bir öğrenci, Polimyet Hastalığı için illüstratif virüs karakter tasarımlarından oluşan “oyunlaştırma ve advergaming” uygulaması ile

¹⁰ Bahçeşehir Üniversitesi, (2022). Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Lisans Programı Müfredatı, <https://bau.edu.tr/icerik/10516-dijital-oyun-tasarimi-lisans-programi>, Erişim Tarihi: 21.05.2022.

¹¹ Halep, A. (2022). Advergaming “Mentos kills Corona”, Behance, <https://www.behance.net/gallery/114185305/Advergaming-Mentos-kills-Corona->, Erişim Tarihi: 21.05.2022.

Türkiye'deki üniversitelerde de bu uygulamaların ders olarak işlenmeye başladığının göstergelerindedir¹².

6. Bulgular ve Tartışma

Güncel bir konu olarak oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlar, günümüzde multidisipliner çalışmaları içinde barındıran yönüyle eğitimden sağlığa pek çok alanda araştırılmaktadır. Ancak söz konusu grafik tasarıma gelince, oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda sadece pazarlama ve reklamcılığın bir alanıymış gibi bakılması ya da tasarım açısından yetersiz değerlendirmelerin yapılmış olması farklı bir okumayı gerektirmektedir. Bu yüzden akademik literatürde tasarım odaklı oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlar ele alınırken, en önemli noktasının görsel tasarımı ve yansıtılması gereken fikir olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Tasarımın ikircikli yanı, hem onun ne olduğuyla ilgili düşünülmesini hem de ne göstermesi gerektiğini de içerir. Bu durumda “tüm tasarımcılar ister bir cep telefonu, ister bir elbise, ev ya da dijital oyun tasarlasınlar, iyi tasarımı neyin oluşturduğuna dair ayrıntılı standartların önemli” olduğunu unutmamalıdır (Burgun, 2013:23). Böylece iyi bir oyunlaştırma ve oyun içerikli reklam tasarımında oluşturulması gereken belli standartların sorgulanması gerekir. Nasıl ki iyi bir tasarımın faydalı ve işlevsel özellikler içermesi gerekiyorsa, oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda da hitap ettiği hedef kitleye yönelik belirli bir tasarıma bağlı amaçsal niteliği yansıtılmalıdır. Ayrıca bugün yapılan çoğu oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda, tasarımdan daha çok yazılım, hareket ve pazarlama süreçlerine de daha fazla ağırlık verilmektedir. Bu nedenle gerek oyun tasarımında gerekse reklam sektöründe grafik tasarımcılar, bir kast sistemi içerisinde değersiz bir ara eleman olarak sınıflandırılmak zorunda kalmaktadırlar. Bu gibi durumların yaşanmaması için oyun geliştirici merkezleri, şirketler ve devlet iş birliği ile çeşitli çalıştaylar, workshoplar düzenlenmektedir. Örneğin; Re-Think Dijital Oyun e-Çalıştayı 2021 Sonuç Raporuna göre; “Genel görüş [sadece grafik tasarımcıların değil] oyun dünyasına ait her türlü görsel-işitsel

¹² Öztan, Y. C. (2021). Oyunlaştırma ve Advergame Uygulama Örneği, *Youtube*, https://www.youtube.com/watch?v=FjRdlyJ_ab8, Erişim Tarihi: 21.05.2022.

medyayı üreten görsel tasarımcı konusunda sıkıntılar” yaşandığı vurgulanmıştır¹³. Oyun tasarımlarında dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta, insanların bebeklikten itibaren görsel olan yatkınlığının zamanla yerini dil oyunlarına bırakarak oyunun doğasının tekrarlarla öğrenildiği bilgisidir. Fakat teknolojinin her geçen gün gelişmesi ve tasarımın artan geçirgenliği ile birlikte oyun tasarımları başlangıçta sade ya da minimal bir anlayışta tasarlanırken, günümüzde daha farklı bir görsel algı bilincinin oluşturulması gerektiği bulgusuna ulaşılmıştır. Çünkü post modern yaşam şekli ve yeni medyalar sayesinde birçok insan aşırı bir görsel bombardımana maruz kalmaktadır. Hatta oyun tasarımlarının doğrusal olmayan yapısı, yeni medyaların parlak görüntüleri ve sınırsız iletişimiyle birleştirildiğinde, oyuncular istediği kimliğe bürünerek teknolojik bir ütopyada yaşayabilmektedirler. Bununla birlikte tasarımcılarda, oyun tasarımlarında yer alan illüstrasyon ve hareketli grafiklerden yola çıkarak hedef kitleye daha cazip gelebilecek etkileşimli oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamları yaratmışlardır. Bu bağlamda mevcut oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamların, çağımızın tasarım görüşünün anlaşılmasını sağlayan yeni bir teorik çerçeveye birlikte yenilikçi illüstratif temelli görsel yaklaşımlara ihtiyacı vardır. Örneğin, Anıl Dal Canbazoğlu'nun (2019:1548) Y kuşağının geleneksel reklamlar ile oyun içerikli reklamları karşılaştırdığı araştırmasına göre; “oyun reklama yönelik tutumların geleneksel reklama yönelik tutumlara göre daha olumlu olduğu ve bunun nedeninin [oyun içerikli reklamlarda] /reklam oyunlarında kullanılan hareketli, eğlenceli ve yaratıcı” görsel özelliklerden kaynaklandığını belirtmiştir. Bu açıklamadan yola çıkarak ister Y kuşağı¹⁴ olsun isterse Z, oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda kullanılan illüstratif temelli görsel yaklaşımlarla birlikte etkileşim, hareket gibi unsurların hedef kitleyi olumlu yönde etkilediğini söylemek mümkündür. Ayrıca markaların oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda etkileşimli ve hareketli illüstrasyonlara yer vermesi, grafik tasarımın geleneksel yöntemlerinden de yavaş yavaş uzaklaşmaya başladığının bir göstergesidir. Geçmişte illüstrasyonlar bilgi verici ve açıklayıcı yönüyle akademik literatürde yer bulurken bugün oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda eğlence unsurlarına evrilerek yeni medyalar sayesinde daha kolay hedef kitesine

¹³ Bilişim Vadisi, (2021). Re-Think Dijital Oyun e-Çalıştayı 2021 Sonuç Raporu, <https://www.bilismvadisi.com.tr/wp-content/uploads/Dijital-Oyun-Çalıştayı-Raporu-Re-Think.pdf>, Erişim Tarihi: 21.05.2022.

¹⁴ Makale kapsamında geçen “post modern insanlar” nitelemesi, “Y kuşağı” olarak yorumlanabilir.

ulaşmaktadır. Dolayısıyla illüstrasyonların yaşadığı bu metamorfoz, görsel yanının çok dilli, zengin ve değişken olmasını da sağlamaktadır.

Bu nedenle oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda hem tasarımcıların hem de izleyicilerin tüm duyularını kullanarak anlam yaratma sürecine katılabildiği bulgusunu da ulaşılmıştır. Tüm bu bilgilerin yanı sıra araştırma makalesi kapsamında incelenen sanatçı portfolyosu web sitelerindeki oyunlaştırma örneklerinde rozet, seviye, puan gibi oyunlaştırma tasarımının mekanik, dinamik ve bileşenlerinden oluşan yapıya sahip olmadığı gözlemlenmiştir. Özellikle bu oyunlaştırılmış sanatçı portfolyosu web sitelerinde, eğlencenin ve iş tanıtımının ön plana çıkarılması için bu yolun tercih edildiği yine araştırmanın bulguları arasında yer almasını sağlamıştır. Bu çerçevede oyunlaştırmanın klasik tanımının grafik tasarım bağlamında bazı örneklerde değiştiğini söylemek olanaklıdır. Yine illüstratif oyun içerikli reklam örneklerine bakıldığında ise; web siteleri, şirketlerin tanıtımının yapıldığı ya da sanatçı portfolyosu sayfası şeklinde oyun içerikli reklama dönüştürülmüştür. Fakat araştırma kapsamında oyun içerikli reklamlarda verilen örneklerde, oyunlaştırma örneklerine göre daha illüstratif olduğu bulgusuna da ulaşılmıştır.

7. Sonuç

Çocukluktan yetişkinliğe gerek dil oyunları gerekse görsel oyunlarla büyüyen insanlar, özellikle son birkaç yılda telefonlar, tabletler ve mobil uygulamalar gibi yeni medya araçları sayesinde oyunların fenomen bir kültürel forma dönüşmesini sağlamıştır. Oyunların bu kültürel forma dönüşme süreci, post modern insanların ve Z kuşağının aşırı görsel tüketme alışkanlığı kazanmasından ve dijital ortamlardan kaynaklanmaktadır. İnsanlar, artık kendi öz benliklerini teknolojinin bir parçası olarakta görmektedirler. Bu nedenle bugün tasarımcılar daha cazip ve arzu edilebilir olanı yaratmak durumunda kalmaktadır. İlk oyun tasarımlarının yaratım temelleri araştırıldığında da görsel açıdan ilgi çekici olmaları için soyutlaştırma gibi tekniklerin kullanıldığı ortaya çıkmaktadır. Fakat günümüzde oyun tasarımlarının görsel bakımdan daha etkileyici olması için oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlar gibi içerisinde etkileşim ve interaktiflik barındıran yeni trendler yaygınlık kazanmaya başlamıştır. Hatta oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamların, gelecekte yapay zeka, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi uygulamalarla geliştirilerek gündem olacağı araştırmanın öngörülebilir sonuçlarındandır.

Nitekim oyun tasarımlarında sadece görsele dayanan verilerin öznelere yetersiz gelişi, özellikle tasarımcılara büyük bir sorumluluk düştüğünü de göstermektedir. Çünkü 21. yüzyılda tasarımcılar, klişe tasarımlar yaratmaktansa yeni medyanın olanaklarından faydalandıkları oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlar ile güncel bir tasarım yaklaşımı sergilemeyi de hedeflemektedirler. Bu anlamda grafik tasarımın görsel anlatım dilinin bir parçası olan illüstrasyonlar, oyunların doğaları gereği özünde barınan etkileşimle birleştirildiğinde ortaya bambaşka tasarım yaklaşımları çıkmaktadır. Her mecrada farklı tekniklerle kullanılabilen bu illüstrasyonlar, oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda hareketlendirilebilen sanal imgelere dönüştürülmektedir. Ayrıca oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamların yeni medya mecralarına olan uygulanabilirliği, tasarımcılar dışında öznelere de/hedef kitlenin de anlam yaratma süreçlerine ortak olabilmelerini sağlamaktadır. Geçmişten günümüze illüstrasyonların açıklayıcı ve bilgi verici yönünün evrilerek, dikkat çekici ve eğlenceli öğelere dönüştüğü ve yeni medya mecralarının bu durumu daha da kolaylaştırdığı sonucunu da ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında yapılan literatür taramasında genelde oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamların, sağlıktan eğitime, turizmden bankacılığa kadar çeşitli disiplinlerde kullanıldığı ancak grafik tasarım bağlamında illüstratif ve görsel dili merkeze alan bir konu olarak hem uluslararası hem de ulusal arenada daha önce araştırılmadığı gözlemlenmiştir. Türkiye’de ise yapılan oyunlaştırma ve oyun içerikli reklam çalışmalarında, oyun tasarımı alanının yeni yeni aktif olmaya başlamasıyla sektörde illüstrasyon ağırlıklı çalışmalara nadiren yer verildiği ya da sadece çocuklara yönelik işlerde kullanıldığı söylenebilir. Piyasanın aksine eğitim bakımından Türkiye’deki üniversitelerde ise özellikle grafik tasarım ve oyun tasarımı bölümlerinde oyunlaştırma ve oyun içerikli reklam konusunda uygulamada olmasa bile tasarım bakımından öğrencilere illüstratif çalışmaların yaptırıldığı tespit edilmiştir. Üstelik Behance, Dribbble gibi tasarım bloglarında çoğu öğrenci bu işlerini sergileyebilmektedir. Tüm bu bilgilerin ışığında oyun tasarımı alanı dışında özellikle grafik tasarım disiplininin, tasarım sürecinde çok fazla emeğinin olduğu ve sektördeki ardıl pozisyonundan kurtulabilmek için özgün ve yaratıcı çalışma üretimlerini sürdürmeleri gerekmektedir. Aslında oyunlaştırma ve oyun içerikli reklamlarda, tasarımdan daha çok pazarlanabilir olunmasına ve kitleleri çekmesine odaklanılmasından dolayı özgün ve yaratıcı illüstratif grafik dil kimi zaman geri kalmaktadır. Sonuç olarak ister bir marka olsun isterse bir grafik tasarımcı, bugün yeni medya ortamları sayesinde oyunlaştırma ve oyun

içerikli reklamlarda tasarımı merkeze alan ve illüstratif temelli çalışmalar üretilebilmesi daha da kolaylaşmıştır.

Kaynakça

Arslan, D. (2019). *Üniversite Öğrencilerinin Advergame Uygulamalarına Karşı Tutumları ve Satın Alma Niyetine Etkisi: Ege Üniversitesinde Bir Uygulama*, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Manisa: Celal Bayar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Anabilim Dalı.

Berger, J. (2008). *Görme Biçimleri*, çev. Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınları.

Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak Dijital Oyun*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Bolter, J.D. ve Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press.

Brian, M. K. vd. (2018). "Digital Form", *History of Illustration*, ed. Susan Doyle, Jaleen Grove, Whitney Sherman, USA: Bloomsbury Publishing.

Bulduk, B. (2017). Contemporary illustration methods and new application areas on illustrations: Interaction induced animated illustrations, *Global Journal of Arts Education*, Cyprus: Near East University, Sayı 3, s.77-84.

Burgun, K. (2013). *Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games*, USA: CRC Press.

Canbazoglu, D. A., (2019). "Y Kuşağının Geleneksel Reklamlara Yönelik Tutumları ile Oyun Reklamlara Yönelik Tutumlarının Karşılaştırılması", *Erciyes İletişim Dergisi*, Erciyes: İletişim Fakültesi Yayınları, Sayı 2, 1525-1550.

Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society: The Information Age. Economy, Society and Culture*, Oxford: Blackwell.

Chen, J. ve Ringel, M. (2001). Can Advergame be the Future of Interactive Advertising?, <http://www.locz.com.br/loczgames/advergames.pdf>, Erişim Tarihi:17.02.2022.

Creeber, G. (2009). "Digital Theory: Theorizing New Media", *Digital Culture Understanding New Media* ed. Glen Creeber, Roston Martin, Berkshire: Open University Press.

Dahl, S. vd. (2006). Analysing Advergame: Active Diversion or Actually Deception, 11th International Corporate and Marketing Communications Conference, 21-22 April, Slovenia: University of Ljubljana.

Deterding, S. vd. (2011). From Game Elements To Gamefulness: Defining "Gamification", Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 28-30 September, New York: ACM, s.9-15

Dovey, K. ve Kennedy, H. W. (2006). *Computer Games as New Media*, Berkshire: Open University Press.

Fuery, P. ve Fuery, K., (2003). *Visual Cultures and Critical Theory*, London: Arnold Publishing.

Gedik, O. (2019). *Deneyime Dayalı Bir Pazarlama Yöntemi ve Dijital Bir Reklam Uygulaması Olan Advergame'e Yönelik Bakış Açısının İncelenmesi: Y ve Z kuşaklarının Karşılaştırılmalı Analizi*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Antalya: Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı.

Gitelman, L. (2006). *Always Already New Media, History, and the Data of Culture*, Cambridge: MIT Press.

Goffman, E. (2004). "Performances: Belief in the part one is playing", *The Performance Studies Reader*, ed. Henry Bial, London and New York: Routledge Press.

Gosh, T. vd. (2021). "Examining the Deferred Effects of Gaming Platform and Game Speed of Advergames on Memory, Attitude, and Purchase Intention", *Journal of Interactive Marketing*, Netherlands: Elsevier, Sayı 55, s.52-66.

Güngör, A. (2018). "Web Tabanlı Oyunlarda Fantastik ve Dijital İllüstrasyonların Etkisi: Legend Online", *The Journal of Social Science*, Online: Sobider Yayınları, Sayı 5, s.194-206.

Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Boston: The Beacon Press.

Huotari, K. ve Hamari, J. (2017). "A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature", *Electronic Markets: The International Journal on Networked Business*, Germany: Springer, Sayı 27, s.21-31.

Kaplan, M. ve Yardımcıoğlu, M. (2020). "Alan, Habitus ve Sermaye Kavramlarıyla Pierre Bourdieu", *Habitus Toplum Bilim Dergisi*, Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi, Sayı 1, s.23-37.

Karaçeper, S. (2018). "Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler", *Aydın Sanat*, Sayı 8, s.73-83.

Karahisar, T. (2013). Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün durumu, Sakarya Üniversitesi Uluslararası Sanat ve Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu, 21-23 Kasım, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Yayınlar, s.107-113.

Marczewski, A. (2018). *Gamification: Even Ninja Monkeys Like to Play: Unicorn Edition*, UK: Gamified Uk.

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Canada: University of Toronto Press.

Salen, K. ve Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, USA: MIT Press.

Smith, M.W. vd. (2014). "Game advertising: a conceptual framework and exploration of advertising prevalence", *The Computer Games Journal*, Switzerland: Springer, Vol. 3, Sayı. 1, s. 94-123.

Sucu-Yazar, İ. (2020). Popular Culture and Consumption Culture Effect In Advergame, *Journal of Business In The Digital Age*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları, Sayı 1, s.1-10.

Sung, Y. S. ve Lee, W. N. (2020). "Doing good while playing: The impact of prosocial advergame on consumer response", *Computer in Human Behavior Journal*, Netherland: Elsevier, Sayı 106, s.106-244.

Şekeroğlu, S. ve Özüdoğru, H. (2018). "Pazarlamada Yeni Trend: Oyunlaştırma", 3.Uluslararası Sosyal Bilimler Araştırmaları Kongresi, 05-08 Eylül, Üsküp: Anadolu Kültürel Araştırmalar Dergisi (ANKAD) Yayınları, s.341-348.

Özkan Kutlu, T. (2019). "Reklamda Oyunbozanlar: Advergame versus Anti-Advergame", *Yeni Nesil Reklamcılık*, ed. Ömer Kutlu, Ankara: Detay Yayıncılık.

Werbach, K. ve Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Philadelphia: Wharton Digital Press.

Wittgenstein, L. (2014). *Felsefi Soruşturmalar*, çev. Haluk Barışcan, İstanbul: Metis Yayıncılık.

Wittgenstein, L. (2016). *Tractatus Logico-Philosophicus*, çev. Oruç Aruoba, İstanbul: Metis Yayıncılık.

Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*, İstanbul: Beta Yayınları.

Zeph, M. C. vd. (2021). "The Gamification of Branded Content: A Meta-Analysis of Advergame Effects", *Journal of Advertising*, London: Taylor & Francis Online, Vol 50, Sayı 2, s.179-196.

Zhang, Y. (2019). Discussion on Significance and Effect of Illustration Art in Graphic Design, 5th International Conference on Education Technology, Management and Humanities Science, 19 - 20 January, China: Jinan University, s.304-306.

Zichermann, G. ve Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, CA: O'Reilly Media.

İnternet Kaynakları

http 1. Anonim (2021), "A gamified marketing strategy to create emotional customer connection: Success factors for irresistible advergaming design", *Strategic Direction*, Vol. 37, Sayı. 1, s.25-27, <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/SD-10-2020-0182/full/html>, Erişim tarihi: 16.02.2020.

http 2. Anonim (2022), "Gamification and AI – The Future is Now", *Etrellium*, <https://www.ettrellium.com/ai/where-do-gamification-and-ai-converge/>, Erişim tarihi: 14.02.2022.

http 3. Bahçeşehir Üniversitesi, (2022). Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Lisans Programı Müfredatı, <https://bau.edu.tr/icerik/10516-dijital-oyun-tasarimi-lisans-programi>, Erişim tarihi: 21.05.2022.

http 4. Bilisim Vadisi, (2021). ; Re-Think Dijital Oyun e-Çalıştayı 2021 Sonuç Raporu, <https://www.bilisimvadisi.com.tr/wp-content/uploads/Dijital-Oyun-Çalıştay-Raporu-Re-Think.pdf>, Erişim tarihi: 21.05.2022.

http 5. Binark, M. (2015). "Dijital oyun dünyası ve yeni toplumsallaşma biçimleri", Aljazeera Turk, <http://www.aljazeera.com.tr/gorus/dijital-oyun-dunyasi-ve-yeni-toplumsallasma-bicimleri>, Erişim tarihi: 10.02.2022.

http 6. Bozkuş, F. (2018), "Oyunlaştırma Yemek Sepetine Ne Kattı?", <https://www.ekonomist.com.tr/fatos-bozkus/oyunlastirma-yemeksepetine-ne-katti.html>, Erişim tarihi: 14.02.2022.

http 7. Halep, A. (2022). Advergaming "Mentos kills Corona", *Behance*, <https://www.behance.net/gallery/114185305/Advergaming-Mentos-kills-Corona->, Erişim tarihi: 21.05.2022.

http 8. Hopman, E. S. (2015), "Vermontivate", *yaleclimateconnections*, <https://yaleclimateconnections.org/2015/10/vermontivate-a-community-climate-and-sustainability-game/>, Erişim tarihi: 14.02.2022.

http 9. Nanney, R. (2022), "Bunchball: Enterprise Gamification", *Technology Advice*, <https://technologyadvice.com/products/bunchball-nitro-reviews/>, Erişim tarihi: 14.02.2022.

http 10. Öztan, Y. C. (2021). Oyunlaştırma ve Advergaming Uygulama Örneği, https://www.youtube.com/watch?v=FjRdlyJ_ab8, *Youtube*, Erişim tarihi: 21.05.2022.

http 11. Pickering, M. (2016). "Advergame and Gamification", *Melissapickering123*,
<https://melissapickering123.wordpress.com/2016/02/01/advergaming-and-gamification/>,
Erişim tarihi: 16.02.2022.

http 12. Wepc (2022), Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2022,
<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>, Erişim tarihi: 16.02.2022.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Basit ve soyut oyun sanatı. Burgun, K., (2013). *Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games*, ABD: CRC Press, s. 8.

Görsel 2. Supercell, *Clash of Clans*, 2012, Dijital Oyun Tasarımı.
<https://www.bilgiyazar.net/clash-of-clasn-hileleri/>, Erişim tarihi: 10.02.2022.

Görsel 3. Twitter, *Fail Whale*, 2015, Dijital illüstrasyon.
https://money.cnn.com/2010/06/15/technology/twitter_fail/index.htm, Erişim tarihi:
11.02.2022.

Görsel 4. Rajat Paharia, *Bunchball*, 2005, Oyunlaştırma Şirketi. Bunchball, 2005.
<https://www.biworldwide.com/gamification/bunchball-nitro/>, Erişim tarihi: 14.02.2022.

Görsel 5. Arcade Game, *Tapper*, 1983, Advergame. <http://advergame.com.br/2020/09/14/the-tapper-budweiser-1983/>, Erişim tarihi: 16.02.2022.

Görsel 6. Tycoon Game, *Uludağ Limonata*, 2016, Advergame.
<http://www.nukteyildirim.com/projects.html>, Erişim tarihi: 16.02. 2022.

Görsel 7. Robby Leonardi, *Portfolyo Web Sitesi*, 2020, Oyunlaştırma.
<http://www.rleonardi.com/interactive-resume/>, Erişim tarihi: 18.02.2022.

Görse 8. Mariono Pascual, *Portfolyo web sitesi*, 2021, Oyunlaştırma.
<http://www.marianopascual.me/index.html>, Erişim tarihi:19.02.2022.

Görsel 9. Erik Bernacchi, *Portfolyo web sitesi*, 2022, Oyunlaştırma. <https://eetik.com>, Erişim tarihi:19.02.2022.

Görsel 10. Ueno Cretave Agency, *Web sitesi*, 2021 Advergame. <https://interview.ueno.com>,
Erişim tarihi:19.02.2022.

Görsel 11. Real Estate, *Albüm Tanıtımı Oyun İçerikli Reklam*, 2021.
<https://stainedglassvideo.com>, Erişim tarihi:20.02.2022.

Tablo 1. Oyun Mekanikleri ve İnsan Arzularının eşleşim tablosu. Bunchball, I. (2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*,

<http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf>, Erişim tarihi:
14.02.2022.

Tablo 2. Video oyunların piyasa değerini gösteren tablo. Wepc (2022), Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2022, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>, Erişim tarihi: 16.02.2022.

ÇAĞDAŞ SANATTA MEKAN OLARAK EVİN KATMANLARI

LAYERS OF THE HOME AS SPACE IN CONTEMPORARY ART

Hanife Neris Yüksel*, Sezer Cihaner Keser**

Öz

Çağdaş sanatta ev, fiziksel bir imge olarak mecazi anlamı ve buluşma noktası olma özelliği ile hassas bir yerde durmaktadır. Birçok yapıtta ev; dağılmış, kırılğan, tereddütlü, olanaksız bir yerleşim mekânı olarak betimlenmiştir. Ev, kayıpların ya da eksik kalan şeylerin sessiz, yarım ve değişken bir tanığı olarak katmanlara ayrılıp sunulmakta ve insan hafızasını koruma konusunda duyarlı bir dileği iletme durumunu da içermektedir. Yapıtlardaki ev, deneyim olarak aktarıldığı gibi kişisel ve ruhsal geçmişin incitici durumları arasında hayata geçirilmektedir. Ev'in özne ve nesne ilişkisi içinde ele alınması, kavramın sanat alanında varlık bulan bir imge olarak incelenmesini kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda araştırmada sanatçı-sanat eseri ve ev -mekân ilişkisi üzerine yapıt üreten sanatçı ve yapıtları ile örneklendirilerek incelenerek değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ev, Mekân, Ev katmanı, Yer, Bellek.

Abstract

In contemporary art, the home keeps at a sensitive point with its meeting point and metaphorical meaning as a physical image. In many works, the house is disbanded, fragile, hesitant, impossible settlement space. The home is layered and presented as a silent, incomplete, and shifting witness of the lost or missing, and includes the state of conveying a sensitive wish to preserve the human memory. The home in works is brought to life between the hurtful situations of the personal and spiritual past, as well as conveyed as an experience. Dealing with house in relation to the subject and object facilitates the examination of concept as an image that finds its existence in field of art. In this context, in the research, the artist who produced works on the relationship between the artist-art work and the house-space relationship and their works were examined and evaluated with examples.

Keywords: Home, Space, Layer Home, Place, Memory.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 28.02.2022 - Kabul tarihi: 13.06.2022.

*Doç., Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, hanifeyuksel@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0381-3950>.

**Prof. Dr., Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, sezercihaner@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-5954-1301>.

1. Giriş

Birey ve mekân birlikteliğinde, özel tanımların olması mekânın karakterini belirler. Bu tanımlamaların özünde ise aidiyetlik olgusu yatar. Anlam olarak “bağ”, “mensubiyet”, “ait olma durumu” olarak da karşılık bulan aidiyet; bireyin duygusal ve mekânsal boyutta nereye, neye, nasıl bağlı olduğunu tanımlar (Alptekin, 2011:20-21). Söz konusu bağlılıklarda insanın duygu salınımında önemli yer tutarken mekân ile özdeşleştirilen aidiyetlik olgusu şahitlik etme, geçmişin ya da yaşanmışlıkların sağladığı benimseme ve aşına olunan mekâna has tutunma becerisi, benlik duygusunun karşılanma ihtiyacını ifade etmektedir. Lucy Lippard (1997:7), yer duygusuna sahip olmamanın yabancılaşmaya ve kişinin benlik duygusunu tanıyamamasına neden olabileceğini öne sürer ve çare olarak yer duygusunu önerir. Ona göre yerel olanın cazibesi, psikolojik ihtiyacın coğrafi bileşenidir. Bir yere ait olmak, hüküm süren yabancılaşmaya karşı bir panzehirdir demektedir. Ev, bireyin sınırlama olmaksızın kişiselleştirebileceği bir alandır: Dünyadaki bu küçük boşluğa alıştıkça ve üzerinde hak iddia ettikçe, onun fiziksel dokusuna kendimizden bir şeyler yansıtırız (Cooper 'den akt. Aydoğan, 2018:4). Mekân kavrayışı, insanların yer ile olan ilişkilerinin sınırlarını çizen unsurları kapsayıcı bir kavram olarak anılır. Bu nedenle de mekânın anlamı ile kimlik arasındaki bağlantı sorgulanır. Mekânın kimliği ve onun tanımlayıcı elementleri, mekâna dair anlamın açıklamalarını sunup karakterize edebileceği gibi insanları da karakterize edebilir. Bu bağlamda insanların kimlik inşasının bir yönü yine kendilerini mekânlara göre tanımlayarak oluşturulabilir. Ayrıca mekân insan duygularını ve ilişkilerini vurgulayan bir anlam merkezi veya ilgi alanı olarak da tanımlanabilir. Bir yer... uzayda bir noktadan çok daha fazlasıdır... ama insanların içinde yaşam süreci boyunca o manzaraya yüklediği anlamları ifade edebilir. Mekânın değerlendirmesi, mekân hakkında betimleyici bilgiler (algılanan nitelikleri nelerdir, hangi özelliklere sahiptir), mekân ile ilgili davranışsal niyetler, karşılıklı güçünün çeşitli boyutlarıyla karakterize edilen tutum-nesne ilişkisinin kalitesi ve tutumla karşılıklı olarak ilişkilendirilebilecek gerçek davranışlara göre şekil alır. Böylece, mekân duygusu, daha açık bir şekilde davranışla ilgili olmasının yanı sıra, "burası ne tür bir mekân" hakkında tanımlayıcı öğeler içerdiği için gerçek bir mekân "anlamına" dönüşür (Jorgensen ve Stedman, 2001:234-245). Anlam oluşturma olarak, bu süreç aynı

zamanda bilinçli ve bilinçsiz fikirler, inançlar, tercihler, anılar, fikirler, duygular, değerler, hedefler, davranışsal eğilimler ve bu ortamla ilgili becerilerin karmaşık bir modelinde gerçekleşir (Saar, 2009:7). Yer anlamları farklı düzeylerde bulunabileceği gibi kimliklerde de bu düzeyde farklılaşabilir. Bireylerin yaşamında ve kişilik gelişiminde mekâna yüklenen değerler, bireylerin geçmiş tecrübelerinin de bir yansımasıdır. “Mekân bir insanın ve kültürün kimlik kartı gibidir” (Elçi, 2003:17).

İnsanlarda mekânın başkalaşan anlamının nasıl oluştuğu, bağ ya da aidiyet duygusunu nasıl etkilediği sahip olduğu işlevlerle ilişkilidir. Mekânlara bağlanma genellikle kişisel aidiyet duygusu üzerinden tanımlanarak, kimlik ve kişisel gerçeklik olarak tartışılır. Mekânın üzerinde taşıdığı anlamın değişmesi genellikle daha yapısal bir bakış açısıyla görülür. Hatta günümüzde küreselleşme nedeniyle benzer süreçlerin her yerde yaşandığı da iddia edilebilir. Mekân kavramının karakterini ve anlamını tam olarak kavramak için bu farklı bakış açılarının birleştirilmesi gerektiği öne sürülebilir. Özel alan gizlilik, zorunluluk ve baskı ile karakterize edilir. Bu alanda eylemlere ve davranışlara hâkim olan, yaşam zorunlulukları ile yaşamın korunmasına yönelik kaygılar ve ilgililerdir. Bu yönüyle Arendt, özel alanda geçen yaşamı, insani yaşam için gerekli olan birtakım özsel şeylerden yoksun kalınan bir yaşam olarak görür ve hakiki bir insani yaşam olarak değerlendirmez (Yılmaz, 2007:109).

Bellekte yer alan mekân ile şimdi içerisinde bulunan mekân sorgulandığında, yerin anlamı ve konumu her zaman keşfe açıktır. Şimdi ve geçmiş arasındaki iki karşıt eşik için yapılacak konumlandırma, genel olarak fiziksel/psikolojik alandan diğerine geçiş ya da başkalaşma olarak karşılık bulur. Belli bir yere konumlandırılmış alanın içinde ve dışında ne olduğu, neyin açığa çıkartılması ya da neyin gizlenmesi gerekliliği soruları kendine zaman ve mekân olmaksızın her platformda cevap arar. Mekân olarak evin alanı da bireyler için rahatlatıcı, dış dünyadan ayırıcı, korunma ihtiyacını karşılayan, mahrem, kişisel ve özel alandır. Bununla birlikte ev, düşünsel boyutta sabit bir mekân değil, zamanla değişen veya hareket eden, yerleşim ve uyum gerektiren geçici bir mekândır. Ayrıca bir ev çelişkili olarak rahat, sıcak, karmaşık, sınırlı, geçici, bölünmüş ve boş bir alanı da temsil etmektedir. Geçmişte yaşanan yer ziyaret edildiğinde, o alanda varlığını devam ettiren ipuçları orada yaşayan kişiye geri dönmeye neden olabilir. İyi ya da kötü, büyünülen yerin genellikle simgesel bir statüye sahip olduğunu

söyleyen Clayton, "Kendinizi başka bir yerde yaşamış biri olarak tanımlamayı tercih edebilirsiniz, çünkü bu sizi farklı kılıyor" demektedir¹. Karmaşık ve yaşanmış mekân deneyimine sahip insanlar da alanın değeri veya önemi; kişisel veya duygusal dolayısıyla bireysel unsurları çağrıştıran "mekân-ev" yorumuna odaklanır (Mallet, 2004:64). Bu nedenle, bireylerin ev'in kendileri için ne anlama geldiğine dair bir fikir oluşturabilmeleri için ev'i kendi içlerinde bütün dinamikleri ile birlikte deneyimlemeleri gerektiği ileri sürülebilir. Aynı zamanda, ev'in bireyin sosyal durumu nasıl kapsadığına dair sanatsal düşünce için bir buluşma noktasıdır. Evi fenomenolojinin yardımına başvurarak ele almak kuşkusuz evin sanat alanında varlık bulan bir imge olarak incelenmesini bir anlamda kolaylaştırır. Öyle ki; ev tıpkı sanat gibi değişken tanımları olan -kimi zaman tanımsızlaşabilen- karmaşık bir fenomendir (Barlas, 2019:96). Bu kavramsallaştırma, onun "evin hem bizi içerdiği hem de içimizde olduğu" fikrini destekler (Swartz, 2016:52).

Sanatta mekân-ev kavramı değişmeceli anlamı ile hassas bir noktada durmaktadır. Gerçek ya da mecazi olarak kaybı ise onun elle tutulur nesneliliğini ortaya koyan tasarımlarda genellikle ona dair anıların ruhsal boyutlarının ön plana çıkarılmasıyla engellenmektedir. Başka bir bağlamda ise; mekân olarak bu yapıyı, çağdaş toplumda benlik kavramı kadar parçalanmış, hayal kırıklığına uğramış ve kırılmalı hale gelmiş bir kavram olan ev motifi aracılığıyla ben-öteki ilişkisinin kırılmasını ifade eden bir eşik alanı olarak hayal etmek mümkündür. Bir anlamda kayıpları mekân/ev ile özdeşleştiren sanat yapıtları özne ve nesne arası karşılaşmalar için potansiyel bir mekâna dönüşür. Bu noktada çağdaş sanat öteki olarak diğerlerinin yaşamlarına mekân/ ev üzerinden tanıklık etmeyi kolaylaştırır. Çalışmada çağdaş sanatın mekân ya da ev ile bir tür yıpranmış kutsal emanet olarak ilişkisine işaret eden ve geçmişin güvencesiz maddiliğini günümüze taşıyan sanat eserleri bu yönleri ile ele alınmakta ve irdelenmektedir.

2. Sanatta Mekân Olarak Ev'in Değişen Anlam Katmanları

Ev tüm yaşam biçiminin anıtı olarak tanımlanabilir. Yaşanılanlar ile birlikte doğası gereği ev'in meydana gelmesi ve yıkımı, birçok sanat eseri ve sanatçı için odak noktası durumuna

¹ Beck, J (2011). "The Psychology of Home: Why Where You Live Means So Much" <https://www.theatlantic.com/health/archive/2011/12/the-psychology-of-home-why-where-you-live-means-so-much/249800/>, Erişim tarihi: 18.05.2021.

gelmiştir. Ev'in kapsadığı anlamın her zamankinden daha zor olduğu bir dünyada, sanatçılar genellikle başka türlü anlam arar ve onun tüm metaforlarını "Kuzey Yıldızı" olarak kullanılma eğilimine yöneltirler.

Bu yönelim içerisinde olan sanatçılardan Bourgeois'da Femme Maison (Görsel 1) çalışmalarında ev ve kadın kavramları üzerinde hem görsel hem de sözel bir oyun oynamaktadır. Femme Maison serilerinde kadın bedeni ile uzun, fallik bir bina arasındaki garip bir melezleme söz konusudur. Bourgeois Femme Maison serilerinde, kadın bedeni ve mimari öğeleri bir araya getirerek görsel birleştirme yoluyla, kavramsal sonuçlarının keşfedilmesine ışık tutmaktadır. Tüm Femme Maison resimleri aynı düşünceyi ortaya çıkartmaktadır. İşlerin her birinde kadın figürünün, baş bölgesini saran, sarmalayan ve örten ev ile o evden çıplak kadın vücudunun dışarı çıktığı betimleme bulunmaktadır. Resimlerden de anlaşılacağı üzere, kadın kendi hapisanesinde güvende olduğunu düşünmektedir çünkü çevresinde görebildiği tek şey budur. Kadın figürlerin cinsel organlarını herkese gösterirken, her zamankinden daha savunmasız olduğundan haberi yoktur. Bu çalışmalar kadının, yıpranmış ev koşullarında bireysel görüntüsünü korumaya çalışırken aynı zamanda eş, anne ve ev'de hizmet eden kişi dengesini bir arada tutma sorumlulukları ve kısıtlamalarıyla yaşama mücadelesini ve genellikle kaçınılmaz olan pozisyonunu özetler niteliktedir².



² Gompertz, W. (2008). "My life in art: The day Bourgeois moved me to tearé"
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2008/oct/07/louise.bourgeois>, Erişim tarihi: 16.06.2021.

Görsel 1. *Louis Bourgeois, 1947, Femme Maison* serisinden dört örnek, Kâğıt üzerine mürekkep, boya.

Resimlere bakıldığında genel olarak, *Femme Maison* kendini sergileme ile gizleme arasında bir etkileşimi, iç mekân ile dış mekânı, dışarıdan bakış ile gerçeklik arasında bir birliği ima etmektedir. Bourgeois, *Femme Maison*'un yarı çıplak olduğunu ancak bunu gizlemeye çalıştığını bilmediğini yani kendini baltalayarak tam da saklandığını düşündüğü anda kendini gösterdiğini ifade etmektedir. Yapıtlara verilen isim hem cinsiyet eşitsizliği ve/veya cinsiyet farklılaşmasının alanı olarak eve, hem de yabancılaşmış ev'e işaret etmesi bakımından, "*Femme Maison*" tanımının birebir anlamını yansıtmaktadır³.

Louise Bourgeois'nın işleri birçok kadının ortak görüşünü temsil etmektedir. O bütün kadınların paylaştığı ortak bir deneyimi forma dönüştürmenin yollarını aramaktadır. İşleri kendi deneyimlerini ve kendi yansımalarını içerse de politiktir (Deepwell, 1997:30). Bourgeois, evi bir kadın sanatçı için çelişkili bir yer olarak tanımlamasına rağmen eleştirmenler onun resimlerini kadınlarla ev arasındaki "doğal" kimliği doğruladığı şeklinde okumaktadırlar. (Chadwick, 1991:303). Ev güçlü bir merkez, yaratıcı bir dayanak olmasının yanı sıra kapatici, tuzağa düşürücü şekilde kuşatma, sıkma, boğma potansiyellerini de bünyesinde barındırmaktadır.

Sanat nesnesinin pratiği tam o anda ve orada olması ile deneyimlenir. Buluşmalardaki gerçek ölçüt yine insan bedenidir, etkileşim içerisine girildiğinde bu ölçüt onunla kurulan değişimceli bağın temsiliyetini sağlar. Anlatı biçiminde seçilen nesnelere hem işlev hem de malzeme olarak önceki varlıklarının yankılarını taşımaktadır. Söz konusu durum, nesnelere ve yerleştirmelerin 'gerçek' olduğu anlamına gelmez; onların sahnelenmesi de çok önemlidir. Bu kavramsallaştırma, onun "evin hem bizi içerdiği hem de içimizde olduğu" fikrini destekler. Racz'a göre evin sanatsal temsilleri, gerçekçiliğe dayanmakta ve izleyicinin ev ile olan gerçek ve öznel teması hatırladığı için vücutta bir tür otonom tepkiye yol açmaktadır. Racz'ın tartıştığı bazı temalar, fiziksel deneyimler ve ruhsal yaşamlardaki nesnelere ve yapıların rolüne veya "maddi ve hayali dünyalar arasındaki boşluğa özgüdür" (Swartz, 2016:50-52). İlgilenilmesi gereken yalnızca evin maddesel ve sembolik mirası değildir, evin içindeki ve dışındaki sosyal ilişkiler, içindeki nesnelere ve görsel kültürleri temelden etkilemektedir. Evler, özellikle alan ve nesnelere üzerinde kontrol için değil, ev-aile savaş alanları için oluşturulmuş bölgelerdir. Doris

³ https://www.mimarizm.com/haberler/gundem/bienal-notlari-3-pera-muzesi_128732 Erişim tarihi: 12.05.2020.

Salcedo'nun La Casa "Viuda I" isimli çalışması (Görsel 2) dar, yıpranmış ahşap kapılara, diğer mobilya parçalarıyla birleştirilerek kumaş, fermuar ve kemiklerle iliştilmiş olan seri, savaş zamanlarındaki ev-mekanların, politik olanın sürekli olarak izinsiz giriş tehdidi altındaki ev'in/mekânın işgalini çağrıştırmaktadır. Salcedo'ya göre savaşın aile içindeki travmatize edici sonuçlarının çirkin kanıtları her parçaya kazınmıştır. Çalışma kirli savaştan sağ kurtulan birinin kendine has ifade biçimidir. La Casa Viuda I kayıp ve kargaşa hikayeleri anlatmaz, bunun yerine acının dönüştürdüğü yeri tanımlar. Serinin ilki olan La Casa Viuda I, ebeveynleri tarafından yabancılara ön kapıyı açmaması konusunda uyarıldıktan sonra bunu yapan genç bir çocuğun evi paramiliter birlikler tarafından işgal edilen ve babasının kapı eşiğinde suikasta uğramasına tanıklığını hatırlatır. Bu tanıklığa dolaylı bir gönderme olan yapıt, sandalyenin bir bölümüyle birleşen çerçevesiz ahşap bir kapıdan oluşur (Lauzon, 2017:119).



Görsel 2. Doris Salcedo, *La Casa Viuda I*, 1992. Ahşap ve kumaş, 257× 38 × 59 cm.

Erkek egemen toplumlarda kadın figürünün sosyo-kültürel temsilleri belirlenen toplumsal cinsiyet rolleri üzerine kuruludur. Bu cinsiyet rollerinden biri kadının aile içindeki ev ve eve dair işlerin yüklenmesidir. Nil Yalter'in "Topak Ev" (1973) çalışmasında da biçim Anadolu göçebelerinin atalarının geleneklerinden ödünç alınan kıl çadırın içinde keçe ve keçi derisinden yapılmış aksesuarlar ile donatılmıştır (Görsel 3). Rahim biçimindeki çadır kadının tüm yaşamını geçirdiği, dışardaki hayattan mahfuz, kuytu ve korunaklı olarak çalıştığı bir mekandır; erkeklerle

dışardaki işlerle ilgilenirler (Dumont, 2010: 53). Nil Yalter işinde Şamanizm'e vurgu yapmaktadır. Çalışma bünyesinde Şaman bir evrenden diğer evrene geçebilen gücü barındırmaktadır. Genç kız olduğu andan itibaren kadın zamanını çadırını düzenlemek ve elinden gelen en iyi şekilde güzelleştirmek için çaba sarf etmektedir. Bu bir kadının eş olarak sahip olması gereken önemli bir özelliktir. (Yuvayı dişi kuş yapar.) Çadır her yere kurulabilir ve istenirse yeri değiştirilebilir (Ferrer,1989: 32-39). Yalter'in çadır evi hem teknik olarak (her zamanki ahşabın yerini metal bir yapı, göçebelerin el yapımı yün keçesi yerine endüstriyel keçenin kullanılması) hem de ideolojik olarak yeniden ziyaret edilen 'kadın çadırını' temsil etmektedir. Çadır feminist bir manifesto ve sürgünün çağdaş biçimlerinin bir yansıması haline gelir (Tsekenis, 2015:5).



Görsel 3. Nil Yalter, Topak Ev, 1973, Keçe, Koyun Postları, 3 m.

Rutin gelenekler ve ortak yöntem ile çevrelenmiş kimlik psikolojiden ayrıldığında, içerisinde bulunan sürgünün ardından yabancı ortamı benimsemek olasılığı oldukça azdır. Çetrefilli ve benzeri görülmemiş bu gerçeklik, bilinçaltında başka nesne ve anlamlara bürünür. Bu nedenle ait olunduğu düşünülen yer olarak ev ve oraya dair her bellek kırıntısı kişinin tutunmaya çalıştığı herhangi bir malzemede romantikleştirilmiş bir melankoli ile giderek büyümektedir. Böyle bir duyguyu tanımlayacak en uygun kelime de nostalji olacaktır. Burada nostalji, özlem ve keder'in karşılığı büyük olasılıkla hiç geri dönülmeyecek yuvanın özlemi olarak tanımlanabilir ve tercümesinin yapılması oldukça güçtür. Nostalji sözcüğünün derin anlamını yapıtlarında oldukça hissettiren sanatçılardan birisi de Mona Hatoum'dur. Fiziksel ve sosyal

yapılardaki insan kırılğanlığı Hatoum'un yapıtlarında işlediği konuların başında yer almaktadır. Sanatçının "Homebound" adlı çalışmasında (2000), ev eşyaları ve nesnelere bir dizi elektrikli tel ile birbirine bağlı bir sınır ile izleyiciye sunulmaktadır (Görsel 4). İçi dolu ama aynı zamanda belirsiz dünyada eşyalar vasıtasıyla kendini evinde hissetme ihtimalini sunan yapıt, elektrik tellerinden ötürü karmaşık bir dizi gerilimi çağrıştırmaktadır. Mona Hatoum söz konusu çalışması için; "Bu, mahkûm edilmiş bir alan, hatta reddedilen bir vatan gibi" ama aynı zamanda "sığınak olarak ev düşüncesini sorunlu hale getiriyor" ifadelerini kullanmaktadır (Luke, 2019:4). Sanatçının evinde hissedilen gerilim, ev eşyaları üzerinden ortamı hapisane ile özdeşleştirerek sahneyi dramatik hale getirmek için kuruluma sesi de dahil etmiştir. Bu söylem biçimi ile ev nesnelere yapıtta kendi gerçek durumundan dönüştürerek başka nesnelere olur. İzleyiciye sunulan ev, gün içerisinde kullanılan bilindik, sıradan bir mekân olmaktan çıkıp alışılmadık ve bunaltıcı bir ev sunar. Sunulan sahnenin içsel karşılığı ise içinde olunmak istenmeyen bir mekândır. Hatoum'un sürgün kaygısı üzerine kurulu sanatında artık kalıcı bir ev bir olasılık dahilinde değildir. Herkes için geçerli olabilecek ve çok istenen durumun kurgusal çığıdır.



Görsel 4. Mona Hatoum, Homebound, 2000, Mutfak gereçleri, mobilya, elektrik teli, ampuller, bilgisayarlı dimmer ünitesi, amplifikatör ve hoparlörler ile ortam kurulumu.

Hatoum bilindik nesnelere aşinalık hissi uyandırırken izleyiciyi, ev'in bir zamanlar ne olduğuna ya da belki de ne olmadığına dair şekilsiz bir düzen ile buluşturur. Bir rüyanın ortaya çıkardığı romantizminin aldatıcı olmama olasılığı, sürgünün 'ev' den pek de farklı olmadığı düşüncesine geçiştir. Filistin-İsrail çatışması bağlamında, Hatoum'un çalışmaları barış sürecinin zorlu bir eleştirisi niteliğini taşımaktadır. Filistin halkının sürekli boyun eğdirilmesiyle doğrudan

bağlantılıdır. Yapıttaki süreç gözetimi ve cezayı kolaylaştıran, artık olamayan bir evden bir şey talep etmeyi zorlaştıran bir dışlama üzerine kuruludur⁴. Sürgündeki kişisel deneyimlerinden yola çıkan Edward Said, Homebound'un çalışmaları için şu ifadeleri kullanmaktadır; "Evler her zaman geçicidir. Bizi tanıdık bir bölgenin güvenliğine hapseden sınırlar engeller ve hapishaneye de dönüşebilir... (Sürgünler sınırları ve düşünce ve deneyim engellerini aşar) ...Tüm dünyayı yabancı bir ülke olarak görmek, vizyon özgünlüğünü mümkün kılar". Drathen ise; tanıdık nesnelerin bu dönüşümünün, aynı zamanda, fiziksel bir duyum deneyimi yaratan, gerçek bir işkence değil, bir tehdit duygusu ima eden yabancı enstrümanlarla sonuçlandığını öne sürmektedir (Shelton, 2012:11).

Mona Hatoum'un yapıtı ile girilen ilişki bilindik ve aşına olunan izleyici-yapıt ilişkisinden farklılıklar göstermektedir. İzleyiciye sunduğu şey kendi hikayesi üzerinden sübjektif bakış açısı ve sabit tanımlara meydan okuma barındırır. Homebound "gerilim, tehlike ve güzelliği barındıran" kayıp ve belirsizlik içeren geçmişe dair bir dizin sunar. Onun çalışmasında güvenli bir liman bulmak zordur ve güvenli bir liman aranmaz çünkü her an herhangi bir şey ile fırtınanın kopabileceği olasılığını sunar. Yapıtın kurgusu, istikrarsızlık üzerinden izleyiciye yansıtılan, yuva ve vatan çağrışımıdır.

İnsanın mekânda yer alış tarzı aktiftir. Eğer genelde söylendiği gibi, insan, mekânda bir yer işgal etmek suretiyle ve hatta mekân sayesinde varsa, mekân da (yaşanan mekân) insan sayesinde/insanla birlikte vardır; insansız mekân, yaşanan bir mekânın sahip olduğu özelliklere ve anlamlara sahip olamaz; dolayısıyla yaşanan bir mekân olarak mevcut da olamaz. Burada, bir tür mantıki biçimi nedeniyle her daim doğru olan bir ifade var gibi görünmekle birlikte, objektif insanın dışındaki bir mekânın söz konusu olmadığını, aksine sübjektif ve inşa edilmiş bir mekânın söz konusu olduğunu belirtmek gerek; çünkü sübjektif bir mekân, ancak onu inşa eden/kuran özneyle birlikte var olabilir (Bilgin, 1990:63).

İnsandaki eksikliğe bağlı durumlar genellikle geçmişte yaşadıkları yer, kişi veya olaylar ile ilgili kompleks bir yapıdır. Daha çok mekân ile özleştirilen bu yarım hali ise noksanlık duygusu beraberinde yarım kalmışlık duygusunu ortaya çıkarır. Heidegger yaşamın özü olarak

⁴ İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı, İyi Bir Komşu, 15. İstanbul Bienali Kataloğu, 2017, http://bulten.iksv.org/15B_EXHIBITION.pdf, s.164, Erişim tarihi:01.07.2021.

“yuva” (özel bir tür ‘yer’) kavramını gördüğünden kimlik meselesini “aidiyet ve yerleşiklik olgusu” etrafında tartışır ve “özgünlük” kavramına bağlar (Kanlı ve Bilgiç, 2016:122). Bu bağlamda da Do Ho Suh’un sanatı bilinen veya anılan mekânda değişiklik yapma üzerine kuruludur ve onun kendisiyle ilgili öz ’ün açılımı olarak değerlendirilebilir. Do Ho Suh bu açılımı şu ifadeleri ile açıklamaktadır; “... Gerçekten yurdumu özlemiyorum ama bu özel alana özlem duyduğumu fark ettim ve o alanı yeniden yaratmak ya da gittiğim her yere götürmek istiyorum” (Aydoğan, 2018: 16).



Görsel 5. Do Ho Suh, Fallen Star 1/5, 2008-2011, ABS, ıhlamur, kayın, seramik, emaye, boya, cam, petek levha, lake boya, lateks boya, LED ışıklar, çam ağacı, kontrplak, reçine, ladin, polikarbonat levhalar ve PVC levhalar, 332.7 x 368.3 x 762 cm.

“Fallen Star 1/5” (2008) adlı çalışmasında sanatçı, Kore’deki çocukluk evinin ve Providence, Rhode Island’da taşındığı evin kopyalarını yapar. “Gökten düşmüş” gibi hissedilen yapıda, Kore’deki evini sanki bir kasırga tarafından süpürülmüş gibi yukarıya kaldırılarak Providence’daki evin üzerine bırakır (Görsel 5). Hikâye, Suh’un hayatının önemli bir bölümünü yansıtmaktadır. “Bu benim Kore’den ABD’ye kişisel yolculuğum ve benimle birlikte gelen ya da beni buraya getiren evin hikayesi”⁵ ifadeleriyle yaşanmışlıklarını özetlemektedir. Sanatçı bu işinde birbirine girmiş iki yapı ile izleyiciye mükemmel evi arama ya da birleştirme girişimine sokmaktadır. Çalışmada sanatçının Providence evinin içinde büyüdüğü Kore evini yutup yutmadığı açık olmasa da iki evin birleştirilerek bütünleştirilmeye çalışıldığı gözlenmektedir. Geçmiş, şimdinin üzerine çöker. Evler sadece zamanla değil, aynı zamanda konumla da ayrılır bu

⁵ Sbitti.R. (2019). “Mona Hatoum: February 18 2019 Home and Identity, from Figure to Frame and from Frame to Figure” https://www.manjm.org/blog/2018/2/18/mona-hatoum-home-and-identity-from-figure-to-frame-and-from-frame-to-figure_ Erişim tarihi: 12.08.2021.

da kültürel bir ayrımı vurgular. Çalışma onları fiziksel olarak yıkıcı bir çarpışma şeklinde bir araya getirir (Aydoğan, 2018: 20).

Buradaki evin, açık bir şekilde, iç mekânın mahrem değerlerinin hem bütünlüğü hem de karmaşıklığı içinde ele alınıp tüm özel değerleri tek bir temel değerde somutlaştırılarak kavramsal bir çözümlenmesi yapılmıştır. Sunulan gösteri de ev dağınıklık hissi verirken aynı zamanda bütünlük hissini de beraberinde sunar. Bu nedenle çalışma hayal gücü gerçeğin tamamlayıcısı niteliğindedir. (Görsel 6). Mevcut kurulumdaki görüntüler bir tür cazibe ortamı yaratarak bakanı sanatçının sunduğu eve yoğunlaştırır. İzleyici için içinde yaşanılan ya da hayal edilen tüm evlerin ötesinde, sığınak olan evlere dair anıları aşarak, tüm imgelerin alışılmadık değerini haklı çıkaracak samimi, somut bir öz ile yalıtılmıştır.



Görsel 6. Do Ho Suh, Fallen Star 1/5, 2008-2011, ABS, ıhlamur, kayın, seramik, emaye, boya, cam, petek levha, lake boya, lateks boya, LED ışıklar, çam ağacı, kontrplak, reçine, ladin, polikarbonat levhalar ve PVC levhalar, 332 x 368 x 762 cm.

Hem bireyin geçmişi hem de dünya tarihi, yerinden edilmişlerin ev anlayışı ve arayışında önemli bir temadır. Bu durumdaki insanlar için ev; toprak, kültür ve ulus kavramları kadar bir çapa işlevi görür ve eğer bu ev'e iyi demir atılırsa güvenlik ve aidiyet duygusunu sağlar. Sürgün edilip evden uzaklaştırılan insanlarda hatıralar daha derin bir anlam kazanır ve bu da bazen bir evin var olduğuna dair tek kanıttır. Petrit Halilaj ve ailesi, Kosova Savaşı sırasında evlerini terk etmek zorunda kalmıştır. Bu zorunlu yerinden edilme deneyimi, anavatanına olan ilgisinin devam etmesine kesinlikle katkıda bulunur. Halilaj'ın çalışmaları araziden, bölgenin tarihinden, sakinlerinden (öncelikle hayvan ve böcek) ve çeşitli yöntemlerinden esinlenerek yaptığı çizimler,

performanslar, heykeller ve enstalasyonlar geçmişi anmak ve korumak üzerine kuruludur⁶.

Sanatçının sıradan materyalleri ve çocukluk anılarını kullanması, 'ev', 'ulus' ve 'kültürel kimlik' gibi kavramların ne anlama gelebileceğini anlama girişimi olarak değerlendirilebilir. Toprak, moloz, ahşap çıtalara kullanarak yaptığı kombinasyonlar, canlı hayvanlar ve hassas çizimler, çok daha geniş bir sosyopolitik alanın kaçınılmaz gerçeklerini ortaya çıkarırken, aynı anda hem kişisel hem de ütopyik bir dünyayı çağrıştırmaktadır. Biraz Joseph Beuys'un keşesini andıran Halilaj'ın vatan ve evsizlik anımsatıcısı ne belgeseldir ne de romantizmi üzerinde taşır⁷.

Halilaj, tarihin ve biyografinin izini sürmekle ilgilenen bir sanatçıdır fakat geçmişi sorgulamanın sadece kendi adına olmadığı görülür. Özellikle ev fikri, kaybının sürekli tekrarlanan hikayesini sunduğu enstalasyonlarının çoğunda, Kosova Savaşı'nın (1998-1999) derinden damgasını vurduğu kendi biyografisini gözden geçirip dramatize ederek, kimlik arayışı, hafızayı canlı tutma ve tarihin daha yakından incelenmesi ile evrensel bir dile dönüştüğü gözlenmektedir. Enstalasyonları, nostaljik ve etkili bir şekilde duygusal olmadan izleyiciye dokunan, özenle tasarlanmış, kesin anlatılardan oluşur. Kendisinin ve ailesinin yaşadığı deneyimleri ve ülkesinin tarihini hareket noktası olarak alıp, kimlik arayışı ile birlikte hem ortak hem de bireysel alan olarak ev kavramı gibi evrensel temaları araştırmaktadır. Daha sonra bu düşüncelerini toplumsal ortak bir kültürel mirasın yaratılması ve korunması noktasına değinecek şekilde genişletir⁸.



⁶ Yoo, A. (2011). "The Crashing and Merging of Past Homes", <https://mymodernmet.com/do-ho-suh-home-within-home/>, Erişim tarihi: 10.09.2021.

⁷ <https://hammer.ucla.edu/exhibitions/2018/hammer-projects-petrit-halilaj>, Erişim tarihi: 12.11.2021.

⁸ <https://highlike.org/text/petrit-halilaj-3/>, Erişim tarihi: 30.11.2021.

Görsel 7. Petrit Halilaj, *The places I'm looking for, my dear, are utopian places, they are boring and I don't know how to make them real*, 2010, Düzenleme.

Halilaj, "The places I'm looking for, my dear, are utopian places, they are boring and I don't know how to make them real" başlıklı yerleştirmesini 2010'daki Berlin Bienali'nde sergilemiştir (Görsel 7). Çalışmada Kosterc köyünde ailesi ile birlikte yaşadığı ancak iç savaş sırasında yakılan evinin iskelesini yeniden inşa ederek, kırsal yaşamın ve kurtarılan özgürlüğün sembolleri olan canlı tavuk sürüsünü sergileme mekânında serbest bırakmıştır⁹. Bu çalışmanın çağdaş sanatta evin yıkılışına örnek teşkil ettiği de söylemek mümkündür. Kurulumun yapıldığı büyük yapıya uyum sağlayamayan bir odanın tavanından çıkan ahşap ve çelik kirişler ağı üzerinde boğulur. Ancak ütöpik bir yer olarak adlandırılan yapı, tam anlamıyla gerçek dışıdır. İçerisinde yaşanmaz ve kendisi çağırıldığı geleceği geçici olarak barındırmaya muktedirdir. Savaştan sonra Halilaj ailesinin yeni beton evini çerçevelemek için kullanılan iskeleye gerçek bir gönderme olan yerleştirme, betondan yapılmış bir evin bile istikrar vaadini garanti edemediği bir geleceğin belirsizliğini anlatmaktadır.

The places I'm looking for ... aynı zamanda geçmişe de bakmaktadır ve ana formun kaçınılmaz olarak Halilaj'ın çocukluğunun bombalanan evine gönderme yaptığı anlaşılmaktadır. Kurulumu bakıldığında geçmişin canlandırması oldukça gerçekçidir. İlk başta, mekân içi boş, yaşanmaz bir kabuk gibi görünür. Yiyecek aramakla, yuva yapmakla ve yumurtlamakla meşgul olan tavuklar için yapılmış bir kulübe ile öne sürülen temel iddiayı en açık şekilde somutlaştıran da yine bu tavuklardır. Geride bırakılan bir geçmişin gürültülü, kokulu, asi hatırlatıcıları olarak tavukların, çağdaş sanatta kaybın, dağınıklığın, maddiliğini kaydetme kapasitesinin örneği olduğu anlaşılabilir. Halilaj için ev, kaybettiği bir mekânın arayışında olduğu bir imge biçiminde görsellik kazanmaktadır. Barlas'ın ifadesiyle, "Halilaj'ın çalışması burada ev sahibi olarak, özlem, aidiyet ve hafızanın kırılğan bir alanı olarak aktarılan, ev dışı bir estetiği ifade ediyor" (Barlas, 2019:106).

3. Sonuç

Sanatta kavram olarak ele alınan mekân/ ev'in ifade biçimi, malzeme, teknik, benlik ve

⁹ Chan. TF (2022). " Petrit Halilaj reflects on trauma and hope at Tate St Ives" <https://www.wallpaper.com/art/petrit-halilaj-interview-2021-tate-st-ives>, Erişim tarihi: 13.01.2022.

yer ilişkisi bağlamlarıyla daha belirgin hale gelmektedir. Çağdaş sanat yapıtlarının ev/mekân sunumunun çizim, resim, heykel ve kurulumlar ile aktarılmasında ev anlatısının sadece nesnel sınırlarından değil aynı zamanda duvarları içinde yer alan düşünce ve etkileşimlerden geldiği görülmektedir. Sanatçı bu duygusal yolculuk boyunca da yapıtın kendi içinde barındırdığı kimlik, aidiyet, hatıra gibi duyguların ne anlama geldiğini sorgularken, izleyicide sanat aracılığıyla, benliğin özgünlüğünü sergileyen ve benzer bir arayışta başkalarına bir kapı açan sanatçının duygularına tutunmaktadır. Sanatçının kimliğinin bir uzantısı olarak yapıtlarda mekân/ev güvenli ve/veya güvensiz, ait olunan ve/veya olunmayana ait yer olarak sunulmaktadır.

Mekân olarak eve bakıldığında duyulardan, anılardan ve zihnin bunları uyumlu bir bütün olarak bir araya getirme kararlılığından oluşan bir form olduğu anlaşılmaktadır. İnsanın mekana dair sahip olduğu tüm duygu salınımları üzerinde zamanın bıraktığı korkular oldukça önemlidir. Dışardan gelen etkilerin sarıp sarmaladığı mekânları ve o mekanların geleceğe ait gerçeklikleri ile daha kolay kabullenilmesi, aşına olmayanda artık daha az ürkütücü olur. Bu sayede de mekânın/ev'in anlamını sorgulayan sanatçıların farklı perspektiflerden bakılan mekân anlayışına tanıklık edilir. Pek çok duygu durumunu yansıtan bu katmanlı yapılarda sanatçıları üzerinde durduğu nokta ise bir mekânın ne zaman ve hangi koşullarda ev olduğudur. Tanımlanabilir hislerin neredeyse büyük bir kısmı mekân ile örüntülü olarak bir yerin ev olmaya başlaması hafıza ve hatıra ile ilişkilidir. Hatırlanmaya başlanılan ilk -iyi ya da kötü- anıdan itibaren anılara dair vurgu "yeterince" üzerine kuruludur. Mekânı tamamlayıcısı olan kişilerin rutinleri, kıyafetleri, ilişkileri ve çocukluk evinin düzeni, görünümü, somutlaşmış hali giderek artan bir doğrulukla hatırlanmaktadır. Yapıtlarda katmanlara ayrılan evler de temel olarak bir koku, bir ses, bir renk... kadar uzaktadır ve neredeyse metaforik anlatımı yapılanların hiçbirisi olağanüstü ev değildir.

Kişi genellikle içinde doğulan ve büyünülen yerin sahip olduğu konumu kendisini ayırt etmek için kullanır. Ancak konumu ne olursa olsun burada bireyin değişmeden kalması oldukça önemlidir. İnsanlar yaşadıkları yerler ile sürekli bir ilişki içerisindeyler. Etkileşimli sistemin parçası oldukları için birbirleri üzerinde karşılıklı ve belirli etkilerinin olması değişmeyen gerçekliktir. Bu gerçeklikten hareketle, yapıtlar üzerinden değerlendirmeye gidildiğinde pek çok farklı anlam barındıran mekân/ev kavramını konu edinen sanatçılar genel olarak evin anlamını

sorgulasalar da genellikle ne aradıklarının farkındadırlar. Söz konusu farkındalık süreciyle birlikte sanatçı için çözümlenme aşamasında katmanlar oluşmaktadır. Bu katmanların her biri bir araya geldiğinde, ortaya çıkan yapıt geçmişte kalan evin aksine canlı hale gelerek temelinden yükselmekte ve sanatçının aynası olmaktadır.

Sonuç olarak mekân/evin varlığı düşünce, boşluk, benlik, hafıza, ritüeller ve duygular aracılığıyla katmanlara ayrılır. Bu çalışmada ele alınan yapıtların geneline bakıldığında gerçekliği ve sanallığı içinde, düşünce ve düşler aracılığıyla ele alınan ev kavramının ilk katmanı düşüncedir. Bir ikamet yeri olmadan önce, evin nasıl olduğu ya da nasıl olması gerektiği hakkında düşüncelerin öne sürüldüğü gözlenmektedir. Çalışmalarda evin ele alınan ikinci katmanı boşluktur. Evin katmanlarında düşüncelerin gerçeğe dönüştüğü ve somut olanın soyut olanla birlikte varlık bulduğu görülürken artık sadece zihnin bir parçası değil, evin etrafında yükselmesi için gerekli olan nesnelerin anlamalarının boşlukta somutlaşması görülür. Bu nesnelerin ortaya çıkardığı görüntü sanatçının bakış açısını ortaya koysa da ev daha karmaşık ve samimidir. Çalışmalarda sunulan evin üçüncü katmanı ise benliktir. Bu katmanda sanatçı ve ev arasındaki ilişkinin nedeni sorgulanır. Bu yönüyle benlik, evi daha da şekillendirmeye başlar ve kimlik ile boşluk arasındaki bağı sağlamlaştırır. Aynı zamanda bu anın içindedir sadece kimlik, evi değil, ev de benliği etkilemektedir.

Evin dördüncü katmanı hafızadır. Sanatçı bu aşamada, geçmişte olanlar hakkında, parçalanmış bir çeşitlemesini bir araya getirmektedir. Eve bağlı anılarını ortaya çıkarmaya odaklanan sanatçı Do Ho Suh'nun, mimari parçalar ile ortaya koyduğu yerleştirmeleriyle kimliğini mekân açısından seyirliği keyifli bir şekilde tasvir ettiği görülür. Bu büyük formlar geniş galeri boşluklarını işgal etseler de sunuş biçimi ile oldukça hafiftirler. Sanatçının geçmişini betimleyen mimari formları oldukça şiirseldir. Suh gibi diğer sanatçıların da katmanları kullanmak ve ne kadarını saklayıp ne kadarını açığa çıkaracağına karar vermek konusunda bir tutkuları olduğu yapıtlarından anlaşılmaktadır. Yalnızca izleyicinin gezip dolaştığı bir eser olmak yerine, izleyiciyi bu tasarlanmış alana girmeye, interaktif bir iletişim kurmaya ve vizyonunu sanatçı tarafından kontrol etmeye zorlamaktadır. Sanatçı geçmiş ve güncel deneyimleri üzerinden mükemmel yuvayı aramaya odaklandığından, izleyici de benzer bir arayışla etkileşime girmektedir. Evdeyken ikinci bir ev daha fazla keşfedilebilir.

Evin beşinci katmanı ise ritüeldir. Sanatçıların kendisiyle, aileleri ile ve evdeki anılarıyla

olan bağı güçlendirmeye çalıştıkları gözlenmektedir. Bir zamanlar ne olduğu hakkında emin olmama ve önemli kayıplar ya da uzaklaşmalardan sonra geleneklerin öneminin anlaşılmaya başlandığı görülmektedir. Bazı çalışmalarda evin bir ritüel yeri olarak ele alındığı ve tanınabilir çeşitli nesnelere bir araya getirildiği gözlenmektedir. Çalışmalarda kullanılan nesnelere hem geleneksel hem de çağdaş olanları bir araya getirdiği görülürken, farklı zaman dilimlerinin yan yana gelmesi, insan doğasındaki dönüşümü de akla getirmektedir.

Evi tanımlayan katmanları keşfederken, önceki kadar fiziksel olmayan altıncı bir öge de duygu bileşenidir. Ev içerisinde hissedilen duygu, evden ayrılmaya da sebep olabilir. Bir ev, içerisinde yaşayanların duygularına göre değişirken, ev de sakinlerinden duygusal olarak ayrılmaktadır. Bourgeois'ın *Femme Maissons* yapıtlarına bakıldığında öncelikle duyguların doğasının keşfedildiği görülmektedir. Sanatçının iç mücadeleleri ve yara izi bırakan hatıraları daha iyi anlaşılabilir. Yapıtlarında eve hayat veren ve onu kimliğinin merkezine yerleştiren bir duygu akışı gözlenmektedir. Yaşanılan yer ile duygusal ve/veya nostaljik bir bağlılık hissedilirken, kendi içinde ayrı olarak görülmesinin açılımı psikoloji, bilinç ve özneliğin gerçekten yaşanılan yer ile ilgili olmasından kaynaklandığı görülür. Bu nedenle sadece bulunulan yer veya yaşanılan ev değil aynı zamanda kişinin kim olduğu da hayli önemlidir ve gerçek şudur ki, vücudun geri kalanı kadar kalbin konumu da insanın/sanatçının kim olduğunu etkilemektedir.

Kaynakça

Alptekin, D. (2011). *Toplumsal Aidiyet ve Gençlik: Üniversite Gençliğinin Aidiyeti Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma*, Doktora Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi.

Aydoğan, A. (2018). *Lived And Lost Spaces: A Study On The Use Of Personal Space In Contemporary Art* By Submitted to the Institute of Social Sciences in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts, İstanbul: Sabancı University.

Bachelard, G. (1994). "The poetics of Space", Beacon Press, Boston.

Barlas M. (2019). "Çağdaş Sanatta Nesne- Mekân Olarak Ev İmgesi", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Sayı 24, s. 95 – 109.

Bilgin, N. (1990). "Fiziksel Mekândan İnsani Ya Da İnsanlı Mekâna", *Mimarlık Dergisi*, Sayı 28/3, s.62-68.

- Chadwick W. (1991). *"Women Art and the Society"*, NewYork: Thames and Houdson.
- Deepwel, K. (1997). "Feminist Readings of Louise Bourgeois or Why Louise Bourgeois is a Feminist Icon", n.paradoxa, issue:3, online journal, s. 30.
- Dumont, F. (2010). "Nil Yalter: Memory, Migrants, and Workers in 1970s-1980s France", *N.Paradoxa: International Feminist Art Journal*, Volume 26, s.53.
- Elçi H.İ. (2003). *Roman ve Mekân (Türk Romanında Ev)*, İstanbul: Arma Yayınları.
- Ferrer, E. (1989). "Frontier Between Art and Reality, In: LAPIZ", *International Art Magazine*, Number 60, s.32-39.
- Jorgensen, B. S. and Stedman, R. C. (2001). "Sense of Place as an Attitude: Lakeshore Owners Attitudes Toward Their Properties", *Journal of Environmental Psychology*, 21(3), s.233–248.
- Kanlı, İ. Bakır-Bilgiç, M. (2016). "Modernizm Eleştirilerinin "Yok-Yer" Bağlamında Sinema Mekânı Kurgusunda Analizi", *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 3 Sayı: 1 s. 117-248.
- Lauzon C. (2017). *"The Unmaking of Home in Contemporary Art"* London: University of Toronto Press.
- Lippard, Lucy R. (1997). *"The Lure Of The Local: Senses of Place in A Multicentered Society"* New York: The New Press.
- Luke, B. (2019). "Mona Hatoum interview: If everything is predictable, then it's not interesting", Evening Standard.
- Mallett, S. (2004). "Understanding Home: A Critical Review of the Literatüre", *The Sociological Review*, 52(1), s. 62-89.
- Saar, M. (2009). *"The Dimensions of Place Meanings"*, Living Rev. Landscape Res., 3, Center for Landscape and Culture Estonian Institute of Humanities Tallinn University.
- Shelton, N. (2012). "Mona Hatoum and the Biographical Influence on Cross-Cultural Exchange," *Journal of Undergraduate Research at Minnesota State University*, Mankato: Vol. 12, Article 10.
- Swartz, A. (2016). "Playing at Home: The House in Contemporary Art by Gill Perry: Art and The Home: Comfort, Alienation and the Everyday", *Woman's Art Journal*, Spring / Summer, Vol. 37, No. 1, s. 50-52.
- Tsekenis, C. (2015). "Nil Yalter 1973/2015" *Le Journal De La Verrière*, No:9 Cycle «Des Gestes De La Pensée, s.4-12.

Vorkinn, M. Ve Riese, H. (2001). "Environmental Concern in a Local Context: The Significance of Place Attachment", *Environment and Behavior*, v.33, iss(2): 249–263.

Yılmaz, Z. (2007). Hannah Arendt'te Özel Alan-Kamusal Alan Ayrımı Ve Modern Çağda Toplumsal Alan, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı.

İnternet Kaynakları

Beck, J (2011). "The Psychology of Home: Why Where You Live Means So Much" <https://www.theatlantic.com/health/archive/2011/12/the-psychology-of-home-why-where-you-live-means-so-much/249800/>, Erişim tarihi: 18.05.2021.

Gompertz, W. (2008). "My life in art: The day Bourgeois moved me to tearé" <https://www.theguardian.com/artanddesign/2008/oct/07/louise.bourgeois>, Erişim tarihi: 16.06.2021.

https://www.mimarizm.com/haberler/gundem/bienal-notlari-3-pera-muzesi_128732 Erişim tarihi: 12.05.2020.

İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı, İyi Bir Komşu, 15. İstanbul Bienali Kataloğu, 2017, http://bulten.iksv.org/15B_EXHIBITION.pdf, s.164, Erişim tarihi:01.07.2021.

Sbitti.R. (2019). "Mona Hatoum: February 18 2019 Home and Identity, from Figure to Frame and from Frame to Figure" https://www.manjm.org/blog/2018/2/18/mona-hatoum-home-and-identity-from-figure-to-frame-and-from-frame-to-figure_Erişim tarihi: 12.08.2021.

Yoo, A. (2011). "The Crashing and Merging of Past Homes", <https://mymodernmet.com/do-ho-suh-home-within-home/>, Erişim tarihi: 10.09.2021.http 7: <https://hammer.ucla.edu/exhibitions/2018/hammer-projects-petrit-halilaj>, Erişim tarihi: 12.11.2021.

<https://highlike.org/text/petrit-halilaj-3/>, Erişim tarihi: 30.11.2021.

Chan. TF (2022). " Petrit Halilaj reflects on trauma and hope at Tate St Ives" <https://www.wallpaper.com/art/petrit-halilaj-interview-2021-tate-st-ives>, Erişim tarihi: 13.01.2022.

https://d2snyq93qb0udd.cloudfront.net/HangarBicocca/wp-content/uploads/2015/06/PHLib_rinodigitaleEN.pdf , Erişim tarihi: 22.12.2021.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Louis Bougeois, 1947, Femme Maison serisinden dört örnek, Kâğıt üzerine mürekkep. <https://www.moma.org/audio/playlist/42/665>, Erişim tarihi: 10.12.2021.

Görsel 2. Doris Salcedo, La Casa Viuda I, 1992. Ahşap ve kumaş, 257.8 × 38.7 × 59.7 cm. https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/la_casa_viuda/images/la_casa_viuda_1.html, Erişim tarihi: 11.11.2021.

Görsel 3. Nil Yalter, Topak Ev, 1973, Keçe, Koyun Postları, 3 m. <https://www.istekadinlar.com/kultur/nil-yalter-in-topak-ev-i-paris-teki-women-h2073.html>, Erişim tarihi: 01.02.2022.

Görsel 4. Mona Hatoum, Homebound (2000), Yerleştirme, mutfak gereçleri, mobilya, elektrik teli, ampuller, bilgisayarlı dimmer ünitesi, amplifikatör ve hoparlörler ile ortam kurulumu. <https://www.manjrn.org/blog/2018/2/18/mona-hatoum-home-and-identity-from-figure-to-frame-and-from-frame-to-figure>, Erişim tarihi: 18.12.2021.

Görsel 5: Do Ho Suh, Fallen Star 1/5, 2008-2011, ABS, ıhlamur, kayın, seramik, emaye, boya, cam, petek levha, lake boya, lateks boya, LED ışıklar, çam ağacı, kontrplak, reçine, ladin, polikarbonat levhalar ve PVC levhalar, 131 x 145 x 300 inç, 332.7 x 368.3 x 762 cm <https://mymodernmet.com/do-ho-suh-home-within-home/>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

Görsel 6: Do Ho Suh, Fallen Star 1/5, 2008-2011, ABS, ıhlamur, kayın, seramik, emaye, boya, cam, petek levha, lake boya, lateks boya, LED ışıklar, çam ağacı, kontrplak, reçine, ladin, polikarbonat levhalar ve PVC levhalar, 131 x 145 x 300 inç, 332.7 x 368.3 x 762 cm <https://mymodernmet.com/do-ho-suh-home-within-home/>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

Görsel 7. The places I'm looking for, my dear, are utopian places, they are boring and I don't know how to make them real, 2010; Petrit Halilaj, Ahşap, <https://www.berlinbiennale.de/en/personen/345/petrit-halilaj>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

POSTMODERN GİYİM MODASINDA PARODİ KAVRAMI**THE CONCEPT OF PARODY IN POSTMODERN CLOTHING FASHION****Sevda Demir Parlak*****Öz**

Postmodern süreçte sanat ve tasarım alanında yapılan çalışmalarla, toplumsal değerler sistemi sorgulanarak yeni bir görsel etik benimsenmiş ve keskin sınırlar azalmaya başlamıştır. Yüksek kültür ve kitle kültürü arasındaki mevcut hiyerarşik ayrımın kaybolmasıyla, diğer sanat disiplinlerindeki gibi moda tasarımında da yeniden üretim etkin olmuş ve eklektizmle harmanlanan kodlar, üslup melezliği yaratmıştır. Moda çalışmalarında, eklektik öğelerin kullanımıyla farklı disiplinlerde de kendisine geniş bir uygulama alanı bulan parodi kavramının öne çıktığı görülmektedir. Postmodern dönemde yapılan giyim modası alanındaki tasarımlarla, tarz eklektizminin dinamik öğeleri arasında yer alan parodi terimine yeni anlamlar yüklenmiş ve moda tarihinde yer edinen spesifik formlar, yeniden üretimle işlevlendirilmiştir. Bu makalede, günümüz giyim modasında öne çıkan parodi kavram ve üslubunun araştırılması amaçlanmıştır. Çağdaş giyim modası tarihinde bu yaklaşımı benimseyen tasarımcılar ve çalışmaları tespit edilerek, kullanım amaçları sorgulanmış ve karakteristik örnekleri irdelenmiştir. Seçilen örnekler, atıfta bulunulan öncel kaynakla birlikte değerlendirilmiş, tasarımcıların tasarım felsefeleri ve parodi üslubunun kullanım nedenlerinden doğan sonuçlar belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Parodi, Moda, Giyim Tasarımı, Postmodernizm.

Abstract

With the studies carried out in the field of art and design in the postmodern process, a new visual ethic has been adopted by questioning the social value system, and sharp boundaries have begun to decrease. With the disappearance of the existing hierarchical distinction between high culture and mass culture, reproduction became effective in fashion design just as in other art disciplines, and the codes that blended with eclecticism created wording hybridity. In fashion studies, it is seen that the parody concept, which - with the use of eclectic elements, gained a wide range of applications in different disciplines too, became prominent. With the designs created in clothing fashion during the postmodern period, new meanings were attached to the term parody, one the dynamic elements of style eclecticism, and the specific forms which got a foothold in fashion history were functionalize with reproduction. In this article, it is aimed to analyse the parody concept and style, which is prominent in today's clothing fashion. By determining the designers and their works that adopted this approach in contemporary clothing fashion history, their intended use was questioned and the characteristic examples were studied. Together with the cited primary source, the examples that were chosen were evaluated, and the philosophies of the designers and the results occurred with the reasoning of the use of parody style were determined.

Keywords: Parody, Fashion, Clothing Design, Postmodernism.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 01.03.2022- Kabul tarihi:10.06.2022.

* Öğretim Görevlisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda Giyim Tasarımı Bölümü
sevda.demirparlak@deu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-9521-2959>.

1. Giriş

Modernizmin, belirli bir mantık çerçevesinde sadelik ve işlevsellikle kesinleşen estetik değerlerinin yerini postmodernizmde, kültürel melezcilik, dermecilik olarak adlandırılan eklektizm (felsefe, psikoloji, sanat ve tasarım gibi disiplinlerde farklı öğelerin bir araya getirilerek kullanılması), pastiş (alıntılama), parodi (yanılsama), ironi ve kolaj almıştır. Modernden postmoderne geçiş sürecinde, moda alanında yapılan irdelemelerin çoğunda öngörülen biçim, şüphesiz süse, dekorasyona ve tarz eklektizmine doğru bir eğilim olduğu yönündedir. Özellikle refah yılları olarak anılan 1960'lı yıllara doğru, modanın hızlanmaya başlayan ritmiyle uyumlu, bir tarz bolluğunu görmek mümkündür. Moda tarihçisi Elizabeth Wilson Virago, çağdaş modayı yorumlarken yüzey, yenilik ve tarz için tarz takıntısı ile kendisini gösteren “parçalı duyarlılık” ile postmodernist parça estetiği arasında belli bir uyum görmektedir (Virago, 1985:11).

Postmodernist dönemde moda nosyonu, sanatsal yaklaşımlarda olduğu gibi, “önce yaptakçılık tarzıyla, yani birlik ya da “uyum” ilkesine karşıt olarak çoğu zaman ironik ya da parodik bir etki meydana getirmek üzere uyumsuz ya da heterojen parçaların doğaçlama bir şekilde yan yana getirilmesi tarzıyla kurduğu analogi” (Connor, 2001:281) yolunu tercih etmektedir. Bu yaklaşımının temelini, çoğulculuk ve multidisiplinler anlayış ile şekillenen kavramsalcılığın hâkim olduğu karmaşık bir yapı oluşturmaktadır. Bu dönemle başlayan moda çalışmalarında, toplumsal düzenin göstergeler sistemi sorgulanmış, karakteristik özellik olarak elektik öğeler arasında yer alan parodi kavramı öne çıkmaya başlamış ve yeni anlamları ile yeniden işlevlendirilen formların üretimine ağırlık verilmiştir. Kökleri oldukça eski bir geçmişe uzanan edebi anlatım tekniklerinden biri olan parodi, bulunduğumuz çağda sadece edebiyatta değil, resim, sinema gibi farklı sanat ve tasarım disiplinlerinde kendisine uygulama alanı bulmuş, günümüz modasına da önemli derecede etki etmiştir. Yapılan bu çalışmanın amacı, günümüz sanat ve tasarım anlayışının dinamik öğeleri arasında yer alan ve önemli etkilere sahip olan parodi kavram ve üslubu ele alınarak, bu yaklaşımla oluşturulan giyim modası alanındaki tasarımları incelemektir. Konu, çağdaş moda tarihi çerçevesinde postmodern giyim modası nosyonu ile sınırlandırılmış, karakteristik örnekler irdelenerek desteklenmeye çalışılmıştır. Moda tasarımcılarının parodi içeren çalışmaları; parodisi yapılan öncel kaynakla birlikte değerlendirilerek, bu yaklaşımı kullanım nedenleri ve tasarım felsefeleri bağlamında sorgulanmış, giyim modasındaki etkileri ve sonuçları belirtilmiştir.

2. Parodi Kavramı/Üslubu

Kökeni Latinceye dayanan ve antik Yunancada *parodia* kelimesinden türeyen parodi, etimolojik olarak taklit, komik alıntı ya da değişim ve dönüşümü tanımlamak için kullanılan terimler arasında yer almaktadır. Bu terimler arasında sadece parodinin, klasik edebiyatta ve Yunan poetikasında hala adı geçmektedir ve bu sayede batı geleneğinde önem kazanmıştır (Rose, 2016:17,19). Daha geniş bir tanımla parodi; tarihi ve sosyolojik açıdan dönemsel özellikleri de yansıtacak şekilde, daha önce ortaya çıkartılmış ciddi olduğu varsayılan bir eserin, bir bölümünü ya da tümünü koşutlukları koruyarak, başka bir eser ile komedi etkisi yaratacak biçimde, uyumsuz bir çerçeveye konması şeklinde betimlenmektedir. Parodik unsurların işlendiği yapıtlara, önceki eserin biçimini bozmadan, başka bir içerik verilmesi ve özle biçim arasındaki karşıtlıkların mizahi ve eleştirel bir etkiyi var ederek, abartılı bir şekilde alaya almak temel prensiptir (Cebeci, 2008: 89). Parodi bunun yanı sıra, başka bir kültürel üretimin ya da uygulamanın değiştirilerek taklit edilmesi ile ortaya çıkan kültürel bir uyarılma şeklinde de tanımlanabilmektedir. Bir parodide yazar veya sanatçının, özne ya da türün orijinal eseri taklit etmesi ve alaya alarak yorumlaması söz konusudur (Zinkhan, 1994:III).

Margaret A. Rose (2016:70-72) Parodi: Antik, Modern ve Postmodern adlı eserinde, parodinin kendine özgü ikili yapısından söz etmektedir. Rose bu söylemini, Lutz Röhrich'in parodinin parodisini yaptığı esere karşı tutumuna yönelik ifadesi üzerine temellendirmiştir. Röhrich'in ilk temel görüşü, parodinin sempati duyulan bir üslubun taklit edilmesi yöntemiyle oluştuğu yönünde iken daha çok kabul görmüş ikinci görüşü ise parodinin, sanatçının yaşadığı devrin taklitçi olduğunun farkına varması ile oluşan taklit yollu alay olduğu yönündedir. Yapılan parodiler, aktarılan esere karşı sergilenen menfi eğilim ile belirlenmekle birlikte parodiler, yalnızca yıkıcı değil yaygın olan ikinci görüşün de ifade ettiği gibi aynı zamanda yeniden yapıcıdır. Parodilerin, hedef esere karşı hem sempatik hem de eleştirel kendine özgü ikili yapısı, hedef özneye zıt değerli ya da çapraşık bir iletişim kurabilmesine olanak sağlamaktadır.

Parodi tahlilinin amacı; mizahi bir şekilde yeniden işlev kazandırmak üzere taklit ettiği, alıntılacağı veya ima ettiği referansı olan edebi ya da sanatsal eserin, biçimini, temel yapısını ve/veya içeriğini, anlamını, temel sorununu ya da bağlamını kullanmayıp, ekleme, çıkarma, yan

yana koyma veya özetleme yoluyla işleyerek, öncel metinden üretilmiş belirli ölçüde zıt değerli bir üretime olanak sağlamaktadır.

Özellikle modern sonrası dönemde kullanılan parodi, “bir yazınsal strateji olarak konvansiyon normları yıkmayı hedefleyen bir yazarlık tutumunun eşlikçisi” (Güçbilmez, 2005:164) olmuştur. Zamanla parodi, edebiyat, plastik sanatlar, sinema, mimari ve moda tasarımı gibi disiplinlerde kendisine uygulama alanları bulmuştur. Geleneğin reddiyle başlayan ve yenilik kaygıları ile devam eden edebi ve sanatsal yaratı süreçlerinde, kültür endüstrisinin de etkisiyle kopyalama, yayma ve metalaştırma prensipleri üzerine inşa edilen yeniden üretim, özellikle 1960’lı yıllarda, geçmiş sanat ve tasarım formlarının değerlendirilmesine ve üslupların iç içe geçmesine neden olmuştur. Kültür endüstrisiyle ortaya çıkan tek tipleşme ve türleşme, parodi kavramının kullanımının artmasına olanak tanımıştır.

Özellikle postmodern dönemde çoğu sanatçı ve tasarımcı, yeni bir ütopya oluşturma hevesi ile bir strateji olarak, daha önceden üretilen eserlerden topladığı verileri, kendi yaratısı için kullanma yolunu seçmişler ve bu verilerden etkilendikleri tekniklerinin bir kısmını veya hepsini, parodi düzlemi üzerinden kurgulamışlardır. Parodi yöntemi ile üretilen eserler ve tasarımlar incelendiğinde, estetik üretim ile meta üretimi birleşerek, farklı bir sentezle yeniden üretimin gerçekleştiği görülmektedir. Parodi, mizah ve alay kaygısı gütmesine karşın aynı zamanda ustalık gerektiren yükseltilmiş ve onurlu bir zanaat olarak değer bulmuştur. Bu noktada şu şekilde bir tespitte bulunabiliriz; parodi, bir yandan kaynak eserin veya tasarımın en yüksek standartlarını karşılarken, diğer taraftan da yenilikçi yaklaşımlarıyla, çoklu anlam seviyelerinin stratejik bir şekilde kullanımını ortaya koyan uygulamaları sayesinde, orijinal eseri aşma becerisi bağlamında değerli bir yöntemdir (Vardar, 2019:78,80).

Parodinin eklektik bir yapısı mevcuttur ve ironiyle birbirlerine benzerlikleri nedeni ile iç içe geçmiş üsluplar olarak değerlendirilmektedir. Bu iki üslubu birbirinden ayıran en önemli etmen, parodi bir metni, eseri ya da tasarımı yadsırken ironi bir anlamı yadsımaktadır. Parodinin içeriğinde yer alan en önemli unsur ironidir ve parodi içeren bir eser ile referans alınan eser arasındaki farkın belirginleşmesine katkı sağlamaktadır (Hutcheon, 1985:20-28).

3. Giyim Modasında Parodi Kavramı

Postmodernizm, küresel holdinglerin ortaya çıkışı ve yükselişine paralel olarak, 1960'lı yıllardan günümüze kadar gelişen sanat ve tasarım hareketlerinde öne çıkan bir kavram olmuştur. Çağdaş moda tarihinin şekillenmesinde etkili olan postmodernist moda yaklaşımı, görsel paradoksa dayanmaktadır. Bu paradoks, aşırılık, yaptakçılık, süreksizlik, pastiş ve parodi estetiğini içermektedir. Postmodernist moda nosyonunda, sosyal bir paradigma yaratılarak değer sistemleri sorgulanmış, benimsenen yeni bir görsel etik ile yüksek fiyatlı ürünlere yönelim gerçekleşmiş ve sonucunda ekonomik bir irrasyonellik sembolize edilmiştir (Connor, 2001:285), (English, 2013:125,126).

Postmodernizm terimi, esasen modernizm idealizmine veya anti-modernistte atıfta bulunmanın yanı sıra anti-moda veya anti-haute couture ile moda atıfta bulunmaktadır. Crane'nında ifade ettiği gibi "avangard karşı tavır olarak estetik gelenekleri yıkmaya çalışırken postmodernin geleneksel ve geleneksel olmayan arasındaki gidip gelmeleri, belirsiz etkiler yaratmış ya da bir parodiye dönüşmüştür" (Crane, 2003:206). Bu belirsizliğe karşın, özellikle dekonstrüktivist (yapıbozum) tekniklerinin kullanımını ile idealize edilen klasik güzellik kodlamaları ve mükemmel tasarım anlayışının yerine, yeni estetik değerler önem kazanmaya başlamıştır. Temel olarak, postmodernizm tek tek veya birbirleriyle kombinasyon halinde olan bir dizi öge ile karakterize edilebilmektedir. Bu moda yaklaşımı, genel olarak daha önceki dönemlere veya kültürel öğelere ait imgeleri, yeni bağlamlarda üretmek için kaynak olarak kullanmaktadır. Moda dünyasında retro modası olarak adlandırılan bu eğilim ile önceki dönemlere veya farklı kültürlere ait moda stilleri, tasarımcılar tarafından ele alınarak yeni bir bağlamda yorumlanmaktadır. Tasarımcılar bunu yaparken; çeşitli stillerin, imajların, renklerin, desenlerin ve dokuların kombinasyonlarını kullanarak, pastiş, kolaj, brikolaj veya parodi gibi bir dizi çoğulcu yöntemler ile yeni formlar üretebilmektedir. Sosyal ve politik işaretleri takip eden tasarımcılar, tasarım yaklaşımlarında vermek istedikleri mesajın etkisini artırmak adına genellikle mizahi kullanarak, hiciv, ironi veya parodi kavramlarına sıklıkla yer vermişlerdir (English, 2013:91).

Postmodernist çalışmaların sabit anlamları yoktur ya da birden çok anlamı vardır. ...Modernist sanatçı-zanaatkarın belirli bir tarzın gelişimine ve ince işçiliğine bağlılığının yerine; postmodernist moda sanatçısının bir grup tutarlı ve bütünleşik estetik öge olarak kavranan tarza değil, birçok öncel metinden alınan ayırık öğelerin tutarlı bir varlık oluşturup oluşturmadıklarına bakmaksızın bir araya getirilmeleri olan kolaja karşı ilgisi olmuştur (Crane, 2003: 206).

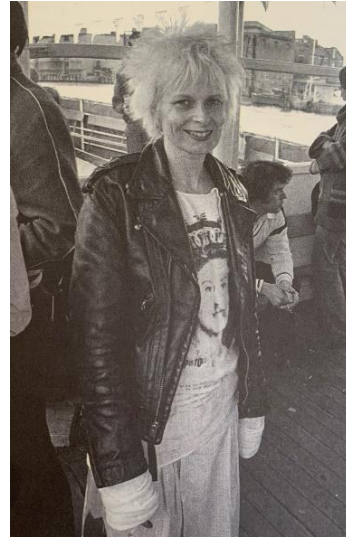
Bu nedenle postmodern dönem, bir çoğulculuk ve parçalanma çağı olarak adlandırılmış ve özellikle 1960'lı yıllardan itibaren bu niteliklerini açıkça gösterir olmuştur. Hızlı tüketilen moda, belirli bir kültürle özdeşleşmeyen, heterojen, çok sesli ve demokratik bir niteliğe bürünerek tek bir moda yerine, seçenekler sunan bir yapıya sahip olmuştur. Moda müşterileri için, tarzların çoğaltılarak sunulması modanın, otokratik olduğunun ve hiyerarşik yapıların yıkıldığının bir göstergesi olmuştur. Bu durum modanın esin kaynaklarının çeşitlenmesine; sokak tarzları, alt kültürler, müzik türleri, tarihi bir dönem veya farklı kültürlerin öncel metin olarak kullanılmasına olanak sağlamıştır (Mackenzie, 2017:122,123).

Giyim modasında tipik örneklerden biri olan 1950'li yılların "teddy boy"ları, Edward dönemi tarzını alarak dönüştürmüşler ve Savile Row'un da modernize etmesi ile yeniden canlanarak popüler bir tarz haline getirmişlerdir. Daha geleneksel ve ciddi görünümlü iş adamlarının giyim tarzı, manidar şekilde yenilenmiş ve 1960'lı yılların giyim modasına dahil edilmiştir. Teddy boy'ların yeni tarzı, öncel tarz ile karşılaştırıldığında parodik bir etki yaratmasına karşın oldukça ilgi görmüştür. Parodi unsurlarının daha görünür olduğu 1970'li yılların punk tarzında; radikal ve öfkeli bir tavırla, büyük şehir yaşamında kullanılan değersiz nesnelere, yeniden kullanıma sokarak oluşturdukları kolaj estetiğine dayalı bir yaptakçılık görülmektedir. Bu tür altkültür olarak tanımlanan bütün gruplar, ironik bir şekilde tarzları yan yana getirerek ana akım modayı, başat anlamlara gönderme yapmak amacı ile ters çevirmek ya da bozmak için kullanmış ve saklı bir tarz politikasını benimsemişlerdir. Punk'ın, Dadaist stratejilerine sempati duyan tavrıyla kesip alma yönteminin arkasında, düzensizlik, yıkım, anarşi ve kategori karışıklığı imaları yatmaktadır. Altında yatan, sadece cinsler ve ırklar arasındaki oluşan sınırları aşındırma arzusunun yanı sıra, farklı dönemlere ait sosyal ve politik işaretleri bir araya getirerek, zaman sırasını bozmaya yönelik bir arzusunun varlığı da görülmektedir (Hebdige, 1979:46-71,123), (Connor, 2001:282).

Punk denilince ilk akla gelen moda tasarımcısı Vivienne Westwood, tasarım yaklaşımında belirsizliğe ve parodiye önem vermiştir. McLaren'le yola çıkan Westwood, ilerleyen zaman diliminde kendi başına hareket etmiş ve tasarım yaklaşımında oldukça isyankâr bir tavrı benimsemiştir. McLaren ve Westwood'da, başlangıçta üst sınıf Edward dönemi tarzı giysilerinin bir parodisi niteliğinde yorumlanan "teddy boy" stiline eğilmiş ve 1971 yılında "Let it Rock"

mağazasını açarak daha geniş bir kitleye ulaşmayı başarmışlardır. Westwood tasarımlarında, günlük yaşamda kullanılan ve değersiz olarak nitelendirilen (jilet, çöp torbası, çengelli iğne, tavuk kemiği gibi) birçok farklı nesneyi; yırtıklar, düğümler, çeşitli kolajlar veya baskı desenleri ile kullanmıştır.

Punk malzemeleri ve teknikleri, önceki moda dönemlerinin aksine çok çeşitlik göstermektedir; “yırtık ve hasarlı tişörtler ve eski kotlar, stillerin, sloganların, aplikelerin ve brikolajların (çağdaş sanattan kopyalanarak yapıştırılan şeyler) retro örnekleri ve karışımı” (Kelly, 2016:136) gibi. Vivienne, bu tip malzeme ve teknikleri kullanarak tasarımlarını brikolajla kişiselleştirmiştir. Çağdaş sanatta yazılı metinlerin bir mecaz olarak kullanılması gibi Westwood da tasarımlarında, “nefret edilenler listesi” diye lanse ettiği metinle, medyanın ve ticarileştirilmiş popun açık örneklerini alaya almıştır. Tasarımcının parodik unsurları barındıran tasarımları, tuhaf ve şok edici olmakla birlikte tabulara ve popüler ikonlara meydan okur niteliktedir. Westwood, çocukluğunun ve gençliğinin ikonları olan Pamuk Prenses, Mickey Mouse ve Marilyn Monroe üzerinde çalışmış, bu imgeleri hem gülünç hem de şaşırtıcı ve anarşik bir tavırla dönüştürmüştür. Tişörtleri bir tuval gibi değerlendiren tasarımcı, moda, sanat, politika ve seksi mizahı da kullanarak, mesaj içeren tasarımlar üretmek için bir araya getirmiştir (Kelly, 2016:152,153,156).



Görsel 1. Vivienne Westwood, “God save the queen”, 1970’li yıllar, brikolaj.

1970’li yıllarda bozulan İngiliz ekonomisi ve kendine özgü monoton bir spesifikliğe sahip İngiliz şehirli toplumsal yapısı, Westwood’un tasarımlarına kaynak olurken, punkın görsel dili de

bu tasarımlar için metafor olarak kullanılmıştır. Güncel olaylar karşısında tepkisini cesurca tasarımlarına aktaran tasarımcı, tahta çıkışının 25. yılında Kraliçe Elizabeth'in portresi üzerinde çalışmış, dudağına koyduğu çengelli iğne ve "God save the Queen" punk yazısı ile parodiyi kullanmıştır (Görsel 1). İngilizlerin parodisini yapmayı seven Westwood'un bu tasarımı, önemli bir ikon haline gelerek tüm İngiltere ve Batı dünyasında satılmaya başlanmıştır (Kelly, 2016:206).

Westwood'un bu tip parodik tasarım yaklaşımı, yalnızca punk tarzındaki tasarımlarında değil, özellikle 1980'li yıllardaki tasarımlarında; moda tarihinin imgeleri arasında yer alan korseler, Victoria dönemi kabarık etekler, platformlu yüksek topuklu ayakkabılar, güçlü giyim stilinin abartılı omuzları ve dar kalçaların tamamen zıttı olan kışkırtıcı görünümlerin kullanımıyla kendini göstermiştir. 1986 ilkbahar/Yaz "The Mini Crini" adlı koleksiyonuyla Westwood, güncel moda eğilimlerinin tersine moda tarihine gönderme yaparak, 1947'lerde New Look'un yaratıcısı Christian Dior'un tarzını da referans almış, sempatik bir yaklaşımla biraz da parodi içeren yeni bir silüet oluşturmuştur.



Görsel 2. Franco Moschino, 1987
Koleksiyonu, 1987.



Görsel 3. Franco Moschino, 2019
İlkbahar/Yaz Koleksiyonu, 2019.

1983 yılında kendi markasını piyasaya süren İtalyan Franco Moschino da Westwood gibi radikal tasarımcılar arasında yer almaktadır. Moschino, haute couture sistemine saldırı niteliğinde hazırlanan bir dizi reklam kampanyası ile lüks moda dergilerinde yer almış ve müşterilerini, mevsimsel moda eğilimleri doğrultusunda hazırlanan ısmarlama giysileri dikkate almamaya yöneltmiştir. 1987 yılında sunduğu koleksiyonu ile Moschino, ünlü marka Chanel tarzının bariz bir parodisini yapmıştır. Koleksiyonunda plastik çiçekleri ve şişme plaj oyuncaklarını, Görsel 2’de örneği görülen Chanel tarzı bir ceketle bir araya getirerek yeniden dönüştürmüştür. Tasarımcı, Elsa Schiaparelli’nin 1930’lı yıllarda uyguladığı Sürrealist teması ve metaforik yer değiştirme yöntemiyle ilintili bir parodi yaratmıştır. 1989 yılında Moschino, yine parodi düzleminde bir paltonun yakasını ve kapüşonunu oyuncak ayılardan oluştururken, suni ipek ve spantex kullanarak tasarladığı bir elbisenin de etek kısmını siyah sutyenlerden oluşturarak dikkatleri üzerine toplamıştır. Teknik yenilik ve yapılarla ilgilenmeyen tasarımcı, enerjik fikirlerini yaymak için parodiye dayalı kendine özgü yaklaşımını sıklıkla temel giysi formlarında kullanmıştır. 1991 yılındaki defilesinde Moschino, 1980’lerin modasını ve tüketim alışkanlıklarını yermek amacı ile mizahı kullanarak, görsel kelime oyunları ile oluşturduğu sloganları giysilerin yüzeylerine işlemiştir. Alaycı bir tavırla kurguladığı koleksiyonları nedeni ile basın tarafından tasarımcı “modanın kötü çocuğu” olarak adlandırılmıştır. Koleksiyonda yer alan tasarımların üzerinde “Waist of Money” (Para Beli/Para Israfı; waist/waste benzerliği üzerine bir kelime oyunu) ve “Where, When, Why?” (Nerede, Ne zaman, Neden?) yazan sloganlar dikkat çekmiştir. Büyük boy simli noktalama işaretleri ile süslenen ceketler ve gökkuşağı renklerinin hâkim olduğu kovboy gömlekleri yeniden dönüşüme uğramış, genel görüntüleri ve içerdikleri mesajlar itibariyle parodik bir etki yaratmıştır (Fogg, 2014:451,452). İroniyi seven Moschino, Görsel 3’te örneği yer alan 2019 İlkbahar/Yaz koleksiyonunda, haute couture ekolüne, dev mezuralar, toplu iğneler ve benzeri aksesuarları kullanarak gönderme yapmış ve tasarımlarında parodi unsuru etkili olmuştur.

Yine 1980’li yıllarda, Japon moda tasarımcıların öncü isimlerinden biri olan ve Comme des Garçons markasının kurucusu Rei Kawakubo, tasarımlarıyla batının idealize ettiği kadın bedeni ile ilgili olguları; çekicilik, güzellik, cinsel cazibe gibi unsurlardan yoksun hatta bu öğeleri sorgulayan yapıda dönem dönem parodik bir yaklaşım sergilediği görülmektedir. Toplumsal cinsiyet ve kadına yüklenen toplumsal rollere yönelik kavramlara odaklanan Kawakubo,

koleksiyonlarının çoğunda cinsiyetçi yaklaşımları sorgulamış, giysinin cinsel politikasını yeniden düşündürerek dönüştürmüştür. Örneğin; “Transcending Gender” adlı 1995 ilkbahar/Yaz koleksiyonunda, kadınsı estetiği erkeksi takım elbiseleriyle birleştirerek yorumlayan Kawakubo, uyumsuz giysi formlarıyla yeni hibrit bir görünüm yaratmıştır. İlerleyen yıllarda Kawakubo, mevcut moda eğilimlerinden ziyade tarihi canlandırmaya yönelik bir tavırla, Moschino gibi Coco Chanel’e gönderme yapmıştır. Kawakubo, “Lowthorpe” 2000 Sonbahar/Kış koleksiyonu ile Moschino’dan farklı olarak övgü dolu şakacı bir üslubu benimsemiş, tasarladığı elbiselerin yakalarına ve etek uçlarına inciler dikerek, Chanel’e esprili bir saygı duruşu sergilemiştir. Tasarımcı, sonraki yıllarda da kadın imgeleri ile ilgili oluşmuş klasik algıyı yıkan ve parodileştiren avangart çalışmalarında, heykelsi görünüme odaklanmış, vücudun belli bölgelerini kumaşı estetik biçimde saklayarak veya abartılı bir şekilde açığa vurarak, var olan silüete oldukça cesur yeni alternatif görünüm önermiştir (Fischel vd., 2013:403) Kawakubo’nun vizyonerliği ve kavramsal yaklaşımıyla yapıbozuma uğrattığı tasarımları, estetik açıdan zorlayıcı ve deneysel olmasına karşın, Japon geleneksel tekstil mirasını sürdürür bir niteliktedir. Tasarımlarındaki, karmaşık yapım teknikleriyle oluşturduğu dokusal yüzeyler, ışık ve gölgenin heykelsi etkileşimine olanak tanımış, silüetteki alışılmadık tuhaf görünüm parodik etkilere neden olmuştur (English, 2013:137).



Görsel 4. Rei Kawakubo, “Body Meets Dress, Dress Meets Body”, 1997 İlkbahar / Yaz koleksiyonu, 1997.

Kawakubo “Body Meets Dress, Dress Meets Body” adlı 1997 İlkbahar / Yaz koleksiyonunda, elbiselerin farklı yerlerine dikilen asimetrik poliüretan yastıklar ve kuştüyü dolgularla, giyen kişinin anatomisinde sapmalar yaratan, orantısını bozuk gösteren, yoğun ve üç boyutlu deformasyon ile yeni bir silüet yaratılmıştır. Görsel 4’te örneği yer alan koleksiyonla, ideal kadın silüet beklentilerine ironik bir yorum getiren Kawakubo; kadın anatomisinin kıvrımlarının abartılmasına, göğüs dekoltesini artıran sutyenlere, güçlü kadın imajı için omuz genişliğine ya da basene ve anne figürünün yeniden tasavvuruna kadar değişen bir görsel tema karışımı sunmuştur. Moda eğilimleri doğrultusunda giysiler aracılığıyla fiziksel bedenin sınırlanmasına ve köleleştirilmesine karşı tasarımcının tutumu, bu koleksiyonda yer alan kıyafetlere verdiği abartılı şekillerle örtük anlamları da vurgulayan feminist bir parodi olarak değerlendirilmektedir ([http 1](#)).

2014 yılına kadar, giysiyle ilgili oluşmuş geleneksel fikirleri kırmayı amaçlayarak, Japon geleneği ile XIX. yüzyıl batılı moda silüetlerini, modernist bir yapıyla birleştiren Kawakubo, “Bir çocuk tasarım yapacak olsa neye benzerdi?” sorusunu temel alan 2014 İlkbahar-Yaz “Not Making Clothing” adlı koleksiyonuyla birlikte, on sezonluk “vücut için giyilebilir nesnelere” serisini başlatmıştır. Tasarımcı yapıbozumu daha etkin kullandığı bu çalışmalarında; alışılmışın dışında giyen kişiyi deşifre etmeyecek şekilde oldukça büyük beden, işlevi atlayan bazen ortadan kaldıran, çocuksu oyun kıyafetleri, ters kafes kabarık etekler gibi figüre pek saygı gösterilmeden tasarlanmış, üç boyutlu nesnelere çağrıştıran, bariz parodik etkilerin görüldüğü şişirilmiş heykelsi dev silüetlere yer vermiştir ([http 2](#)). Kawakubo’nun beden ve giysi arasında süregelen mevcut ilişkiyi sorgulayan bu yaklaşımı, parodik unsurların kullanımı ile yeniden tanımlanmış ve dönüşmüştür. Nesne benzeri giysilerin ardından yeni arayışa giren Kawakubo, 2019 İlkbahar / Yaz koleksiyonundan itibaren tekrar deformasyonlara yönelmiş ve daha önceki çalışmalarının daha abartılı versiyonlarını, bedenin sınırlarını ihlal edecek ve parodi içeren bölgesel dolguların hâkim olduğu bir tarzda sunmaya devam etmiştir.



Görsel 5. Alexander McQueen, 2007 İlkbahar Hazır Giyim Koleksiyonu, 2007.



Görsel 6. Alexander McQueen, 2007 İlkbahar Hazır Giyim Koleksiyonu, 2007.



Görsel 7. Alexander McQueen, 2009 Sonbahar Koleksiyonu, 2009.

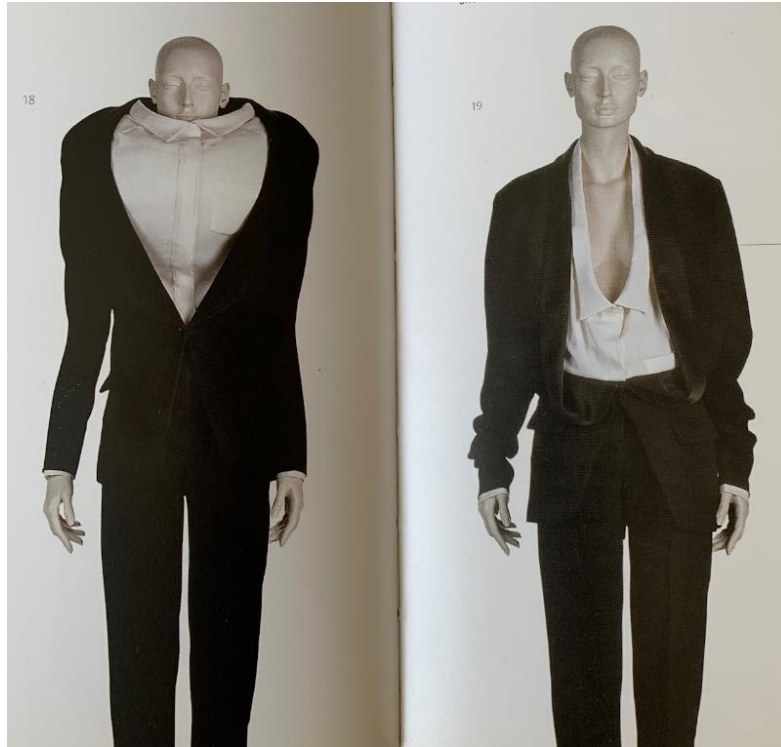


Görsel 8. Alexander McQueen, 2009 Sonbahar Koleksiyonu, 2009.

Batı modasına, Japon moda tasarımcıları olarak yeni alternatifler sunan Kawakubo gibi Yohji Yamamoto ve Issey Miyake'nin tasarımları da İngiliz moda tasarımcısı Alexander McQueen için esin kaynağı olmuş ve "kusur içeren her şey güzeldir" felsefesini ilke edinen tasarımcı, parodik unsurları çalışmalarına yansıtmıştır. Kubilay Aktulum'un (2020:120-150) Moda ve Metinlerarasılık Alexander McQueen ve Üstgiyisellik adlı kitabında belirttiği gibi McQueen, 1989-1990 yılları arasındaki dönemde Koji Tatsuno ile çalışmış, Japon tasarımcıların tasarımlarında sıklıkla kullandıkları nesne benzeri tuhaf formlarını baz almış, bu tasarımcılardan farklı kendi tasarım yaklaşımıyla daha fantastik koleksiyonlar hazırlamıştır. McQueen sunduğu nerdeyse tüm koleksiyonlarında, ayrışık unsurları yan yana getirmek tasarım felsefesi olmuş yalın, anlamsız, beklenmedik ve rastlantısal biraradalıklardan ziyade, yeni anlam olasılıkları içeren yapılar ortaya koymuştur. Bu unsurların kullanımındaki amacın, esin kaynaklarını eleştirel tarzda alaya alarak gülünç etkiler yaratmaktan çok, çoğu zaman saygı anlatımına yönelik parodi kullanımına yakın etkilerin olduğu görülmektedir (Görsel 5 ve Görsel 6). Örneğin McQueen, 2009 Sonbahar koleksiyonunda (Görsel 7 ve Görsel 8), Christian Dior'un yarattığı New Look tarzının ve Chanel'in tüvit takımlarının parodilerini yaparken, Yves Saint Laurent'e saygı duruşunda bulunmuştur. "The Horn of Plenty" koleksiyonun başlığı, tüm meyvelerin içinde bulunduğu bereket boynuzu mitine bir anıştırma yaparken alt başlık parodidir. McQueen, bu koleksiyonun sunumu sırasında, tüketim toplumunu eleştirmek, yoksulluk ve zenginlik arasındaki mesafeye vurgu yapmak için, sıradan ve lüks atık her türlü çöp olan gereci, podyuma yığıntı şeklinde bırakarak bereket boynuzunun mitolojik anlamının tam tersine çevirmiş, yeniden dönüştürme yapmıştır. Koleksiyonda çöp imgesini, giysilerin kumaşını plastik çöp torbalarından ya da çöpteki buluntu nesnelere giysilere ekleyerek işlemiş, her bir tasarımına anlam yüklemiştir (Aktulum, 2020:120-150).

Siluetin heykelsi potansiyelini keşfeden Hollandalı ikili Viktor Horsting ve Rolf Snoeren de geleneksel haute couture'ü ve tarihsel kaynakları referans alarak bilindik formlara, parodik bir yaklaşımla yeni bir vizyon getirmişlerdir. Tasarımcılar avangart çalışmalarında, giysinin sembolik değerini vurgulamak amacı ile genellikle abartılı ölçü ve hacim kullanmışlardır. Bunu yaparken de giysinin yapım teknikleri, kalıp ve işçilik ustalıklarını sergilemekle birlikte malzemeleri de esprili bir şekilde kullanmışlardır. Victor&Rolf'un imzası olarak anılan 1998/1999 Sonbahar/Kış koleksiyonu, gerçeküstücü yaklaşımdan ilham alınarak teatral bir yapıda sergilenmiş, parodi

unsurların kullanımıyla milenyumun neler getireceği sorgulanmıştır. Yirminci yüzyılın sonlarına doğru dünyanın yok edileceği ve kıyametin yaklaştığına dair endişelerin arttığı bu dönemde, “Atomic Bomb” adını verdikleri koleksiyondaki parodi içeren unsurlar, dönemin büyük moda tasarımcılarına bir saygı duruşu olarak değerlendirilmiştir. Viktor & Rolf’un koleksiyonu oluşturan tasarımlarında, Paris’te özel üretilen Chanel, Balenciaga ve Pucci gibi moda tasarımcıların vintage kumaşlarını kullanarak, haute couture formlarını esprili bir şekilde yeniden dönüştürmüştür. Görsel 9’da örneği yer alan tasarımların ilk sunumunda, atom bombasının yarattığı buluta gönderme yapan ve mantar şeklini uyandıran, boyun çizgisi etrafında oluşturulmuş dolgu yastıkları ile şişirilmiş balon yakalar ve abartılı formlar yer alırken, podyumda aynı tasarımların ikinci kez sunumunda, dolgular kaldırılmış ve giysilerin beden üzerinde dökümlü yapıları dikkat çekmiştir. Bu sunum şekli tasarımları giyinmenin iki farklı şeklini önerirken, koleksiyon teması eğlenceli flamalar, ponponlar ve balonlarla detaylandırılmış parodik unsurlar daha da görünür hale getirilmiştir (http 3), (Sorger ve Udale, 2013:130,131).



Görsel 9. Viktor Horsting & Rolf Snoeren, “Atomic Bomb” 1998/1999 Sonbahar/Kış koleksiyonu, 1998.

Rus matruşka bebeklerinden esinlenen Victor&Rolf, "Russian Doll" adlı 1999/2000 Sonbahar/Kış haute couture koleksiyonu ile moda ve tüketim arasındaki döngünün parodisini yapmışlardır. Görsel 10'da örneği yer alan bu koleksiyon, doksanların sonlarında haute couture'un, lüks endüstrisinin pazarlama aracı haline gelmesine gönderme yapmaktadır. Viktor&Rolf, dokuz kıyafetlik seriler şeklinde tasarlan koleksiyon sunumunda, geleneksel podyum yerine dönen bir platform tercih etmişlerdir. Bu dönen platformda, model Maggie Rizer müzik kutusunda duran bir heykelciğe benzetilerek, jütten kaba dokunmuş ve yıpranmış görünen mini mütevazi bir elbise ilk giysisi olmuştur. Bu elbisenin üzerine, sekiz kat olacak şekilde üst üste giydirilen bu koleksiyon serisinin her bir tasarımı, ağır kristallerle işlenmiş, saten, ipek ve dantellerin kullanımıyla tasarlanmıştır. Bu seri yapbozun parçaları gibi düşünülmüş, önceki katmanı tamamlayan her yeni katman ile haute couture'e ait ayrıntıların ve öğelerin temsili yansıtılmıştır. Seride yer alan her bir tasarım bir öncekinin silüetini çoğaltarak oldukça hacimli bir görünüm ile Rus bebeği matruşka bebeklere benzetilmiştir (http 4), (http 5).



Görsel 10. Viktor Horsting & Rolf Snoeren, "Russian Doll" 1999/2000 Sonbahar/Kış Haute Couture koleksiyonu, 1999.

Postmodern çağda Westwood gibi birçok tasarımcının kullandığı, parodik öğelerin de sıklıkla bulunduğu birikolaj, farklı parçalar veya tarzların birleşimi ile ortaya çıkan yeni bir bütün uygulaması yöntemi olmuştur. Bu yöntemle ilintili uyumsuz öğelerin bir araya getirilmesi ve geçmişin yağmalanarak kültürel simgelerin özgün amacının dışında kullanımı, yeni postmodern anlamlar yaratmıştır. Bu yaklaşımı benimseyen bir başka örnek moda tasarımcısı da John Galliano'dur. Tasarımcı bir "tür brikolaj uygulayarak, yüksek ve popüler kültürün birleştirildiği, çok kalabalık tarihsel referansın karışık kullanıldığı, yerel ve geleneksel kıyafetlerin üst düzey moda ile aynı bağlama oturtulduğu tuhaf bir postmodern vizyon yaratmak için, uyumsuz görünen öğeler aynı koleksiyon içinde yan yana" (Mackenzie, 2017:123) getirmiştir. Galliano, Görsel 11'de örneği görülen 2000/ 2001, Sonbahar / Kış koleksiyonunda, 1960'lı ve 70'li yılların İngiliz çocuklarının oyun temalarına gönderme yapmış, neşeli, renkli, çocuksu ifadelerle bolca yer vererek parodik bir moda şovu sunmuştur. Çocuk gözüyle hazırlanan bu koleksiyon, masalsı ve büyüleyici bir etki yaratmıştır. Bir diğer örnek olarak yine Galliano'nun 2004 Sonbahar hazır giyim koleksiyonunu verebiliriz. Görsel 12 'de yer alan bu koleksiyon, "Yemen kabilesinin romantik, şiirsel denizcilerini" referans almış, Galliano'nun saykodelik ve etnografik hayal gücüyle, uyumsuz öğeler yan yana getirilerek parodi düzleminde işlenmiştir. Galliano, koleksiyonda yer alan tasarımların hem abartılı formlarıyla hem de tilkikuyrukları, minyatür tencere ve tavadan oluşan gümüş takılar, çiçekli başörtüleri, kola kutuları, plastik maden suyu şişeleri ve örgü patchworkler gibi kullandığı birçok ayrışık parçanın kullanımıyla, moda sistemini alaya almış ve parodi üslubunu kullanmıştır (<http> 6).



Görsel 11. John Galliano, *2000/2001 Sonbahar/Kış Hazır Giyim Koleksiyonu*, 2000.



Görsel 12. John Galliano, *2004 Sonbahar Hazır Giyim Koleksiyonu*, 2004.

4. Sonuç

Parodi terimi, modern ve postmodern döneme kadar potansiyelinin tam olarak bilinmemesinden dolayı dışlanmış ve edebi olarak kendisine bir yer edinememiş, sanat ve tasarım alanında daha karmaşık tanımlamalar ve kullanımlarıyla çeşitlilik içermiştir. Yüklendiği bu tarihsel miras nedeni ile modern ve postmodern kuram ve kullanımların bazıları parodiyi, çelişkili ve olumsuz bir terim olarak sınırlandırmışlardır. Buna karşın, çoğu postmodern anlayış tarafından parodi kavramının kullanımında, daha çok komik yönlerini gösteren olumlu işlevlerin yüklenmesi ile mevcut tarihsel seyrini bozmadan, yerleşmiş niteliğini değerlendirmeye yönelik yaklaşımlar sergilenmiş, sanat ve tasarımının gelişimine olumlu katkılar sağlanmıştır.

Diğer disiplinlerde olduğu gibi postmodern dönem moda tasarımı nosyonu ile ilintili olarak, yapılan çalışmalarda da eklektik bir örgü içerisinde, mizahın en önemli unsurlarından olan parodinin, etkin bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Bu konu ile ilgili tarihsel süreç içerisinde çağdaş giyim modasında yer alan spesifik örnekler dönemsel ve içerik bakımından incelenerek, parodi düzleminde yapılan giyim modası tasarım çalışmalarının karakteristik özellikleri belirlenmiştir. Bu inceleme sonucunda, parodi unsurun etkin bir şekilde kullanıldığı tasarımların, moda tarihinin belirli bir periyoduna ait orijinal eserlere, sanatsal çalışmalara ya da tasarımlara atıfta bulunarak mesajlar içerdiği görülmüştür. Dolayısıyla bu çalışmalar ile çok çeşitli parodistik söylem oluşmuştur; taklit unsuru ya da mizahın temel alındığı kültürel bir olguya atıfta bulunabileceği gibi öncel kaynak eleştirel bir yöntemle ele alınabilir (Moschino örneğinde olduğu gibi) ve eleştirinin temel amacı saldırganlığa da dönüşebilmektedir. Çok yönlü çalışmalara olanak tanıyan parodi, hangi amaçla yapılırsa yapılsın, atıfta bulunan kaynağın içeriği değiştirilmiş ve tasarımcıların kendilerine özgü tasarım yaklaşımları ile şekillenerek farklı bir sentezle yorumlanmıştır. Bu bağlamda çalışmayla birlikte varılan sonuçların en önemlilerinden bir diğeri de parodi düzleminde sentezci bir anlayışla yeniden üretimi yapılan, yeni işlev ve yeni anlamlar kazandırılan tasarım ile referans alınan kaynak yüceltilmiş ve bir nevi geçmiş yeniden yaşatılmıştır. Bu tip tasarımlar kavram, teknik ve üslup olarak geçmişin izleriyle sentezlenirken, parodik söylemin de katkısıyla ikonikleşerek eklektik, çok kutuplu, zaman zaman eleştirel ve ayrışık öğelerin kullanımıyla bireşimci bir yapıyı oluşturmaktadırlar.

Kaynakça

- Aktulum, K. (2020). *Moda ve Metinlerarasılık Alexander McQueen ve Üstgiysisellik*, İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Cebeci, O. (2008). "Tarihsel Bir Perspektif Üzerinden İroni Tür ve Tekniklerinin Gelişimi ve Bazı Uygulama Örnekleri", *Cogito Dergisi: İroni*, Sayı 57, s.87-184.
- Crane, D. (2003). *Moda ve Gündemleri Giyimde Sınıf, Cinsiyet ve Kimlik*, (Çev. Özge Çelik), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Connor S. (2001). *Post-modernist Kültür Çağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş*, (Çev. Doğan Şahiner), Cogito, Sayı 107, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- English, B. (2013). *A Cultural History of Fashion in the 20th and 21st Centuries From Catwalk to Sidewalk*, London: Second Edition.
- Fischel, A., Baggaley A., O'hara, S., Surgeon Alison, G. ve Khurana, A. (2013). *Moda Geçmişten Günümüze Giyim Kuşam ve Stil Rehberi*, (Çev. D. Özen), İstanbul: Kaktüs Yayınları.
- Fogg, M. (2014). *Modanın Tüm Öyküsü*, (Çev. E. Gözgülü), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Güçbilmez, B. (2005). *Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı*, 1. Ankara: Deniz Kitapevi.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*, Londra: Methuen.
- Hutcheon, L. (1985). *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth Century Art Forms*, New York: Methuen Publishing.
- Kelly, I. (2016). *Vivienne Westwood*, (Çev. Seçil Ersek Ümitvar), İstanbul: Artemis Yayınları.
- Mackenzie, M. (2017). *...izimler Modayı Anlamak*, (Çev. M. Tuna), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Rose, M. A. (2016). *Parodi: Antik, Modern ve Postmodern*, (Çev. Cansu Dikme), Ankara: Hece Yayınları.
- Sorger, R. ve Udale, J. (2013). *Moda Tasarımın Temelleri*, (Çev. Ç. Sirkeci), İstanbul: Literatür Yayınları.
- Vardar, T. (2019). *Günümüz Sanatsal Tasarımlarında Pastiş ve Parodi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı.

Virago, E. W. (1985). *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*, Londra: Rutgers University Press.

Zinkhan, G. M. (1994). "The Use Of Parody in Advertising", *Journal of Advertising*, Vol. 23, No. 3, Ethics in Advertising (Sep., 1994), s. III-VIII.

İnternet Kaynakları

http 1. Ahmed, O. (2016), "Lumps and Bumps at Comme des Garçons S/S97," <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/8174/lumps-and-bumps-at-comme-des-garcons-s-s97>, Erişim tarihi: 02.01. 2022.

http 2. Danielle Whitfield, D. "Collecting Comme Rei Kawakubo: reframing fashion", <https://www.ngv.vic.gov.au/collecting-comme/rei-kawakubo-reframing-fashion/> Erişim tarihi: 05.01. 2022.

http 3. <https://www.viktor-rolf.com/collection/haute-couture-atomic-bomb-autumn-winter-1998>, Erişim tarihi: 11.01. 2022.

http 4. "Viktor&Rolf Fall 1999 Couture", <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-1999-couture/viktor-rolf>, Erişim tarihi: 12.01. 2022.

http 5. <https://www.viktor-rolf.com/collection/haute-couture-russian-doll-autumn-winter-1999>, Erişim tarihi: 11.01. 2022.

http 6. Mower, S. (2004) "John Galliano Fall 2004 Ready-to-Wear", <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2004-ready-to-wear/john-galliano>, Erişim tarihi: 10.01. 2022.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Vivienne Westwood, "God save the queen", 1970'li yıllar, brikolaj. Kelly, I. (2016), Vivienne Westwood, Çev. Seçil Ersek Ümitvar, İstanbul: Artemis Yayınları. s. 176, 201.

Görsel 2. Franco Moschino, 1987 Koleksiyonu, 1987.

Fogg, M. (2014). *Modanın Tüm Öyküsü*, Çev. E. Gözgülü, İstanbul: Hayalperest Yayınevi. s. 453.

Görsel 3. Franco Moschino, 2019 İlkbahar/Yaz Koleksiyonu, 2019 Phelps, İ. (2018) <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2019-ready-to-wear/moschino/slideshow/collection#57>, Erişim tarihi: 10.01. 2022.

Görsel 4. Rei Kawakubo, "Body Meets Dress, Dress Meets Body", 1997 İlkbahar / Yaz koleksiyonu, 1997. Yotka, S. (2017) "Rei Kawakubo/Comme des Garçons: Art of the In-Between" Exhibition, The Metropolitan Museum of Art, <https://www.vogue.com/article/rei-kawakubocomme-des->

garcons-art-of-the-in-between-exhibit-andrew-bolton, Erişim tarihi: 05.01. 2022.

Görsel 5. Alexander McQueen, 2007 İlkbahar Hazır Giyim Koleksiyonu, 2007.

Mower, S. (2006) "Alexander McQueen Spring 2007 Ready-to-Wear," <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-ready-to-wear/alexander-mcqueen>, Erişim tarihi: 05.01. 2022.

Görsel 6. Alexander McQueen, 2007 İlkbahar Hazır Giyim Koleksiyonu, 2007

Mower, S. (2006) "Alexander McQueen Spring 2007 Ready-to-Wear," <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-ready-to-wear/alexander-mcqueen>, Erişim tarihi: 05.01. 2022.

Görsel 7. Alexander McQueen, 2009 Sonbahar Koleksiyonu, 2009

Mower, S. (2009) "Alexander McQueen Fall 2009 Ready-to-Wear", <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen>, Erişim tarihi: 05.01. 2022.

Görsel 8. Alexander McQueen, 2009 Sonbahar Koleksiyonu, 2009

Mower, S. (2009) "Alexander McQueen Fall 2009 Ready-to-Wear", <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen>, Erişim tarihi: 05.01. 2022.

Görsel 9. Viktor Horsting & Rolf Snoeren, "Atomic Bomb" 1998/1999 Sonbahar/Kış koleksiyonu, 1998.

Sorger, R. ve Udale, J. (2013) Moda Tasarımın Temelleri, Çev. Ç. Sirkeci, İstanbul: Literatür Yayınları. s. 130.

Görsel 10. Viktor Horsting & Rolf Snoeren, "Russian Doll" 1999/2000 Sonbahar/Kış Haute Couture koleksiyonu, 1999.

Sorger, R. ve Udale, J. (2013) Moda Tasarımın Temelleri, Çev. Ç. Sirkeci, İstanbul: Literatür Yayınları. s. 48.

Görsel 11. John Galliano, 2000/2001 Sonbahar/Kış Hazır Giyim Koleksiyonu, 2000

Bowles, H. (2002) "John Galliano Fall 2000 Ready-to-Wear", <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2000-ready-to-wear/john-galliano>, Erişim tarihi: 03.01. 2022.

Görsel 12. John Galliano, 2004 Sonbahar Hazır Giyim Koleksiyonu, 2004

Mower, S. (2004) "John Galliano Fall 2004 Ready-to-Wear," <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2004-ready-to-wear/john-galliano>, Erişim tarihi: 03.01. 2022.

HAKKÂRÎ'DE TESPİT EDİLEN 20. YÜZYILA AİT NAMAZLIKLAR

20TH CENTURY PRAYER RUGS DETECTED IN HAKKARI

Güler Yılmaz*

Öz

Hakkâri, dokuma bakımından Anadolu'nun zengin illerinden biridir. Dokumacılığın gelişmesinde ve çeşitlenmesinde yaşam koşulları, iklim ve geçim kaynakları etkili olmuştur. Hakkâri'nin coğrafi konumundan dolayı geçim kaynakları arasında tarım ve hayvancılık önemli rol oynamaktadır. Hayvancılıkla uğraşan kişiler sadece yiyecek içecek gibi ürünleri üretmemiş aynı zamanda koyunun yününden ve keçinin kılından da faydalanmıştır. Hakkâri ve ilçelerinde, yün ve kıl malzemeyle halı, kilim, mêzer ve namazlık gibi gündelik hayatta kullanılacak ihtiyaca yönelik çeşitli dokumalar yapılmıştır. Hakkâri dokumaları, geçmiş günümüze hatta geleceğe bağlayan önemli birer somut kültür varlıklarıdır. Bu çalışmada; namazlık olarak üretilen dokumalar ele alınmıştır. Hakkâri merkezi olmak üzere; Çukurca, Yüksekova, Derecik ve Şemdinli ilçeleri ve köylerinde alan araştırması yapılarak 33 namazlık örneğine ulaşılmıştır. Ulaşılan örnekler içinden benzer özelliklere sahip olan 14 namazlığın teknik, desen, renk ve kompozisyon özellikleri incelenmiştir. Sonuç kısmında diğer yörelerde dokunan örnekler ile karşılaştırma yapılarak bu namazlıkların önemi tespit edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dokuma, Hakkâri, Mêzer, Namazlık, Seccade.

Abstract

Hakkâri is one of the wealthiest provinces of Anatolia in terms of weaving. Living conditions, climate and livelihoods have been effective in the development and diversification of weaving. Because of Hakkari's geographical location, agriculture and livestock play an important role in livelihoods. Animal husbandry not only produced food-like products, but also used sheep's wool and goat's hair. In Hakkâri, with wool and clay materials, various documents have been made to be used for everyday needs, such as rugs, rugs, mêzers. Hakkâri texts are an important tangible culture that connects the past with the present and even to the future. This work focuses on documents produced in prayer rugs. Hakkâri being to be central, there were 33 examples of prayer rugs in the cities and villages of Çukurca, Yüksekova, Derecik and Şemdinli. 14 prayer rugs with similar features were examined, including the technical, pattern, color, and composition. The result was a comparison between the weavings in other locations, to determine the importance of these prayer rugs.

Keywords: Weaving, Hakkâri, Mêzer, Prayer Rug, Prayer Mat.

1. Giriş

Anadolu Türk kültüründe önemli bir yere sahip olan dokumalar, bir milletin kültürünü en iyi yansıtan el sanatlarından biridir. Anadolu'nun birçok yöresinde halı, kilim, kumaş gibi çeşitli dokumalar yapılmaktadır. Bu dokumaların zemininde tercih edilen renk ve motifler bazen insanların anlatamadıkları hüznlerini ve sevinçlerini karşı tarafa aktarmada önemli bir mesaj

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 01.03.2022- Kabul tarihi:20.06.2022.

*Dr. Öğr. Üyesi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü, guleryilmaz@yyu.edu.tr.
<https://orcid.org/0000-0003-4986-7281>.

yolu olmuştur. Bazen de günlük hayatta kullanmak için çeşitli ihtiyaçlarına cevap verme adına dokuma yaptıkları bilinmektedir. Bahsedilen dokumalardan biri de namazlık ya da seccade olarak isimlendirilen dokumalardır. Bu çalışma ise Hakkâri'de bulunan dokuma namazlıkları kapsamaktadır. Amacımız daha önce çalışılmamış olan bu eserlerin tasnif ve belgeleme çalışmasını yaparak bilim dünyasına tanıtmaktır.

Hakkâri namazlıklarına geçmeden önce namazlık ve namazlığın tarihsel gelişimi hakkında kısaca bilgi vermek gerekirse, namazlık; bir kişinin namaz kılabilceği ebatlarda dokunan, kullanılmadığı zamanlarda toplanıp kaldırılan ve üzerinde genellikle sembolik bir mihrap nişi bulunan yer yaygısına (Deniz, 2000:75) denilmektedir. Kilim, sumak, cicim, zili ve halı gibi farklı tekniklerde dokunan, sanatsal ve kültürel anlamda mihenk taşlarımızdan biri olan namazlıklar; ibadet için temiz bir alan oluşturarak kendilerine özgü kandil, mihrap, ibrik gibi dini içerik barındıran süsleme tarzına da sahiptirler (Etikan, 2007:546-547). Namazlık ve seccade genellikle aynı şeymiş gibi verilmiş olsa da seccadeler namazlıklardan daha büyük ölçülerde dokunmaktadır. Ayrıca seccadeler namazlıklar gibi toplanıp kaldırılmaz, devamlı yerde serili olan dokumalardır (Deniz, 2000:75). Seccade, Arapça "secde" kelimesinden türetilmiş olup, üzerinde namaz kılınacak küçük halı anlamına gelmektedir (Bayraktaroğlu, 1999:57). Ancak "Türkiye'de seccade yerine namazlık veya namazlağ kelimeleri kullanılmaktadır" (Bozkurt, 2009:269). Bu çalışmada ise, ele alınan örneklerin boyutları 60x100 cm ile 85x132 cm ölçüleri arasında değiştiğinden dolayı seccade yerine namazlık kelimesi kullanılmıştır.

2. Dokuma Namazlıklar

Türk sanatında MÖ IV.-III. yüzyıla tarihlendirilen halı ve yırtık kilim parçalarıyla, MÖ V-III. yüzyıla tarihlendirilen Gördes düğümlü Pazırık halısı en eski dokuma örneklerini oluşturmaktadır (Sözen, 1998:168). Dokumanın Orta Asya'dan dünyaya yayıldığı yadsınamayacak gerçeklerden biridir. Nitekim halının İslam sanatında yaygınlaşması ve tanınması da Türkler sayesinde olmuştur (Aslanapa, 1987:12). Namazlık da İslamiyet'le beraber ortaya çıkan dokumalardan biridir. Seccade olarak da adlandırılan bu yaygıların net bir tarihi olmamakla beraber erken İslam döneminden beri kullanıldığı bilinmektedir (Bozkurt, 2009:269). Nitekim Hz. Muhammed'in "humre" üzerinde namaz kıldığı rivayet edilmektedir. Humre, küçük veya normal hasır namazlığa

verilen isimdir. Erken dönemlerde humre üzerinde namaz kılmanın doğru bulunduğunu rivayet eden hadisler bulunmaktadır (İbn Mace, 2012:677).

Anadolu'da en eski seccade örneklerinin XV. yüzyıla ait Sivrihisar Şeyh Baba Yusuf Tekkesi'nde (Aslanapa, 1987:145) ve Konya Kılıçaslan kümbetinde bulunduğu bilinmektedir (Bozkurt, 2009:296). 1469 yılından 1562 yılına kadar Avrupa ressamlarının tablolarında Osmanlı dönemi seccadelerinin görülmesinde, özellikle Bellini tipi ve benzeri seccadelerin Batı Avrupa, Venedik ve Kuzey İtalya'ya ihraç edilmesi etkili olmuştur (Aslanapa, 1987:146). XVII.-XVIII. yüzyıl Uşak, Gördes, Kula, Lâdik, Milas, Bergama, Sivas ve Kırşehir gibi yörelerde dokunan seccadeler, Selçuklu ve Osmanlı halı geleneğini devam ettirmekle birlikte, kendilerine has zevklerle de harmanlanmışlardır (Bayraktaroğlu, 1999:58). Ancak XIX. yüzyılda Anadolu'nun tümünde bir gerileme, motiflerde karmaşa ve kalitede bir düşüklük söz konusudur (Aslanapa, 1987:156).

3. Kullanılan Araç, Gereçler ve Teknikler

Hammadde: Hakkâri yöresinde küçükbaş hayvancılığın çok fazla yapılmasından dolayı namazlık üretiminde yün kullanılmıştır. Hammaddenin bol bulunması, yöredeki insanların yaşam biçimleri, kullanışlılıkları ve estetik anlayışları, dokumaları şekillendirmiştir. Hakkâri'de koyunlar Haziran ve Ağustos olmak üzere yılda iki kez şenlik eşliğinde kırılmaktadır. Temizlenen yün metal dişli yün taraklarında taranır, teşi ile eğirme işlemi yapılarak dokumaya hazır hale getirilmektedir.

Tezgâh: Yörede namazlık dokumasında "tevni" adı verilen yer tezgâhı, "ıstar" tezgâh ve son dönemlerde ise "kamçılı" tezgâh olmak üzere 3 çeşit tezgâh kullanılmıştır. Mêzer ve kilim türünde olan namazlıkların yapımında "tevni" tezgâhı, halı olarak dokunan namazlıklar için "ıstar" tezgâh ve son dönem dokunan yine yörede mêzer olarak adlandırılan namazlıklar ve ciciimlerde için "kamçılı" tezgâh tercih edilmiştir.

Kirkit: Dokumalarda düğüm ve atkılar sıkıştırmak için kullanılan araca verilen isimdir. Yörede "hepik" adı verilen hem ahşap hem de metal kirkit kullanılmıştır. Bazı kirkitler; daire, çarpı, hayat ağacı gibi geometrik motifler ve Oğuz damgalarına benzer işaretlerle bezenmiştir.

Dokumaya Hazırlık: Gerek havlı gerekse havsız dokumalarda yün kullanılmıştır. Yünlerin yanı sıra düz dokumalarda az da olsa sentetik ipler de tercih edilmiştir. Yünleri boyarken yöredeki runas (kök boya Rubia Tinctorum), soğan kabuğu, ceviz kabuğu, mazi, nar kabuğu, sumak, ekliz

otu ve tırşok gibi bitkiler kullanılmıştır. Ayrıca kırmızı rengi için runas, siyah için yeşil ceviz kabuğu ve meşe ağacı, turuncu için nar kabuğu ve sarı için şilemar (sütleğen) bitkisi tercih edilmiştir. Bitkilerin yanı sıra İsraili Ağu Efendi adında bir satıcıdan pembe, yeşil ve mavi renk veren kimyasal toz boya ları satın alarak yünleri kendileri boyamışlardır. Yünler, şap ve ekşi yeşil elma ile mayalanmıştır (Düzen, Sözlü görüşme, 2018; Yaşar, Sözlü görüşme, 2018). Bu işlem neticesinde yünler dokumaya hazır hale getirilmiştir.

Dokuma Tekniği: Hakkâri namazlıklarında çözgü yüzlü dokuma, düz dokuma, ilikli-iliksiz düz dokuma, sarma konturlu kilim, atkı yüzlü seyrek motifli cicim, sivri uçlu dimi dokuma ve halı teknikleri kullanılmıştır.

4. Renk, Motif ve Kompozisyon Özellikleri

Hakkâri'de bulunan namazlıkların zemininde; siyah, bordo, kahverengi, kırmızı ve mavi gibi koyu renkler tercih edilmiştir. Motiflerde ise; siyah, kırmızı, sarı, beyaz, krem, bordo, pembe, yeşil, turuncu ve lacivert renkleri kullanılmıştır.

Hakkâri'de tespit edilen namazlıklar, motif ve kompozisyon özelliği bakımından ilçelere göre kendi içerisinde çeşitlilik göstermektedir. Halı olarak dokunan namazlıklara daha çok Şemdinli ve köylerinde ulaşılmıştır. Bu örnekler Hakkâri'nin eski aşiretlerinden olan, Herki kadınları tarafından dokunmuştur. Halı namazlıkların zemin ve bordür bölümünde, sözlü görüşmeler yapılan kişilerden alınan bilgilere göre, özellikle Irak'taki camilerin dış görünüşleri, mihrap nişleri, sütun ve kandil motiflerinden oluşan kompozisyon düzenlemelerinin yapıldığı öğrenilmiştir. Ayrıca Süleymaniye'deki camilerle gerek ana kubbe gerekse minarenin soğan kubbesi bakımından benzerlikleri dikkati çekmektedir. Irak'taki motiflerin burada kullanılmasında, Herki aşiretinin bir kolunun Irak'ta bulunması etkili olmuştur. Devamlı iletişim halinde oldukları için, bu etkileşim Hakkâri ve ilçelerinde yapılan dokumalara da yansımıştır. Ayrıca bu namazlık örneklerinde Irak'taki halıların yanı sıra Selçuklu halılarında görülen göbek şeklinde (madalyonlu) yıldız motifleri ve sekizgenlerin de kullanıldığı görülmektedir.

Düz dokuma namazlıklarda ise; akrep, elibelinde, koçboynuzu, muska, çengel, su yolu, kurtağzı, altıgen, hayat ağacı, keçi izi, tarak, göz, muska, nazarlık, bukağı, saçbağı, küpe, yıldız,

kuş, cami ve mihrap nişi motifleri görülmektedir. Kadınlar dokudukları bu motiflerin anlamını bilmeden, gelenek haline gelen ve bilinen desenleri tercih etmişlerdir.

Namazlıklarda merkezi ve dikey ekseninde gelişen bir kompozisyonla motifler yüzeye işlenmiştir.

5. Hakkâri'de Tespit Edilen Namazlık Örnekler

Örnek No: 1

İnceleme Tarihi: 09.11.2018

Bulunduğu Yer: Kamuran Eren'in Evi, Altınsu (Şapatan) Köyü, Şemdinli

Ölçüleri (En/Boy): 60x100 cm

Çözü-Atkı-İlme İpi: Yün

Dokuma Tekniği ve Düğüm Çeşidi: Halı, Gördes (Türk) Düğümü

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Namazlık olarak kullanılan dokuma, Herki aşiretinden Sürme Eren tarafından 1960-65 yılları arasında dokunmuştur. Dikdörtgen formlu dokuma, bordür ve iç zeminde oluşmaktadır. Dokumanın iç zemininde kible yönünde iki ve üç şerefeli dört minaresi bulunan alemlî bir cami yer almaktadır. Namazlığın alt kısmında ise mihrap nişinin ortasında iri, askılı bir kandil motifi, sağ ve sol kenarlarında sütunlar bulunmaktadır. Bordür kısmında ise, zikzaklardan oluşan geometrik bir düzenleme görülmektedir (Görsel 1, Çizim 1).



Görsel 1. Halı Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Altınsu Köyü, Kamuran Eren'in Evi, 09.11.2018.

Örnek No: 2

İnceleme Tarihi: 09.11.2018

Bulunduğu Yer: Necdet Gezer'in Evi, Dereyanı (Gülkan) Mezrası-Konur Köyü, Şemdinli

Ölçüleri (En/Boy): 61x105 cm

Çözü-Atkı-İlme İpi: Yün

Dokuma Tekniği ve Düğüm Çeşidi: Halı, Gördes (Türk) Düğümü

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Namazlık olarak kullanılan dokuma 1993 yılında Dilber Gezer tarafından dokunmuştur. Dikdörtgen formlu dokuma, bordür ve iç zeminden oluşmaktadır. İç zemininde alınlık olarak adlandırılan kısımda namazlığın dokunduğu tarih bilgisi bulunmaktadır. Namazlığın iç zemini ortadan iki bölüme ayrılmaktadır. İlk bölümde; iki minareli, piramidal külahla örtülü ve revaklı bir caminin giriş cephesi; ikinci bölümde ise, akrep ve çengel motifleri yer almaktadır. Bordür ise, birbirini tekrar eden altıgenler ve aralarda saç bağı motifleri ile düzenlenmiştir (Görsel 2a).



Görsel 2a. Halı Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Konur Köyü, Necdet Gezer'in Evi, 09.11.2018

Örnek No: 3

İnceleme Tarihi: 09.11.2018

Bulunduğu Yer: Necdet Gezer'in Evi, Dereyanı (Gülkan) Mezrası-Konur Köyü, Şemdinli

Ölçüleri (En/Boy): 61x100 cm

Çözü-Atkı-İlme İpi: Yün

Dokuma Tekniği ve Düğüm Çeşidi: Halı, Gördes (Türk) Düğümü

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Halı namazlık Dilber Gezer tarafından 45 yıl önce dokunmuştur. Namazlığın iç zemini iki bölüme ayrılmıştır. Alt bölümde soğan kubbeli bir mihrap nişi yer almaktadır. Mihrap nişinin yanlarında hayat ağacı motifi bulunmaktadır. Üst bölümde ise altı tane hayat ağacı yan yana sıralanmıştır. Hayat ağacının kolları farklı renklerle oluşturulmuştur. Kenar bordürü ise siyah konturlu, ters-düz şekilde yerleştirilmiş üçgenlerden oluşan geometrik düzenleme ile tamamlanmıştır (Görsel 2b, Çizim 2).



Görsel 2b. Halı Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Konur Köyü, Necdet Gezer'in Evi, 09.11.2018.

Örnek No: 4

İnceleme Tarihi: 01.09.2018

Bulunduğu Yer: Cebrail Seven'in Evi, Dereyanı (Gülkan) Mezrası-Konur Köyü, Şemdinli

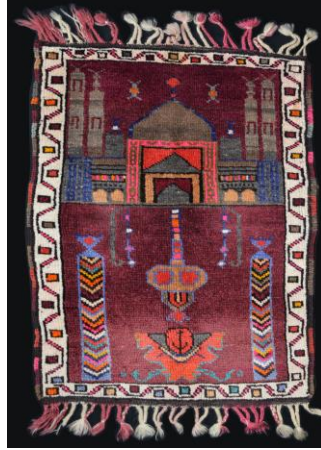
Ölçüleri (En/Boy): 66x100cm

Çözü-Atkı-İlme İpi: Yün

Dokuma Tekniği ve Düğüm Çeşidi: Halı, Gördes (Türk) Düğümü

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Namazlık olarak kullanılan dokuma Marya Seven tarafından 40 yıl önce dokunmuştur. Dikdörtgen formlu dokuma, bordür ve iç zeminden oluşmaktadır. İç zemin ortadan iki bölüme ayrılmıştır. İlk bölümde bir caminin taç kapısı tasvir edilmiştir. Cami dört minareli, minareler şerefesiz ve mazgal pencerelidir. Yapı düzgün olmayan bir kubbeye örtülüdür. Taç kapının her iki yanında bir sütunla bölünmüş ikili sivri kemerli revak düzenlemeleri

görülmektedir. İkinci bölümde ise vev çizgilerle donatılmış iki sütun ve ortada sarkıtılmış bir kandil motifi yer almaktadır. Bordür ise kenar suyu ile düzenlenmiştir (Görsel 3, Çizim 3).



Görsel 3: Halı Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Konur Köyü, Cebrail Seven'in Evi, 01.09.2018.

Örnek No: 5

İnceleme Tarihi: 09.11.2018

Bulunduğu Yer: Muhyettin Gezer'in Evi Dereyanı (Gülkan) Mezrası-Konur Köyü, Şemdinli

Ölçüleri (En/Boy): 61x100 cm

Çözü-Atkı-İlme İpi: Yün

Dokuma Tekniği ve Düğüm Çeşidi: Halı, Gördes (Türk) Düğümü

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Halı namazlık Bedrihan Gezer tarafından yaklaşık 40-50 yıl önce dokunmuştur. Dikdörtgen formlu dokuma, bordür ve iç zeminden oluşmaktadır. İç zemin iki bölüme bölünmüştür. İlk bölümde altı tane hayat ağacı yan yana verilmiştir. Hayat ağacının kolları pembe, turuncu, mavi ve lacivert renkleriyle bezenmiştir. İkinci bölümde ise üçlü mihrap nişi içerisinde iki tane külahla sonlanan minare işlenmiştir. Minarelerin ortasında ise minyatür şeklinde iki minareli cami bulunmaktadır. Namazlığın ortası yıpranmıştır. Bordürde ise; siyah konturla çevrelenmiş pembe, turuncu, gri ve lacivert renklerle içleri bezenen ters-düz üçgen düzenlemeler yer almaktadır (Görsel 4a).



Görsel 4a. Halı Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Konur Köyü, Cebrail Seven'in Evi, 09.11.2018.

Örnek No: 6

İnceleme Tarihi: 09.11.2018

Bulunduğu Yer: Muhyettin Gezer'in Evi Dereyanı (Gülkan) Mezrası-Konur Köyü, Şemdinli

Ölçüleri (En/Boy): 71x112 cm

Çözgü-Atkı-İlme İpi: Yün

Dokuma Tekniği ve Düğüm Çeşidi: Halı, Gördes (Türk) Düğümü

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Namazlık olarak kullanılan dokuma, Bedrihan Gezer tarafından yaklaşık 40-50 yıl önce dokunmuştur. Dikdörtgen formlu dokuma, bordür ve iç zeminden oluşmaktadır. İç zemin ortadan iki bölüme ayrılmıştır. İlk bölümde piramidal külahla sonlanan bir taç kapı ve her iki yanında mazgal pencereli, ikişer minare yer almaktadır. Taç kapının bordürleri, pembe ve mavi renklerle oluşturulmuş geometrik motiflerle hareketlendirilmiştir. İkinci bölümde ise üçlü mihrap nişi bulunmaktadır. İki kenardaki nişin içerisinde minare, ortadaki nişte ise kollarla düzenlenmiş dikdörtgen çerçeveye sınırlandırılmış yeşil boyalı çift minareli cami ve aşağısında küpe ve yıldız motifi yer almaktadır. Bordürde ise içleri pembe, yeşil, turuncu, gri, lacivert ve

hardal sarısı renklerle doldurulmuş ters-düz üçgenlerden oluşan bir geometrik düzenleme bulunmaktadır (Görsel 4b).



Görsel 4b. Halı Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Konur Köyü, Muhyettin Gezer'in Evi, 09.11.2018.

Örnek No: 7

İnceleme Tarihi: 09.11.2018

Bulunduğu Yer: Şahap Bilici'nin Evi, Dereyanı (Gülkan) Mezrası-Konur Köyü, Şemdinli

Ölçüleri (En/Boy): 62x110 cm

Çözü-Atkı- İlme ipi: Yün

Dokuma Tekniği ve Düğüm Çeşidi: Halı, Gördes (Türk) Düğümü

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Namazlık olarak kullanılan dokuma, Beybun Bilici tarafından yaklaşık 40-45 yıl önce dokunmuştur. Dikdörtgen formlu dokuma, bordür ve iç zeminden oluşmaktadır. İç zeminde dört minareli, simetrik olmayan kubbeli, sivri kemerli üç mihrap nişli bir caminin tasviri yer almaktadır. Minarelerin dördünde de ikisi düz ikisi ters yöne bakan hilal şeklinde alem bulunmaktadır. Minarelerin aralarında iki tane de kule yer almaktadır. Ortadaki sivri kemerli nişin içerisinde iri askılı bir kandil, yan nişlerde ise iç içe geçmiş iki altıgen motif

görölmektedir. Bordürde ise; pembe, beyaz, mor, gri, turuncu ve yeşil renkli zikzaklardan oluşan ters-düz üçgenler bulunmaktadır (Görsel 5, Çizim 4).



Görsel 5. Halı Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Konur Köyü, Şahap Bilici'nin Evi, 09.11.2018.

Örnek No: 8

İnceleme Tarihi: 31.08.2018

Bulunduğu Yer: Nurettin Çiftçi'nin Evi, Bağlar (Nehri) Köyü-Şemdinli

Ölçüleri (En/Boy): 66x110 cm

Çözü-Atkı- İlme ipi: Yün

Dokuma Tekniği ve Düğüm Çeşidi: Halı, Gördes (Türk) Düğümü

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Halı namazlık Hatice Çiftçi tarafından 1957 yılında dokunmuştur. İç zeminde dikey ekseninde iki tane sekiz kollu yıldız motifi yer almaktadır. Yıldız motiflerinin içerisinde ve alt köşelerinde stilize güller görölmektedir. Alınlık kısmında "Bismillah" lafzı bulunmaktadır. Bordürde su yolu motifi yer almaktadır. Namazlığın alt kısımları genişken, yukarıya doğru daralma söz konusudur (Görsel 6).



Görsel 6. Halı Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Bağlar Köyü, Nurettin Çiftçi'nin Evi, 31.08.2018.

Örnek No: 9

İnceleme Tarihi: 29.06.2018

Bulunduğu Yer: Fatma Aldıran'ın Evi, Akçalı (Gezne) Köyü-Hakkâri

Ölçüleri (En/Boy): 68x109 cm

Çözü-Atkı-Bezeme İpi: Yün-Sentetik

Dokuma Tekniği: İlikli-İliksiz Düz Dokuma, Sarma Konturlu Kilim

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Fatma Aldıran tarafından yaklaşık 35-40 yıl önce dokunmuştur. Namazlığın zemininde dikey eksende yerleştirilmiş, akrep ve çengel motifleriyle çevrelenmiş koçboynuzu bulunmaktadır. Çengellerin ortasında bukağı ve köşesinde kurtağzı motifi yer almaktadır. Ayrıca motiflerin aralarına ve köşelerine keçi izi motifi yerleştirilmiştir. Zemini, yatay eksende çengel, dikey eksende su yolu ve çengel motifleriyle doldurulmuş bir bordür çevrelemektedir (Görsel 7, Çizim 5-8).



Görsel 7. Kilim Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Akçalı (Gezne) Köyü, Fatma Aldıran'ın Evi, 29.06.2018.

Örnek No: 10

İnceleme Tarihi: 29.06.2018

Bulunduğu Yer: Arif Kılıç'ın Evi, Yeni yol (Briman) Mezrası, Hakkâri

Ölçüleri (En/Boy): 76x128 cm

Çözü-Atkı-Bezeme İpi: Yün-Sentetik

Dokuma Tekniği: İlikli-İliksiz Düz Dokuma, Sarma Konturlu Kilim

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Rukiye Kılıç tarafından 40-45 yıl önce dokunmuştur. Namazlığın zeminindeki motifler dikey ekseninde yerleştirilmiştir. Zeminde elibeline motifi ve bu motifi çevreleyen akrep yer almaktadır. Bu düzenleme iki kez tekrarlanmıştır. Köşelerde ve orta boşluklarda kurtağzı, çengel, tarak, küpe ve keçi izi motifleri yer almaktadır. Bordürde yatay düzenlemede koçboynuzu ve zikzak motifi, dikey düzenlemede ise eşkenar dörtgenlerin oluşturduğu geometrik süsleme görülmektedir (Görsel 8, Çizim 9-12).



Görsel 8. Kilim Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Yeni yol (Briman) Mezrası, Arif Kılıç'ın Evi, 29.06.2018.

Örnek No: 11

İnceleme Tarihi: 25.06.2018

Bulunduğu Yer: Hayriye Demir'in Evi, Bağışlı (Şivelan) Köyü-Hakkâri

Ölçüleri (En/Boy): 84x132 cm

Çözü-Atkı İpi: Yün-Sentetik

Dokuma Tekniği: Hem Çözüde Hem Atkıda Sivri Uçlu Dimi Dokuma

Motif ve Kompozisyon Özelliği: İki şak halinde dokunarak afşin dikişle birleştirilmiştir. Namazlığın zemininde dikey eksende iki parçanın birleşmesiyle mihrap nişi oluşturulmuştur. Mihrap nişinin her iki yanında simetrik ve yatay şekilde yan yana minare ve kubbe tasvirlerine yer verilmiştir. Zemini, kenarlarda üç sıra halinde içleri boş bordürler çevrelemektedir (Görsel 9, Çizim 13).



Görsel 9. Sivri Uçlu Dimi Dokuma Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Bağışlı (Şivelan) Köyü, Hayriye Demir'in Evi, 25.06.2018.

Örnek No: 12

İnceleme Tarihi: 26.06.2018

Bulunduğu Yer: Temel Çelikhan'ın Evi, Doğanyurt (Piran) Köyü-Hakkâri

Ölçüleri (En/Boy): 80x120

Çözü-Atkı- Bezeme İpi: Yün, Yün-Sentetik

Dokuma Tekniği: Çözü Yüzlü Dokuma (Çözüden Dikine Desenlendirme)

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Zahide Çelikhan tarafından 30 yıl önce dokumuştur. Namazlık iki şak halinde dokunarak afşin dikişle birleştirilmiştir. Kibleyi göstermesi için alınlık kısmına bir tane düğme eklenmiştir. Namazlığın zemini şeritlere ayrılmıştır. Şeritlerin içerisi ise; çengel, eşkenar dörtgenler, göz ve küpe motifleriyle doldurulmuştur. Bordürler sade bırakılmıştır. Namazlığın alt tarafında saçak yoktur (Görsel 10, Çizim 14-16).



Görsel 10. Çözümlü Yüzlü Dokuma Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Doğanıurt (Piran) Köyü, Temel Çelikhan'ın Evi.

Örnek No: 13

İnceleme Tarihi: 25.06.2018

Bulunduğu Yer: Ali İhsan Aydın'ın Evi, Bağışlı (Şivelan) Köyü-Hakkâri

Ölçüleri (En/Boy): 80x126 cm

Çözgü-Atkı-Bezeme İpi: Yün, Yün-Sentetik

Dokuma Tekniğı: Atkı yüzlü Seyrek Motifli Cicim

Motif ve Kompozisyon Özelliğı: Namazlık iki şaklı dokunup afşin dikişlele birleştirilmiştir. Zeminde yıldız ve küpe motifleri yer almaktadır. Kible yönündeki ayetlik kısmında ise karşılıklı ve stilize işlenmiş muhabbet kuşu motifi ve düğme bulunmaktadır. Şaklar simetrik bir şekilde dokunmuştur. Bordür sade tutulmuştur (Görsel 11).



Görsel 11. Atkı Yüzlü Seyrek Motifli Cicim Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Bağışlı (Şivelan) Köyü, İhsan Aydın'ın Evi, 25.06.2018.

Örnek No: 14

İnceleme Tarihi: 29.06.2018

Bulunduğu Yer: Nusret Avcı'nın Evi, Yeniol (Briman) Mezrası, Hakkâri

Ölçüleri (En/Boy): 83x124 cm

Çözü-Atkı-Bezeme İpi: Yün, Yün-Sentetik

Dokuma Tekniği: Atkı yüzlü Seyrek Motifli Cicim Tekniği

Motif ve Kompozisyon Özelliği: Güzel Avcı tarafından 40 yıl önce, iki şaklı dokunmuştur. Şaklar afşin dikişle birleştirilmiştir. Her iki şakın kible kısmında farklı renklerle oluşturulmuş bereket motifi yer almaktadır. Ancak orta kısımda yer alan motifler bir tarafta akrep, diğer tarafta koçboynuzu olmak üzere farklı şekillerde düzenlenmiştir. Alt tarafta bulunan motiflerde de farklılık dikkatleri çekmektedir. Bir tarafta muska, diğer tarafta koçboynuzu motifi yer almaktadır. Namazlığın yıpranan yerleri yama tekniğiyle tamir edilmiştir (Görsel 12).



Görsel 12. Atkı Yüzlü Seyrek Motifli Cicim Namazlık, Fotoğraf: Güler Yılmaz, Yeniyo (Briman) Mezrası, Nusret Avcr'nın Evi, 29.06.2018.

6. Değerlendirme

Yöredeki namazlıklar dokuma türüne göre havlı ve düz dokuma olmak üzere iki başlık altında değerlendirilmiştir. Havlı dokuma namazlıklarda desen ve zemin çözgü iplikleriyle oluşturulmuştur. Bu gruptan 8 örnek katalog bölümünde tanıtılmıştır (Görsel 1-6).

İki veya daha fazla iplikle dokunan, düğümsüz ve havsız düzenlenen yaygılara, düz dokuma adı verilmektedir. Kilim, cicim, zili ve sumak gibi düz dokumalarda teknik farklılıklarından dolayı çeşitlilik söz konusudur (Deniz, 2000:77). Anadolu'da kilim, cicim, sumak gibi düz dokuma yaygıların tarihi MÖ 3000-2000'lere kadar indiği bilinmektedir. Nitekim MÖ VII. yüzyıl Frigyalılara ait sumak ve cicim de bulunmuştur (Acar, 1975:15). Bu çalışmada yer alan düz dokumalı namazlıklar, ilikli-iliksiz kilim ve çözgü yüzlü cicim teknikleriyle dokunmuştur (Görsel 7-12).

İlikli-iliksiz kilim namazlık kapsamında iki örnek bulunmaktadır. Renkli atkılar, çözgülerin arasına bir alttan bir üstten geçirilerek kendi renginin deseninde geri dönerek yapılır. Motif çevresindeki boşluklar, farklı bir renkle yukarıya doğru dikey ve çapraz şekilde sarılmasıyla oluşturulmuştur (Görsel 7, 8). Ele alınan örneklerin arka ile ön yüz desenleri aynıdır.

Çalışma kapsamında en çok atkı yüzlü seyrek motifli dokuma (Görsel 11, 12), çözgü yüzlü dokuma (Görsel 10) ve hem çözgüde hem atkıda sivri uçlu dimi dokuma (Görsel 9) namazlık örneklerine rastlanılmıştır. Ayrıca çözgü yüzlü ve atkı yüzlü dokunan ve yörede mēzer adıyla bilinen çok işlevli ürünler de mevcuttur. Mēzer dokumalar; yer yaygısı, örtü, battaniye, perde ve namazlık olarak kullanılmıştır. Bu örnekler, yer tezgâhında parçalar halinde dokunup, afşin adı

verilen dikişle birleştirilmiştir (Öztürk G. ve Özkan Tağı S., 2018:463). Genelde namazlığa çevrilen mîzerler iki şaklı olup, motifler dikey yönde işlenmiştir. Çözgü ve atkı iplerinden başka renkli desen iplikleri de kullanılmıştır. Motif oluşturulurken iplikler arka yüzde kesilmektedir. Ön yüzdeki motifler ise kabarıklık halde işlenmiştir. Motif oluştururken kullanılan yünler, tek bükümlü fakat sarıldığı için daha kalın görünmektedir. Hatta motif oluşturulurken mekik de kullanılmıştır (Görsel 11, 12). Ayrıca bu tür örneklerde dokuma ters yüzden yapıldığı için ipten tasarruf edildiği de bilinmektedir (Soysaldı, 2009:96). Hakkâri'deki çok işlevli mîzer dokumaların benzerlerinin; Adana, İçel, Kayseri, Konya, Malatya, Yozgat, Sivas ve Niğde'nin köylerinde de yüklük perdesi olarak kullanıldığı görülmektedir (Soysaldı, 2009:93).

Ele alınan namazlıklarda sembolik anlam içeren motifler çok fazla kullanılmıştır. Bu motiflerin başında mihrap gelmektedir. Ayrıca niş ve kemer de bütün dinlerde ve inançlarda ilahi gücü simgeleyen mimari süsleme elemanları olarak kullanılmışlardır. İslam mimarisinde de kemer; gücün, dinî aşkın ve kutsal geçişin sembolü olarak algılanmıştır. Böylelikle mihrap aynı zamanda yön tayin edici bir işaret olarak da seccadelerin ve namazlıkların ana motifi hâline gelmiş ve dünyanın ötesine geçişi simgelemiştir (Etikan, 2007:546,547). Bu çalışmada yer alan örneklerin çoğunda mihrap nişi kullanılmıştır (Görsel 1, 3, 5, 6, 7, 11, Çizim 13). Özellikle halı namazlıklarda çokça tercih edilmiştir. Mihrap motifi, XVI.-XVII. yüzyıl Osmanlı dönemi saray seccadelerinde de kullanılmıştır (Bayraktaroğlu, 1999:58). XIX. yüzyıl Osmanlı saray seccadeleri, ele alınan örneklerle mihrap motifi bakımından benzerlik gösterse de, düzenlenişi ve beraber kullanılan motifler (rumi, kıvrık dal, katmerli güller, hançer yaprakları ve bahar dalları) bakımından farklılık söz konusudur (Bilgin, 1979:18-25). Bu farklılık başkent ekolünün taşraya ulaşmamasıyla da açıklanabilir.

Hakkâri namazlıklarında cami, minare, kubbe, külah, sivri kemer ve revak gibi dini mimari öğeler de çokça tercih edilmiştir (Görsel 1, 2a, 3, 4a, 4b, 5, 9, Çizim 3, 4). Özellikle halı namazlıklarda görülen kubbe şekli ve revak düzeni Irak'taki dini yapılara benzemektedir.

Namazlıklarda kullanılan ve sembolik anlam içeren bir başka motif ise kandildir. Kandil tasviri, İlahi ışığı sembolize eder (Bilgin, 1979:18). Bu motifi, mimarının yanı sıra mezar taşı, dokuma, metal, seramik ve çini gibi İslam sanatının her alanında görmekteyiz. Ele alınan namazlık örneklerinde sadece halı olanlarda kandil motifi görülmektedir (Görsel 1, 3, 5, Çizim 1). Söz

konusu örneklerde kandil; revak, cami, sütun ve mihrapla beraber kullanılmıştır. Bu namazlıklarda kandil mihraptan aşağı doğru sarkmaktadır. Zira mihraptan sarkan kandil motifi nuru ve ışığı sembolize etmektedir (Etikan, 2007:548; Deniz, 2000:198, 199).

Ele alınan namazlıkların bazılarında ayetlik kısmında bir düğme dikkati çekmektedir. Mêzerler sonradan namazlığa çevrildiği için, kible yönünü göstermesi adına bu düğme eklenmiştir (Görsel 10). Bazılarında ise Kur'an'a gösterilen saygıdan dolayı sadece alınlık kısmına "Bismillah" yazısı eklenmiştir (Görsel 6).

Hakkâri namazlıklarında görülen cami ve mimari tasvirler, XIX.-XX. yüzyıllarda dokunmuş olan Kayseri, Sivas, Kırşehir ve Konya namazlıklarında da rastlanılmıştır (Çağlitütüncügil, 1999:89, 223). Bu namazlıklar, XII.-XIII. yüzyıl Anadolu Selçuklu geleneğinin XX. yüzyılda da farklı şehirlerde yaşatıldığına en somut örneklerini oluşturmaktadırlar. Aynı zamanda XIX. yüzyılda dokunulduğu düşünülen Elâzığ Müzesi'ndeki halı namazlıklarda da mihrap nişi, akrep, koçboynuzu ve çengel motifleri kullanılmıştır (Aytaç, 2013:26, 27, 29, 30). Diğer yandan XX. yüzyıl Sivas seccadelerinde de mihrap nişinin ortasına asılı kandil motifi yer almaktadır (Yıldırım M. ve Dumluca M., 2017:155). Ancak Sivas seccadelerinde görülen çiçek ve bitki motifleri Hakkâri namazlıklarında yok denecek kadar azdır.

Mihrap nişi ve hayat ağacı motifinin kullanılması bakımından Hakkâri namazlıklarıyla XIX.-XX. yüzyıllara ait Azerbaycan halı seccadeleri arasında benzerlikler görülse de zemin yüzeyindeki verev çizgiler, eşkenar dörtgenler ve çiçek bezemelerinin oluşturduğu düzenleme bakımından farklılıklar söz konusudur. Ancak Azerbaycan namazlıklarının bordürlerindeki kilim desenleri ele alınan örneklerle aynıdır (Nekrasova N. ve Kınayeva K.G., 1997:49, 50, 51, 54, 61, 63).

Hakkâri namazlıklarında dini mimari mekânların ve elemanlarının yanı sıra gündelik yaşamı, bereketi, bolluğu, doğurganlığı, nazarı vurgulayan semboller, bitkisel ve geometrik motifler veya imler de repertuarı zenginleştirmiştir. Ancak düz dokumalarda dini mimari mekânlar yok denecek kadar az kullanılmıştır.

İncelenen düz dokuma namazlıklarda da doğum ve çoğalmayla ilgili; elibelinde, koçboynuzu, saçbağı, bukağı ve yıldız motifleri çok kullanılmıştır. Elibelinde motifi; dişiliği, doğurganlığı, bereketi, uğuru, mutluluğu ve neşeyi sembolize etmektedir (Erbek, 2002:12). Bu

çalışma kapsamında ele alınan namazlıkların sadece birinde elibelinde motifi görülmektedir (Görsel 8, Çizim 9). Koçboynuzu ise bereket, güç, kahramanlık ve erkeklik sembolü olarak bilinmektedir (Karahana, 2007:57). Bu motif, İslam öncesi dönemlerden beri Anadolu ve Orta Asya topraklarında kullanılan ortak motiflerdendir. Çalışma kapsamında ele alınan örneklerde çokça tercih edilmiştir (Görsel 7, 8, 12, Çizim 6).

Doğum ve çoğalmayla ilgili bir diğer motif yıldızdır. Yıldız motifi kol sayılarına göre; mükemmelliği, evliliği ve gökkuşağı gibi farklı anlamları ifade etmektedir (Karahana, 2007:58). Ele alınan gerek halı gerekse düz dokuma namazlıklarda yıldız, kullanılan ortak motiflerdendir (Görsel 4b, 6, 11, Çizim 18). Doğum ve çoğalmayla ilgili bir diğer motif ise saçbağıdır. Saçbağı, evlilik isteğini sembolize etmektedir (Erbek, 2002:66). Ele alınan örneklerde saçbağı, dolgu motifi olarak kullanılmıştır (Görsel 2a). Doğum ve çoğalma motiflerinden bir başkası ise bukağıdır. Bukağı motifi ele alınan örneklerden sadece bir kilim namazlıkta görülmektedir (Görsel 7).

Çalışma kapsamında ele alınan namazlıklarda yaşamı sembolize eden; su yolu, tarak, muska-nazarlık, göz, haç, çengel, akrep, kurtağzı ve hayat ağacı motifleri de yer almaktadır. Gerek havlı gerekse düz dokuma namazlıklarda görülen motiflerden biri hayat ağacı olup daha çok halı namazlıklarda tercih edilmiştir (Görsel 2b, 4a, Çizim 2).

İki bölümlü namazlığın üst tarafında hayat ağacı, alt tarafında ise cami, minare, revak veya mihrap nişi yer almaktadır. Hayat ağacı, eski dönemlerden beri farklı dinlerin kullandığı ortak anlam içeren motiflerinden biridir. Türklerde Şamanizm'le alakalı olduğu düşünülen bu motif, dünyanın merkezi ve Şaman'ın gökyüzü seyahati sırasında kullandığı merdiven olarak kabul edilmiştir. Ayrıca İslami inançta ise ölümsüzlüğü sembolize etmektedir (Etikan, 2007:549). Aynı zamanda cenneti ve yaşamı da simgelemektedir (Bilgin, 1979:18). Cami gibi dini mimari öğelerle beraber kullanılması cenneti simgelediğini desteklemektedir.

Gerek havlı gerekse düz dokuma namazlıklarda çokça kullanılan akrep, kişiyi kötülüklerden ve tehlikelerden koruduğuna inanılan motiftir (Karahana, 2007:56, (Görsel 2a, 7, 8, 12, Çizim 5). Yine yaşamı sembolize eden ve özellikle kilim namazlıklarında kullanılan bir diğer motif ise kurtağzıdır (Görsel 7, Çizim 10). Ele alınan namazlıklarda nazara karşı kullanılan muska amaçlı motifler de bulunmaktadır. Bunlar göz ve taraktır (Görsel 8, 10, Çizim 12, 15). Çengel, küpe

ve keçi izi ise daha çok dolgu motifi olarak kullanılmıştır (Görsel 2a, 4b, 7, 8, 10, 11, Çizim 7, 8, 11, 14, 16). Keçi izi motifi üretkenliği, avcılığı ve yiğitliği sembolize etmektedir (Karahan, 2007:59). Bu sebepten ötürü incelenen Hakkâri namazlıklarında keçi izi motifi çokça görülmektedir.

Hakkâri namazlıklarında bitkisel motifler yok denecek kadar az işlenmiştir. Örneklerde stilize gül, dolgu motifi olarak kullanılmıştır (Görsel 6).

Ölüm ile ilgili kullanılan motiflerden biri kuştur. Ele alınan dokumaların sadece birinde görülmektedir (Görsel 11, Çizim 17). Güç, kudret, mutluluk, sevinç, ölen kişinin ruhu ve haber anlamlarına gelmektedir (Etikan, 2007:551). Kuş, tekstil sanatlarında da tercih edilen önemli motiflerden biridir. Bu motif; Türklerin günlük hayatta kullandıkları çadır, halı, keçe, eyer örtüsü, kumaş ve dini eşyaların bezemesinde çokça görülmektedir. Kuş motifi, kullanıldığı dönemlerin üslubuna uygun bir şekilde işlenmiştir (Sürür, 1992:206-209). Orta Asya hayvan üslubuyla ortaya çıkan kuş figürünü simetrik bir şekilde işleme özelliği, Selçuklu ve Beylikler dönemindeki halılarda da görülmektedir (Sürür, 1992:206, 207). Bu çalışma kapsamında ele alınan namazlık örneğinde de kuş motifleri, simetrik bir şekilde verilmiştir (Çizim 17).

Türkiye'deki cicim ve kilim namazlıklarda kuş figürü yaygın bir şekilde görülmektedir. Ancak bu çalışma kapsamında ele alınan örneklerle Van kilimlerindeki muhabbet kuşu figürünün işlenişi benzerlikten öte aynıdır (Acar, 1975:11; Karahan vd., 2008:142, 144). Bu benzerlikte kültür, iklim ve coğrafi yakınlık ağır basmaktadır.

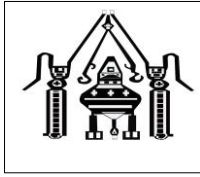
Kurtağzı, akrep, bukağı, koçboynuzu ve hayat ağacı motiflerinin kullanımı bakımından, Kayseri Türkmen kilim namazlıkları ve Konya namazlıklarıyla benzer özelliktedir (Acar, 1975:10, 14, 27). Ancak motiflerin yerleştirilmesi, iç zemin, bordür ve renk bakımından farklılıklar söz konusudur. Ele alınan örneklerdeki geometrik motif tercihi; Antalya'daki kilim, cicim ve zili namazlıklarında da görülmektedir (Eroğlu, 2013:263).

Bardız seccadelerinde ve namazlıklarında çiçek ve gül motifleri bolca kullanılmıştır (Ergüder, 2011:46). Bardız ve XX. yüzyıl Kars namazlıklarıyla bitkisel motif kullanımı bakımından Hakkâri namazlıkları farklılık arz etmektedir. Hakkâri namazlıklarında bitkisel motifin hiçbir şekilde ana motif olarak kullanılmadığı görülmüştür.

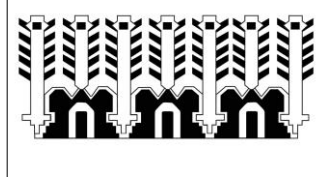
Düz dokuma namazlıkların, iki dikey eksenli göbek (madalyon) motifi bakımından Diyarbakır kilim seccadesiyle benzerlikleri söz konusudur (Yeşilbaş, 2011:114). Ayrıca Tarsus yöresindeki Yörüklerin namazlıklarındaki koçboynuzu ve minare ile de benzerlik gösterir (Taş, 2010:158, 163, 165).

Aynı şekillerin ve aynı işaretlerin Orta Asya bozkırlarından Anadolu coğrafyasına kadar kullanılmış olması, sanatsal göçün doğudan batıya doğru kaydığını göstermektedir. Nitekim yapılan araştırmalar da daha çok bu yöndedir. Azerbaycan, İran, Kazakistan, Kırım ve Özbekistan'daki dokumalarda bulunan bezemeler-işaretler, bu çalışmada ele alınan örneklerde de görülmektedir (Aksoy, 2008:98, 103, 104, 106,107, 109, 110; Akpınarlı H.F. ve Yerdenova A., 2019:36, 37). Ele alınan kilim namazlıklardaki motiflerle Sibiry Türklerine ait damgalar aynıdır. Damga veya mühür, boyların veya ailelerin özel imzası, işareti, göstergesi yani nişanı anlamına gelmektedir (Aksoy, 2011:76). Günümüzde hangi işaretin hangi boya ait olduğunun tam olarak bilinmemesi, damgaların zamanla motiflere dönüşmesiyle açıklanabilir.

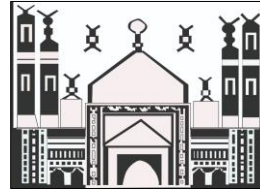
Bu çalışma kapsamında ele alınan halı namazlıklarda merkezi (Görsel 1-6) ve dikey ekseninde gelişen kompozisyon düzenlemeleri görülmektedir (Görsel 6). Özellikle merkezi kompozisyonlu örneklerde zemin iki bölüme ayrılmıştır. Dikey ekseninde gelişen kompozisyonda ise motifler dikey olarak yıldız veya sekizgen madalyonun içine yerleştirilmiştir. Kilim namazlıklarda dikey ekseninde gelişen kompozisyon görülmektedir (Görsel 7, 8). Kilimlerde dikey olarak konumlandırılmış çokgen madalyon içerisine motifler işlenmiştir. Cicimlerde de dikey ekseninde gelişen bir kompozisyon düzenlemesi hâkimdir (Görsel 9-12). Zemin, şeritlere ayrılmış ve içerisine motifler işlenmiştir. Hakkârî'de bulunan namazlıkların zemininde; bordo, kahverengi, kırmızı ve mavi gibi koyu renkler tercih edilmiştir. Motiflerde ise; krem, sarı, pembe, yeşil, turuncu ve lacivert renkleri kullanılmıştır.



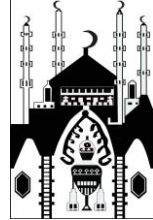
Çizim 1- Kandil Motif



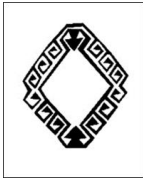
Çizim 2- Hayat Ağacı



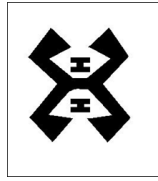
Çizim 3- Cami Tasviri



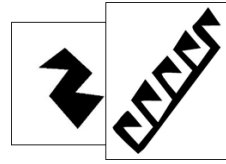
Çizim 4-Cami Tasviri



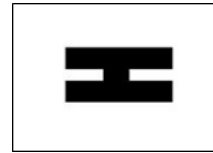
Çizim 5- Akrep



Çizim 6- Koçboynuzu



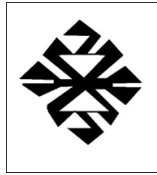
Çizim 7- Çengel



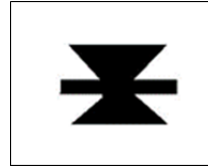
Çizim 8- Keçi İzi



Çizim 9- Elbelinde



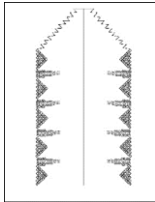
Çizim 10- Kurtağzı



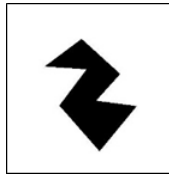
Çizim 11- Küpe



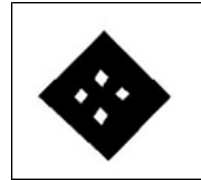
Çizim 12- Tarak



Çizim 13-Mihrap Nişi



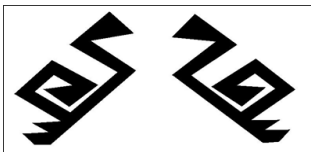
Çizim 14- Çengel



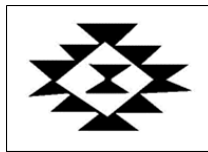
Çizim 15- Göz



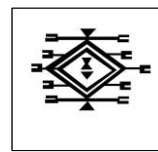
Çizim 16- Küpe



Çizim 17- Kuş



Çizim 18- Yıldız



Çizim 19- Bereket

7. Sonuç

İslam sanatının önemli dokumalarından biri olan namazlıklar, caminin mistik atmosferini evlere taşımasından dolayı önemlidir.

Şemdinli'deki Herki aşireti kadınları tarafından dokunan namazlıklarda motif olarak genellikle cami, minare, kandil, mihrap ve sütun kullanılmıştır. Namazlıklarda kullanılan dini ikonografik anlamlar içeren bu motifler, yöredeki insanların inanç dünyalarına da hitap etmektedir. Hakkâri merkez, Yüksekova, Çukurca ve Derecik ilçelerinde bulunan namazlıklarda ise daha çok; akrep, çengel, kurtağzı, koçboynuzu, su yolu, yıldız, göz ve nazarlık gibi motifler tercih edilmiştir. Ayrıca namazlıklardaki motiflerin bu kadar zengin olması, kültürlerin geçmişinin ve etkileşiminin bir sonucudur.

Yörede tespit edilen namazlıklar incelendiğinde, dokuma yapan kadınların zevklerini dokumalara yansıttığı görülmektedir. Namazlıklarda, geometrik ve sembolik anlam içeren mistik motiflerin ağırlıkta olduğu süsleme anlayışı hâkimdir. Bu motifler simetrik bir şekilde düzenlenmiştir. Perspektif açısından pek başarılı sayılmayacak bu örneklerde, mimarî unsurların en ince detaylarına kadar verilmiş olması önem arz etmektedir.

Gerek havlı gerekse düz dokuma Hakkâri namazlıklarında koyu renkler tercih edilmiştir. Kışların soğuk, karlı geçmesi insanları koyu renklere yönlendirmiştir. Kilimlerdeki koyu renklerin namazlıklarda da çok fazla tercih edilmesi, geleneğin etkisinin ağır bastığını göstermektedir.

Sonuç olarak; Orta Asya'daki geleneğin Hakkâri'de de devam ettiğinin en somut kanıtlarından biri, namazlıklardır. Bu örnekler, Selçuklu ve Osmanlı namazlık geleneğinin yanı sıra yöresel-mahalli zevk ve motiflerin harmanlanmasıyla oluşturulmuştur. Halı namazlıklarda görülen madalyonların Selçuklu; düz dokumalardaki İslamiyet öncesi Türk döneminde kullanılan damga motiflerin Orta Asya geleneği; cami, kandil, mihrap gibi dini motiflerin ise İslamiyet'in etkisiyle oluşturulduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca Kayseri, Sivas, Kırşehir, Konya, Antalya, Diyarbakır, Adana, İçel, Malatya, Yozgat, Sivas ve Niğde'nin yanı sıra Azerbaycan, İran, Kazakistan, Kırım ve Özbekistan'daki namazlıklarla olan benzerlikler, Anadolu'da ve Türk dünyasında ortak bir motif dilinin varlığına işaret etmektedir. Nitekim bu örnekler, kültürel kodların aktarılmasının da en somut verilerini oluşturmaktadır.

Kaynakça

- Acar, B. (1975). *Kilim ve Düz Dokuma Yaygılar*, 1. Basım, İstanbul: Apa Ofset Basımevi.
- Akpınarlı, H. F. ve Yerdenova, A. (2019). "Kazakistan'ın Türkistan Eyaletindeki Halı Motiflerinin İncelenmesi", *Arış*, Sayı 15, s.18-39.
- Aksoy, M. (2008). "Kültür Sosyolojisi Açısından Halı-Kilim Sanatı ve Etnografik Eserlerdeki Damgaların Dili", 38. *ICANAS (Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi)*, 10-15.09.2007, Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Başkanlığı, s.75-120.
- Aksoy, M. (2011). "Kaya Resimlerinden Alfabeye Avrasya'da Türk Damgaları", *Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Tarih Kültür Dergisi*, Sayı 300, s.70-76.
- Aslanapa, O. (1987). *Türk Halı Sanatı'nın Bin Yılı*, 1. Basım, İstanbul: Eren Yay. ve Kitapçılık Ltd.
- Aytaç, İ. (2013). "Elazığ Müzesindeki Osmanlı Dönemi Eşik ve Seccade Halıları", *Arış*, Sayı IX, s.12-33.
- Bayraktaroğlu, S. (1999). "Seccade", *Erdem (Halı Özel Sayısı-I)*, Cilt 10, s.57-64.
- Bilgin, Ü. (1979). "XIX. Yüzyıl Seccadeleri", *Sanat Dünyamız*, Sayı 17, s.18-25.
- Bozkurt, N. (2009). "Seccade", *TDV İslam Ansiklopedisi*, İstanbul: TDV Yayınları, Cilt 36, s.269-271.
- Çağlıtütüncügil, E. (1999). "Cami Tasvirli Yahyalı (Kayseri) Halıları", *Erdem*, Sayı 28, s.87-94.
- Deniz, B. (2000). *Türk Dünyasında Halı ve Düz Dokuma Yaygıları*, 1.Basım, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı.
- Erbek, M. (2002). *Çatalhöyük'ten Günümüze Anadolu Motifleri*, 1. Basım, Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı.
- Ergüder Aslıhan, A. (2011). "Şenkaya Yöresi'nde Bardız, Goşken ve Şabani Dokumaları", *Arış*, Sayı VI, s.40-59.
- Eroğlu, M. A. (2013). "Antalya ve Civarı "Cicim Seccadeleri" (Namazlağ)", *Akdeniz Sanat Dergisi*, Sayı 12, s.252-267.
- Etikan, S. (2007). "Seccade Halılarda Kullanılan Bazı Motifler ve Bu Motiflerin İslam Sanatında Yeri", *ICANAS 38. Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi*, 10-15 Eylül, Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, s.545-563.
- İbni, M. (2012). *Sünen-i Tercemesi ve Şerhi*, çev. Haydar Hatipoğlu, İstanbul: Kahraman Yayınları.

Karahan, R. (2007). *Dünden Bugüne Hakkâri Kilimleri*, 1. Basım, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı.

Karahan, R., Kulaz, M. ve Taş, E. (2008). *Türk El Sanatları Araştırma ve Uygulama Merkezi Kilim Kataloğu III*, 1. Basım, Ankara: Net Ofset.

Nekrasova, N. P. ve Kınayeva, K.G. (1997). *Moskova Şark Sanatları Devlet Müzesi Türk, Azeri ve Türkmen Seccadeleri*, çev. Cem Oğuz, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.

Öztürk, G. ve Özkan Tağı, S. (2018). "Hakkâri Demirtaş (Yağmurlu Mezrası) Köyü Mezer (Mézerk-Mezer) Dokumaları", *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Sayı 77, s.460-473.

Soysaldı, A. (2009). *Düz Dokuma Teknikleri ve Teknik Desen Çizimleri*, 1. Basım, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi.

Sözen, M. (1998). *Geleneksel Türk El Sanatları*, 1. Basım, İstanbul: Hürriyet Gaz. ve Mat. A.Ş.

Sürür, A. (1992). "Türk Süsleme Sanatlarında Kuş Motifi ve Tekstil Sanatlarımızdaki Yeri", *IV. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Bildirileri*, Cilt V, Ankara: Feryal Matbaası, s.203-210.

Taş, E. (2010). "Tarsus Yöresine Ait Zili Teknikli Yörük Seccadelerinden Örnekler", *Akdeniz Sanat*, Sayı 3(6), s.153-165.

Yeşilbaş, E. (2011). "Diyarbakır Karacadağ Kilimlerinin Desen ve Motif Özellikleri", *Arış*, Sayı VI, s.112-117.

Yıldırım, M. ve Dumluca, M. (2017). "Tokat Mevlevihanesi'nde Bulunan Sivas Yöresi Halı Seccadeleri", *Iğdır Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı 9, s.145-170.

Görüşmeler

Düzen, H. (2018). Halime Düzen ile Dilekli Köyü'nde yapılan görüşme, Hakkâri; 25 Haziran.

Yaşar, Z. (2018). Zeliha Yaşar ile Yağmurlu Köyü'nde Yapılan Görüşme, Hakkâri; 26 Haziran.

SHAKESPEARE'İN KRAL LEAR, MACBETH VE III. RİCHARD TRAGEDYALARINDA TRAJİK KAHRAMAN VE KÖTÜ ADAM*

IN SHAKESPEARE'S TRAGEDIES OF KING LEAR, MACBETH, AND RICHARD III TRAGIC HERO AND VILLAIN

Şifa Kayabaşı **, Müşerref Öztürk Çetindoğan ***

Öz

Antik Yunan tragedyası ve Aristoteles'in tragedya kuramını temel alan trajik kahramanın soylu kökeni, yıkımla karakterize edilişi, hamartia, hybris gibi kavramlar etrafında çözümlenen yapısı Shakespeare tragedyalarında da belirli bir sürekliliği takip eder. Trajik kahraman açısından eylem, irade ve yazgı arasında kurulan ilişkinin Shakespeare tragedyalarında da izi sürülebilir. Bu benzerliklerin yanı sıra Shakespeare tragedyalarının trajik kahramanı, sözü edilen kavramların anlamsal değişimine de kaynaklık eder. Antik Yunan tragedyasının dinsel geleneğinin bir yansıması olarak varlık bulan kahraman imgesi Shakespeare tragedyasında iyi ve kötü özelliklerin bir arada sunulduğu karaktere doğru evrilen çok daha geniş bir perspektif sunar. Bu perspektif trajik kahramandan sonra olumsuz özellikleri olan birinin de tragedya kahramanı olduğu bir dönüşümü içerir. Bu çalışma, Aristoteles kuramı çerçevesinde açıklanan trajik kahraman teorisinin, tragedyanın ikinci büyük evresi olarak kabul edilen Elizabeth dönemi Shakespeare tragedyasında geçirdiği değişimin analizini yapmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Trajik Kahraman, Hamartia, Kötü Adam, Shakespeare, Tragedya.

Abstract

Based on ancient Greek tragedy and Aristotle's theory of tragedy, the noble origin of the tragic hero, her characterization with destruction, and its structure analyzed around concept such as hamartia, and hybris, follow a certain continuity in Shakespearean tragedies. The relationship established between action, will, and destiny in terms of the tragic hero can also be traced in Shakespearean tragedies. In addition to these similarities, the tragic hero of Shakespeare's tragedies is also a source of the semantic change in the aforementioned concepts. The hero image, which came into existence as a reflection of the religious tradition of ancient Greek tragedy, offers a much broader perspective evolving towards the character in Shakespeare's tragedy, where good and bad traits are presented together. This perspective includes a transformation in which someone with negative characteristics is the tragic hero turns into a tragedy hero. This study analyzes the transformation of the tragic hero theory, which is explained within the framework of Aristotle theory, in the Shakespearean tragedy of the Elizabethan era, which is accepted as the second major phase of tragedy.

Keywords: Tragic Hero, Hamartia, Villain, Shakespeare, Tragedy.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 02.03.2022 - Kabul tarihi: 31.05.2022

*Bu çalışma Şifa KAYABAŞI'nın SDÜ, GSE, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı'nda tamamladığı "Tiyatroda Kahraman ve Anti-Kahramana Evriminin İncelenmesi" adlı Sanatta Yeterlik tezinin bir bölümünden üretilmiştir.

**Arş. Gör., Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, sifakayabasi@sdu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-6538-2551>.

***Dr. Öğretim Üyesi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, muserrfecetindogan@sdu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-7379-9242>.

1. Giriş

Antik Yunan tragedyasının tanrı Dionysos onuruna yapılan törenlerde söylenen Dithyrambos şarkılarından doğduğu kabul edilir. Dinsel geleneğin bir parçası olarak ortaya çıkan tragedyayı kutsal olanla ilişkilendiren bu bağlantı trajik kahramanın temsilinde de kendini ortaya koyar. Tragedya, ardında taşıdığı mitsel geleneğin kutsal ve tanrısal olarak nitelenen kahramanını sahneye taşır. Bu anlamda tragedya, Aristoteles (2002:38)'in belirttiği gibi bilinen ailelerin hikâyesini konu eder. Bu, trajik kahramanı Antik Yunan kültürüne özgü kahramanlık değerlerine bağlamanın yanı sıra toplumsal bir temsili ortaya koyma amacı taşır. Williams, (2008:48) Antik Yunan tragedyasında trajik kahramanın kapsayıcı ve temsili bir öneme sahip olduğunu ve eylemi ile bütün bir hayat görüşünü somutlaştırdığını belirtir. Kahraman tragedya sahnesine çıktığında bir yandan “ozanların şarkılarında dile gelen kahramanlık geleneği içinde tespit edilmiş efsanesiyle M.Ö. 5. yüzyıl Yunanları için geçmişlerinin bir boyutunu temsil eden o olağanüstü varlıkların tecessümü” (Vernant ve Naquet, 2012:16) diğer yandan eylemi sorgulamaya açılan, hatası nedeniyle yıkıma uğrayan sıradan bir insan olarak varolur.

Tiyatro tarihinde tragedya türünün başkarakterini ifade eden trajik kahramanın kimliği ve doğası konusunda Aristoteles'in *Poetika* eseri temel referans noktasını oluşturur. Aristoteles'in tragedya kuramı trajik kahramanı karakterize eden yapıyı da ortaya koyar. Aristoteles'e göre tragedya; “ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklidi”dir (Aristoteles, 2002:22). Trajik kahraman için bağlayıcı bir unsur olan eylem-öykü Aristoteles (2002:24)'e göre mutluluktan felakete ya da felaketten mutluluğa doğru seyredebilirse de ideal olan mutluluktan felakete doğru gelişen öyküdür. Tragedyanın korku ve acıma duyguları uyandırarak katharsis (arınma) işlevini yerine getirebilmesi için bu daha etkin bir yoldur. Eylemin mutluluktan ziyade felakete olan vurgusu trajik kahramanı da yıkım ve felaket ile karakterize eder.

Trajik kahraman Aristoteles (2002:42)'e göre her şeyden önce *ahlak* bakımından *iyi* olmalıdır. Tragedya, “ortalama insandan daha iyi olan insanların taklidi”dir (Aristoteles, 2002:43). Toplumsal bir temsili ortaya koyma işlevi doğrultusunda sıradan insandan ayrılan ve daha üstün bir konuma taşınarak idealleştirilen trajik kahraman aynı zamanda onu yıkıma ya da

acı verici eyleme götürecektir bir hata ile sıradan insana yaklaşır. Ancak trajik kahramanın eylemi ahlaksal bir kötülükten değil iyi olan birinin düştüğü bir yanlış sonucu yaptığı hatadan ötürü mutluluktan felakete dönmelidir. Trajik kahramanın ortalamadan üstün olması ancak onu hataya sürükleyen bir yanlış ya da zaafı olması gerekir. Bu, kahramanın trajik hatası olarak adlandırılan hamartia'dır. Trajik hata Aristoteles'in belirttiği gibi bilmeden yapılan ya da bilerek yapılırsa bile sonucunun öngörülemediği bir hata olmalı ve ahlaki bir kusuru içermemelidir.

Bir yanlış hatası, bilmeden ya da bir gaflet anında yapılan hata nedeniyle yıkıma uğrayan trajik kahramanın eylemi, Antik Yunan dinsel geleneğinin bir görünümü olarak kader, yazgı, zorunluluk gibi kavramlarla da ilişkili hale gelir. İnsan iradesi dışında varolan ve onun eylemlerinde bir gerekliliği zorunlu kılan insanüstü ya da tanrısal bir gücün anlatımı olarak yazgı, kader gibi kavramlar söz konusu olduğunda trajik kahramanın eylem yönündeki iradesi belirsizleşir. Tanrıların yaşamın her alanına egemen olduğu ve ne zaman onun lütfuna ya da lanetine uğrayacağını bilemediği bir dünyada trajik kahraman Eagleton (2012:154)'un deyişiyle bir alacakaranlıkta adımlarını atar. Dolayısıyla onun eylemleri bir taraftan kendisinin kontrol edemediği bir gücün etkisindeyken diğer taraftan kendi karar ve seçimlerinin bir sonucu olarak yazgı ve irade arasında ayrılmaz bir ilişki çerçevesinde gerçekleşir. Trajik kahraman bilmeden ya da sonucunu öngöremediği bir karar nedeniyle acı ve yıkıma uğrasa da hatasının farkına varıp eyleminin sorumluluğunu üstlenerek iradesini ortaya koyar. Antik Yunan trajik kahramanının eylemi açısından irade ve yazgı arasında kurulan ilişki, "belirlenimle özgür öznenin zarifçe birlikte örüldüğü" (Eagleton, 2012:155) bir durumdur.

Trajik kahramanı bir taraftan yüce ve üstün diğer taraftan sıradan ve kusurlu olarak konumlandıran bu ikilik, Antik Yunan inanç biçiminin bir tezahürü olarak irade ve yazgı arasında da kurulur. Trajik kahramanın varlık kazandığı bu temel düzlem onu kendi hatalarının ya da yanlış yargıları dolayısıyla eyleminin sorumluluğunu alan özne-kahraman aynı zamanda kaçınılmaz kaderin zavallı kurbanına dönüştürür. Her iki durumda da trajik kahraman mutluluktan felakete giden bir eyleme daha çok meyler. Onu ahlaksal bakımdan iyi yapan ise iradesini iyi bir amaç uğruna yönlendirmesidir. Buna rağmen trajik hatası nedeniyle uğradığı baht değişikliği sonucunda hatasını anlaması eyleminin sorumluluğunu üstüne alarak toplumsal değerleri olumlaması onu yüceltir ve kahramanlığını onaylar.

Trajik kahramanın bu genel görünümü Rönesans ve özellikle Elizabeth döneminin en yetkin örneklerini veren Shakespeare tragedyasında takip edilebilir bir izlek ortaya koyar. Ancak trajik kahramanın kimliği ve doğasını inşa eden kavramlar anlamsal bir değişime de kaynaklık eder. Bu dönemde trajik kahramanı soylu ve yüce arasında konumlandıran fakat buna rağmen trajik hata ile yıkımı gerekçelendiren trajik anlayış çok tanrılı inanç biçiminden tek tanrılı inanç biçimine geçişin yeni anlamsal kodları üzerinden üretilir. Trajik kahramanın ahlaki bakımdan iyiliğinin yerini statü bakımından soyluluk alırken, trajik hata bir yargı hatası olmaktan ziyade insanın bireysel günahının ve yozlaşmasının bir sonucu olarak nitelenir. Bu, trajik kahramanın kutsal niteliğini bertaraf etmenin yanı sıra yıkımı da ahlaki bir kusur olarak gerekçelendirir.

Trajik kahramanın genel ve temsili eylemden ziyade kişisel karakter kusurları ile varlık kazanması kahramandan karaktere doğru geçişin önemli bir aşamasıdır. Şener (2001:18), “Antik Yunan tragedyalarında baş oyun kişinin ortalamadan üstün, soylu ve erdemli kişi olması ve büyük işlere kalkışması” nedeniyle onlara kahraman denildiğini fakat tiyatro tarihinin gelişim seyri içinde aynı nitelikleri taşımayan baş oyun kişilerinin de, geleneğe uyarak kahraman olarak adlandırıldığını belirtir. Baldick (2001:112), bu nedenle bir eserin başkarakterini ifade eden *kahraman* yerine başkarakter ya da eksen karakteri ifade eden *protagonist*in daha tarafsız bir terim olduğu görüşündedir. Cuddon (2013:329) da kahramanın sözü edilen insanüstü nitelikleri taşımadan, yani erdemlilik veya onur çağrışımlarına sahip olmadan kötücül bir adam veya kadının da başkarakter olabileceğini belirtir. Bir edebi eserin başkarakter olması anlamında erdem, onur, yücelik gibi özelliklerin aksine kötücül özellikler gösteren karakter oyunlarda genellikle antagonist/karşıt eksen karakterdir. Antagonist/karşıt eksen karakter kötücülse ve zalimce eylemlerde bulunuyorsa bu kötücül adam İngilizce; *villain/kötü adam* olarak adlandırılır (Qinn, 2006:341). Çoğu durumda kötü adam karşıt eksen karakter/antagonist olarak yer alır. Ancak kötü adamın oyunlarda eksen karakter olması da mümkündür. Bu karakter türünün bir tragedyanın eksen karakteri olarak yer alması Elizabeth dönemi tragedyasında gündeme gelir. İnsanın ve evrenin konumlandırılmasında değişen bakış açısı trajik kahramanın görünümünü de değiştirir.

2. Rönesans Tragedyasında Trajik Kahraman ve Kurban

Rönesans ve özellikle Elizabeth dönemi trajik anlayışı kısmen Roma döneminde tragedyanın yegâne ismi olan Seneca oyunlarının etkisinde kısmen de Ortaçağa özgü unsurlardan oluşur. Seneca'nın oyunlarında tragedya acının, felaketin ve dehşetli sahnelerin daha çok vurgulandığı bir yapıya dönüşür. Seneca oyunlarında bulunan kanlı dehşetli sahneler ve uzun düşünceli konuşmalar Rönesans trajik anlayışına ilham verir. Ortaçağın trajik anlayışını ifade eden *düşüş* fikri ise tragedyada değilse de, büyük insanların düşüşlerini gösteren öykü formlarında bulunur. Hristiyan inancının bütün yaşamı yönlendirmesi nedeniyle trajik olan, İsa'nın düşüşü ve trajik yazgısıyla özdeşleştirilir (Williams, 2018:47). Bu döneme ait Geoffrey Chaucer tarafından yazılan Monk's Tale'in (Keşişin Hikâyesi) önsözünde yapılan tragedya tanımı hikâyenin ciddiliği kadar kahramanın düşüşü ve acıklı sonuna odaklanır.

Trajedi eski kitapların bize anımsattığı

Bir hikâyedir.

Hikâyenin kahramanı büyük bir refah içinde yaşarken

hem itibarını hem de yüksek konumunu kaybederek

sefalet içinde ölür (GeoffreyChaucer'den akt. Williams, 2018:44).

Rönesans eleştirmenlerinin görüşlerinde Antik Yunan'a benzer biçimde mutluluktan felakete doğru seyreden öykü, düşüş ve talihin tersine dönmesi şeklinde ifade edilir ve trajik kahramanın yüksek konumu ön plandadır. Giangiorgio Trissino (akt. Şener, 1998:84)'ya göre tragedya kişisi ahlak bakımından iyi niteliklere sahip olmalıdır. Acı verici bir yıkım korku, hak edilmeyen bir yıkım ise acıma uyandırır. Daniello (akt. Şener, 1998:84)'ya göre tragedya üstün kralların ölümü ve imparatorlukların yıkımını anlatır. Antonio Minturno (akt. Kirkham, 1963:25)'ya göre, tragedya şairi bir yaşam imgesi yaratarak, konumları ve zenginlikleri ile toplumda öne çıkan, hatası yüzünden aşırı sefalete düşmüş insanların davranışlarını anlatarak dünyevi olanın geçiciliğini vurgulamalıdır. Julius Caesar Scaliger (akt. Kirkham, 1963:25)'e göre de trajik olan katliam, umutsuzluk, intihar, sürgün, feryat, methiyeler, ağıtlar ve büyük korkunç eylemleri içerir. Kralları prensleri ele alan tragedya dingin başlayıp kötü bir şekilde biter.

Aristoteles'te mutluluktan felakete doğru giden öykünün ciddiliğine yapılan vurgu Rönesans'ta acı, felaket ve yıkımla daha fazla ilişkili hale gelir. Talihin tersine dönmesi ise yüksek konumda bir kişinin düşüşü ile gerçekleşir. Yüksek konum Aristoteles'in *ahlak bakımından iyi* olmak olarak ifade ettiği soyluluktan ziyade statü bakımından soyluluğu ifade eder. Çapan (1992:37), Aristoteles'in tragedya kişilerinin ortalamadan daha iyi olması

gerektiğine dair görüşlerinin Elizabeth dönemi tiyatrosunda yanlış yorumlanarak soylu olanlar ve olmayanlar şeklinde algılandığını ve koşuk dilinin de bu bağlamda tragedya kişilerinin yüksek derecelerini ifade etmek için tercih edildiğini belirtir. Antik Yunan tragedyasının yüksek konumda kişilerin hikâyesini ele alması toplumsal bir temsili ortaya koyma amacını taşıırken Rönesans'ta yüksek konumda bir kişinin düşüşü daha büyük bir etki yaratacağı düşüncesini içerir.

Eagleton, Ortaçağda yüksek konumda bir kişinin düşüşüne yapılan bu vurgunun Aristoteles'in vurguladığı ahlaki yönü göz ardı ettiğini belirtir. Williams (2018:41-52)'a göre yüksek konum ve refahtan düşkünlüğe yönelik vurgu, temelde Aristoteles'in tragedya tanımındaki bir sürekliliği takip ediyor gibi görünmekle birlikte Hristiyan inancının bakış açısı dolayısıyla belirli farklılıklar barındırır -ki bu farklılıklar tragedyanın bundan sonraki gelişiminde öyküyü değil karakteri temel alan anlayışın gelişiminde etkin bir rol oynar. Yüksek konum ve refahtan sefaletе doğru yapılan vurgu Hristiyan inancı çerçevesinde *feleğin çemberi/feleğin çarkı* ya da *kader çarkı* olarak adlandırılan ve kader, yazgı, şans, Takdir-i İlahi ile ilişkilendirilen bir yasanın tezahürüdür (Williams 2018:47). Hristiyan inancında kaderin bir taraftan Takdir-i İlahinin bir sonucu bir taraftan da keyfi ve akıl sır ermez bir gücün varlığı olarak algılanması Antik Yunan'daki irade yazgı ilişkisine benzer bir ilişki gibi görünse de belirgin bir ayırım söz konusudur; Antik Yunan'da değişmez bir kaderin kaçınılmazlığı inancıyla irade ve yazgı arasında kurulan bağ Hristiyan inancında insanın tamamen bireysel tercihi sonucu ortaya çıkar. "Feleğin çemberine bindiğinizde o sizi en sonunda aşağı fırlatacaktır ama ilk başta ona binip binmeme tercihi size aittir" (Williams, 2008:49). Oysa Antik Yunan'da kahraman, eski kahramanlık geleneğine dair çağrışımı "tanrılar ve insanlar arasında aracılık eden nüfuzlu" kimseler olması sebebiyle eylemin kamusal ve metafizik koşullarını belirler ve temsili bir niteliktedir. Aristoteles'te trajik durum bu nedenle karakterden çok eyleme odaklıdır. Hristiyan inancında metafizik ve dünyevi alanın ayrılması ünlü kişilerin düşüşüne yapılan vurguyu bireylerin dünyevi durumundaki bir değişim olarak yansıtır ve talihten anlaşılan dünyevi başarı ya da başarısızlığa karşılık gelir. Bu hem trajik olana bakışı değiştirir hem de kahramanın yüce konumunda bir değişime işaret eder.

Genel bir duruma yönelik vurgu özel bir durumla –prenlerin düşüşü – öylesine iç içe geçmiştir ki genel atıf büyük ölçüde olumsuz içeriğe bürünüp sınırlı bir durumu tanımlayan bir

soyutlamaya dönüşmüştür. Bundan daha da paradoksal olanı, toplumsal statüye yönelik vurgunun türsel ve kapsayıcı olmaktan çıkıp özel/izole bir durumla özdeşleşmesidir (bu vurgu trajedinin belirleyici ögesine egemen olmuştur). “Zengin krallar ve büyük lordlar”ın yalnızlıkları ve sonuçta trajedi yaşamlarına yapılan feodal vurgunun daha sonra oldukça farklı bir nosyon olarak ortaya çıkan “trajik kahraman”ın doğuşunda bir etken haline gelmesini bu karmaşık gelişim içinde anlamak gerekir. Temel değişim metafizik ve toplumsal kategorilerin birbirinden ayrılmaz olduğu bir kültürden bu ikisinin –metafizik kategorinin değişen doğasından dolayı – keskin biçimde zıtlaştığı bir kültüre doğrudur. Bu derin yabancılaşma bağlamında trajedi, sözel sürekliliğiyle birlikte özel bir vakaya dönüşmüş, hatta bir polemik zemini haline gelmiştir (Williams, 2018:49).

Williams (2018:46)’a göre bu bağlamda Seneca’nın oyunlarında acıya ve talihsizliğe katlanmanın asaleti üzerine olan vurgu sonraki süreçte tragedyanın genel eylemden acı çeken bireye yönelmesi ile sonuçlanır. “Kralların ve prenslerin, talihin değişkenliği sonucunda, mutluluğu geride bırakıp yıkımla yüzleşmesi, artık kendi işledikleri günah ya da yaptıkları yanlışlarla bağdaştırılmaktaydı. Trajedilerde ‘şiiysel adalet’ böyle gerçekleşiyordu” (Yüksel, 2017:39). Brockett, (2000:171-174) oyunlarda dinsel konulara yer verilmemekle birlikte “evrensel görev ve insani ilişkilere dair güçlü bir ahlaki baskı niteliğinin” devam ettiğini belirtir. Oyunlar bu ahlaki düzeni kabul eden bir inançla düzenlenir. İnsan seçim yapmakta özgürdür ancak kendisinden üstün güçlerin varlığını da kabul eder.

İlk günah ve kefarete düşüncesine temellenen Hristiyan inancı insanın yıkımını kendi günahının bir sonucu olarak görür. İnsan kusurlu bir varlık olarak düşüşünden sorumludur. Yeboah (2010:120) ve Ayman (2016:17)’a göre Antik Yunan tragedyasında çok önemli olan kader fikrinin yerini Rönesans sırasında Hristiyan inancı alır. Kötü bir durumu tersine çevirmek için Tanrı tarafından gönderilen bir müdahale olan ilahi takdire olan inanç, Elizabeth döneminin karakteristiğidir. Hristiyan inancında ceza, suçlarından dolayı tövbe göstermeyenler içindir ve bedelini bir başka dünyada ödeyecekleri cennet ve cehennem fikri ile karşılanır. Bir kefarete olarak hatanın farkına varmak ve pişmanlık düşüncesi öne çıkar. İnsan tövbe ederek tanrının affına sığınabileceği gibi tanrı da insanları kötülüklerden koruyan yüce bir gücün tezahürüdür. Hristiyan inancı günahı en basit haliyle iyi ve kötü arasındaki temel bir ayrımla ele alarak kişisel bir yozlaşmanın sonucu olarak görür. Ceza da suçlarından dolayı pişmanlık göstermeyen ya da tövbe etmeyenler içindir. Bu nedenle trajik kahramanın düşüşü Antik Yunan’da olduğu gibi irade ve yazgının iç içe geçtiği bir eylem olmaktan ziyade tamamen kişisel eylemlerin bir sonucudur. Bu, kaderi evrensel bir yasa olarak kabul eden Antik Yunan inancından farklı olarak

daha kişisel bir kader anlayışını ifade eder. Antik Yunan tragedyasında kader-moira ile ilişkilendirilen ve tanrıların da üstünde bir evrensel yasa olarak kabul edilen değişmez kader inancı Rönesans tragedyasında Hristiyan inancı dolayısıyla daha öznel bir yaklaşımı içerir. İnsan kusurlu bir varlık olarak düşüşünden sorumludur.

Trajik hataya neden olan kusurun kişisel bir yozlaşma ve günahla ilişkilendirilmesi Antik Yunan tragedyasından daha farklı bir yaklaşımı içerir. Antik Yunan'da kahramanın trajik hata yapmasına neden olan, hybris olarak adlandırılan aşırılık ve kibirdir. Aşırı bir gurur ve kendine özgüveni de içeren hybris, (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/hubris#note-1>[17.01.2018]) kahramanı tanrıların uyarılarını görmezden gelmeye, onların yasalarını ve emirlerini çiğnemeye iter (Cuddon, 2013:342). Bu, tanrıları gücendirdiğinde, kahraman genellikle şiddetli bir şekilde cezalandırılır. Tragedyada kahramanın trajik hata yapmasına neden olan aşırı kibir ve özgüveni nedeniyle ölçüyü kaçırmış olmasıdır. Hybris, ahlaki bir kusur olmaktan ziyade insana özgü genel bir sınırı aşma isteğine karşılık gelir.

Rönesans döneminde kader, insanüstü ilahi bir gücün takdiri olmakla birlikte insanın kendi günahı ya da hatasının bir sonucu olarak anlaşılır. Bu bakış açısı hamartia'nın anlamını köklü bir değişime uğratar. Bu dönemde hamartia, trajik kahramanın ahlaki olmayan yanlış bir eylemi ya da yargı hatası olmaktan ziyade karakterin ahlaki olan bir kusuru olarak algılanır. Yeboah ve Amankwah (2012:119), dönemin İtalyan bilginlerinin hamartia kavramını karakterin zayıflığı olarak açıklamakla yanlış tanıttıklarını belirtir. Bu nedenle bir ahlaki teori öne sürmüşler ve hamartia'yı karakterin doğasında var olarak okumakta ısrar etmişlerdir. Bunun ışığında, trajik kusur teorisi popüler hale gelir ve klasik sonrası trajik kahramanı karakterize etmede daha kabul edilen bir görüş olur. Bu zayıflık ya da kusur dönemin ahlak anlayışında etkin olan Aquinolu Thomas (akt. Yüksel, 2017:39,40)'ın görüşleriyle paralel olarak genellikle insanın aşırı tutkuları ve duygularının sonucudur. Aquinolu Thomas (akt. Yüksel, 2017:39,40)'a göre insan akıl ve duygunun bir savaş alanıdır. Duygular akıl ile dizginlenmediğinde insanı aşırılık ve yozlaşmaya götürür. İnsanı günahkâr yapan dizginleyemediği duygularıdır. Erdem Aristoteles'in görüşüyle paralel olarak duyguların aklın iradesine boyun eğmesidir. Bu duygular insanı erdemli davranıştan alıkoyması dolayısıyla Antik Yunan'ın aksine ahlaki bir kusur olarak nitelenir. Nitekim insanı günaha sürükleyen de bu duygulardır. Antik Yunan kahramanı bu anlamda bilmediği bir şekilde suç işlemesinden hata yapmasından dolayı yıkıma uğrarken Elizabeth

dönemi tragedyasının kahramanı çoğu zaman onu yanlış yapmaya sürükleyen duygularına, tutkularına, hırslarına yenik düşer. Bu nedenle trajik kahraman iyi özelliklerinin ve kahramana özgü sıradan insandan en azından konum bakımından üstün olmanın yanı sıra baskın tutkularının eğiliminde hareket eder. Dolayısıyla idealleştirilmiş iyinin temsili olmaktan ziyade gerçek insana daha yakın olumlu ve olumsuz özellikleriyle birlikte sunulur. Fischer-Lichte (2002:54,55)'ye göre Elizabeth dönemi oyun yazarlarının eserleri Ortaçağın katı dinsel anlayışı karşısında hümanizm düşüncesiyle yüzünü yaşadığı dünyaya dönen insanın değerlerinin yarattığı bir kimlik bunalımının aktarımını içerir. Bu anlamda oyun yazarları arasında, sahneyi insanın kimliği sorunu açısından en iyi biçimde deneysel bir "laboratuvar" olarak kullanan yazar ise Shakespeare'dir. Bu dönemin en yetkin tragedya örneklerini veren Shakespeare'in başkarakterleri asil ve soylu trajik kahramandan kötü adama uzanan geniş bir perspektif sunar.

3. Shakespeare Tragedyasında Trajik Kahraman

Shakespeare'in trajik kahramanı, Antik Yunan trajik kahramanının kimi özelliklerini taşımakla birlikte bazı açılardan farklı bir gelişim seyri izler. Trajik kahramanı acı, yıkım ve felaketle karakterize eden, Rönesans trajik anlayışında düşüş ve talihin tersine dönmesi olarak ifade edilen vurgu Shakespeare tragedyalarının hemen hepsinde mevcuttur. Tragedyanın gidişatı bir statü kaybı ile birlikte gelen yıkımla sonlanır ki bu antik tragedyalardan farklı olarak Shakespeare tragedyalarında hemen her seferinde ölüme karşılık gelir. Yüksel (2017:91)'in belirttiği gibi "Shakespeare'in trajik kahramanları için 'yıkım' her zaman 'ölüm' demektir". Yüksel, (2017:89,90) Aristoteles'in ideal trajik kahraman kuramına paralel olarak Shakespeare trajik kahramanının öncelikli olarak iki temel özellik çerçevesinde kurulduğunu belirtir. Birincisi kahraman toplumsal bir etki yaratabilmesi için "toplumca tanınan" ve "genel hatlarıyla erdemli sayılan" bir kişi olmalıdır. Bu nedenle kahramanlar bu iki niteliği barındıracak şekilde hem erdemli olanlardan hem de "kral, prens, savaşçı komutan" gibi topluma önderlik eden kişilerden seçilir.

Rönesans trajik anlayışında kahramanın yıkımını ifade eden ve *Feleğin Çarkı, Talih Teker*i olarak adlandırılan durum Shakespeare tragedyalarında kahramanın yükselişi ve düşüşü ile gerçekleşen olay örgüsünü oluşturur. "Oyun kahramanı anlatılan olayın belirli bir aşamasına dek 'yüksülecek', ne ki 'dönüşü olmayan nokta'ya gelindiğinde, kendisi fark etmese bile 'düşüşü

başlayacak ve kahraman 'yıkım'la yüzleşecektir (Yüksel, 2017:64). Qinn (2006:171)'in Herbert Weisinger'den (1958) aktardığına göre düşüş, geleneksel tragedya anlayışının temelinde yatan yenilgi ve ölüm gerekçelerinin kahramanın ruhsal yaşamının gerekçeleri ile dengelendiği fikrini içerir. Bu bakış açısından hareketle Shakespeare'in tragedya kahramanları "(...) Tanrı'nın insanlara biçtiği söylenen yazgıyı haklı çıkarma yolunda, insanın kendi kusuru ya da yanlış yoluyla yine kendi üstüne yağdırdığı kötülük" (Yüksel, 2017:39,40) nedeniyle yıkıma uğrar. Trajik kahraman *genel hatlarıyla erdemli sayılan* bir kişi olmasına rağmen yıkımına neden olan bir yanılğı ya da hata değil duygularına tutkularına yenik düşmesidir ki bu insanı yozlaşmaya götüren ahlaki bir kusur olarak nitelenir.

Shakespeare'in *Kral Lear* tragedyası trajik kahramanın ideal bir örneğini sunar. Kral Lear statü açısından asil, soylu bir kraldır. Lear, bir "doğal hükümdar"; güçlü iradeli, cesur, her şekilde aristokrat, gelenek ve meşruiyet tarafından pekiştirilen doğal bir yönetme hakkına sahiptir. Eski toplumsal düzenin seremonilerini, değerlerini, süslerini ve geniş ailesini kendine çeker (Yeboah ve Amankwah, 2012:121). Bir kralın tüm ihtişamını ve görkemini sergileyerek, kraliyet kıyafetleri içinde ilk kez sahnede görüldüğünde iktidarın merkezidir. Ancak iktidarını kızları arasında paylaştırarak emekliye ayrılmak için onları bir sevgi sınavına tutmasıyla başlayan olayların sonucunda bütün statüsünü ve aklını kaybetmiş bir zavallıya dönüşür. Coles Notes (1994:55'ten akt. Ayman, 2016:14)'a göre Shakespeare, Lear'ı sıradan insanın üstüne çıkarmak yerine, kendi statüsünün soyluluğundan, karakterinin zayıflığına indirger, böylece Kral Lear'ı asaletin görkemi ile sıradan insanın gerçekliği arasında bir yere konumlandırır. Oysa Lear, sıradan insan olmanın da ötesinde tamamen zavallı görünür. Kral Lear oyunun sonunda hem kral hem de insan olma statüsünü yitirir ve büyük bir acıyla gerçekleri sonunda anlamış bir insan olarak ölür. Lear'ın durumu refah içinde yaşarken itibarını ve yüksek konumunu kaybederek sefalet içinde ölmesiyle Rönesans trajik anlayışı ile örtüşür.

Kral Lear'ı yıkıma götüren süreç trajik kahramana uygun olarak kendi hatalarının bir sonucudur. Şener (2001:30), Shakespeare tragedyalarında kahramanın hatasının "toplumun zayıf yanını" yansıttığını bu kahramanların, içinde buldukları ortam tarafından zehirlenmiş kişiler olduğunu belirtir. Kral Lear ise içinde bulunduğu ortam tarafından zehirlenen değil içinde bulunduğu ortamın yozlaşmasını göremeyen kişidir. Ancak bu yine de Lear'ı hatalarında haklı kılmaz. Lear, bir kral olarak karakter kusurları yüzünden verdiği yanlış ve fevri kararlar,

muhakeme hatası, öngörü eksikliği nedeniyle kendi yıkımından sorumlu tutulur. Lear'da "kibir öfkeye, öfke bilincin denetimini yitirmesine, bilincin yitmesi ise deliliğe" (Campbell, 1982:175'ten akt. Yüksel, 2017:208) neden olur. Yeboah ve Amankwah (2012:121)'a göre Lear'da görülen ve ahlaki bir kusur olan öfke Elizabeth dönemi kahramanlarının tipik bir özelliğidir. Bu öfke onları kibirli yapar. Kral Lear üç kızına krallığı paylaştırmak için kızlarını bir sevgi ve sadakat sınavına tabi tutar. İki kızı Regan ve Goneril'in sahte sevgi sözcüklerine kolayca inanıp kendisinin de en çok sevdiği kızı olarak söz ettiği Cordelia'nın dürüst ve süssüz cevabı karşısında gereksiz ve aşırı bir öfkeye kapılarak adil olmayan bir paylaşım ile yıkımına neden olacak trajik bir hata yapar. Lear, yalnızca içinde bulunduğu ortamın yozlaşmasını görememesi nedeniyle değil, yaşına rağmen böylesine önemli bir konuyu kendisinin pohpohlanmasını talep eden bir sevgi sınavına dönüştürmesi nedeniyle kusurludur. Bu tutum, Lear'ın yaşına rağmen çocukça ve olgunlaşmamış kişiliğinin göstergesidir. Urgan, Lear'ın ilk yanılığının krallığı devretme kararı olduğunu, bu davranışın Elizabeth döneminin inançlarına da aykırı olduğunu belirtir: "(...) krallık, Tanrının seçkin bir kuluna verdiği kutsal bir görevdir ve Lear bu görevden kaçmakla, bencilliğini kanıtlayan bir suç işlemiştir" (Urgan, 1984:213).

Lear, iki kızı Goneril ve Regan arasında krallığı eşit bir biçimde paylaştırmak için babasının haksız öfkesine maruz kalan Cordelia kendisinin dürüst davranışını beğenen Fransa Kralı ile evlenerek ülkeyi terk eder. Lear ise hatasını ancak sırayla kalmaya karar verdiği Goneril ve Regan'ın gerçek kişiliğini onların evlerinde uğradığı saygısızca davranışlar sonucunda anlar. Kızlarının kendine uygun gördüğü barınma kurallarını reddederek büyük bir öfke ve hayal kırıklığı ile kendini şiddetli fırtınanın ortasına atar. Bu aynı zamanda Lear'ın aklını yitirmeye başladığı andır.

LEAR – Gökler, gürleyin var kuvvetinizle! Yağmurlar, akın! Yıldırımlar saçın ateşinizi! Siz benim kızlarım değilsiniz ki! Ben sizi nankörlük ediyorsunuz diye yerebilir miyim? Koca bir ülkeyi vermedim ki size; "evlatlarım" demedim ki size! Bana hiçbir itaat borcunuz yok sizin! Onun için keyfinize bakın, neniz varsa yağdığın üzerime... görüyorsunuz, kölenizim artık... Gücü kalmamış, adam yerine konmaz olmuş zavallı alil bir ihtiyarım. Ancak "o habis kızlarıma yarıdakılık ediyorsunuz" demekten de kendimi alıkoyamıyorum. O melunlarla birlik oluyor, böyle yaşlı ve ağarmış bir başa göklerden savaş açıyorsunuz. Ayıp! Ayıp! (Shakespeare, 1981:88).

Lear'ın şiddetli öfkesi kendisinden başlayıp kızlarına, daha sonra bütün bir tanrısal düzen ve adaletin çarpık işleyişine yönelir. Bu an, aynı zamanda onun gittikçe aklını kaybettiği ve her şeyinden soyunarak çırılçıplak yalnızca insana dönüştüğü bir andır. Lear'ın fırtına

sahnesini oyunun merkezi sahnesi olarak adlandıran Yüksel, (2017:207) bu sahnenin, Shakespeare tragedyalarında eleştirmenler tarafından “kozmetik dram” terimiyle karşılanan, “evrensel düzenin sarsılması olgusuyla bütünleştiğini” belirtir. Yüksel (2017:207)’e göre bu sahne “insanın tanrılara başkaldırısındaki çaresizliğin anlatımıdır”.

LEAR – Öyleyse başımızın üzerinde bu korkunç gürültüleri koparan yüce tanrılar kim siniyor görsünler de, kanunlarına karşı gelenleri meydana çıkarsınlar. Suçun gizli kaldığı için adaletin şamarından kurtulan sefil, titre! Kana bulanmış eller, yeminleri hiçe sayan, fazilet taslayıp zina döşğine serilen namussuzlar, siz de saklanın! Gizli kapaklı tertiplerle, riya oyunları ile insan canına kıyan habis, korkudan bunal! Cürmü ruhlarında saklı caniler, suçunuzu saran duvarları yıkıp ortaya çıkın da, sizi hesap vermeğe çağırın bu heybetli hakimlerden af dileyin! Bana gelince ben suçlu değil, davacıyım (Shakespeare, 1981: 89,90).

Lear’ın şiddetli bir öfke nöbetiyle fırtına içinde savrulan ruhu, aklını yitirmesine rağmen bir ruhsal dinginliği de getirir. Gözleri görürken hiçbir şeyi gerçekte göremeyen ve kör olduktan sonra gerçeği daha iyi görebilen Kral Oidipus’a benzer biçimde Lear da sağlıklıyken hiçbir şeyin farkında değildir ve aklını yitirmesi ile gerçekleri daha olgun bir bakışla kavramaya başlar. Bu iki kahraman cehaletten bilgiye geçene kadar ruhsal körlüklerinde birleşir. Bu andan itibaren Lear evreni, daha önemsiz tüm düşünceleri silip süpüren bir derinlik ve yükseklikte deneyimler (Yeboah ve Amankwah 2012:122). Lear ilk kez kendi bencilliğinden sıyrılarak başkalarını düşünür. Kent ısrarla artık barakaya girmesini istediğinde önce Soyтары’nın girmesini ister, böylesi bir anda aklına evsiz barksız kalanlar gelir.

LEAR – (Soyтарыya) Hadi yavrum, önce sen gir. Ah, evsiz barksız sefiller... hadi gir... evvela size dua ederim, sonra da uyurum. (Soyтары girer) Çırılçıplak biçareler, bu insafsız fırtınanın saldırılarına göğüs geren zavallılar! Başlarınızı sokacak bir dam olmadan, o bir deri bir kemik vücutlarınız, o lime lime paçavralar böyle havalarda nasıl koruyor sizleri? Bakın bunları şimdiye kadar pek düşünmemiştim ben. Ey ihtişam, debdebe, işte ilacın senin! Bu sefillerin çektiklerini sen de çek ki, sana fazla geleni onlara verip tanrıların daha âdil olabileceğini gösteresin (Shakespeare, 1981:94).

Lear, “duyduğu acılar sayesinde, can çekişe çekişe, eski bencilliğinden arınmış, yepyeni ve pırıl pırıl bir kişiliğe erişmiştir” (Urgan, 1984:235). Hristiyan inancının kefarete ve pişmanlık düşünceleriyle örtüşür. Oyunun başındaki çocukça ve bencilce tavırlarından sıyrılarak olgunlaşmıştır. Lear, aydınlanmanın ve dinginliğin yarattığı olgunlukla Cordelia’nın dizlerine kapanıp ondan af dileyecek ancak bu yine de onun Cordelia’nın ölümü ile hatasının bedelini, dayanılmaz bir acı ile ödemek zorunda kalışını önleyemeyecektir. Cordelia’nın ölümünün hemen ardından Lear da ölür.

Yüksel (2017:209) Kral Lear’da yer alan bu sahneyi ‘acı çekme sahnesi’ olarak adlandırır. Shakespeare tragedyelerinin karakteristik özelliklerinden biri olan acı çekme sahnesi, genellikle Antik Yunan tragedyelerinde anagnorisis olarak adlandırılan ve kahramanın bilgisizlikten bilgiye geçiş sürecini içerir. Ancak anagnorisis bir tanıma, bilgilenme ve durumu idrak etme süreci iken Shakespeare tragedyasında acı çekme anı hatanın farkına varma ve pişmanlığı içerir. Kahramanın hatasını anladığı ve pişmanlık duyduğu bu sahnenin hemen arkasından yıkım gelir. Kahramanı yücelten de bu aşamadır.

Geriyeye, özgür iradeyle yapılmış olan ‘seçim’in sorumluluğunu yüklenmek, ‘trajik kusur’un yol açtığı ‘trajik yanlış’ı, bedelini ödeyerek gidermek kalmıştır. Trajik kahramanın kendi açtığı yolda süren savaşımı, ‘yıkım’ın engellenemeyeceğinin anlaşıldığı noktada yer alan ‘acı çekme’ sahnesiyle sona erer. Trajik kahramanı gözümüzde ‘yücelten’ aşamadır bu. Arkasından ‘yıkım’ gelir (Yüksel, 2017:91).

Urgan, (1984:248,249) Lear’ın hem çocukluğunun hem akılsızlığının bedelini Cordelia’ya haksızlık etmekle ve onun ölümünü görmekle fazlasıyla ödediğini bu anlamda işlediği suçla çektiği ceza arasında “korkunç bir dengesizlik” olduğunu belirtir. Yeboah ve Amankwah (2012:122)’a göre kefarete her zaman işlenen suçtan ağır basar ve bu da karakteri trajik bir kahraman yapar. Kahraman kendi hatalarını fark ettiği için seyircide acıma ve korku uyandırır. Urgan (1984:212), Kral Lear’ın insanın ruhsal kişiliği üzerine kurulu Shakespeare tragedyelerini aşan ve “tüm evreni kapsayan bir tragedya” olduğunu belirtir. Kral Lear’da hatasının bedelini ödeyen bir insanın yanı sıra onu bu hataya sürükleyen insanlarla birlikte tüm bir doğa ve tanrısal güçlerin görünümü bir aradadır. Urgan (1984:249,250) Lear’ın bu anlamda kader ve tanrısal adalet ile kurulan ilişkisindeki iki farklı yaklaşımı dile getirir. Birinci yaklaşıma göre oyunda dayanılmaz olan Lear’ın ölümünden ziyade kızı Cordelia’nın cesedini kollarında taşıdıktan sonra ölmesidir. Hiçbir suçu olmayan Cordelia’nın ölümü “kaderin zulmünden” başka bir şey değildir. Diğer bir görüş ise bu ölümü tragedya için gerekli sayar. Bu zalim ve acımasız kaderin zorunlu bir sonucudur. “Kötüler cezalarını gördükleri halde, tanrılar bu oyunda kesinlikle acımasız, insanoğlunun kaderine kayıtsız, isteklerine ve yalvarmalarına kör ve sağdırlar” (Urgan, 1984:250). Trajik kahramanın iradesine rağmen eylemini sınırlayan kader, yazgı, talih olarak adlandırılan bu evrensel yasa kahraman-kurban ikiliğinin bir görünümünü sunarak Kral Lear’ı antik tragedya kahramanlarına yaklaştırır.

4. Shakespeare Tragedyasında Kötü Adam

Trajik kahraman, hatasına ya da ahlaki olarak nitelenen kusuruna rağmen olumsuz olarak nitelenmez. Hatasının sorumluluğunu üstlenerek ya da acı çekip pişman olarak toplumsal değerlerin geçerliliğini olumlayarak kahraman mertebesini hak eder ve yüceltilir. Ancak Shakespeare'in trajik kahraman statüsünde yer alan bazı karakterleri bu olumlu kahraman imgesinin dışına çıkar. III. Richard ve Macbeth trajik bir kahramanın statü bakımından soyluluğuna sahip olmalarına ve sonunda ölümlü sonuçlanan yıkımlarına rağmen eylemlerinin içerdiği kötücül amaç nedeniyle tartışmalı karakterler haline gelirler. III. Richard ve Macbeth kraliyet ailesine mensup olmaları dolayısıyla soyludur. Yıkımlarına neden olan trajik hataları da Rönesans trajik anlayışına özgü olarak insanın duygularına, tutkularına yenik düşmesini içeren ahlaki bir kusurdur. Ancak bu başkarakterlerin oyun boyunca gerçekleştirdikleri eylemler trajik kahramanın hatasına rağmen olumlanmasını içeren boyutu aşar.

Macbeth ülkesine yararlı soylu bir savaşçı ve kraliyetin saygın bir üyesidir. Ancak üstün başarılar kazandığı savaştan dönerken karşılaştığı Cadıların onu önce Glamis, sonra Cawdor Beyi ve ardından da Kral olarak selamlaması Macbeth için sonun başlangıcı olur. Zaten Glamis beyi olan Macbeth'e başlangıçta bütün bunlar pek bir anlam ifade etmese de az sonra Cawdor Beyi'nin bir ihanet sonucu öldürülmesi nedeniyle kendisinin Cawdor Beyi ilan edildiğini öğrenmesiyle durum başka bir boyut kazanır. Macbeth, kral olacağına dair üçüncü kehanetin içinde uyandırdığı bir ihtiras ve vicdan muhasebesi arasında sonunda karısı Lady Macbeth'in teşvikinden de güç alarak Kral Duncan'ı öldürür. Bu cinayetin ardından krallığı elde eden Macbeth, iktidarını korumak için sayısız cinayet işler ancak sonunda haksızca elde ettiği krallığı ona karşı birleşen kralın varisleri tarafından öldürülmesiyle son bulur.

III. Richard da Macbeth gibi tahtı ele geçirmek için harekete geçer. Oyunun hemen başında yaptığı konuşmayla bu amaç uğruna her türlü yalana, sahtekârlığa başvuracağını anlatır. Onu motive edense iktidar tutkusu ile birlikte fiziksel görünümünün onda yarattığı öfke ve hırsır. Kambur, topal ve çirkin olan III. Richard her türlü acımasız cinayeti işleyerek iktidara yürür. Kral olmayı başardığında Macbeth'e benzer biçimde iktidarını korumak için cinayet işlemeyi sürdürür. III. Richard'ın acımasız katliamı ancak kendisinin öldürülüşü ile son bulur.

Jan Kott (1999:14), Shakespeare'in özellikle tarihsel oyunlarında hep aynı dairesel döngüyü takip ettiğini ve başlangıç noktasına geri döndüğünü belirtir. Bütün bu oyunlar taht

mücadelesi ya da kralın iktidarını sağlamlaştırma mücadelesi yüzünden işlenen bir dizi cinayetin ardından eski kralın ölümü ve yeni kralın taç giymesiyle sonlanır. İktidarı ele geçirmeye çalışan kişi, bozulan düzeni tekrar sağlayacak kişi olarak adalet ve umudun simgesidir. Oysa iktidarı ele geçirdikten sonra o da aynı eylemleri gerçekleştirerek benzer bir döngüyü takip edecektir.

(...) Bu prens genellikle öldürülen kişilerin oğlu, torunu veya kardeşidir. Saf dışı edilen, kovulan derebeyleri onun etrafında toplanır; o artık yeni düzen ve adalet için bir umudun simgesi olur. Fakat iktidara giden yolda hep bir cinayetin, şiddetin ve ihanetin izleri vardır. Ve böylece yeni prens tahta yaklaştıkça, tıpkı o güne kadar meşru sayılan hükümdar gibi arkasında bir dizi cinayetler zinciri bırakır. Sonunda tahta çıkan Prens, aynı kendinden önceki hükümdar gibi, en çok nefret edilen kişi olur. Düşmanlarını zaten öldürmüştür, şimdi de eskiden kendisini destekleyen taraftarlarını öldürecekler; ve ardından, taht üzerinde hak iddia eden yeni bir kişi, bozulan düzeni yeniden kurmak için ortaya çıkacaktır. Çark dönmüş, devrini tamamlamıştır. Artık yeni bir bölüm başlar. Yeni bir tarihsel trajedi (Kott, 1999:14).

Macbeth, III. Richard'la arasındaki benzerliklere ve trajik kahramanlarda görüldüğü gibi eyleminin iyi bir amacı içermemesine rağmen kötü biri olarak değerlendirilmez. Urgan, (1984:283, 284) Macbeth'in ne tam iyi ne de tam kötü olduğunu söyler. O iyilikle kötülük arasında bocalayan biridir. Nitekim onu tragedyanın gerçek kahramanı yapan ve seyircinin acı duymasına neden olan da Macbeth'in bu yönleri nedeniyle duyduğu vicdan azabıdır. Macbeth, ihtirasları ve vicdanı arasında gidip gelen bir insandır. Urgan (1984:283, 284)'a göre onun bu kararsızlığını bozan Lady Macbeth'in ısrarıdır; "hiç kuşkusuz, karısı onu kötülüğe kışkırtmasa, daha doğrusu ona düpedüz baskı yapmasa, Macbeth içindeki kötü hırsları denetimi altında tutabilecek, gizli isteklerini gerçekleştirmek için hiçbir zaman cinayete kadar gidemeyecektir" (Urgan, 1984:283, 284). Macbeth tam anlamıyla akıl ve duygunun savaş alanıdır; bu, onu yıkıma götürecek ahlaki kusurudur. Macbeth kendi ihtirasları sonucu yıkımını kendi hazırlar. Soylu ve onurlu tarafı içindeki güç ve ihtiraslara yenilir. Macbeth, Cadılar'ın kehanetlerinin hemen ardından içindeki iktidar tutkusunun farkına varır ve daha Lady Macbeth onu teşvik etmeden önce bile cinayet fikri aklına gelir. Kral Duncan tahtı büyük oğlu Malcolm'a bırakacağını ilan ettiğinde Macbeth ilk kez bu tasarımı aklından geçirir.

MACBETH – (Kendi kendine) Cumberland Prensi ha! Bu basamağın ya önünde kapaklanmam, yahut üstünden aşmam gerek çünkü yolumu kapıyor. Yıldızlar ateşinizi gizleyin! Işık benim o kapkara isteklerimi görmesin (Shakespeare, 1999:26).

Urgan (1984:254), Cadılar'ın doğru çıkan kehanetlerine rağmen Macbeth'in iradesini istediği yönde kullanmakta özgür olduğunu belirtir. Macbeth "Dürüst ve onurlu yaşamak

gücünü kendinde bulsa, Cadıların sözlerini şeytanın haince bir hilesi sayar; bu sözlerin doğru çıkması için hem Kralı, hem de yakın akrabası olan suçsuz bir ihtiyarın kanını dökmekten çekinirdi”(Urgan, 1984:254). Macbeth soyluca hareket etmek ya da ihtiraslarına boyun eğmek arasında gidip gelirken Lady Macbeth’in ısrarı karşısında “Bir erkeğe yaraşan her şeyi yapmayı göze alırım; ama daha fazlasını değil” (Shakespeare, 1999:33) dese de sonunda Kral Duncan’ı öldürür. Ancak öldürdüğü andan itibaren de sürekli bir vicdan azabının yanı sıra Cadılar’ın Banquo’ya söylediği soyundan krallar çıkacağına dair kehanetin korkusu hiçbir gününü güven dolu ve huzurla geçirememesine neden olur. Bu korku ve huzursuzluktan kurtulmak, güvenliğini sağlamak ve iktidarını koruyabilmek için ard arda cinayet işler. Ancak Kral Duncan’ı öldürdüğü anda söylediği gibi Macbeth uykuyu katletmiştir artık ve bütün eylemleri hızla onu ölüme götürür. Macbeth’i belki de en iyi Lady Macbeth’in sözleri anlatır; “Yükselmek istiyorsun, içinde tutku yok değil; ama onunla birlikte bulunması gereken kötülük eksik” (Shakespeare, 1999:27). Macbeth’in ruhu bu iki duygu arasında sıkışır. Bu dünyaya özgü bir güç arzusu ile ölümlü oluşunun ikileminde kaldığı gibi tanrısal adaletin zorunluluğunu da duyar.

MACBETH - Yapmakla olup bitseydi, bu işi bir an önce yapardım. Eğer cinayet başarıyla sonuçlanabilse, bir vuruşta sonuna erişilebilse işin, şuracıkta zamanın şu sığlık kıyısında öbür dünyayı gözden çıkarırdık. Ama bu işlerin hesabını bu dünyada vermeye başlıyoruz: kanlı dersler öğretiyoruz, sonra, bunlar, dönüp öğretenin başına bela kesiliyor; tanrısal adalet içine zehir koyduğumuz kadehi kendi dudaklarımıza sunuyor (Shakespeare, 1999:31).

Yeboah ve Amankwah (2012:121) Macbeth’in, oyun boyunca eylemlerinin ahlaki yönleri hakkında düşünmeye devam ettiğini bu nedenle hiçbir şekilde vicdanı veya asalet duygusu olmayan duygusuz bir kötü adam olarak değerlendirilemeyeceğini belirtir. Dolayısıyla Macbeth vicdanı ve ihtirasları arasında ihtiraslarına yenilip bu eylemi gerçekleştirse de duyduğu vicdan azabı ve sonunda gerçekleşen ölümü ile toplumsal değerleri yüceltme işlevini yerine getirir. Şener’in (2001:31) belirttiği gibi “Shakespeare’in kahramanları seçimleri ve eylemleri ile değil, eylemlerinin nedenleri ve sonuçları ile seyircinin gözünü açan, onları uyaran kahramanlardır”. Kott (1999:71)’in deyişiyle “Trajedide kahramanlar ölür, ama ahlaki düzen korunur”.

III. Richard ise Macbeth’e benzer bir olay dizisi içinde ilerlese de Richard’ın karakter özellikleri dolayısıyla farklı bir düzlemde yer alır. Urgan (1984:186)’a göre III. Richard “Machiavelli ve çağın tragediyalarında önemli bir rol oynayan (villain) “kötü adam” tipiyle özdeşleşmiştir”. Yüksel (2017:51) de III. Richard’ı Makyavelist yaklaşımla oluşturulmuş bir “kötü

adam figürü” olarak tanımlar. Machiavelli (1994:11)’ye göre güçlü bir devlet için toplumsal yapıyı oluşturan din, hukuk ve geleneklerin hepsi prensin iktidarının gücünü ortaya koyması için birer araçtır, amaç devlettir. Machivaelli’nin görüşleri iktidar için her türlü davranışı meşru kılan bir anlayışı güçlü bir devlet adına gerekçelendirir (Machiavelli, 1994:101). III. Richard kendi çıkarları ve hırsları yüzünden iktidarı ele geçirmek ve sonrasında korumak için her türlü yalana, hileye başvurur. Gerektiğinde kendisini bütün kötü niyetlerini saklayarak iyi niyetli ahlaklı bir adam gibi gösterecek kadar zeki ve maharetlidir. Köseoğlu (2010:93) kahramana özgü ahlaki ve erdemli davranışların III. Richard’da tersine çevrildiğini belirtir. Genellikle kahramanın karşısında yer alan karşıt eksen karaktere atfedilen olumsuz özellikler III. Richard oyununda eksen karakter olan III. Richard’da bulunur. Köseoğlu (2010:93) III. Richard oyununda kötülüğü, ahlaksızlığı ve tehlikeyi yayanın Richard olduğunu, onun tarafından yok edilenlerin ise ahlaki ve masumiyeti simgelediğini bu nedenle romanslarda idealize edilmiş kahramanın kötülüğe karşı mücadelesinin, III. Richard’da günahkâr kralın kötülüğe değil erdeme karşı direnişi ile değiştirildiğini belirtir.

III. Richard oyunun başından sonuna dek gerçekleştirdiği kötücül eylemler konusunda hiçbir şekilde tereddüt ya da vicdan azabı göstermeyerek kötücül bir görünüm sunar. Oyunun ilk sahnesinde fiziksel kusurlarını ruhsal kötülüğünün gerekçesi olarak gösterir.

RICHARD GLOUCESTER - (...) Eğri büğrü basılmış para gibiyim.
(...) Adam gibi bir kalıptan yoksun kalmışım,
Sahtekar Doğa’nın marifetiyle güzellikten nasip almamışım.
Yamuk yumuk, noksan, günüm gelmeden,
Hazır olmadan yollanmışım bu canlılar dünyasına.
Öyle sarsak, öyle çarpık yaratılmışım ki,
Topalladıkça köpekler havlıyor arkamdan.
Üstelik şimdi bu tatsız barış zamanında
Kaval dinleyip güneşte kendi gölgemi seyretmeye,
Çarpıklığıma yanarak vakit geçirmeye
Hiç niyetim yok. Onun için de, madem çapkın olup
Bu güzel günleri hoşça geçirme şansım yok,
Ben de hain olup o günlerin boş zevklerinden
Nefret etmeye karar verdim (Shakespeare, 2010:22).

III. Richard oyun boyunca bu niyetini sahnede seyirciyle başbaşa yaptığı konuşmalarda açık ederken çevresindeki insanlara iyi adamı oynamaya devam eder. Bu ikiyüzlü tavır onun kötülüğünü daha belirgin hale getirir. Kardeşini ölüm zindanına gönderecek hamleyi yaparken

herkesten çok gözyaşı döker. Kocasını öldürdüğü Lady Anne'i kendisiyle evlenmeye ikna edecek kadar cüretkârdır. Lady Anne ve III. Richard arasında gergin ve nefret dolu başlayan konuşma III. Richard'ın dil oyunları ile üstünlüğü ele geçirip Lady Anne'i alt etmesiyle sonlanır. Bu çirkin, topal ve kambur adam gerçek bir sevgi niyeti beslemeden yalnızca çıkarları için Lady Anne'i zekice ve konuşma ustalığıyla kendisiyle evlenmeye ikna eder.

RICHARD GLOUCESTER -Kur dediğin böyle yapılır işte! Kadın böyle ayartılır!
Artık benim olmaya olacak da,
Fazla tutmanın da âlemi yok yanımda.
Şu işe bak! Hem kocasını öldürmüşüm,
Hem babasını; kalbi en derin nefretle dolu.
Ama o ne yapıyor? Dilinde onca bela, gözünde onca yaşla,
Malum iblis suratım ve düzenbaz tavrım bir yana,
Davama arka çıkacak tek bir yandaşım yokken,
İnancını, vicdanını, her şeyi hiçe sayıp
Tüm engellere karşı, bana teslim oluyor! Ya! (Shakespeare, 2010:42).

Bu diyalog oyun boyunca III. Richard'ın bütün kötücül niyetlerini açık eden pek çok diyalogdan biridir. III. Richard Rae (2008:20)'nin bir kötü adam özelliği olarak belirttiği gibi kasıtlı olarak eylem planlar ve yalnız kaldığı sahnelerde bu planları seyirciyle paylaşır. III. Richard büyük bir açgözlülük ve ihtirasla iktidarı elde etmek konusunda her türlü yalana, hileye, acımasızlığa, zalimliğe ve cinayete başvurur. Karısı, kardeşi, yeğenleri ve pek çok insanın ölümünü planlar ve uygular. Bütün bu eylemleri sırasında bir an bile vicdan azabı göstermez. Rae (2008:11,12)'e göre kötü adamın intikam, açgözlülük ve güç gibi basmakalıp özellikleri vardır. Kötü adam, kötü ruhlu, ilkesiz, nefret dolu, zararlı, vahşet işleyen, zamanının sosyal adetlerini ve ideallerini ihlal eden kötü karakter türüdür. Karakteristik olarak korkusuz, cüretkâr, bencil, zeki ve tutkuludur. Amacına ulaşmasını hiçbir şeyin engellemesine izin vermez. III. Richard, kötü adama özgü intikam, açgözlülük gibi özelliklerinin yanı sıra amacına ulaşmak için korkusuz, cüretkâr, bencil, zeki ve tutkulu bir karakter olarak kötü adamın bütün özellikleriyle özdeşleşir. Zekâsı ve ikiyüzlülüğü ile olayları öylesine düzenler ki III. Perde'nin VI. ve VII. sahnesi boyunca yanına piskoposları da alarak kendini iyi dindar, erdemli ve tahtı hak eden bir adam gibi gösterir. Düzenbazlığı ve zekâsı ile tek amacı olan iktidarın kendisine teklif edilmesini sağlar. Yüksel (2017:68) III. Richard'ın bu mahareti, kurnazlığı ve becerisiyle oyundaki tek parlak kişi olduğunu ve seyircide sempati uyandırdığını belirtir. Ancak bir karakter türü olarak kötü adam seyircide anlık olarak sempati veya empati uyandırabilse de, oyundaki eylemlerinin toplamı

onları kötü kılar (Rae, 2008:11).

III. Richard'ın annesi olan York Düşesi bile kendisine karşı ayaklananları durdurmak için savaşa giden oğlunun kötülüğünün karşılığını bulmasını diler. Richard'ı ölmeden önce son görüşünde oğluna ve onun kötülüğüne lanet eder.

YORK DÜŞESİ- (...) Sen nasıl gözünü kan bürümüş biriysen,
Sonun da o kadar kanlı olsun.
Hayatın nasıl utanç vericiyse,
Ölümün de utançlı olsun (Shakespeare, 2010:163).

III. Richard'ın ölmeden önce annesinden duyduğu son sözler bunlardır. Annesinin bu ağır ve acı sözlerinin ardından III. Richard tek bir üzüntü belirtisi göstermez. Tek derdi daha karısı Lady Anne ölmemiş olmasına rağmen kendisini sağlama alacak bir sonraki evliliği için Kraliçe Elizabeth'i ikna etmektir. Thorslev (1962:53)'e göre kötü adam toplumun ahlaki kurallarını ve kodlarını ihlal eden kendi kötülüğünü kabul eder. III. Richard da herkes tarafından lanetlenen kötülüğünün farkındadır.

KRAL RICHARD- (...) (Kendi kendine) Ağabeyimin kızıyla evlenmem şart,
Yoksa, krallığım cam üstünde duruyor demek.
Önce kardeşlerini öldürüp sonra kızla evlenmeli.
Sonuçta kazanç kesin değil, ama o kadar kana bulandım ki,
Çaresiz, artık günah günahı çekecek.
Merhamete, gözyaşına yer yok bu gözlerde (Shakespeare, 2010:147).

Trajik kahraman ister ahlaki bir kusur olarak nitelensin ister bir yargı hatası olsun hatasına rağmen iradesinin iyi bir amaç yönünde gerçekleşmesi dolayısıyla olumsuz olarak nitelenmez. Böyle bir kahramanın yıkıma uğraması korku ve acıya uyandırarak seyircinin merhametini kazanır. III. Richard ise oyunun sonunda gerçekleşen ölümü ile kötülüğünün cezasını çekmiş görünür. Üstelik III. Richard oyunun sonunda trajik kahramana özgü hatasının farkına varma ya da pişman olma gibi bir eğilim de göstermez; oyunun başından sonuna kadar tamamen kötü bir karakter çizgisi çizerek olumlu özelliklerle değerlendirilen kahraman kalıbına uymaz. Kötü adam niyet ve amaçlarının kötülüğü nedeniyle trajik kahramandan ayrılır. Macbeth amacının kişisel ihtiras olması nedeniyle kötü adama yaklaşır. Ancak ihtirası ve vicdanı arasında yaşadığı ikilem nedeniyle Rönesans'a özgü trajik hata izleğini sürdürür. III. Richard'ta ise böylesi bir bunalımın izi yoktur. Richard, karakterinin bütünüyle kötü olarak algılanması nedeniyle kusuruna rağmen onurlandırılan kahramanın itibarına erişemez. Macbeth yalnızken yaptığı

konuşmalarda içinde bulunduğu durumu ve eylemi sorgularken III. Richard yalnız başına yaptığı konuşmalarda kötücül eylemlerini ve niyetlerini anlatır. Benzer eylemleri gerçekleştirmelerine rağmen birinin kötü diğzerinin iyi bir karakter olarak değerlendirilmesinin temel nedeni de budur.

5. Sonuç

Aristoteles tarafından “ciddi ve ağırbaşlı bir eylemin taklidi” olarak tanımlanan Antik Yunan tragedyasında eylemin bu önceliği trajik kahraman açısından belirleyici bir unsurdur. Eylemin çoğunlukla mutluluktan felakete doğru giden seyri acı ve yıkımı trajik kahramanın temel özelliği haline getirir. Dinsel geleneğin bir parçası olarak trajik kahramanın mitsel kimliğinin genel ve temsili bir eylemi ifade etmesi onu yüce ve soylu kılar. Trajik kahramanın tragedyanın temel işlevi sayılan katharsis-arınma işlevini yerine getirebilmesi için de ortalamadan üstün ve ahlak bakımından iyi olması gereklidir. Trajik kahraman ahlak bakımından soylu ve yüce konumuna rağmen onu yıkıma götürecektir bir yanlış ya da yargı hatası işler. Trajik kahramanı sıradan insana yaklaştıran bu hata ahlaki bir kusurdan ziyade bilmeden ya da bir gaflet anında yapılan ve sonucunun öngörülemediği bir hata olarak nitelendirilir. Aşırı bir gurur ve kendine özgüveni içeren hybris kahramanın trajik hata yapmasına neden olan özellik olarak öne çıkar. Kahramanın ölçüyü kaçırmaya neden olan bu aşırılık ve kibir Antik Yunan inanç biçimiyle bağlantılı olarak insanın kaçınılmaz yazgısı karşısında genel bir sınırı aşma isteği ile de ilişkilendirilir. Yunan yaşam ve insan anlayışının temel trajik formunun bu ifadesi kahramanı yazgının belirleyiciliğine rağmen eyleminin sorumluluğunu alan birey olarak konumlandırır. O yazgının kurbanı olan insan olmasına rağmen aynı zamanda onurluca sorumluluğu üstüne alan özne-kahramandır. Bu nedenle de hatasına rağmen onaylanır ve yüceltilir.

Shakespeare tragedyasında ise trajik kahramanın eylemi Antik Yunan'dakine benzer biçimde refahtan mutluluğa doğru seyreden bir yıkım ve düşüşü içerir. Ancak kahraman ve eylem arasındaki ilişkide öncelik sonralıktan ziyade ayrılmaz bir ilişki kurulur. Kahraman psikolojik olarak daha derinlikli kurulan yapısı ile eylemi karakterize eden bir noktaya taşınır. Eylemin niteliğini ve yönünü belirleyen kahramana özgü kişisel özelliklerdir. Trajik kahramanın kendi karakterine özgü özellikler kazanması hamartia'nın köklü değişiminde de etkili bir unsurdur. Hristiyan inancının bir tezahürü olarak trajik kahramanın eylemi ve yıkımı tamamen

kendi karakterinden kaynaklanan ahlaki kusurların bir sonucu olarak gösterilir. Kahramanı yıkıma götüren trajik hatanın ahlaki bir kusur olarak nitelendirilmesi, onu hatasına rağmen yüce bir konumda bulunan ya da ahlaksal bakımdan iyi olmayı sürdüren Antik Yunan kahramanından farklı kılar. Genel ve temsili eylemin yerini hatası nedeniyle acı çeken birey alır. Bu anlamda kahraman genel ve tipik özelliklerin yanı sıra kendine özgü zaaf ve kusurlarıyla birlikte onun ruhsal dünyasını da içeren bir anlayışla sunulur.

Shakespeare'in trajik kahramanları idealleştirilmiş, ahlaki bakımdan soylu olarak nitelendirilemeyecek özellikler taşır. Onlar iyi özelliklerinin ve kahramana özgü sıradan insandan en azından konum bakımından üstün olmalarının yanı sıra baskın tutkularının eğiliminde hareket eder. Dolayısıyla idealleştirilmiş iyinin temsili olmaktan ziyade gerçek insana daha yakın iyi ve kötü özellikleriyle tanımlanırlar. Antik Yunan kahramanı bu anlamda bilmediği bir şekilde suç işlemesinden hata yapmasından dolayı yıkıma uğrarken Shakespeare tragedyasının kahramanı çoğu zaman onu yanlış yapmaya sürükleyen duygularına, tutkularına, hırslarına yenik düşer. Shakespeare tragedyasının kahramanları bu anlamda kendi karakterlerindeki bir zayıflık nedeniyle kendi yıkımlarını kendileri hazırlar.

Trajik hatanın ahlaki bir kusurla ilişkilendirilmesi ve kahramanın kendi suçu olarak algılanması toplumsal yapıda gerçekleşen bir yozlaşmanın yanı sıra Hıristiyan inancı çerçevesinde geliştirilmiş bir kader-talih ilişkisini de barındırır. Antik Yunan tragedyasında kahramanının eylemini sınırlayan kader, onun trajik hatasını hem kendisinin bir seçimi hem de zorunluluğun bir sonucu olarak gösterir. Ancak bu hata Antik Yunan'da bilmeden işlenen bir suç, sonucun öngörülememesi, bilgi eksikliği ya da bir yargı hatasıdır. Ahlaki bir kusur ya da zayıflıkla ilişkilendirilmez. Diğer taraftan Antik Yunan'da kahramanın trajik hata yapmasına neden olan aşırı gururunu veya özgüvenini içeren hybris de bir karakter kusuru olarak görülebilir. Ancak bu Antik Yunan inancında yine kader-moira ile ilişkilendirilen insana özgü bir sınırı aşma isteğidir ve evrensel olarak belirlenmiş bir yasanın ihlaline gönderme yapar. Oysa Rönesans'ta Hıristiyan inancı çerçevesinde oluşturulan kusur tamamen kişisel ve dünyevi alanla ilişkilendirilir ve kaderin çarkına binmek ya da kaderini belirlemek insanın kendi elindedir. Aşırılık, insanın dünyevi olan tutkulara kapılarak onu öte dünyada mükâfatlandırarak tanrıyı akıl yoluyla bulamayıp yanlış kararı vermesidir -ki insanı kötü ya da günahkâr yapan da budur. Bu, evreni yeni bir bakış açısıyla dizayn eden tek tanrılı inanç sisteminin insanı algılayış biçimidir.

Rönesans trajik kahramanı konum olarak sıradan insandan üstün olmakla birlikte ahlaki bakımdan iyi ve kötünün bir arada bulunduğu, bu anlamda sıradan insana yaklaşan bir konumdadır. Ancak bu onların kahramana özgü yüceltilme özelliğini taşımadıkları anlamına gelmez. Shakespeare'in tragedya kahramanları hatalarını anlamaları ve pişman olmaları ile bu işlevi yerine getirirler. Bu trajik kahramanın, kahramana özgü genel özelliklerden sıyrılarak kendine özgü özellikleriyle eylemi yönlendiren karaktere doğru gelişiminin önemli bir aşamasıdır. Shakespeare tragedyaları bu anlamda iyi özellikleriyle kabul gören trajik kahramandan iyi ve kötü özelliklerin bir arada bulunduğu trajik kahramana ve tamamen kötücül özelliklerle kurgulanmış kötü adama varan pek çok örneği barındırır.

Kaynakça

Aristoteles, (2002). *Poetika*, 10. Baskı, çev. İsmail Tunalı, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Aristoteles, (2019). *Nikomakhos'a Etik*, 4. Baskı, çev. Akderin, F., İstanbul: Say Yayınları.

Baldick, C. (2001). *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*, 2. Edition, New York: Oxford University Press.

Brockett, G. O. (2000). *Tiyatro Tarihi*, 1. Baskı, çev. Sevinç Sokullu, S., Dinçel, Semih, Çelenk, Selda Öndül, Beliz Güçbilmez, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Cuddon, J.A. (2013). *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*, 5. Edition, A John Wiley and Sons, Ltd., Publication.

Çapan, C. (2008). *Değişen Tiyatro*, 3. Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.

Eagleton, T. (2012). *Tatlı Şiddet Trajik Kavramı*, 1. Baskı, çev. Tunca, K., İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Lichte-F. E. (2002). *History of European Drama and Theatre*, Library Of Congress Cataloging in Publication Data.

Kirkham, J. D. (1963). *History and Criticism of the Tragic Hero*, Eastern Illinois University, Master Degree.

Köseoğlu, B. (2010). "Shakespeare's King Richard III, A Hero or An Anti-Hero?: The Idea of Heroism in Richard III", *Batı Edebiyatında Kahraman*, Ankara: Pamukkale Üniversitesi Yayınları, s.92-98.

Kott, J. (1999). *Çağdaşımız Shakespeare*, 1. Baskı, çev. Güney, T., İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Rae, M. K. (2008). *Someone, Anyone: Contemporary Theatre's Empathetic Villain*, The University of Arizona, School of Theatre Arts, Master's Thesis.

Shakespeare, W. (1981). *Kral Lear*, çev. İrfan Şahinbaş, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Shakespeare, W. (1999). *Macbeth*, 2. Baskı, çev. Orhan Burian, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Shakespeare, W. (2007). *III. Richard*, 2. Baskı, çev. Bülent Bozkurt, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Şener, S. (1998). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Şener, S. (2001). *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*, 2. Baskı, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Thorslev, P. L. (1965). *The Byronic Hero Types And Prototypes*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Urgan, M. (1984). *Shakespeare ve Hamlet*, 1. Baskı, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Yüksel, A. (2017). *William Shakespeare Yüzyılların Sahne Büyücüsü*, 1. Baskı, İstanbul: Habitus Yayıncılık.

Vernant, J. P., Naquet, V. P. (2012). *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya*, çev. Sevgi Tamgüç, Çam, R.F., İstanbul: Kabalıcı Yayınları.

Williams, R. (2018). *Modern Trajedi*, 1. Baskı, çev. Özkul, B, İstanbul: İletişim Yayınları.

Qinn, E. (2006). *A Dictionary of Literary and Thematic Terms*, 2. Baskı, New York: Facts On File, Inc.

İnternet Kaynakları

Ayman, B. (2016). "The Tragic Hero between Aristotle and Miller", ENG 313 https://www.researchgate.net/publication/329973521_The_Tragic_Hero_between_Aristotle_and_Miller, Erişim tarihi: 02.02.2019.

Hybris, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hero> Erişim tarihi: 21.01.2018.

Reeves, C. H. (1952), "The Aristotelian Concept of the Tragic Hero", The American Journal of Philosophy, Vol. 73, No. 2, p.172-188, <https://www.jstor.org/stable/291812> Erişim tarihi: 10.03.2020.

Yeboah, A. A.; Ahenkora,K.; Amankwah, A. S. (2012a). "The Tragic Hero of the Classical Period" English Language and Literature Studies; Vol. 2, No. 3, p.10-17, <https://www.ccsenet.org/journal/index.php/ells/article/view/19851#:~:text=This%20paper%2C%20therefore%2C%20looks%20at,Oedipus%20as%20the%20tragic%20hero>, Erişim tarihi: 22.05.2020.

Yeboah, A. A.; Amankwah, A.S. (2012b). "The Tragic Hero of the Post-Classical Renaissance" English Language and Literature Studies; Vol. 5, No. 3, p.119-123, https://www.researchgate.net/publication/325442890_The_Tragic_Hero_of_the_Post-Classical_Renaissance,Erişim tarihi: 08.06.2019.

TASVİRLERLE İSA'NIN MUCİZELERİNE SAHNE OLMUŞ BİR DENİZ: CELİLE

A SEA WITNESSED THE MIRACLES OF CHRIST WITH PAINTINGS: THE GALILEE

Hatice DEMİR*

Öz

Bu çalışmada, İsa siklusu içerisinde yer alan mucize sahnelerinden Celile Denizi'nde gerçekleşmiş olanlar çalışılmıştır. Çalışma birkaç alt başlık (giriş, Celile Denizi ile ilgili tarihi veriler, Celile Denizi'nde meydana gelen mucizeler ve tasvirleri) altında ele alınmıştır. Giriş ve ikinci bölümlerde Celile Denizi'nin tarihi geçmişi ve isimleri üzerinde durulmuştur. Üçüncü bölümde kısaca Celile Eyaleti'nde gerçekleşen İsa'nın İşleri ele alınmıştır. Dördüncü bölüm çalışmanın ana hatlarını oluşturmuştur. İsa'nın Celile Denizi bağlantılı mucizelerinin Hıristiyan tasvir sanatındaki yansımaları ele alınmıştır. Sahneler, Kitab-ı Mukaddes'e bağlı kalınarak kronolojik bir sıralama ile incelenmiştir. Bu bağlamda ele alınan sahneler; İsa'nın Fırtınayı Dindirmesi, İsa'nın Cinlileri İyileştirmesi, İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi/Aziz Petrus'un Celile Denizi'nden Kurtarılması, İsa'nın Dirilişi Öncesi Mucizevi Balık Tutma ve İsa'nın Dirilişi Sonrası Mucizevi Balık Tutma şeklindedir. Değerlendirme ve sonuç bölümlerinde, sahnelerin Celile Denizi ve birbirleri ile olan bağlantıları tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İsa, Celile, Mucize, Resim Sanatı

Abstract

In this study, the scenes of miracles that took place in Galilee which are a part of the Missions of Christ cycle were studied. The article was discussed under sub-titles (Introduction, historical sources about the sea of Galilee, the miracles occurred in the sea of Galilee and their depictions). In the introduction and second parts, the historical background and the names of the Sea of Galilee were emphasized. In the third part, The Missions of Christ which took place in Galilee Region were briefly discussed. The fourth part was the main focused points of the study. The reflections of the miraculous acts of Christ in Christian religious art were discussed. The scenes discussed in this context; Christ Calming Down the Storm, Christ Heals the Demoniac, Christ Walking on Water/Christ Rescuing Peter from the Sea of Galilee, Miraculous Pre-Resurrection Fishing and Miraculous Post-Resurrection Fishing. In the evaluation and conclusion part, the connections of the scenes with the Sea of Galilee and each other were discussed.

Key Words: Christ, Galilee, Miracle, Painting

1.Giriş

Afro-Asya ile Ürdün çatlağının bir parçası olan (Zoqurti, 2009:106), yaklaşık 24.000 yıl önce oluşumu başlayan, 166 km² uzunluğa, yaklaşık 4.109 m³ hacim ve 50 m derinliğe sahip Celile/Kinneret Denizi/Gölü (Ben-Avraham vd. 2007:43; Hazan vd. :2005); İsrail'in kuzeyinde tektonik bir yerleşim alanı olan Ölü Deniz fay levhasının diğer fayları enine kestiği eşkenar

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 21.02.2022 - Kabul tarihi: 13.06.2022.

* Dr. Öğretim Görevlisi, Kastamonu Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu, hdemir@kastamonu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-5801-5841>

dörtgen (çek-ayır havza) biçimli bir grup havzadan birinin parçası olan Kinneret – Bet Shean havzasında yer alır (Freund, 1970). Bu alan 1000 km'den daha geniş bir alanı kaplamakta ve düzlük alandaki sınırı Sina ve Arap levhalarını birbirinden ayırt etmektedir (Ben-Avraham vd. 2007:43; Garfunkel, 1981).

2. Celile Denizi ile İlgili Tarihi Veriler ve Celile/Kinneret İsminin Kökenleri¹

Celile Denizi/Gölü gerek Kitab-ı Mukaddes'te ve gerekse diğer kaynaklarda farklı isimler ile anılagelmıştır. Gölün en yaygın kullanılan ismi الجليل/הגליל/ ha-galil/ al-jalil/Celile'dir.

Josephus Flavius Celile'yi şu şekilde tanımlar; "Celile, Aşağı ve Yukarı Celile olmak üzere iki bölümden oluşur. Batı sınırını, bir zamanlar Celile'ye ama günümüzde Sur'a ait olan Ptolemaios ve Kermil/Aziz İlyas Dağı oluşturur. Güneyden şehir, Ürdün Nehri boyunca uzanan Scythopolis/Beit She'an/Bet Şean sınırı ve Samarya/Şomron'dan oluşur. Doğusunda, Taberiye'den Chabulon/Kabul'a kadar uzanan ve Xaloth/Iksal'tan Bira Sheba/Bersabe'ye kadar uzanan Aşağı Celile vardır. Buradan sonra, Ürdün'den Meroth/Marus'a kadar uzanan Thella/Tella köyü sınırlarını kapsayan ve Sur sınırındaki Baca köyüne uzanan Yukarı Celile başlar." (Josephus, Flavius, 1961:585).

Gölün, Celile kadar yaygın kullanılan diğer bir ismi; gölün biçiminin bir arp/lire benzemesi nedeniyle arp anlamına gelen ve gölün kuzeybatı kesiminde yer alan bir Kenan kasabası olan כִּנְרֶת/Tel Kinrot/Kinneret/Kinnara²adını alır (Zoqurti, 2009:107-108)³. Bu bağlamda gölün tarihi seyir içerisinde Greko Romen dönem öncesinde ilk olarak Kinneret olarak anıldığı tahmin edilmektedir (Fritz, 1987:42).

Kinneret'e yerleşim İsrailoğullarından önce Kenanlılar zamanında başlamıştır. Kinneret isminin ilk geçtiği kaynaklar arasında Mısır kaynakları yer alır. Mısır Yeni Krallık dönemi III. Thutmose (MÖ 1490-1436) zamanında, denizin/gölün varlığı, Ürdün Vadisi ve Emir/Yizrel/Jezreel Ovası'nın adı ile birlikte verilir. Diğer bir Mısır kaynağı olan 1116 Petersburg papirüsüne göre II. Amenhotep (MÖ 1438-1412) döneminde Kinneret'in adı firavunun birası için tahıl üretilen on Kenan şehriden biri olarak geçer (Fritz, 1987:42).

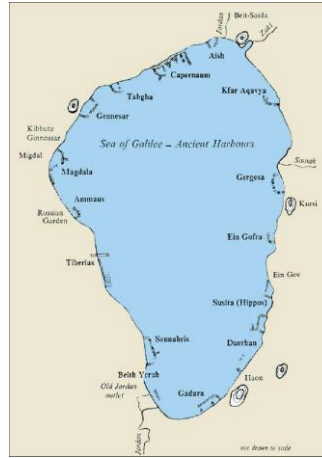
¹ Gölün ikincil düzeyde bilinen diğer isimleri arasında Gennesar ve al-Majdel/Majdala da vardır. Geniş bilgi için bk. (Zoqurti, 2009:108-111).

² Kinneret adını, kinnor/eğri lir anlamına gelen kelimedenden almıştır. Gölün şeklinin bir lire benzemesinden dolayı bu adı aldığı tahmin edilmektedir. Ancak gölün şeklinden değil, Ugarit dönemi çivi yazılı tabletlerde geçtiği şekliyle Tanrı Knr'den adını almış olabileceği görüşü de hakimdir (Fritz, 1987:45; Münger vd., 2011:68).

³ Kinneret; Kitab-ı Mukaddes'te Çölde Sayım 34:11, Yasanın Tekrarı 3:17, Yeşu 11:2; 12:3; 13:27; 19:35 ve 1. Krallar 15:20'de geçer (Zoqurti, 2009:107-108).

Gölün diğer bir Kenanlı kabileden gelen ismi ise **גִּרְגָּשִׁי**/Girgaşlılar/Girgashite/Jirjashiyun⁴ olarak bilinir (Zoqurti, 2009:106-107). Gölün en yaygın kullanılan diğer bir ismi **Τιβεριάδος/Tiberias/بحيرة طبريا Tabariya/Taberiye'**dir⁵. Kent, 1. yüzyılda Herod Antipas tarafından İmparator Tiberius (14-37) adına Rakkat şehrinin yıkıntıları üzerine kurulmuştur. Göl, zaman içerisinde bu isim ile anılmaya başlamıştır (http 1; Zoqurti, 2009:111).

3. Celile'de Meydana Gelen Mucizeler



Görsel 1. Celile Haritası, Crook, 2019:75.

İsa'nın mucizelerinin genelde Celile Denizi yakınlarındaki yerleşim alanlarında gerçekleşmiş olduğu dikkat çeker. İsa'nın ilk mucizesi Celile'nin **Κανά της Γαλιλαίας / قانا الجليل /Qana al-Jalil** Kana köyünde şarap ve somunların çoğaltılması ile başlar. Bir balıkçı kasabası olarak bilinen (Beck ve Allen, 2000:2066-2067) **כפר נחום / Kafar Naḥum/ كافرناحوم /Καφαρναούμ /Kefarnahum** İsa'nın mucizelerinin çoğunluğunun gerçekleştiği en önemli yerdir. Bu mucizeler arasında; Balıkların Çoğaltılması/Luka 5:1-11, Yüzbaşının Uşağının İyileştirilmesi/Matta: 8:12-13/Luka 7:1-10, Petrus'un Kayınvalidesinin İyileştirilmesi/Matta 8:14-15, Havra'da Kötü Cinli Birinin İyileştirilmesi/Luka 4:31-37/Markos 1:21-28, Bir Felçlinin İyileştirilmesi Markos 2:1-12/Luka 5:17-26 yer alır.

⁴ Girgaşlılar adı Kitab-ı Mukaddes'te; Yaratılış 10:16, Yasanın Tekrarı 7:1, Yeşu 3:10, 24:11 ve Nehemya 7:8'de geçer (Zoqurti, 2009:106-107).

⁵ Kitab-ı Mukaddes'te Yuhanna 6:1 ve 21:1'de göl bu isimle anılmıştır.

Celile Denizi yakınlarındaki Arapça الطابغة/et-Tabgha, İbranice/עין שבוע, Ein Sheva ve Yunanca/επτάγωνο/Heptapegon adıyla *yedi pınar* olarak bilinen yer, İsa'nın Kitab-ı Mukaddes'teki mucizelerine sahne olmuş bir başka yer olarak da anılır. Bu mucizeler arasında; balık ve somunların çoğaltılması, dağda vaaz ve İsa'nın dirildikten sonra havarilerine görünmesi vardır (Pixner, 1985:197).

Dekapolis'e bağlı şehirlerden birisi olan Γαδάρá/Γαδαρήνες/Gadara, Celile Denizi ile bağlantılı olarak Matta 8:28/Gadara, Markos 5:1/Gerasalılar, Luka 8:27'de geçtiği şekliyle İsa'nın mucizelerinden cinlilerin iyileştirilmesi olayına sahne olan bir başka yerdir⁶.

4. Celile Denizinde Gerçekleşen Mucizelerin Tasvirleri

4.1. İsa'nın Fırtınayı Dindirmesi/Fırtınanın Ehlileştirilmesi

İsa'nın Celile Denizi'nde gerçekleşen ve tasvir sanatında sık tasvir edilen mucize sahnelerinden birisi olan *İsa'nın Fırtınayı Dindirmesi/Fırtınanın Ehlileştirilmesi* sahnesi Kanonik İncillere bakıldığında kronolojik olarak ilk sırada yer alır.

Sahne için seçilen ilk örnek Çar Aleksandr Dört İncili/Add. MS 39627 fol. 26r'de⁷ Matta 8:23-27, Markos 4:35-41 ve Luka 8:22-25'e ait detaylar verilir (Görsel 2). Matta 8:23-27'de bahsi geçtiği gibi İsa ve öğrencileri, Kefarnahum'dan tekneye binip karşı kıyıya (Gadaralılar Diyarı)⁸ varmak isterler. Luka İncili 8:22-25'de olay hemen hemen aynıdır. Göl dalgalıdır ve İsa bu esnada uyumaktadır. Öğrencileri gidip onu uyandırır. Örnekte Markos 4:39; "İsa kalkıp denizi azarladi, göle 'sus sakın ol', dedi. Rüzgâr dindi, ortalık sülman oldu."⁹ ifadesi referans alınarak denizin/gölün sakinleşmiş hali tasvire yansımıştır. Karşı kıyıda oturan figür, rüzgârın kişileştirilmiş halidir. İsa'nın, eliyle işaret ederek ondan sakinleşmesini istediği an tasvire yansımıştır.

⁶ Kitab-ı Mukaddes'te cinlilerin iyileştirilmesi mucizesinin geçtiği yerler olarak anılan Gergesa ve Gadara'nın yerinin tespiti tam olarak belirlenememiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda; Gergesa'nın muhtemelen Gadara'yı da içine alan geniş bir coğrafi yerleşime verilen isim olduğu ve Gadara'nın da bu yerleşim yeri içerisinde yer alan daha küçük ölçekli bir şehre verilmiş isim olabileceği fikri savunulmuştur. Özellikle coğrafyacıların bölgede yapmış olduğu araştırmalar sonucunda, Kitab-ı Mukaddes referanslı olarak domuzların göle yamaçtan gelip atlayarak boğulmaları olayının, Gergasa'nın daha eğimli bir yapıya sahip olması nedeniyle burada gerçekleşmiş olabileceği görüşüne varılmıştır. Geniş bilgi için bk. http 2.

⁷ 14. yüzyıla tarihlenen ve Çar İvan Aleksandr İncilleri olarak da bilinen eser Yunanca aslından kopya edilmiştir. Esere 15. yüzyılda bir de Menologion eklenmiştir. Geniş bilgi için bk. http 3.

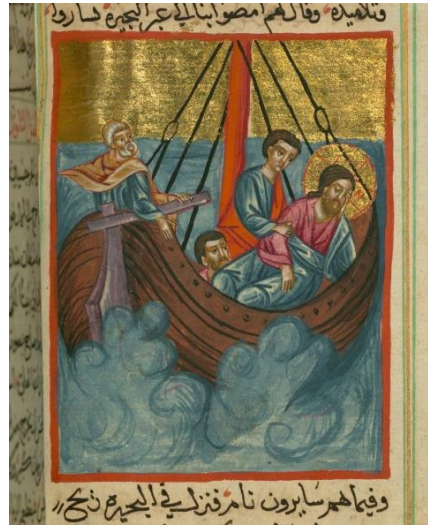
⁸ Gadaralılar Diyarına Geçiş bir sonraki bölümde Matta:8-28'de geçer.

⁹ Olay, Matta 8:26'da ise; "Sonra kalkıp rüzgârı ve gölü azarladi. Ortalık sülman oldu..." şeklinde geçer.



Görsel 2. İsa'nın Fırtınayı Dindirmesi/Fırtınanın Ehlileştirilmesi Sahnesi, Çar Aleksandr Dört İncili/Add. MS 39627, fol. 26r¹⁰, Kitap Resmi, 14. Yüzyıl, Londra/British Library.

17. yüzyıla ait bir başka örnek Kıptî Dört İncil'inde/W. 592¹¹ fol. 161b'de ilk örneğin aksine, tüm ikonografik detaylar Markos İncili ile örtüşür (Görsel 3). Matta 8:24 ve Luka 8:23'te İsa'nın sadece uyuduğuna dair bilgi aktarılır. Bu bağlamda sahnenin Markos İncilini referans almış olduğu dikkat çeker. Kitap resmi örneğinde, İsa dalgalı bir denizin ortasında bir teknenin kış tarafında uyurken tasvir edilmiştir. Kutsal metne bağlı kalarak öğrencilerinden birisi onu uyandırmaya çalışırken betimlenmiştir.



Görsel 3. İsa'nın Fırtınayı Dindirmesi/Fırtınanın Ehlileştirilmesi Sahnesi, Kıptî Dört İncili/W. 592, fol. 161b, Kitap Resmi, 17. Yüzyıl, WAM/Walters Sanat Müzesi/Baltimore/ABD.

¹⁰ Aynı sahne için ayrıca bk. fol. 98r, http://www.bl.uk/manuscripts/Viewer.aspx?ref=add_ms_39627_fs001r#

¹¹ Anājl adı ile bilinen İncil, Kıptî/Mısırlı bir keşiş İlyās Bāsīm Khūrī Bazzī Rāhib tarafından 1684 yılında siyah mürekkep ve kırmızı rubrik/bölümlenme ve Nesih yazı ile Arapça dilinde üretilmiştir. El yazmasında yaklaşık elli kitap resmi bulunmaktadır. Geniş bilgi için bk. [http 4](http://4).

4.2. İsa'nın Cinlileri İyileştirmesi Sahnesi

Celile Denizi ile bağlantılı diğer bir mucize ise hemen fırtınanın ehlileştirilmesi olayı akabinde gerçekleşen cinli bir adamın iyileştirilmesi olayıdır. Matta 8:28-34, Markos 5:1-19 ve Luka 8:26-39'a göre olay şu şekildedir; İsa'nın fırtınayı dindirme/ehlileştirme olayından sonra, İsa ve öğrencileri gölün karşı kıyısındaki Gerasalılar diyarına geçerler. Ayak bastıklarında, cinli iki¹² adam mağara mezarlarından koşarak gelip İsa'nın ayaklarına kapanırlar. Cinler, kendilerinden ne istediklerini sorarlar; eğer kendilerini kovacaksa, otlayan domuzların içine göndermelerini isterler. Bunun üzerine İsa onları domuzların içine gönderir ve domuzlar Celile'ye atlayarak boğulurlar.

Sahne için seçilen örnek T'oros Roslin'e aittir¹³. 13. yüzyıla tarihlenen W. 539 fol. 41v kitap resmi örneğinde sadece Celile'nin karşı kıyısında yer alan Gerasalılar Diyarı'na iniş anı tasvir edilmiştir (Görsel 4). Resmin sağ marjında cin tasviri kesilerek kompozisyona yerleştirilmiş ve Celile'nin suyunda boğulan domuz tasvirleri özellikle vurgulanmıştır. Tasvirde, Matta 8:34'te belirtildiği üzere bu olay sonrası bütün kent halkının O'nu karşılamaya çıkması ve O'ndan kentlerinden ayrılmasını istemeleri tasvire yansımıştır. Teknede tasvir edilen İsa ve öğrencilerinin bu bağlamda hem kente gelişini hem de kentten ayrılma anlarını betimlemesi adına dikkate değerdir.

¹² Markos ve Luka İncillerinde kişi sayısı birdir. Örnek seçilen tasvirde iki kişi olması nedeniyle Matta İncili referans alınmıştır.

¹³ T'oros Roslin 1256-1268 tarihleri arasında Hromkla/Gaziantep/Nizip/Rumkale'de yedi el yazmasının resimlerini yapmıştır. Roslin; Kilikya Krallığı döneminde Kral I. Het'um ve I. Katholikos Konstandin himayesinde çalışmıştır. Bu dönemde Kilikya Krallığı'nın Batı ile etkileşimi sonucunda Batı'nın sanatsal ortamından etkilendiği bilinmektedir. Geniş bilgi için bk. [http 5](http://5).



Görsel 4. T'oros Roslin, İsa'nın Cinlileri İyileştirmesi Sahnesi, İncil/W. 539, fol. 41v, Kitap Resmi, 13. Yüzyıl, WAM/Walters Sanat Müzesi/Baltimore/ABD (solda).

Görsel 5. İsa'nın Cinlileri İyileştirmesi Sahnesi, W. MS. 535, fol. 92r, Kitap Resmi, 16. Yüzyıl, WAM/Walters Sanat Müzesi/Baltimore/ABD (Sağda).

Bir başka örnek, Walters MS. W.535, fol. 92r¹⁴ minyatür tasvirinde Matta 8:28-34 referans alınmıştır (Görsel 5). İsa'nın Celile Denizi/Gölü'nden Gerasalılar diyarına gelişi, iki cinlinin içindeki cinlerin çıkış anı ve sonrasında domuzların içine girişi ve domuzların koşarak Celile Denizi'ne atlamaları ve akabinde Gerasalılar'ın İsa'dan kentlerinden ayrılmasını istemeleri bir bütün olarak kompozisyonda verilmiştir.

4.3. İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi/Aziz Petrus'un Celile Denizi'nde Kurtarılması Sahnesi

İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi Mucizesi¹⁵, Matta 14:22-33, Markos 6:45-52 ve Yuhanna 6:16-25'te geçer. İsa'nın Celile Denizi'nde gerçekleşen bu mucizesi, Vaftizci Yahya'nın öldürülmesi sonrası gerçekleşir. Olay kısaca şöyledir; Yahya'nın ölümüne çok üzülen İsa, öğrencileri ile birlikte tekneye binip ıssız bir yere çekilirler. Burada 5000 kişiyi doyurma mucizesi

¹⁴ W. 535 raf numarası ile Walters Sanat Müzesi/WAM'da muhafaza edilen İncil, Buzău piskoposu Kıbrıslı hattat Luka tarafından 1594'te Romanya/Eflak Buzău'da ilk olarak Yunanca ve daha sonra Slav dillerinde yazılmış ve daha sonra 1596'da Moskova'da Rus sanatçılar tarafından resmedilmiştir. Geniş bilgi için bk. [http://6.13.yüzyıldakiHaçlılarınetkisiKudüsveAntakyaüzerindeazalsaabaştakıbrısolmaküzereKilikyaErmeniKrallığı\(1198-1375\)ileHaçlılariletemasasebebiyleHaçlıdönemiSanatıolarakdaadlandırılanetkiyiT'orosRoslin'inçalışmalarında görmekmümkündür\(Chookaszian,2021:221-223,226\).](http://6.13.yüzyıldakiHaçlılarınetkisiKudüsveAntakyaüzerindeazalsaabaştakıbrısolmaküzereKilikyaErmeniKrallığı(1198-1375)ileHaçlılariletemasasebebiyleHaçlıdönemiSanatıolarakdaadlandırılanetkiyiT'orosRoslin'inçalışmalarında görmekmümkündür(Chookaszian,2021:221-223,226).)

¹⁵ Su üzerinde yürüme mucizeleri Yeni Ahit'ten önce Kitab-ı Mukaddes 2. Krallar 7-8:2. Krallar 13-14 ve Yeşu 3:13-17'de de geçmektedir.

gerçekleşir. Bu mucizenin sonrasında İsa öğrencilerinden tekrar tekneye binip Beytsayda'ya gitmelerini ister. Kendisi de halkı evlerine gönderir ve dua etmek için bir tepeye çıkar. İsa, akşam olduğunda gölün ortasına varan ve rüzgâr nedeniyle ilerlemekte güçlük çeken tekneyi görür. Sabaha karşı yürüyerek onların yanına gelir ve onlardan cesur olmalarını ister. Kanonik İncillere göre olayın hikayesinde farklılık arz eden durumlar ise şu şekildedir; Markos 6:45-52'de gidilen yerin adı Beytsayda olarak verilir. İsa, tekneye biner onlara katılır ve rüzgâr diner. Matta 14:22-33'de yerin adı verilmez. İsa'nın tekneye yaklaşip "cesur olun, benim korkmayın" diye seslenmesi üzerine Petrus İsa'dan buyruk vermesini ve kendisinin de sular üstünde yürümesini sağlamasını ister ancak rüzgâr ve korkusu nedeniyle batar ve İsa'dan kendisini kurtarmasını diler. İsa ise kuşkusu nedeniyle onu suçlar. Yuhanna 6:16-25'te gidilen yerin adı Kefernahum olarak verilir. İsa'nın yürüyerek öğrencilerinin yanına yaklaştığı ancak tekneye binip binmediği açık bir şekilde verilmemiştir. İsa'nın onu elinden tutup kurtardığı an, ikonografik olarak sahnede vurgulanmıştır. İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi Mucizesi genelde Matta 14:22-32'ye atıfta bulunur. Tasvirde özellikle Matta 14:31'e bağlı kalınarak Petrus'un korkuya kapılıp, Celile'nin sularında batması üzerine, İsa'nın onu elinden tutup kurtarması anına odaklanılmıştır.

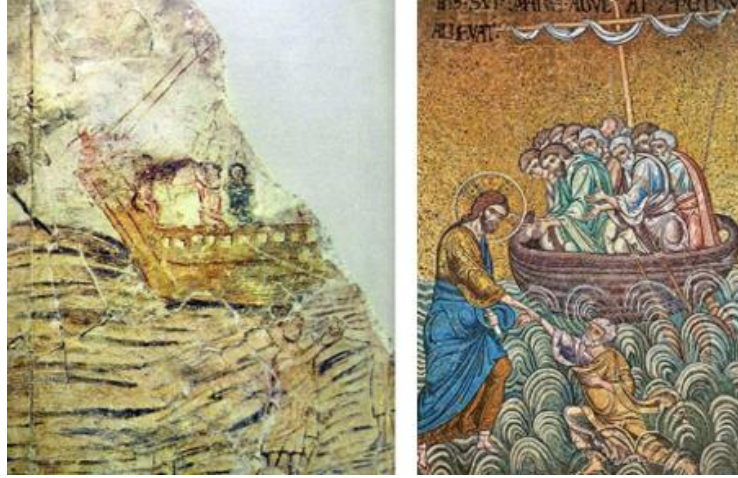
Sahnenin betimlendiği en erken tarihli örnek, 3. yüzyılın ortasına tarihlenen Dura Europos/Domus Ekklesia/Ev Kilise duvar resmidir. Tasvirde dalgalar çizgisel kontörler ile aktarılmaya çalışılmıştır. Üzerinde bir tunik ile İsa, baş kısmı deforme olmuş tunikli Petrus'u elinden tutup kaldırırken betimlenmiştir (Görsel 6).

12. yüzyıla tarihlenen Monreale Katedrali mozaiklerinde yine Matta 14:31 ayrıntılarının ikonografiye yansıtıldığı dikkat çeker. Oldukça kalabalık bir teknenin hemen önünde helezonik dalgaların içerisinde İsa'nın, Petrus'un elinden tutup kurtardığı an tasvire yansımıştır (Görsel 7).

Sahnenin en bilindik örneği 1298 tarihinde Kardinal Jacopo Stefanwschi tarafından Giotto di Bondone'ye yaptırılan Navicella¹⁶ duvar resmidir. Günümüze gelemeyen örnek, Aziz Petrus Kilisesi ana/giriş cephesi arkadları üzerinde yer almaktaydı. Sahnenin en önemli kopyası 1559

¹⁶ Latince *navicula* kelimesinden türeyen Navicella adının anlamı "değerli, küçük tekne" olarak bilinir (Adams, 2018:5). Giotto tarafında yapılan Navicella tasviri, 1674 tarihleri civarında kaybolmuştur. 17. yüzyılda bazilikanın yeniden inşa edilmesi sonucu tasvirin sadece birkaç köşe parçası kalmıştır (Adams, 2018:23-25).

tarihinde Niholas Beatrized¹⁷ tarafından yapılmıştır (Adams, 2018:24). Sahnede, dalgalı denizin ortasındaki teknenin kıç tarafında, İsa'nın Aziz Petrus'u elinden tutup kurtarıırkenki anı betimlenmiştir (Görsel 8-9).



Görsel 6. İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi/Aziz Petrus'un Celile Denizi'nde Kurtarılması Sahnesi, 3. Yüzyılın Ortası, Dura Europos/Domus Ekklesia/Ev Kilise, Duvar Resmi, (Adams, 2018, Fig. 2, p. 103), (Solda).

Görsel 7. İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi/Aziz Petrus'un Celile Denizi'nde Kurtarılması Sahnesi, 12. Yüzyıl, Mozaik Pano, Monreale Katedrali, (Sağda).



Görsel 8. Giovanni Battista Falda'nın Eski Aziz Petrus Kilisesi Atriumu Restorasyonu Sonrası Gravürü ve Navicella, 1673, Vatikan (Adams, 2018, Fig. 1, p. 102) (Solda)

Görsel 9. Nicolas Beatrized'in Navicella Kopyası, 1559, Bibliothèque, Nationale/Paris (Adams, 2018, Fig. 4, p. 105) (Sağda)

¹⁷ Nicolas Beatrizet ya da Niccola Beatrice; Fransız gravür sanatçısı, Thronville/Lorraine/Fransa'da 1500'lü yıllarda doğmuştur. 1532-1562 tarihleri arasında Londra'da kalmıştır. Üslubu, Agostino Veneziano'ya benzemektedir. Geniş bilgi için bk. (Spooner, 1853:80-81).

4.4. İsa'nın Dirilişi Öncesi mucizevi Balık Tutma Sahnesi

İsa'nın Celile Denizi bağlantılı olarak balık temalı mucizeleri Kitab-ı Mukaddes'te birkaç kez konu edinilir. Bunlardan ilki dinî tasvir sanatına da yansıyan ve Luka 5:1-11'i referans alan diriliş öncesi mucizevi balık tutma olayıdır. Celile Denizi'nin adı Gennesar olarak verilir. Gennesar Gölü kıyısındaki halk İsa'yı dinlemektedir. O esnada İsa'nın gözü ağlarını yıkayan balıkçı teknelerine takılır ve iki tekneden Simun Petrus'u ait olana biner ve onlardan açılıp balık tutmalarını ister. Bu esnada teknedekilere de öğretilerini anlatmaya devam etmektedir. İstenilen derinliğe gelindiğinde, ağlarını atmalarını ve balık tutmalarını ister. Petrus, bütün gece denediklerini, tutamadıklarını ama İsa'nın ısrarı üzerine tekrar deneyeceklerini ifade eder. Bunun üzerine o kadar çok balık tutulur ki ağ yırtılmaya başlar. Diğer teknede bulunanlara el işaretinde bulunup yardım isterler. Balıkla dolan tekneleri neredeyse batma tehlikesi geçirmiştir.



Görsel 10. T'oros Roslin, İsa'nın Dirilişi Öncesi Mucizevi Balık Tutma Sahnesi, İncil/W. 539, fol. 223v, Kitap Resmi, 13. Yüzyıl, WAM/Walters Sanat Müzesi/Baltimore/ABD.

Sahne için seçilen W. 539 fol. 223v örneğinde¹⁸, Luka 5:1-11'de geçen tüm detaylar ikonografiye yansımıştır. Kıyıda İsa'yı dinleyen halk, İsa'nın Petrus'un teknesine binmesi, jestleri ile öğretilerini anlatır hali, ağların balıkla dolup taşması, batmakta olan iki tekne ve İsa'nın

¹⁸ T'oros Roslin'e ait aynı eser sayfa 141 fol 68r'de Aziz Petrus'u Celile Deniz'inde kurtarmak sahnesi de yer alır. Geniş bilgi için bk.

https://www.thedigitalwalters.org/Data/WaltersManuscripts/W539/data/W.539/sap/W539_000141_sap.jpg

bulunduğu tekneden diğer tekneye olan el işareti ile yardım isteme anının hepsi ikonografik detaylar olarak sahneye yansımıştır (Görsel 10).

İsa'nın balıklar ile ilgili ikinci mucizesi Balıkların ve Somunların Çoğaltılması hadisesi olarak bilinir ve Kanonik İncil kökenli olarak Matta 14:13-21, Markos 6:31-44 ve Luka 9:12-17 ve Yuhanna 6:1-15'te bahsi geçer. Vaftizci Yahya'nın ölümü üzerine tenhaya tekne ile çekilen İsa ve öğrencileri, İsa'nın çoğalttığı balık ve somunlar ile doyarlar. Olayın, İsa'nın su üstünde yürümesi mucizesi öncesi olması dikkate değerdir.

4.5. İsa'nın Dirilişi Sonrası Mucizevi Balık Tutma Sahnesi



Görsel 11. Balıkların ve Somunların Çoğaltılması Sahnesi, Çar Aleksandr Dört İncili/ Add. MS 39627, fol. 45r¹⁹, 14. Yüzyıl, Kitap Resmi, Londra/British Library (Üstte)

Görsel 12. İsa'nın Dirilişi Sonrası Mucizevi Balık Tutma Sahnesi, Çar Aleksandr Dört İncili/ Add. MS 39627, fol. 45r, 14. Yüzyıl, Kitap Resmi, Londra/British Library (Alta) (Alta).

Kitab-ı Mukaddes'te mucizevi balık tutma hadisesi ikinci ve son kez İsa'nın dirilmesi sonrası gerçekleşir. İsa, dirildikten sonra ikinci kez balıkların tutulması ile çoğaltılması mucizesini gerçekleştirir. Konu kapsamı ile bağlantılı olarak ikinci kez mucizevi balık tutma sahnesi Celile Denizi'nde gerçekleşmesi adına önemlidir. Olay kısaca şöyledir. Yuhanna 21:1-14'te belirtildiği

¹⁹ Çar Aleksandr Dört İncili/ Add. MS 39627 fol. 104v de Petrus'un yüzmeye anı tasvir edilmiştir. Sahnede ağ ve balık yoktur. Aynı sahne fol. 150v'de yer alır. Geniş bilgi için bk. http://www.bl.uk/manuscripts/Viewer.aspx?ref=add_ms_39627_fs001r

üzere, Thomas'ın şüphesi²⁰ üzerine Thomas'a görünen İsa, Taberiye Gölü kenarında öğrencilerine ikinci bir kez daha görünür. Teknede; Simun Petrus, Thomas, Celile'nin Kana köyünden Natanel, Zebedi'nin oğulları ve İsa'nın diğer iki öğrencisi de yer almaktadır. İsa'nın öğrencilerine görünmesi öncesinde Simun Petrus balık tutmaya gideceğini söyler ve diğerleri de tekneye binerler ancak o gece hiç balık tutamazlar. Sabaha karşı kıyıda duran İsa onlara balıkları olup olmadığını sorar. "Yok" cevabı üzerine ise ağlarını teknenin sağ tarafına atmalarını söyler. Petrus İsa'nın sesini tanır ve üstlüğüne giyip denize atlar. Diğer öğrenciler ise balıklarla dolmuş ağlarını çekerek kıyıya yaklaşır. Daha sonra balıklar yenir.

Sahne için seçilen örnek Çar Aleksandr Dört İncili/ Add. MS 39627, fol. 45r'dir. Sahne tüm ikonografik detayları ile Yuhanna 21:1-14'e bağlı kalmıştır. Göl kenarında öğrencilerine seslenen İsa, balıklarla dolu ağ ve Simun Petrus'un yüzerek İsa'ya gelmesi sahnede vurgulanmıştır (Görsel 12).

5. Değerlendirme ve Sonuç

Bu çalışmada İsa'nın mucizelerine sahne olmuş bir deniz olan Celile Denizi'nin tasvirlerle yansımaları incelenmiştir.

İsa'nın mucizelerinin büyük bir çoğunluğunun Celile Eyaleti'nde ve özellikle deniz taşımacılığı ile gerçekleşen birbirine yakın yerler olan Tabgha, Kefarnahum, Gadara-Gennesar-Gergasa'da gerçekleştiği bilinmektedir. Görsel 1'deki harita incelendiğinde, bu yerlerden Tabgha, Kefarnahum ve Beytsayda birbirlerine yakın mesafeler olması nedeni ile dikkat çeker. Yalnızca cinlilerin iyileştirilmesi olayının Kanonik İncillerde Gadara ve Gergasa olarak farklı isimler ile verilmesi üzerine yapılan araştırmalar sonucu, Gergasa olabileceği görüşü daha kabul görmüştür. Bu bağlamda, Celile Denizi ile bağlantılı mucizelerden bu olay daha uzak bir yerde gerçekleşmiş olması nedeniyle diğerlerinden ayrılır.

İsa'nın Celile Denizi bağlantılı mucizelerinin dinî tasvir sanatındaki yansımaları İsa'nın Mucizeleri siklusu içerisinde yer alır. Bu bağlamda sahneler tasvir sanatında genellikle; İsa'nın

²⁰ Aziz Thomas, İsa'nın dirilmesine inanmamıştır. İsa'nın dirildikten sonra öğrencilerine görüldüğü esnada Thomas orada değildir. Diğerleri İsa'nın dirildiğini söylediklerinde ise, ancak ona dokunduğunda inanacağını söylemiştir. Yuhanna 20:24-31.

Fırtınayı Dindirmesi/Ehlileştirmesi, İsa'nın Cinlileri İyileştirmesi, İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi/Aziz Petrus'un Celile Denizi'nde Kurtarılması ve Mucizevi Balık Tutma sahneleri olarak karşımıza çıkar. Sahnelerin ikonografik detayları incelendiğinde, Kanonik İncillerden birini ya da birkaçını aynı anda referans almış olmaları bu açıdan dikkate değerdir. Özellikle İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi sahnesi, Aziz Petrus'un kurtarılışı üzerine yoğunlaşmıştır. İsa'nın su üzerinde yürüme mucizesi Markos 6:45-52 ve Yuhanna 6:16-25'te de geçmektedir. Ancak Petrus'un kurtarılışı bu kutsal metinlerde yer almaz. Bu bağlamda bu mucize ile ilgili tasvirler, Matta 14:31'e yoğunlaşmıştır. Tasvirin, Roma Aziz Petrus Bazilikası giriş arkadı üzerine Navicella adıyla yapılması da sahnede Aziz Petrus'un kurtarılması olayının sahnede vurgulanan detay olduğunu göstermesi adına kayda değerdir (Görsel 8).

Sahnelerden, İsa'nın Fırtınayı Dindirmesi/Fırtınanın Ehlileştirilmesi değerlendirildiğinde, yine aynı husus dikkat çeker. Tasvirlerde, öne çıkan detaylar için Kanonik İncillerden sadece biri üzerine yoğunlaşmıştır. Görsel 2'de olduğu gibi kişileştirilmiş rüzgârın ehlileştirilmesi ya da öğrencilerinin İsa'ya fırtınayı haber verme anı tasvire yansımıştır. Görsel 3'te olduğu gibi sahne ile ilintili ikonografik detaylar irdelendiğinde, İsa ya uyanık ya da uyur vaziyette tasvirde yerini almıştır. İsa'nın olay esnasında uyuduğuna referans veren tek İncil Markos İncili'dir.

Celile Denizi bağlantılı bir başka mucize sahnesi olan Cinlilerin İyileştirilmesi sahnesi yine referans olarak hangi İncil'i almış ise ikonografik detaylara tasvirde o noktalar üzerinde durulmuştur. Markos ve Luka İncillerinde kişi sayısı bir iken, Matta'da kişi sayısı ikidir. Sahnenin, tasvirlerinde bu nedenle bazen bir bazen de iki kişi yer alır. Konu kapsamında seçilen örnekte Matta İncili referans alınmıştır. Sahnenin hemen hemen tüm örneklerinde, İsa'yı taşıyan tekne ve domuzların Celile Denizi'ne atlayış anına odaklanma dikkat çeker.

Değerlendirme kapsamında en dikkat çeken nokta, İsa'nın balık temalı ve Celile'de gerçekleştirdiği mucizelere konu olan sahnelerdir. Dinî tasvirlerde sahnelerin adları kısaca İsa'nın Balıkları ve Somunları Çoğaltması ve Mucizevi Balık Tutma olarak bilinir. Bahsi geçen sahnelerden; konu kapsamı ile bağlantılı olarak Celile Denizi'nde gerçekleşen mucizevi balık tutma olayı dinî tasvir sanatında kısaca "Mucizevi Balık Tutma" adı ile anılmaktadır. Sahnenin kutsal metin referanslı olarak farklı iki mucize anına atıfta bulunuyor olması üzerinde durulması gereken bir konudur. Yukarıda da belirtildiği üzere, balık tutma mucizesi Kitab-ı Mukaddes'te

İsa'nın dirilmesinden önce ve sonra olmak üzere iki kez gerçekleşir. Bu nedenle sahneleri; "Diriliş Öncesi" ve "Diriliş Sonrası" şeklinde belirtmenin gerekliliği ortaya çıkar. Görsel 10'da T'oros Roslin'e ait olan kitap resmi örneği bu bağlamda Luka 5:1-11'i referans alarak diriliş öncesi mucizevi balık tutma olayına odaklanırken, Görsel 11'de yer alan Çar Aleksandr Dört İncili kitap resmi örneği Yuhanna 21:1-14'te geçtiği üzere diriliş sonrası mucizevi balık tutma olayına atıfta bulunmaktadır. Kitap resmi örneğinde, diriliş sonrası balıkların çoğaltılması sahnesi, balıkların ve somunların çoğaltılması sahnesi ile birlikte verilmiştir (Görsel 11-12). Yukarıda da bahsi geçtiği üzere, somunların çoğaltılması olayı, İsa'nın su üzerine yürümesi ve Aziz Petrus'u kurtarması öncesinde gerçekleşmiştir. Bu bağlamda sahnenin, mucizevi balık tutma olaylarından, İsa'nın dirilişi öncesi değil, sonrası olan ile birlikte verilmesi bu noktada önemli göndermeler içerir. Bilindiği üzere Matta 14:31 bağlantılı olarak, İsa'yı su üzerinde yürürken gören öğrencileri ve özellikle Petrus imanda kuşkuya düşmüş ve bu iman kıtlığı Matta 14:31'de; "Ey kıt imanlı neden kuşku duydun?" ifadesi ile vurgulanmıştır. Ancak İsa'nın diriliş sonrası öğrencilerine görüldüğü an olan ikinci mucizevi balık tutma olayında bu sefer Petrus imanında kıtlık yapmamış, Yuhanna 21:7'de belirtildiği üzere İsa'nın sesini duyar duymaz denize atlamış kıyıda bekleyen İsa'ya doğru yüzmeye başlamıştır. Bu nedenle aynı folyoda sahnelerin birlikte verilmesi, Petrus'un imanına vurguda bulunur²¹. İsa'nın su üzerinde yürümesi mucizesinde kuşkuya düşerek zayıf imanda bulunan Petrus, diriliş sonrası mucizevi balık tutma olayında imanını perçinlemiştir.

Çalışma kapsamında ele alınan sahnelerde ikonografik detaylarda bazı farklılıklar da dikkat çeker. Bu farklılıklardan ilki teknede yer alan İsa'nın öğrencilerinin sayılarında gözlemlenir. En erken örnek Dura Europos örneğinden 17. yüzyıla kadar uzanan Doğu Hıristiyan tasvir örneklerinde sayı dört ve on bir arasında değişmektedir.

Tasvirlerde bir bütünlük arz etmeyen diğer bir husus tekne tasvirinde göze çarpar. Bu noktada tarihi gerçeklik bağlamında arkeolojik veriler önemli bir yer tutar. 1986'da Celile Denizi'nde yapılan arkeolojik kazılar sonucunda "Celile Teknesi" olarak anılan ve 1. yüzyıla

²¹ Bu olay Kitab-ı Mukaddes 1. Timoteos 1:18-19'da vurgulanır; "Oğlum Timoteos, senin hakkında önceden söylenen peygamberlik sözleri uyarınca, bu buyruğu sana emanet ediyorum. Öyle ki, bu sözlere dayanarak iyi savaşı sürdüresin. İmana ve temiz vicdana sarıl. Bazıları temiz vicdanı bir yana iterek iman konusunda battılar."

tarihlendirilen ahşaptan bir balıkçı²² teknesi gölün Kibbutz Ginosar yakınlarında çamura batmış bir vaziyette bulunmuştur (Peachey, 1990:47; Crossan ve Reed, 2021; Waschmann vd, 1987:233-245) (Görsel 13). Çalışma kapsamında ele alınan örnekler ile Tarihi Celile Teknesi karşılaştırıldığında bazı tekne tasvirlerinin bilindik Celile teknesi tasviri ile örtüşmediği gözlemlenir. Bu bağlamda en erken örnek olan ve 3. yüzyıla tarihlendirilen ve coğrafi mekân olarak da Celile'ye yakın olan Dura Europos örneğinin Celile Teknesi tasvirinin aksine bir Fenike teknesi olması düşündürücüdür. Diğer taraftan seçilen örneklerden Ms. 39627 fol. 26r (Görsel 2), W. 592 fol. 161b (Görsel 3), W. 539 fol. 41v (Görsel 4) örnekleri Celile Teknesi'nin biçimine benzemektedir.



Görsel 13. 1. Yüzyıla ait Celile Teknesi, (Crossan ve Reed).

Arkeolojik verilerden yola çıkılarak tasvirlerde tarihi gerçekliği üzerinde durulan diğer bir husus balıkların tasviri olmuştur. Celile Denizi/Gölü balık faunası üzerine yapılan arkeolojik çalışmalar sonucunda yaklaşık 93 türün²³ tarih boyunca deniz/gölde yaşamış olduğu tespit edilmiştir (Münger vd. 2011:79). Bunlardan çalışma kapsamında tasvirlerle yansıyanlar arasında Copoeta Damascina/Levanten Kazıyıcı, sazan ve karabalık örnekleri yer alır.

²² Ahşap teknenin malzemeleri bir başka teknenin parçalarından elde edilmiş Lübnan sediri, çam, hünnap ağacı ve söğüt ağacı parçaları şeklindedir (Crossan ve Reed, 2021).

²³ Tel Kinrot'da Erken Demir Çağı'na kadar uzanan süreçte yaşadığı tespit edilebilen balık türleri yaklaşık olarak 93'tür. Bunların %4,2 faunası hem tatlı hem tuzlu suda yaşayabilen türlerdir (Münger vd. 2011:79). Bunlar arasında %32 ile Clarias gariepinus/karabalık başta gelir. Lates niloticus/Nil Levreği, Cyprinidae/sazan, genus Barbus/bıyıklı balıklar, Copoeta damascina/levantine kazıyıcı/dikenli balık ve Sparus auratus/çipura yer alır (Münger vd. 2011:79).

Sonuç olarak; İsa'nın Mucizeleri siklusu içerisinde yer alan Celile Denizi odaklı sahneler bir alt siklus oluşturması adına önemlidir. İsa'nın şifa verme mucizelerinden sonra en somut mucizeleri arasında yer alan bu su temalı mucizeler, Celile Denizi'nin kutsiyet arz etmesi adına da Hristiyan tasvir sanatında önemli bir yer tutmaktadır.

Kaynakça

- Freedman, D.N. (2000), *Eerdmans Dictionary of the Bible*, Amsterdam University Press.
- Adams, E. D. (2018). *The History and Signification of the Navicella Mosaic at St. Peter's Basilica, Rome*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Louisville, Kentucky: Department of Fine Arts University of Louisville.
- Chookaszian, L. (2021). "The Book Illumination of the Cilician Armenian Kingdom and the Artistic Legacy of Toros Roslin (13th century) between Byzantine and Crusader Art", *Erforschen – Erkennen – Weitergeben Gewidmet dem Gedenken an Helmut Buschhausen*, Ed. Herausgegeben von Heide Buschhausen und Jadranka Prolović, Lohmar: Ratio Books, s. 221-234.
- Crook, W. W. (2019). "Capernaum: Crossroads of Trade and Diversity in Roman Galilee", *The Journal of Houston Archeology Society*, No 140, s. 75-84.
- Crossan D., Reed J. (2021). "First-Century Galilee Boat", <https://www.bibleodyssey.org/443/en/people/related-articles/first-century-galilee-boat> Erişim tarihi: 11.01.2022
- Fritz, V. (1987). "Kinneret: A Biblical City on the Sea of Galilee", *Archaeology*, Volume 40, No 4, p. 42-49.
- Josephus, Flavius (1961). *The Jewish War, III*. trans. H.S.J. Thackeray, London: Harvard University Press.
- Münger S., Zangenberg J., Pakkala, J. (2011). „Kinneret – An Urban Center at the Crossroads: Excavations on Iron IB Tel Kinrot at the Lake of Galilee”, *Near Eastern Archaeology*, Volume 74, No 2, p. 68-90.
- Beck B. Astrid; Myers, Allen C. (2000). "Nahum", *Eerdmans Dictionary of the Bible*, Michigan /Cambridge: William B. Eerdmans Publishing Company, 2066-2067.
- Peachey, C. (1990). "Model Building in Nautical Archaeology: The Kinneret Boat", *The Biblical Archaeologist*, Volume 53, No 1, p. 46-53.

Pixner, B. (1985). "The Miracle Church at Tabgha on the Sea of Galilee", *The Biblical Archaeologist*, Volume 48, No 4, p. 196-206.

Spooner, S. (1853). "NB/NBL, Niccolo Beatrice", *Biographical and Critical Dictionary Painters, Engravers, Sculptors and Architects, from Ancient to Modern Times*, New-York: George P. Putnam & Co., 80-81.

Wachsmann, S., Raveh, K., Cohen, O. (1987). "The Kinneret Boat Project, Part I, The Excavation and Conservation of Kinneret Boat", *International Journal of Nautical Archeology*, Volume 16, p. 233-245.

Zoqurti, I., M. (2009). "Geography and Historical Names of Lake Tiberias", *The 15th International Seminar on Sea Names*, 3-5 September 2009, Sydney, Australia, p. 103-115.

İnternet Kaynakları

http 1: "Tiberias" Jewish Encyclopedia, <https://www.jewishencyclopedia.com/articles/14386-tiberias>, Erişim tarihi: 03.02.2022.

http 2: "Gadara" <https://www.biblegateway.com/resources/encyclopedia-of-the-bible/Gadara>, Erişim tarihi: 13.12.2021.

http 3: "Add MS 39627" http://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?ref=Add_MS_39627, Erişim tarihi: 13.12.2021.

http 4: "Walters Ms. W. 592", <https://www.thedigitalwalters.org/Data/WaltersManuscripts/html/W592/description.html>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

http 5: "T'oros Roslin", <https://www.thedigitalwalters.org/Data/WaltersManuscripts/html/W539/>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

http 6: "Walters Ms. 535", <https://www.thedigitalwalters.org/Data/WaltersManuscripts/html/W535/description.html>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Celile Haritası, Crook, W. (2019). "Capernaum: Crossroads of Trade and Diversity in Roman Galilee", *The Journal of Houston Archeology Society*, No 140, s. 75.

Görsel 2. İsa'nın Fırtınayı Dindirmesi/Fırtınanın Ehlileştirilmesi Sahnesi, Çar Aleksandr Dört İncili/Add. MS 39627, fol. 26r Kitap Resmi, XIV. Yüzyıl, Londra/British Library, http://www.bl.uk/manuscripts/Viewer.aspx?ref=add_ms_39627_fs001r, Erişim tarihi: 10.10.2021.

Görsel 3. İsa'nın Fırtınayı Dindirmesi/Fırtınanın Ehlileştirilmesi Sahnesi, Kıptî Dört İncili/W. 592, fol. 161b, Kitap Resmi, XVII. Yüzyıl, WAM/Walters Sanat Müzesi/Baltimore/ABD, Erişim tarihi: 18.12.2021, https://www.thedigitalwalters.org/Data/WaltersManuscripts/W592/data/W.592/sap/W592_000324_sap.jpg Erişim tarihi: 09.09.2021.

Görsel 4. T'oros Roslin, İsa'nın Cinlileri İyileştirmesi Sahnesi, İncil/W. 539, fol. 41v, Kitap Resmi, XIII. Yüzyıl, WAM/Walters Sanat Müzesi/Baltimore/ABD https://www.thedigitalwalters.org/Data/WaltersManuscripts/W539/data/W.539/sap/W539_00088_sap.jpg Erişim tarihi: 12.12.2021.

Görsel 5. İsa'nın Cinlileri İyileştirmesi Sahnesi, W. MS. 535, fol. 92r, Kitap Resmi, XVI. Yüzyıl, WAM/Walters Sanat Müzesi/Baltimore/ABD https://www.thedigitalwalters.org/Data/WaltersManuscripts/W535/data/W.535/sap/W535_00185_sap.jpg Erişim tarihi: 12.12.2021.

Görsel 6. İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi/Aziz Petrus'un Celile Denizi'nde Kurtarılması Sahnesi, III. Yüzyılın Ortası, Dura Europos/Domus Ekklesia/Ev Kilise, Duvar Resmi, (Adams, 2018, Fig. 2, p. 103).

Görsel 7. İsa'nın Su Üzerinde Yürümesi/Aziz Petrus'un Celile Denizi'nde Kurtarılması Sahnesi, XII. Yüzyıl, Mozaik Pano, Monreale Katedrali.

Görsel 8. Giovanni Battista Falda'nın Eski Aziz Petrus Kilisesi Atriumu Restorasyonu Sonrası Gravürü ve Navicella, 1673, Vatikan. Adams, E. D. (2018). *The History and Signification of the Navicella Mosaic at St. Peter's Basilica, Rome*, Adams, (2018), Yayımlanmamış Doktora Tezi, Louisville, Kentucky: Department of Fine Arts University of Louisville, Fig. 1, p. 102.

Görsel 9. Nicolas Beatrized'in Navicella Kopyası, 1559, Bibliothèque, Nationale/Paris. Adams, E. D. (2018). *The History and Signification of the Navicella Mosaic at St. Peter's Basilica, Rome*, Adams, (2018), Yayımlanmamış Doktora Tezi, Louisville, Kentucky: Department of Fine Arts University of Louisville, Fig. 4, p. 105.

Görsel 10. T'oros Roslin, İsa'nın Dirilişi Öncesi Mucizevi Balık Tutma Sahnesi, İncil/W. 539, fol. 223v, Kitap Resmi, XIII. Yüzyıl, WAM/Walters Sanat Müzesi/Baltimore/ABD,

https://www.thedigitalwalters.org/Data/WaltersManuscripts/W539/data/W.539/sap/W539_00452_sap.jpg, Erişim tarihi:11.12.2021.

Görsel 11. Balıkların ve Somunların Çoğaltılması Sahnesi, Çar Aleksandr Dört İncili/ Add. MS 39627, fol. 45r, XIV. Yüzyıl, Kitap Resmi, Londra/British Library Erişim tarihi: 15.12.2021.

Görsel 12. İsa'nın Dirilişi Sonrası Mucizevi Balık Tutma Sahnesi, Çar Aleksandr Dört İncili/ Add. MS 39627, fol. 45r, XIV. Yüzyıl, Kitap Resmi, Londra/British Library (Altta),

http://www.bl.uk/manuscripts/Viewer.aspx?ref=add_ms_39627_fs001r#, Erişim tarihi: 14.12.2021.

Görsel 13. I. Yüzyıla ait Celile Teknesi, Crossan D., Reed J. (2021). "First-Century Galilee Boat", <https://www.bibleodyssey.org:443/en/people/related-articles/first-century-galilee-boat> Erişim tarihi: 11.01.2022.

SANATIN VE SANAT MEKANLARININ DİJİTALLEŞME İLE DÖNÜŞÜMÜNÜN İNCELENMESİ

INVESTIGATION OF THE TRANSFORMATION OF ART AND ART SPACES WITH DIGITALIZATION

Handan Ece Selçuk*

Öz

Tarih boyunca görülen sosyo-kültürel, dini, politik, bilimsel, dijital, vb. pek çok gelişme, sanat yapıtını etkilemenin yanı sıra sergilendiği alanları da etkilemiştir. Bu çalışmanın amacı; sanatın ve sanat mekanlarının dijitalleşme sonucu geçirdiği dönüşümü ortaya koymaktır. Bu bağlamda çalışmanın başlangıcında, sanatta yaşanan dijital dönüşümün, sanatın ve sanat mekanlarının deneyimlenmesinde olumsuz bir etki yaratacağı hipotezi ortaya atılmıştır. Çalışmanın kapsamı 1960'tan günümüze kadar ki süreç olarak belirlenmiştir. Sanatçıların ifade araçlarında görülen değişim ve 1980'li yıllarda adı daha fazla anılmaya başlanan bilgisayar teknolojileri; sanatçı, izleyici, yapıt ve yapıtın mekânı arasındaki ilişkiye yeni açılımlar getirmiştir. Çalışmada mekân kavramının bu dönüşümdeki yeri durum Çalışması yöntemi ile incelenmiş ve çağdaş sanat üzerinden örneklenmiştir. Elde edilen veriler başlangıçta ortaya konulan varsayımın çürütmesine yol açmıştır. Dijital gelişmeler sanatın deneyimlenmesinde ya da sergilenmesinde olumsuz sonuçlar doğurmamış aksine bu alana yeni açılımlar getirmiştir. Dijital altyapılar aracılığı ile yeniden üretilen mekanlar, 'yeni gerçeklik'leriyle var olmaya devam edecektir.

Anahtar Kelimeler: Sanat Mekanları, Çağdaş Sanat, Dijitalleşme, Hazır-Nesne, Yeniden-Üretim.

Abstract

Many developments such as socio-cultural, religious, political, scientific, digital, etc. seen throughout history have affected the artwork as well as the areas where it is exhibited. The aim of this study; as a result of digitalization which is one of these developments is to reveal the transformation that takes place in art and art spaces. In this context, at the beginning of the study; it has been hypothesized that the digital transformation in art will negatively affect the experience of art and art spaces. The scope of the study was determined as the period from the 1960s to the present. The changes in the expression tools of the artists, and computer technologies that became more popular in the 1980s; have brought new perspectives to the relationship between the artist, the audience, the work, and the place of the work. In the study, the position of the space in this transformation was examined with the Case Study method and exemplified through Contemporary Art. The data obtained leads to the decay of the assumption initially laid out. Digital developments have not had negative consequences in the experience or exhibition of art, but rather have brought new openings to this field. Reproduction spatials through digital infrastructures will continue to exist with their "new reality".

Keywords: Art spaces, Contemporary art, Digitalization, Ready-made, Reproduction.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 21.01.2022 - Kabul tarihi: 06.06.2022.

*YL. Öğrencisi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı
selcukhandanece@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0871-0926>.

1. Giriş

Bugün, “Sanat nedir?” sorusunun herkesçe kabul edilen tek bir cevabı bulunmamaktadır. Sanat için yapılan pek çok tanımlama, bu kavramı farklı bir noktadan ele almaktadır. TDK’da yazan tanıma göre sanat; “Bir duygunun, bir tasarımın, bir düşüncenin ya da güzelliğin anlatımında kullanılan yöntemlerin tümü ve bunların sonunda erişilen üstün yaratıcılıktır”(http1). “Tolstoy’a göre sanat, özünde sanatçı denen kişinin, belirli göstergeler aracılığıyla, yaşamış olduğu duyguları bilinçli olarak başkalarına aktarmasıdır. Başkaları da bu duygulardan etkilenir ve bunları yaşantılar” (Büyükdüvenci, 2006:48). Sanatta ya da yaşamda güzeli arayan tüm sistemler böyle özel bir duyguyla ilgili kişisel birikimleri esas almıştır. Bu duyguyu harekete geçiren nesnel sanat yapıtı olarak ifade edilmiştir.

Sanat, medeniyetlerin gelişimleri ile orantılı olarak varoluşunu devam ettirmektedir. Toplumda yaşanmış olan tüm gelişmeler sanatı da, sanat yapıtını da etkilemektedir (Karadoğan, 2020:87). Sanat, tarih boyunca sosyo-kültürel, dini, politik, bilimsel, dijital, vb. pek çok gelişmeden etkilenmiştir. Bu gelişmeler sanat yapıtının öznel/nesnel olma durumu, içeriği, biçimi gibi unsurları etkilemenin yanı sıra, sergilenme biçimini ve sergilendiği alanları da değiştirmiştir (Girgin, 2014: 214). Sanat yapıtı, sergileneceği bir mekânın varlığı ile anlam ve değer kazanacaktır. Sağlam (2020:52)’in da belirttiği gibi; “Sanat eserin nesnel varlığı düşünüldüğünde, onu konumlandıracağımız bir mekân olması ya da sanat nesnesinin bir mekânda kurgulanması gerekir. Bu yüzden mekân, sanat eseri oluşturma sürecinde vazgeçilmez elemanlardan biridir”. Yaşanan tüm gelişmelerden etkilenen sanat, mekânlarını da dönüşümüne ortak edecektir.

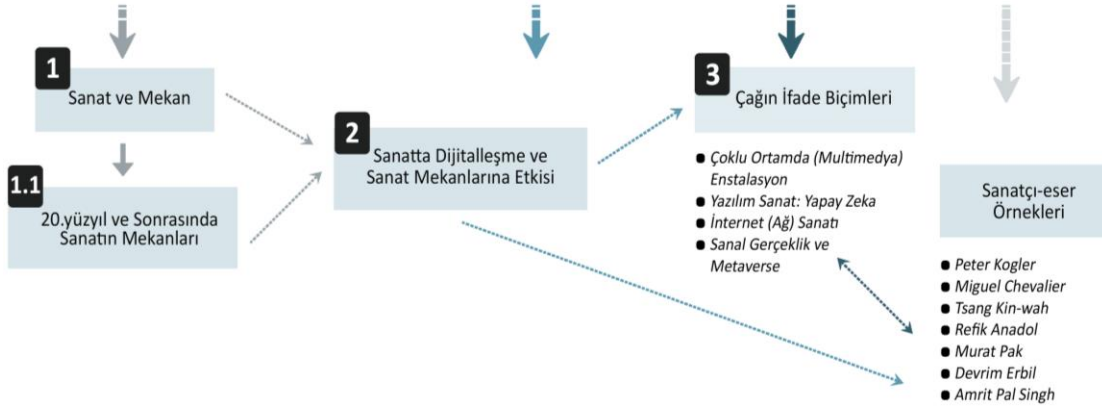
Sanat ve mekân ilişkisi incelendiğinde, iki olgu da birbirini içinde barındıran kavramlar olarak kabul edilmiştir (Özsavaş Uluçay, 2017:2247). Mekân, sanat yapıtının sergilendiği ve sunulduğu bir alan ya da eserin kendisi olabilir. İşlevi ya da kurgulanma amacı ne olursa olsun, sanat yapıtı için yadsınamaz bir unsurdur. 20.yüzyılda’da yaşanan küresel boyuttaki dijital gelişmeler mekân kavramını, bu kavramın öznesi olan sanatçıyı ve nesnesi olan sanat yapıtını etkilemiştir. Dijital dünyaya entegre edilen sanat nesnelere sanatı deneyimleme pratiğimizi değiştirmiştir. Bu çalışmanın amacı; sanatın ve mekânlarının, dijitalleşme sonucu geçirdiği dönüşümü ortaya koymaktır. Sanat, içinde bulunulan çağda fiziksel ortamından çıkıp dijital

ortamda varlık göstermeye başlamıştır. Bu, izleyicinin sanat nesnesini algılama biçimini de değiştirecektir. Bu değişim şu hipoteze yol açmaktadır; sanatta yaşanan dijital dönüşüm, sanatın ve mekânlarının deneyimlenmesinde olumsuz bir etki yaratacaktır.

Bu çalışmada sanatın yaşadığı dijital dönüşüm ele alınmış, mekân kavramının bu dönüşümdeki yeri incelenmiş ve çağdaş sanat üzerinden örneklenmiştir. Sanat-mekân ilişkisinde dijitalin etkisinin irdelenmesi hedeflenmiştir. Çalışmanın kapsamı 1960 ve sonrası olarak belirlenmiştir. 1960'lardan başlayarak "sanat nesnesi" tanımının sorgulanması ve farklı biçimlere sokulması, sanat nesnesi ve mekân ilişkisini ciddi biçimde etkilemiştir. Bu ilişki milenyum çağına giriş ve dijital gelişmelerin hız kazanmasıyla evrilmiş ve dijital entegre sanat nesnelerinin ortaya çıkışını sağlamıştır. 1960'lı yıllarda çağdaş sanatın ortaya çıkışı ve bu bağlamda yeniden sorgulanan mekân kavramı, dönemin sanatçıları tarafından yepyeni boyutlara ulaşmıştır. Sanatın nesnesi değişmiş, mekânları farklılaşmıştır (Göçmen, 2019:18). Sanat anlayışının değişimi sonucu birçok sanat eseri sadece sergilenen nesne olmaktan öteye ulaşmış, üretimi mekân ile birlikte gerçekleşen işe dönüşmüştür (Erçel, 2019:2). Çağdaş sanatta alternatif sergileme biçimleri ve mekânların tercih edilmesinin nedenlerinden biri bahsedilen sanat anlayışındaki değişimken diğer bir neden ise teknolojinin de sanatta aktif bir biçimde kullanılmasıdır. Çağdaş sanat kavramından söz edilmeye başlandığı dönemden günümüze kadar olan süreç içinde kullanılan materyaller de buna bağlı olarak değişmiştir. Dijital üretim tekniklerinin gelişimi ile hem kurgulanan sanat nesnesi hem de bu nesnenin sergilenişinde dönüşümler yaşanmıştır. Bu dönüşüm çağdaş sanat üzerinden örneklenmiştir.

Çalışmada yapılacak literatür taraması ile; sanatta mekânın kullanımı nasıl başlamış ve nasıl süregelmiştir?, Sanatçı eserlerinde bu kavrama nasıl yer vermiştir?, Mekân kavramı çağdaş sanat pratiğinde nasıl yorumlanmıştır?, Dijital dönüşümün bu alandaki etkileri nelerdir?, Bu gelişmeler sanat nesnesinin sergilenme biçimini nasıl değiştirmiştir? sorularının cevapları araştırılacaktır. Çalışma nitel bir araştırmadır. Nitel araştırma yöntemleri incelenmiş, konu üzerinde çalışılacak yöntem durum çalışması olarak belirlenmiştir. Bundan hareketle araştırma deseni oluşturulmuş, bu desen üzerinden konu başlıkları belirlenmiştir. Araştırma deseninden hareketle, üzerinde durulacak ilk konu sanat ve mekan kavramının kurduğu ilişki olacaktır.

SANATIN VE SANAT MEKANLARININ DİJİTALLEŞME İLE DÖNÜŞÜMÜNÜN İNCELENMESİ



Çizelge 1. Araştırma Deseni

2. Sanat ve Mekân

Sanat ve mekân yüzyıllar boyu ilişkileri sorgulanmış ve hala irdelenmeye devam eden iki olgudur. Taşcıoğlu (2020:71), sanat ve mekân ilişkisi üzerine; “Sanat, toplumun kültürüne ve insanın yaşadığı çevreye ilişkin en çarpıcı örneklerin yansıtıldığı bir alandır. Sanatçı çevresinde gördüklerini, algıladıklarını yaratıcı bir biçimde ortaya koyarak izleyicinin duygu ve düşüncelerine hitap eder. Bu ‘ortaya koyma/gösterme’ eyleminde her zaman bir mekânın varlığı söz konusudur” ifadelerini kullanmıştır. Mekân kavramı tarih boyunca öncelikli olarak mimarlık disiplini içinde yer alan temel kavramlardan biri olsa da, fizik, felsefe, sanat tarihi alanlarında da üzerinde düşünülmüş ve tartışılmış bir olgudur. Sanat alanında da etkisini giderek arttırmış ve sanatçılar için yeni bir ifade biçimi olma noktasına erişmiştir. Mekân kavramı, bu noktada sanatın hedefiyle örtüşmektedir: sanat bir ifade yolu ve iletişim biçimidir. Sanatçı kurguladığı eserde, izleyici ile iletişime girmektedir (Özsavaş Uluçay, 2017:2247). Bu iletişimde mekân, sanatçının vermek istediği mesaj ve mesajın aktarımı açısından önemli bir faktördür. Mekân, kimi zaman sanatçının eserini sunduğu bir alan kimi zamansa eserin kendisi olarak kurguladığı bir alan olma statüsündedir.

Sanatın mekân ile kurduğu ilişkiyi en basit şekliyle iki noktada ele almak mümkündür. Bunlardan ilki; bugün kullandığımız şekline Rönesans döneminde bürünen perspektif kavramının resme girmesiyle, sanat eserinin içinde yaratılan mekândır. Sanatta mekân ilk kez,

iki boyutlu bir yüzey olmaktan Rönesans'ta çıkmış ve bu dönemde derinliğe ve hacme sahip olan bir kavrama dönüşmüştür. (Sırma, 2019:9). Diğer nokta ise; sanat eserinin yer aldığı mekandır. Bu iki kavram süreç içinde iç içe geçmiştir. 20.yüzyıla dek genellikle kilise, saray, müze duvarlarında yer alan sanat nesnelere, 20.yüzyılda gelişen yeni sanat anlayışları ve yaklaşımlar sonucunda sanatın sınırlarını zorlamış ve sanat-mekân-izleyici ilişkisi farklı bir boyuta ulaşmıştır.

Sanat tarih boyunca, toplumsal gelişmelerden ve yaşadığı her dönemin kendi içindeki dinamiklerinden etkilenmiş, bu sırada pek çok sorunun öznesi olmuştur. Sanatın ne olduğu ve ne ifade ettiği sorularına, özellikle 1960'lar ve takip eden süreçte mekân kavramı da dahil edilmiş ve mekânın sanat nesnesi ile kurduğu ilişki üzerinde tartışmalar önem kazanmıştır.

2.1 20.Yüzyıl ve Sonrasında Sanatın Mekanları

Lascaux ve Altamira gibi insanlık tarihinin kalıntılarını barındıran mağaralarda görülen çizimler, sanatın mekânla olan ilişkisinin önemli örnekleri kabul edilmektedir. Bu örneklerde görüldüğü üzere sanatın yer aldığı düzlem mağara duvarlarıdır. Sanat nesnesi ve mekân arasında gelişen bu iletişim, sanat yapıtının taşınabilir bir yüzeyde kurgulanmasına dek sürmüştür. Yapıtın taşınabilir oluşu, yapıt ve sergilendiği mekân ilişkisinin doğmasına sebep olmuştur. Rönesans öncesi dönemde, sanatçı sadece talep üzerine üretim yapan bir usta/zanaatkar olarak görülmektedir. Rönesans'ın doğuşu ve 18.yy'ı takip eden süreçte kabul görmeye başlayan, Aydınlanma Çağı ile gelen özgürleşme hareketleri; hem toplumsal yaşamın hem de düşünce yapısının değişmesine neden olmuştur. Sanat da bu değişimlerden etkilenmiş ve özgür bir düşünce yapısı altına girmiştir. Sanatçı için eserlerini toplum ile buluşturabileceği ve eserinin özgürce kendi mekânında sergilenebileceği yeni yaklaşımlardan söz edilmeye başlanmıştır. Bunun sonucunda, sanat nesnesi ile birlikte sanat mekanları da dönüşmüş, sanatın sergileme ve sunuş biçimleri de değişmiştir. Yalnızca sanat için kurgulanan bir mekân fikri ortaya çıkmıştır. Kamuya açık ilk sergileme ve galeri mekanlarından biri varsayılan "Salon", bu dönemde açılmıştır. Ancak Salon, Fransa'da Royal Academy'nin uygun bulunduğu şekilde kullanılmaktadır. Fransız Devrimi'nin gerçekleşmesi ile kapatılmış ve bunun sonucunda özgür sanatçılar için özgür sergileme mekanlarından söz edilmeye başlanmıştır (http 2).

20.yy'a gelindiğinde görülmeye başlanan avangart sanat akımları ile birlikte sanat nesnesi kadar sanatçının söylemleri de gündeme gelmeye başlamıştır. Tasarım ve sanat alanlarında alışılmış ifade, üretim ve sunum yöntemlerine karşı fikirlerin oluşması ve teknolojik gelişmeler ile birlikte bu dönemde yeni bakış açıları görünür olmuştur (Özsavaş Uluçay, 2019: 133). Bu dönemde galeri, sanat yapıtının sunulmasında “nötr olmayan” bir mekân olarak, başta Kurt Schwitters, El Lissitzky ve Marcel Duchamp olmak üzere modernist sanatçılar tarafından ortaya konmaya başlanmıştır (http 2). Mekânın sanat içinde nötr olmama yaklaşımını, sanat yapıtı ve mekânın iç içe geçtiği ve mekânın yapıtın bir parçasına dönüştüğü yaklaşımlar takip etmiştir. 20.yüzyılda sanatta görülen Modernizm, Postmodernizm ve Çağdaş Sanat hareketlerinde sanatçının mekânı ele alış biçimi farklılaşmıştır.

Sanatçı/eleştirmen Brian O'Doherty 1970'lerde “beyaz küp” olgusunu tartışmaya açmıştır. O'Doherty (2021:30), “ideal galeri mekânı, sanat yapıtının “sanat” olarak algılanışına engel oluşturan her türlü öğeyi dışlayan mekândır” demiştir. Ona göre yapıt deneyimlenirken kendi dışındaki hiçbir unsur dikkat çekmemeli, her tür etkenden uzaklaştırılmalıdır. Mekân, izleyici ve yapıt arasındaki iletişimi ve etkileşimi engelleyecek unsurlardan arındırılmalı, gündelik yaşamdan ve sıradan olandan koparılmalıdır. “Beyaz Küp”, penceresiz beyaz duvarları ve O'Doherty'nin tanımladığı şekliyle “biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti ve biraz deney labaratuvarı gizemiyle şık bir tasarımı buluşturur” ve Ahu Antmen'in deyişiyle; 20.yüzyıl *modern sanat galerisi*'nin başlıca simgesidir (Antmen, 2021a:9). Graf, Beyaz Küp için şu ifadeleri kullanmıştır:

Beyaz Küp, sanata tapılan bir ibadethaneydi. Bu dünyadan kopuk, sadece yapıtı yoğunlaşarak dalınan derin düşüncenin yarattığı auranın deneyimlenebileceği bir mekân. Bunun elde edilebilmesi için, tıpkı yapıtın kendisinde olduğu gibi, mekândan da sanatın toplumsal bağlamına dair tüm izlerin silinmesi gerekiyordu. Bu nedenle, Beyaz Küp esasen sanat ile yaşam arasında yer alan ve 18. yüzyıldan beri yıkılmasına çalışılan surları, aksine daha da kalınlaştırmıştır (http 2).

1960'larda sanat pratiklerinde görülen anlatı ve ifade biçimindeki değişimler sonucu, bu pratiklerin sergilendiği mekânların sınırları ve yapısı da dönüşmüş, sanatçının tutumuna uyum sağlamaya başlamıştır. 1950'lerden başlayarak gelişen ve yeni ifade biçimleri sayılan mekân düzenlemesi, asamblaj, oluşum (happening), performans sanatı, enstalasyon gibi çalışmalar, geleneksel olarak tabir edilen resim, heykel gibi alanların limitlerini zorlamıştır. Bu dönemde

sanatın biçiminin sorgulanmasına ek olarak sanatın işlevi de sorgulanmaktadır. Galeriler bu sorgulama işleminde üzerinde durulan birincil unsur olmuş, adeta bir sahneye dönüşmüştür. Mekânı “sahneleştiren” örnekleriyle minimalizm akımı, 1960'larda 'beyaz küp'ün sınırlarının belirsizleşmesindeki faktörlerden biridir (Antmen, 2021a:10). Ahu Antmen bu durumu şu sözlerle ifade eder:

Modernist biçimci anlayışların bir devamı gibi görülen, öte yandan mekâna ve izleyiciye yönelik farklı tavrıyla modernist anlayışı tersyüz eden Minimalizm akımı, mekânın kendisini 'sahneleştiren' çeşitli örneklerle 1960'larda 'beyaz küp'ün kabuğunun kırılmasındaki önemli etkenler arasındadır. Amerikalı Minimalist Carl Andre'nin 'heykel' kavramının sınırlarını genişleten yapıtlarıyla ilgili “Heykellerimi kalıba dökerek ya da yontarak yapmıyorum, aksine, heykelin kendisini mekânın yontulması olarak görüyorum, mekânı şekillendirmek için kullanıyorum” sözlerini mekâna yönelik bu algısal dönüşümün bir işareti saymak mümkündür (Antmen, 2021a:10).

Minimalist yaklaşım, izleyicinin mekânı algılamasının yanında mekân içinde kendi varlığının farkına varmasına da olanak tanımakta ve bu özelliği ile mekân-izleyici-yapıt üçgenine yeni bir anlayış getirmektedir. Minimalizmin izleyici ve mekân etkileşiminde yarattığı bu yeni anlayış, sanat yapıtının algılanmasında farklı koşulların mümkün olabileceği fikrini ortaya çıkarmıştır. Artık sanatın sergilendiği mekânlara, sergilenme biçimlerine ve sanatın bir meta olarak konumlandırılmasına dair eleştirilerin öne açılmıştır. Minimalizm bu noktada, kendinden önceki dönemlerde gerçekleşmiş bir başkaldırı olan Dada hareketinin başlıca simgelerinden olan sanat mekânında hazır-nesne sergileme tutumu üzerine tartışmaları yeniden gündeme getirmiştir. Hazır-nesne kavramının ortaya çıkışıyla 20.yüzyıl sanatı, yalnızca “izlenen” olmaktan çıkmış, “deneyimlenen sanat” olma statüsüne erişmiştir. Bu durum, ileriki dönemlerde sanat nesnelere yaşanacak değişimleri ve devam eden süreçte sanat yapıtlarında yaşanacak dijitalleşmeyi destekleyecektir.

3. Sanatta Dijitalleşme ve Sanat Mekanlarına Etkisi

Hazır nesne ifadesi, Marcel Duchamp ile somutlaşmıştır. Hazır nesnelere sergilenmesi, galeri mekânının varlığı ve sınırları üzerine sorgulamayı da beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda Duchamp'ın hazır nesnelere kullanarak yaptığı çalışmaları önemli bir yere sahiptir. Hazır nesne tanımı en basit şekliyle sıradan, günlük yaşam nesnelere bir sanat nesnesi statüsünde değerlendirilmesidir.

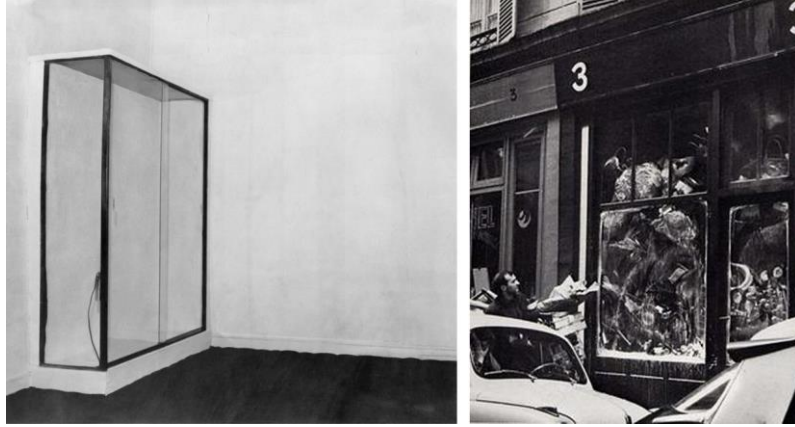
Gündelik nesnelerin kullanımı Duchamp'tan önce kübist sanatçılarda da görülmektedir. Sanatın o döneme kadar doğada yer alan biçim ve formları baz aldığını göz önünde bulundurursak, sanat dışı sayılabilecek nesnelere ilk kez kübizm ile sanat alanına girmiş ve Duchamp'ın bu yaklaşımı ile yeni bir boyuta ulaşmıştır. Marcel Duchamp da 1900'lü yılların başlarına kadar kübist akım altında eserler vermiştir. Ancak 1917 yılında sergilediği *Çeşme* adlı çalışmasında satın aldığı bir pisuarı sanat yapıtı olarak sunmuş ve hazır nesne kavramının tartışılmasında öncü olmuştur (Görsel 1).



Görsel 1. Marcel Duchamp, *Çeşme*, 1917, 33x52x42 cm, porselen, Grand Central Palace, New York, Fotoğraf: Alfred Stieglitz.

Bu sergilemeden sonra sanat yapıtları sanat "eseri"nden öte sanat "nesnesi" olarak tanımlanmaya başlayacaktır. Duchamp'ın galeri/sergileme mekânlarına soktuğu hazır nesnelere ve bu nesnelere gelişen yaklaşımı kendinden sonraki pek çok sanatçıyı da etkilemiştir. 20. yüzyıla değin yalnızca sanatsal çalışmanın sergilenmesinde gereksinim duyulan mekân, hazır nesnelere de bu mekânlara girişi ile farklı bir biçimde değerlendirilmeye başlamıştır (Sağlam, 2020:56). Buna örnek olarak bir önceki bölümde bahsedilen, sanatsal sorgulamada kilit görevi gören galeriler; farklı sanatçılar tarafından farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Paris'te yer alan Iris Clert Galerisi; 1958 ve 1960 yılında iki önemli çalışmaya ev sahipliği yapmıştır. İlki Yves Klein tarafından galerinin tamamen boş haliyle sergilenmesidir (Görsel 2, solda). Klein için galeri sanat yapıtının kendisidir (Boyraz ve Cantürk, 2013:130). İkincisi ise bu sergilemeye karşılık olan Fernandez Arman tarafından gerçekleştirilen *Doluluk* isimli yerleştirmedir (Görsel 2, sağda). Arman galerinin tamamını buluntu hazır nesnelere doldurmuş ve galeriyi içine girilemez bir

biçimde sergilemiştir (Antmen, 2021b:176). İki sanatçı da galeriyi, sanatsal çalışmanın kurgulanmasında pasif olmaktan çıkarmıştır.



Görsel 2. (solda) Yves Klein, *Boşluk*, 1958, Iris Clert Galerisi, Paris.
(sağda) Fernandez Arman, *Doluluk*, 1960, Iris Clert Galerisi, Paris, Buluntu Nesnelar.

Arman'ın yerleştirmesinde görüldüğü gibi, hazır nesnelar sergilendikleri yeni mekânlarında, alışılmış mekanlarının dışındadır. Mekân; bu nesnelar için hem malzeme hem de esas özne konumundadır, böylelikle sanat eseri statüsüne erişmektedirler. Bu bağlamda; 1960 ve sonrası dönemin önemli örneklerinin başında minimalist sanatçı Carl Andre'nin *Eşdeğer VIII* isimli çalışması gösterilebilir (Görsel 3). Çalışma 120 adet beyaz kum taşı tuğlanın istiflenmesinden oluşmaktadır.



Görsel 3. Carl Andre, *Eşdeğer VIII*, 12x229x68 cm, 1966, Tate Modern, Londra, 120 adet kum taşı tuğla.

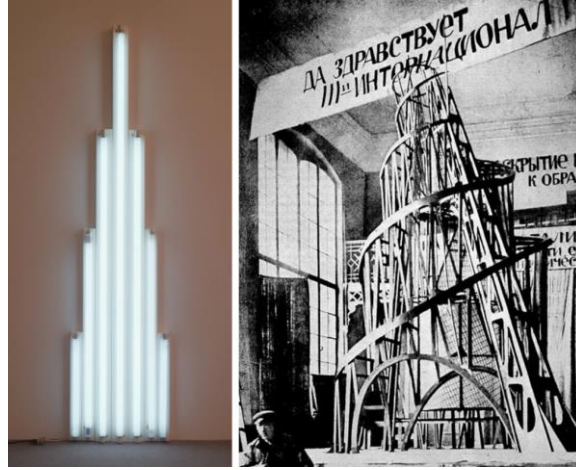
Tate Modern bu çalışmayı 1972 yılında 4000 sterline satın almış ve tuğlaların kendi bedelinden daha yüksek bir bedel ödediği için sert eleştirilere maruz kalmıştır. Andre'nin bu çalışmasında önceki bölümde bahsedilen, sanatın sergilendiği mekân ve sergilenme biçiminde mümkün olabilecek farklı koşullar ve sanatın bir metaya dönüşmesi oldukça net görülmektedir. Buradaki asıl konu tuğlaların neden sanat olarak sayıldığıdır. Bu durumu kavramsal sanatçı Daniel Buren şöyle açıklamıştır:

Bir sanat yapıtını bir ekmek fırınına koymak ya da onu orada sergilemek, fırının işlevini değiştirmez ama fırın da sanat yapıtını bir dilim ekmeğe dönüştüremez. Bir dilim ekmeği bir müzeye koymak ya da onu orada sergilemek o müzenin işlevini değiştirmez ama müze, en azından sergi süresince, o bir dilim ekmeği bir sanat yapıtına dönüştürür (Buren, 2009 akt. Antmen, 2021a:12).

Bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere mekân, yapıtın sergileme biçimi ya da şeklini etkilemekle kalmayıp, çalışmanın bir esere dönüşmesinde de rol oynayan önemli bir faktördür. 1960'larda yaşanan mekâna özgü bu algı değişimi, Carl Andre'nin "Heykelin kendisini mekânın yontulması olarak görüyorum, mekânı şekillendirmek için kullanıyorum" ifadesinde net bir biçimde görülmektedir (Antmen, 2021a:10). Carl Andre'nin tuğlaları, heykelini biçimlendiren unsurdur. Mekân da bu biçimlendirmeye hizmet vermektedir ve bu sebeple eserin, hem malzemesi hem de sergilenme alanı pozisyonundadır (Girgin, 2014:217).

Carl Andre gibi minimalist olan sanatçı sanatçı Dan Flavin 1964 yılında, Vladimir Tatlin'in 1919-1921 yıllarında üzerinde çalıştığı *Üçüncü Enternasyonal Anıtı*'na¹ atıfta bulunduğu *Tatlin için Anıt* adlı çalışmasında, farklı boylarda floresan lambalar kullanmıştır (Görsel 4). Andre ve Flavin gibi minimalist diğer sanatçılar da üç boyutlu hazır-nesnelerin düzenlemesiyle ilgilenmiş, resim, heykel gibi geleneksel ifadelerin ötesinde bir ifade biçimi arayışına girmişlerdir. Yani yapıt, dönemin sanatçılarından Donald Judd'un deyiimiyle, resmin alışlagelmiş sınırlarından kurtularak gerçek espasa yani gerçek mekâna ulaşmıştır (Antmen, 2021b:182).

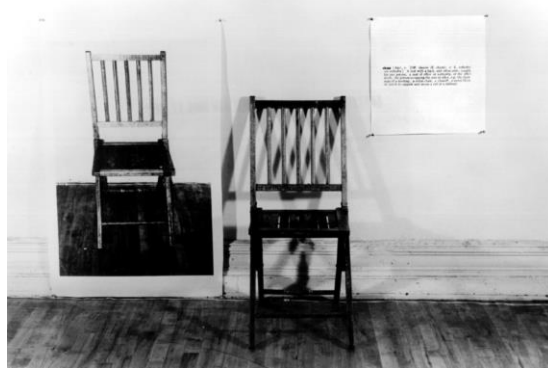
¹ Üçüncü Enternasyonal Anıtı, komünizme inancın ve Sovyet devriminin simgesi olarak tasarlanmıştır. Eiffel Kulesi'ne rakip olarak görülmüştür ancak maddi koşullar sebebiyle inşa edilememiştir.



Görsel 4. (solda) Dan Flavin, *Tatlin İçin Anıt I*, 1964, 243.8x58.7x10.8 cm, floresan lambalar.

(sağda) Vladimir Tatlin, *Üçüncü Enternasyonal Anıtı*, 1919-1921, Ahşap Maket.

Hazır nesnelerin sanat mekânlarına girişi ve sanatsal ifade biçimlerindeki değişim örneklerdeki gibi 1960'lı yıllar ve sonrasında Duchamp'ın bir nevi yeniden keşfi ile etkilerini daha net göstermeye başlamıştır. “Kavramsal Sanat” ifadesinin kullanılmaya başlandığı bu dönemde sanatçılar eleştirel yaklaşımlarıyla eserler vermeye devam etmiştir. Resim/heykel gibi geleneksel metotların dışına çıkılması, sanatçının muhalif tutumu ve yeni ifade biçimleri arayışına girmesi; enstalasyon düzenlemeleri, doğayı ve açık alanları kendine mekân edinen arazi sanatı, sanatçının kendi bedeni aracılığıyla gerçekleştirdiği performans sanatı ve video sanatı gibi çağdaş sanatın başlıca pratiklerinin daha fazla görünür olmasına yol açmıştır. Günümüz sanatının şekillenmesinde rol oynayan bu ifade biçimleri, kavramsal sanat altında gelişmiştir. Kavramsalci Joseph Kosuth, 1965 yılında sergilediği *Bir ve Üç Sandalye* adlı enstalasyon çalışmasında nesneyi farklı bir açıdan ele almıştır. Ahşap bir sandalyeyi, sandalyenin fotoğrafını ve sandalyenin sözlükte yer alan tanımını birlikte sergilemiştir (Görsel 5). Nesnenin üç alternatifini birleştirmiş, “tek bir düşünce sürecine üç ayrı perspektiften yaklaşmıştır” (Toluyağ, 2020:105). Nesneden (sandalye) dile, dilden (nesnenin tanımı/anlamı) imgeye (aynı nesnenin fotoğrafı) ulaşan zihinsel sürece odaklanmıştır. Bunu gerçekleştirirken bir çeşit yeniden-üretim söz konusudur. Kosuth'un nesneyi fotoğraflaması ile birlikte yeniden üretilen şey bir sanat yapıtıdır.



Görsel 5. Joseph Kosuth, *Bir ve Üç Sandalye*, 1965, MoMA, New York, Ahşap Sandalye.

Yeniden-üretim, Walter Benjamin tarafından tartışılmıştır. Sanatın dönüşümünü irdeleyen Benjamin; bununla bağlantılı olarak çalışmaları içinde “aura” kavramına da değinmiştir. “ ‘Aura’, özgün sanat ürününü çevreleyen kendine özgü bir aydınlık ya da parıltı anlamını taşımaktadır” (Sevim, 2010:510). Benjamin’e göre “gerçeklik”, auraya sahip bir yapıtın “buradallığı”, “şimdillığı” ve “biricikliği”nin katkısıyla mümkün olmaktadır. Sanat yapıtının teknik yollarla yeniden üretilmesi yapıtı ait bu nitelikleri yok edecektir, bunun sonucunda sanat yapıtının gerçekliği zedelenecektir ve aura yitirilecektir. Burada “teknik yollar”dan kasıt 20.yüzyılda etkisini arttıran fotoğraf, video, ses kaydı başta olmak üzere çeşitli teknolojik araçlardır. Bu araçlarla gerçekleştirilen yeniden üretim; sanat yapıtının etkisini deęiştirmiş, çoğaltılmasına olanak sağlamış ve zamanla bu alanda kendine yer edinmiştir (Benjamin, 2020:11). “20. Yüzyılda baskı tekniklerinin gelişmesiyle biriciklik, teklik anlayışı yıkılarak sanat eserinin aynı anda pek çok yerde görülebilir ve daha kolay ulaşılabilir olmasını sağlamıştır” (Yılmaz, 2008:35). Joseph Kosuth’un *Bir ve Üç Sandalye* adlı çalışmasında imgenin yeniden temsili, alışılmış gerçeklik algısının yanında, yapıtın çoğaltılarak geniş kitlelere ulaşımını sağlayacak bir alternatif yaratmıştır.

Kosuth’a göre Duchamp sonrası şekillenmiş olan Kavramsal Sanat; teknoloji ışığında gelişimini hızlandırmıştır. 1960 sonrasında görülen deneysel çalışmalarda teknoloji, sanat yapıtını gerçekleştirirmede birincil unsur olarak ele alınmaya başlanmıştır (Sevim ve Boz, 2011: 116). Yaşanan teknolojik gelişmeler toplumsal, kültürel ve sanatsal açıdan yeni ifade yöntemleri ve olanaklar sağlamaktadır. Sanatsal üretimin gerçekleşmesine olanak tanıyan araç

gereçler, bu gelişmelerin etkisiyle değişmiştir. Makalenin bu noktasına kadar ele alınan örneklerde bahsedilmiş olan, modernizmin devamında yaşanan değişimler, sanatsal ifadede teknoloji kullanımının önünü açmıştır. Çalışmalarında teknolojik araçları etkin bir şekilde kullanan sanatçı Nam June Paik, teknoloji ve sanatsal yaratım gücünü birleştirmiş ve kendi üslubunu oluşturmuştur. "...'teknoloji nasıl insanileştirilmeli' kalıbından yola çıkan sanatçı çalışmalarında televizyonu kullanarak televizyon ile videonun insanileştirilmesiyle ilgilenmiştir" (Beyaz, 2016:10). Televizyon ve yine onun temsili olan monitörler sanatçının kullandığı başlıca nesnelere dir. Paik'in sanatsal ifade aracı olarak televizyonu seçmesinin nedeni; televizyonu insanın manipüle edilmesinde başarılı bir araç olarak görmesidir. Paik için televizyon, dünyada yaşanan toplumsal değişimin de bir nevi simgesidir. Bu bağlamda Paik'in farklı yıllarda kurguladığı çalışmaları, hala gelişmeye devam eden sanatsal ifade açısından önemli bir yere sahiptir.

Teknolojinin sanatsal üretimde kullanımı ile ilgili önemli gelişmelerden biri dijital manada kullanılmasıdır (Sevim ve Boz, 2011:127). Hazır nesnelere dijital ortama geçmesi ile yeni bir sürece girilmiştir. Dijital anlamda kullanılmaya başlanan önemli araçlardan biri de "video"dur. Nam June Paik'in da çalışmalarında kullandığı başlıca araç olan video, 19.yüzyıl sonu ve 20.yüzyılın başındaki görsel-işitsel araçların (fotoğraf, ses kayıt cihazları, radyo gibi) kullanımına dayanmaktadır. Çağdaş sanatta yer alan başlıca ifade biçimlerinden biri olan video, dijitalleşmede kayda değer bir adımdır. Nam June Paik'in 1974 yılında, kapalı devre bir televizyon sistemi aracılığıyla ekrandaki kendi görüntüsü ile bakışan Buda heykelini sergilediği *Tv Buddha* eseri, yine aynı yılda, canlı bitkilerin arasına serpiştirdiği 30 adet televizyonla gerçekleştirdiği *Tv Garden* adlı çalışması ve 24 adet monitöre, her biri bir saatlik dilimi temsil eden ve sistematik olarak dönen beyaz bir çizginin yansıtıldığı *Tv Clock* isimli yapıtı (Görsel 6) bir dijital medya unsuru olan videonun önemli örnekleridir (Beyaz, 2016:12, Demirel, 2019:154).



Görsel 6. (solda) Nam June Paik, *Tv Buddha*, 1974, Stedelijk Museum, Amsterdam. **(sağda)** Nam June Paik, *Tv Garden*, 1974, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf Koleksiyonu, Almanya, 30 adet monitör. **(altta)** Nam June Paik, *Tv Clock*, 1963/1989, Santa Barbara Sanat Müzesi, 24 adet monitör.

1970'lerde ifade araçlarında görülen bu değişim ve 1980'li yıllarda adı daha fazla anılmaya başlanan bilgisayar teknolojileri; sanatçı, izleyici, yapıt ve yapıtın mekânı arasındaki ilişkiye yeni açılımlar getirmiştir. “Sanatta dijital teknolojinin kullanılması ve sanat nesnesine dâhil olması 20. Yüzyılın sonlarına rastlar” (Sağlam, 2020:59). Kullanılan dijital nesnelerin temelleri 1900'lü yıllara dayansa da bu dijital teknolojiler 20.yüzyılın sonlarında etkin bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Walter Benjamin'in sözünü ettiği “yeniden-üretim” günümüze yaklaşan süreçte dijital olanakların kullanımı ile gerçekleşecektir. 1990'lı yıllara gelindiğinde, “...internetin de devreye girmesiyle dijital bir devrim meydana gelmiştir. Dijital tekniklerin sunduğu imkânların çeşitliliği sanatçılara bunları araç, ortam veya konu olarak kullanabilme seçimi yaratmıştır” (Christiane, 2003:133 akt. Sağlam, 2020:57). Bu sayede dijital teknik ve unsurlar sanat yapıtı oluşturma sürecinde bir malzeme olarak kullanılabilir hale gelmiştir ve dijital ifade dili sanatta yerini almaya başlamıştır. Sosyo-kültürel, ekonomik, teknolojik pek çok dönüşümden beslenen sanatçı, yapıtlarında da dijital dünyanın getirdiği yeniliklere yer verir hale gelmiştir. Bulunulan çağın gelişmiş imkanları sanatçıya alışılmış üretim yöntemlerini kullanmadan, fiziksel olarak bulunduğu ortamın dışında kalan bir mekân ve zamanın içinde sanatsal üretim yapma olanağı vermiştir. Alternatif bir gerçeklik yaratılan bu üretim çeşidinde “gerçeklik”; geleneksel sanat anlayışındaki gibi perspektif, ışık vb. unsurlarla sağlanmanın

aksine görüntü, hareket ve ses gibi unsurlarla sağlanmaktadır. Burada gerçeklik bir nevi yeniden üretilmektedir ve bu dijital ortamın içinde gerçekleşir.

Hızla gelişen teknoloji sonucu artan bilgisayar yazılım ve donanımlarına dayanan üretimler 21.yüzyılda etkilerini arttırmıştır ve günümüzde yaşamın tüm alanlarında kendini göstermektedir. Bu gelişmelerle birlikte dijital, çağdaş sanat üretiminde yalnızca bir araç olmaktan çıkmış ve üretilen işin ortamı konumuna da gelmiştir (Yüksel, 2014:64). Çağdaş sanat çalışmalarında sıklıkla görülen bu dijital unsurlar, sanat yapıtı oluşturmanın yanında mekânın da bir sanat yapıtı olarak kurgulanmasında çoğunlukla tercih edilmektedir. Yaşanan dijital ilerlemeler, mekânsal tartışmalara da yansımış, mekânın üretim yöntemine, mekânsal tasarım prosesine ve bu mekânın deneyimlenmesine dair değişimleri beraberinde getirmiştir (Karayılıanoğlu, 2020:20). Dijitalin ve mekânın bir araya gelişi, bu dijital unsurların mekânı yeniden şekillendirmesi ve yorumlaması sonucu gerçekleşmektedir. Mekân, dijital unsurların kullanımı ile farklı bir kimliğe bürünebilmektedir. Bu bağlamda çağdaş pek çok sanatçı eserlerine mekânı da dahil etmiş ve dijital olanakları kullanarak yeni ifadelerde bulunmuştur. 2000'li yıllara kadar mekânın "gerçekliği" her ne kadar dijital unsurların dahil olmasıyla değişse de hala fiziksel olarak deneyimlenebilen düzenlemeler mevcuttur. Milenyuma giriş ile birlikte daha fazla konuşulmaya başlanan "sanal gerçeklik", "yapay zekâ", "internet sanatı" ve temelleri 1990'lı yıllara dayanan "metaverse" kavramları mekânın, sanatsal çalışmanın kendisi ya da çalışmanın sergilendiği alan olduğu iki durumda da algılanışını değiştirmiştir. Yani mekânın ele alınışındaki değişim yalnızca kavramsal olmakla sınırlı kalmamış, gelişen teknolojinin etkisiyle biçimsel olarak da gerçekleşmiştir (Sağlam, 2020:57). Makale çalışmasının bu aşamasında; 21.yüzyılın çağdaş ifade biçimlerinden olan multimedya enstalasyonları, yapay zekâ destekli yazılım sanatı çalışmaları, "internet/ağ sanatı" olarak tanımlanan ve yalnızca internet ortamında varlık gösteren düzenlemeler ve sanal gerçeklik üzerinde, belirlenen araştırma metodu kullanılarak incelemeler yapılmış ve hipotezin doğruluğu irdelenmiştir.

4. Metodoloji

Çalışma nitel bir araştırmadır. Nitel Araştırma Yöntemleri incelenmiş, konu üzerinde çalışılacak yöntem Durum Çalışması olarak belirlenmiştir. Araştırmaya literatür taraması ile başlanmıştır. Taramanın ardından yaşanan dijital dönüşüm ve sanatta dijitalleşmenin sanat mekanlarına etkisi incelenmiştir. Yapılan incelemeye çağdaş sanat bağlamında yaklaşılmış ve

sanatçı-eser örnekleri üzerinden değerlendirilmiştir. “Durum çalışması, gerçek yaşamın, güncel bağlam ya da ortamın içindeki bir durumun araştırılmasını gerektirmektedir” (Yin, 2021:96). Güncel bir sistem veya belirli bir zaman aralığındaki durumların, çoklu bilgi kaynaklarından (görsel-işitsel materyaller, dökümanlar, gözlem ve raporlar gibi) yararlanılarak derinlemesine araştırıldığı ve bir durum betimlemesinin ortaya konduğu nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2021:97). Bu bağlamda çalışmada araştırılacak durum; sanatta yaşanan dijital dönüşümün sanatın mekânları üzerindeki etkisi, çalışılacak zaman ise; 1960 ve günümüze kadar olan süreç olarak belirlenmiştir. Bu süreç içerisinde, dijitalleşmenin çağdaş sanat pratiğine etkileri araştırılmış, bu dönüşümün mekân kavramına yansımaları seçilen sanatçı ve işleri ile ortaya konmuştur. Çalışma görseller ile desteklenmiştir. Araştırma boyunca literatürde yer alan kaynaklardan yararlanılmış, sanatçılar ve çalışmaları üzerine okumalar yapılmıştır.

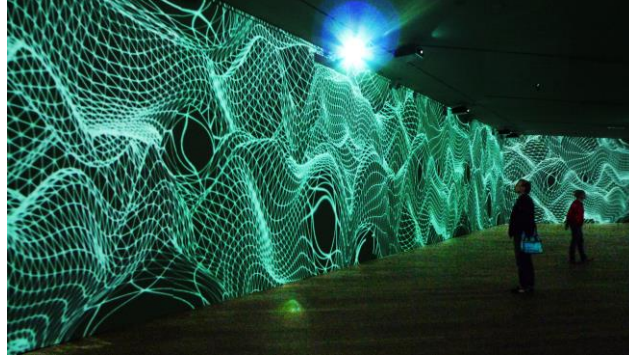
5. Çağın İfade Biçimleri

Dijital kurumların çağdaş sanat çalışmaları arasında yer almaya başlaması, sanat için yeni bir sürecin başlangıcına işaret etmektedir. Dijital altyapıların gelişmesi, sanatçının farklı bir perspektiften bakmasına olanak sağlamış, yeni yaratım ve üretim alanlarının oluşmasına yol açmıştır. Sanatçının mekân algılayışı farklılaşmış, mekân ile birlikte üretilen çalışmalar yeni anlatım biçimleri ile ortaya konmuştur (Çınar ve Köse, 2021:227). Multimedya enstalasyonları, yazılım sanatı, internet (ağ) sanatı ve sanal gerçeklik gibi yeni nesil üretim türleri, dijital altyapıları yapının üretiminden sergilenmesine kadar bir “ortam” olarak kullanmaktadır. Bu ortamda hayata geçen yapıtlar interaktif ve dinamiktir bu sayede yeni bir mekân algısı yaratmaktadır.

5.1 Çoklu Ortamda (Multimedya) Enstalasyon

Temelleri 20.yüzyıl ortalarına dayanan ve çağdaş sanatın önemli ifade araçlarından biri olan enstalasyon ya da diğer adıyla yerleştirme sanatı; mekâna özel olarak üretilen ve izleyici katılımını gözetilen etkileşimli bir sanat türüdür. 20.yüzyılın sonlarında yaygın bir sanat dalı haline gelen enstalasyon, dijital teknolojilerde yaşanan gelişmeler sonucu etkisini ve tercih edilirliliğini arttırmıştır (Sağlamtimur, 2010:223). Sanat yapısının kurgulanmasında ya da sergilenmesinde mekânı sorgulayan sanatçılar, çeşitli dijital araçları bir arada kullanarak (ses, video, görüntü, metin gibi) çoklu ortamda (multimedya) çalışmalar üretmiştir.

Mekân kavramını irdeleyen ve çalışmalarında mekânı teknolojik olanakların yardımıyla yeniden ele alan sanatçılardan Peter Kogler; izleyicinin aktif olarak dahil olduğu çalışmalar üretmiştir. Kogler'in kurguladığı mekânlar dijital araçlarla yeniden oluşturulur. Oluşturulan mekânlar dijital görüntülerin hareketlendirilmesi ile biçimlendirilir. İzleyici durmadan hareket eden bir animasyonla yeniden kurgulanmış mekân içinde, gerçeklik algısındaki değişimleri deneyimler, boş-dolu kavramlarını sorgular. Oluşturulan hareketli görüntülerin mekânın tümüne yansıtılması ve ek olarak kullanılan ses efektleri ile işitsel duyuyu uyarması, sergi mekanının algılanmasında da önemli bir değişiklik yaratmıştır. Kogler, galeri mekânını, sanat yapıtının kendisi olarak sunmuştur. Bu sunumda mekânın duvarları yapıta hizmet vermektedir. Galeri mekanının iki boyutlu yüzeyleri, Kogler'in oluşturduğu dijital animasyonlarla üç boyuta taşınmış, izleyici için yeni bir gerçeklik yaratılmıştır (Görsel 7).



Görsel 7. Peter Kogler, *Untitled*, 2010, MUDAM Luxembourg, Projeksiyon ile Yansıtılmış Bilgisayar Destekli Enstalasyon.

Gerçekleştirdiği dijital kurulumlarla bu alanın diğer önemli isimlerinden Miguel Chevalier; sanatında bilgisayar destekli üretimleri etkin şekilde kullanmıştır. Etkileşimli mekânlar üzerinde çalışan sanatçı, önemli mimari yapıların iç mekânlarında gerçekleştirdiği enstalasyonları ile ses getirmiştir. Kullandığı mimari yapılarda yeni bir mekân duygusu yaratmayı hedeflemiş ve bunu çoklu ortamda gerçekleştirmiştir. 2015 yılında Cambridge Üniversitesi'nin daveti ile King's College Şapeli içinde gerçekleştirdiği enstalasyonunda, fizik, biyoteknoloji, kozmoloji gibi konular üzerinde çalışmış ve Stephen Hawking'in kara delikler üzerine yaptığı çalışmalardan ilham almıştır (Görsel 8). Konuklara takım yıldızlarından oluşan alternatif bir evren sunmuştur. Bunu yaparken yalnızca evren için yeni bir "gerçeklik"

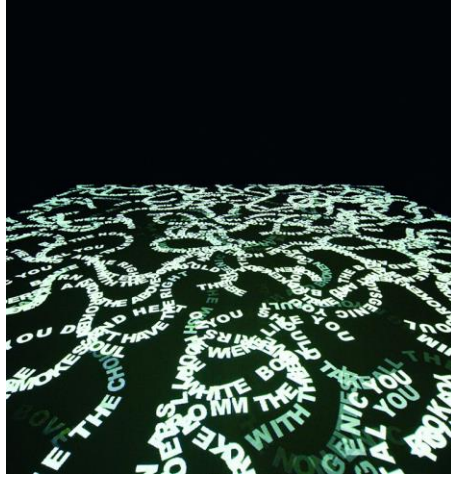
yaratmakla kalmamış, kuruluma ev sahipliği yapan King's College Şapeli'nin iç mekânını da bu yeni gerçekliğe ortak etmiştir. Mekânı dijital araçlarla yeniden oluşturmuştur.



Görsel 8. Miguel Chevalier, *Dear World... Yours, Cambridge*, 2015, King's College Şapeli, İngiltere, Dijital Destekli Enstalasyon.

Yapıtlarında dijital teknolojileri ve multimedya ortamlarını kullanan bir diğer sanatçı Tsang Kin-wah; metinler aracılığı ile kurguladığı enstalasyonları ile tanınmaktadır. Çalışmalarında tarih, din, siyaset gibi kavramları irdelemekte ve bunu izleyiciye; kullandığı mekânın duvar ve zemin yüzeylerinde dolaşan hareketli sözcük öbekleri aracılığı ile sunmaktadır. Tsang Kin-wah'ın 2009 yılında çalışmaya başladığı "Yedi Mühür Serisi" adlı düzenlemesi; Kutsal Kitap'ta yer alan ifadeler, kıyamet ve varoluşçuluk gibi temaları referans alan yedi adet video yerleştirmesinden oluşmaktadır. Yerleştirme, dijital ortamda oluşturulmuş metinlerin mekânın yüzeylerinde dolaşması ile başlamakta ve metinlerin sayısının sergileme boyunca giderek çoğalarak mekânı doldurması ile devam etmektedir (Görsel 9). Hareket halindeki ifadelere eşlik eden mırıltı benzeri sesler, çığlık ve acı ifadeleri, metinlerle orantılı olarak artmakta ve izleyicide empati duygusunu uyarmaktadır. İzleyici okuduğu cümleler ve işittiği sesler ile yaratılmış olan bu yeni mekânın adeta içine çekilmektedir. Kendi gerçekliğini unutup, sanatçının yarattığı gerçekliği deneyimlemektedir. Görsel ve işitsel sınırları zorlar

seviyeye ulaşan dijital unsurlar, izleyiciye yoğun bir duygu durumu yaşattıktan sonra mekân içinde giderek azalarak yok olmaktadır. Böylece izleyici kendi gerçekliğine geri dönmektedir.



Görsel 9. Tsang Kin-wah, *Dördüncü Mühür*, 2017, IKSV 15. İstanbul Bienali, Pera Müzesi, Dijital Enstalasyon.

Verilen multimedya enstalasyonu örneklerinde sanatçıların dijital imkanlarla yeniden mekân üretimleri gerçekleştirdikleri görülmektedir. Burada önceki bölümlerde değinilen, Walter Benjamin'in sanat yapıtının yeniden üretimi ile ilgili görüşleri tekrar gündeme gelmektedir. Benjamin, sanatsal yapıtın yeniden üretilmesinin "gerçekliği" zedeleyeceğini ifade etmişti. Ancak verilen örneklerde Benjamin'in ifadesinin aksine yeniden üretimle gerçeklik zedelenmek yerine yeniden oluşturulmuştur. Oluşturulan yeni gerçeklik izleyicinin algılama biçimini değiştirmiştir.

5.2 Yazılım Sanatı: Yapay Zekâ

Yazılım; bilgisayarın hedeflenen çeşitli işlem ve görevleri yerine getirebilmesini sağlayan komutlar dizisi olarak ifade edilmektedir (Sağlamtimur, 2010:226). Yazılımın sanat alanında etkin biçimde kullanılmaya başlaması 1990'lı yılların sonlarında gerçekleşmiştir. Dijital içerikli pek çok sanatsal çalışmanın temelini oluşturan yazılım sanatı; bu çalışmaların üretimi ve sunumunda kullanılan başlıca araç olmuştur. 21.yüzyılın sanatçıları; bilgisayar yazılım ve donanımlarını malzeme edindikleri yeni bir yaklaşımı benimsemiştir.

İçinde bulunduğumuz yüzyılın sanatçılarının sıklıkla tercih ettiği bir üretim metodu olan "yapay zekâ" algoritmaları; çeşitli yazılımların geliştirilmesi ve uygulama alanlarının artması

sonucu bu alanda daha fazla konuşulur hale gelmiştir. “Yapay Zekâ” kavramı temelde, insan zekasına özgü olan algılama, düşünme, karar verme, üretme gibi becerileri gerçekleştirebilmesi hedeflenen bir işletim sistemidir (Toprak, 2020:50). Yapay zekanın sanat üretiminde kullanımı 1970’li yıllara dayansa da, bilgisayar teknolojilerinde yaşanan ilerlemeler sanatçılara daha özgür bir ortam sağlamış ve yapay zekadan yararlanan alanlar çoğalmıştır. Yapay zekâ destekli ortaya konan yapıtlar sanatsal yaratım sürecine farklı boyutlar kazandırmıştır.

Hayata geçirdiği büyük ölçekli sanat projelerinde yapay zekâ ile ilişkilendirilmiş üretimler gerçekleştiren Refik Anadol, bu alanda çağın önemli isimlerinden biridir. Çalışmalarında gerçeklik kavramını sorgulamış, “fiziksel ve dijital gerçekliğin kesişimini” irdelemiştir (Toprak, 2020:54). Yapay zekâ algoritmalarını kullanarak var olmayanı hayata geçirmiş ve alternatif mekânlar yaratmıştır. Mimariyi ve oluşturduğu dijital kurguları iç içe geçirmiş, izleyicinin algı sınırlarını zorlamayı hedeflemiştir. Anadol, 2021 yılında İtalyan markası Bulgari ile gerçekleştirdiği işbirliğinde, markanın ikonik yılan figüründen ilham alarak, yapay zeka destekli bir üretim gerçekleştirmiştir (Görsel 10). Metamorfoz yani “başkalaşma” kavramından hareketle, “başkalaşmış” bir doğa deneyimi yaratmış ve doğada gerçekleşen sonsuz döngüye atıfta bulunmuştur. Yüz yirmi binden fazla yılan, iki yüz milyonun üstünde doğa ve yüz altmış milyonun üstünde çiçek görüntüsü kullanarak eğitilen makine algoritmalarını ve verileri işleyerek izleyiciye alternatif bir doğa gerçekliği sunmuştur. Kullandığı yapay zekâ, bir çiçeğin doku, renk, desen gibi unsurlarını öğrenmiş ve buradan hareketle yeni figürler üretmiştir (http 3). Metamorfoz kavramı çalışmanın konsepti olmaktan öteye geçmiş ve üretim biçimi olmuştur. İzleyici içinde bulunduğu mekânda yeniden üretilmiş “yeni doğa”yı deneyimlemekte ve Anadol’un dijital gerçekliğine dahil olmaktadır. Günümüz bilgi teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, erişilebilirlik ve ulaşılabilirlikteki kolaylıklar, yapay zeka destekli üretimler dışında yalnızca internet ortamında deneyimlenebilen gerçekliklerin de var olabilmesine zemin hazırlamıştır.



Görsel 10. Refik Anadol, *Serpenti Metamorphosis*, 2021, Milano, Yapay Zekâ Destekli Dijital Kurulum

5.3 İnternet (Ağ) Sanatı: NFT

Varlıksız ve yapısız bir sanat türü olarak ifade edilen ve temel gereç olarak internet ortamını kullanan “İnternet” ya da “Ağ” Sanatı; son yıllarda etkisini arttırmaya başlamış bir dijital sanat formudur. İsmi yararılandığı ortamdaki internet sanatı, fotoğraf, çizim, ses, video, metin, kod gibi çeşitli pratikleri içermektedir. Sanatçı için özgür bir üretim ortamı, izleyici için ise özgür bir deneyim alanı sağlamaktadır. Geleneksel sanat formlarının, galeri ve müze mekânlarının tamamen dışında kalan bu sanat türü, çağdaş sanatın gelişmesine büyük katkılarda bulunmuştur. Bir bilgi paylaşım aracı olarak varsayılan internet, sanatçıların elinde daha önce benzeri görülmemiş yeni bir yaratım ve paylaşım aracına dönüşmüştür (Sağlamtimur, 2010:225). İnternet sanatı hala gelişim halindedir ve gün geçtikçe yeni dijital formatların ortaya çıkışı devam etmektedir. Ortaya çıkan bu yeni formatlar yeni gerçekliklere ulaşılmasına imkân tanımaktadır. Sanatsal yaratımda yapay zekâ ve yazılım temelli üretim biçimlerinin ilerisinde yeni yaklaşımlar oluşmaya başlamıştır. Bu yaklaşımlardan biri günümüze en yakın zamanda hayata geçen ve Kripto Sanat olarak ifade edilen NFT teknolojisidir. Kısaca NFT olarak ifade edilen Non-Fungible Tokens, eşi benzeri olmayan varlıklardır. NFT’ler gerçek kabul edilen varlıkların tokene dönüştürülmüş halidir. Bu işlem blok zincir üzerinde gerçekleşir. NFT tamamen eşsizdir ve yeri doldurulamaz (Dursun, 2020). Bir yazı, fotoğraf, ses, video ya da bir sanat formu olarak karşılık bulabilir. Bu çalışmanın konusu olan sanat yapıtları, NFT’nin bir alt kategorisi olarak tokenleşmiş ve tamamen dijital ortamda varlık göstermeye başlamıştır. Sanatçılar yalnızca NFT tabanlı sanat eserleri üretmekle kalmamış, var olan çalışmalarını da bu

formata dönüştürmeye başlamıştır. Kripto sanatçısı olarak anılan Murat Pak'ın gerçekleştirdiği oluşumu (Görsel 11, solda) ve Türk resim sanatının önemli isimlerinden Devrim Erbil'in fiziksel yağlı boya tablosunu NFT formatına dönüştürmesi (Görsel 11, sağda) bu duruma gösterilebilecek örneklerdendir. Bu çalışmalar dijital ortamda satışa sunulmaktadır.



Görsel 11. (solda) Murat Pak, *The Wave*, NFT Eser. **(sağda)** Devrim Erbil, *London Like A Dream*, 2021, NFT Formatına Dönüştürülmüş Tuval Üzerine Yağlı Boya Eser, 130x180cm.

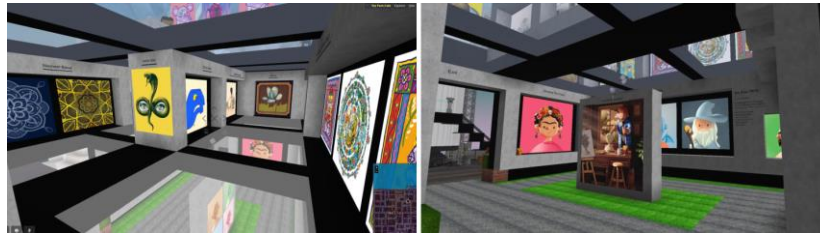
NFT'lerde görülen ünik olma durumu yine akıllara Walter Benjamin'in tespitini getirmektedir. Benjamin, sanat yapıtının yeniden üretimiyle "biricikliği"nin yok olacağından bahsetmişti. Şu an içinde bulunulan çağda sanatçılar yeniden üretimi bilinçli bir şekilde ele almakta ve dijital yeniden üretimler gerçekleştirmektedir. Bu durumda Benjamin'in fikrine tamamen zıt olarak NFT'nin eşsizliği yeniden üretim ile mümkün olmuştur. Çünkü dijital ortamda üretilmiş NFT varlıklar, tokenleştirildikleri blok zincirinde onları eşsiz kılacak çeşitli katmanlara sahiptir. Dijital ortamda yeniden üretilmiş NFT eser, biricikliğini ve benzersizliğini korumaya devam etmiştir. NFT'lerin ortaya çıkışı sanat yapıtının formu ile ilgili sorgulamaların yanı sıra fiziksel olarak erişebilir olup-olmaması konularını da gündeme getirmiştir. Yeni nesil sanat yapıtları yalnızca dijital ortamda varlık göstermekteyse; bu yapıtların deneyimlenmesine hizmet edecek mekanlar ona göre kurgulanmalıdır. Fiziksel olarak var olmayan ve yazılım vasıtasıyla görünür olan yapıtların mekanları da aynı doğrultuda oluşturulmalıdır.

5.4 Sanal Gerçeklik ve Metaverse

Dijital teknolojiler yalnızca sanat yapıtı üretim süreçlerinde değil, sergileme aşamasında da yenilikler getirmiştir. Üretilen sanat yapıtının formunun ve izleyici-yapıt arasındaki iletişim şeklinin değişmesi, sanatçıları fiziksel mekanların dışında var olmayan mekanlar üzerine de

düşünmeye yöneltmiştir. Hali hazırda var olmayan sanal bir ortama aşına olmuş çağın sanatçısı, yapıtlarını sergileyebileceği sanal mekânları interneti kullanarak hayata geçirmiştir (Dolunay ve Boyraz, 2013:115). Sanatçılar bu noktada, gelişmiş yazılım teknolojileri ve arayüzler kullanılarak oluşturulan ve internet üzerinden erişilebilen sanal gerçeklik ortamından faydalanmaya başlamıştır. Sanal gerçeklik, “fiziksel gerçekliği yapay olarak yeniden üretmek” amacıyla kurgulanmış bir dijital ortamdır (Kuruüzümcü, 2007:93). Fiziken var olmayanın, algıda yapılan yönlendirme ile var olduğu düşüncesi yaratılmak hedeflenmiştir. Sanal gerçeklik teknolojisinin çağımızda ulaştığı en üst nokta ise “Metaverse” kavramıdır. Türkçe’de “sanal evren” olarak tabir edilen kavram, sanal gerçeklik cihazları yardımıyla zihinsel olarak üç boyutlu biçimde deneyimlenebilen bir ortam yaratmayı hedeflemiştir. Sanatçılar oluşturulan ortamda bireysel sergilemeler gerçekleştirilmeye başlamıştır.

Üç boyutlu illüstrasyon tasarımları üzerinde çalışan Amrit Pal Singh, 2021 yılında eserlerini NFT formatına dönüştürmüş ve Metaverse evreninden satın aldığı arsa üzerinde sergilemeye sunmuştur. Arsada kurguladığı kişisel galerisinde kendi oluşturduğu ya da satın aldığı NFT eserleri konumlandırmıştır (Görsel 12) (<http> 4). Yaratılan alternatif gerçeklik internet ortamından deneyimlenebilmektedir. Amrit Pal Singh’in internet ortamında deneyimlenen galerisinden farklı olarak, kullanıcı için sanal gerçeklik sağlayan VR Gözlükler ile deneyimlenen kamusal mekanların sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Sanat mekânlarının da bu dönüşüme girip girmeyeceği, ilerleyen zamanlarda yaşanacak teknolojik gelişmelere bağlı olarak gözlemlenecektir.



Görsel 12. Amrit Pal Singh, *Toy Face Cafe*, 2021, Metaverse Evreninde Kişisel Galeri

6. Sonuç ve Tartışma

Çalışmada, 1960'lı yıllar itibariyle sanat yapıtının salt sergi nesnesi olma halinden, galeri mekânının sınırlarını aşışı, hatta sergilendiği alanın kendisi konumuna gelişi açıkça görülmektedir. Teknolojik ilerlemeler ve dijitalleşme bu gelişimde kayda değer değişimleri de beraberinde getirmiştir. Verilen örneklerde şu açıkça görülmektedir ki; dijital teknolojilerin ve olanakların gelişmesi sanat alanında hem sanatçı hem de izleyici açısından yeni yaklaşımlar doğurmuştur. Dijital olanaklar aracılığı ile kurgulanan sanat yapıtları 20.yüzyılın son çeyreğinde görünürliğini arttırmıştır. Bu yapıtlarda izleyici, sanatçının yarattığı yeni mekân algısını dijital araçlar aracılığı ile deneyimlemiş, teknolojik gelişmeler sayesinde mekân ile kurduğu ilişki değişmiştir. İzleyicinin mekânla kurduğu ilişki etkileşimli bir hal almıştır. İzleyici, sanatçının yarattığı alternatif gerçeğe dahil olmuştur ve artık katılımcı konumundadır. Bu veriler başlangıçta ortaya konulan varsayımın çürütmesine yol açmaktadır. Dijital gelişmeler sanatın deneyimlenmesinde ya da sergilenmesinde olumsuz sonuçlar doğurmamış aksine bu alana yeni açılımlar getirmiştir.

Dijital düzenlemelerin sanat pratikleri arasına dahil oluşu, sanatı geri dönülemeyecek bir noktaya taşımıştır. Dijital teknolojilerin hala gelişmeye devam ediyor oluşu, sanatsal açıdan yaşanacak olan ilerlemeler için sonsuz bir alan yaratmıştır. Dijital altyapılar bahsedildiği gibi sanatçının yanı sıra seyircinin de algılama ve duyumsama biçimini değiştirmiş, sanatçının mekânla kurduğu ilişki geçmiştekinden farklı bir boyuta evrilmiştir. Sözü edilen bu sürecin, günümüz dijital olanakları ve bilgi üretim sistemlerinin yerinde saymıyor oluşu nedeniyle değişimini sürdüreceğini söylemek yanlış olmayacaktır. Sanatın mekânları hala gelişmektedir ve değişmeye devam edecektir.

Kaynakça

Antmen, A. (2021a). "Beyaz Küp ve Ötesi: Postmodern Dönemde Galeri Mekanının Dönüşümü", *O'doherty, B., Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekanının İdeolojisi*, 5.Baskı, İstanbul: Sel Yayıncılık, s.9-22.

Antmen, A. (2021b). *Sanatçılardan Yazılar Ve Açıklamalarda 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, 11.Baskı, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Benjamin, W. (2020). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı*, 1. Baskı, İstanbul: Zeplin Düşünce Yayınları.

Beyaz, G. G. (2016). "Nam June Paik ve Onun Tabula Rasa'sı: Video", *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, Cilt 8, Sayı 29, s.1-16.

Boyraz, B. ve Cantürk A. (2013). "Yeni Gerçekçilik Bağlamında Yves Klein ve Fernandez Arman'ın Boşluk Ve Doluluk Sergileri", *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Cilt.2, Sayı: 3., s.125-135.

Büyükdüvenci, S. (2006). "Sanat ve Değer", *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı:2, s.47-50.

Christiane, P. (2003). *Digital Art*, New York: Thames & Hunson (World of Art).

Creswell, J. W. (2021). "Beş Nitel Araştırma Yaklaşımı", *Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni*, Bölüm çev: Miraç Aydın, 6. Baskı, Ankara: Siyasal Kitabevi, s. 69-128.

Çınar, S. ve Köse, Ö. (2021). "Dijital Kurulumlar ve Etkileşimli Mekanlar", *Art-E Sanat Dergisi*, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Cilt:14, Sayı:27, s.223-238.

Buren, D. (2009). 'Function of Architecture': Thinking About Exhibitions, ed. Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson, Sandy Nairne, Londra&New York: Routledge, s. 314.

Demirel M. R. (2019). "Tasarımda Bütünlük Prensiplerinin Disiplinlerarası İncelenmesi", *Akdeniz Sanat Dergisi*, Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Cilt: 13, Sayı:24, s.149-158.

Dolunay, A. ve Boyraz, B. (2013). "Dijital Sanatlar Çerçevesinde Üretilen Eserlerde Teknoloji Kullanımı ve İnternetin Sergilemeye Etkisi", *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 2, Sayı: 3, s.109-124.

Dursun, N. (2021). "NFT/Kripto Sanat ve Hareketli Grafik ilişkisi", *Journal Of Social, Humanities And Administrative Sciences*, Cilt: 7, Sayı: 40, s.1037-1055.

Erçel, S. S. (2019). *Çağdaş Sanatta Alternatif Sergi Mekanları Kullanımı: Biyo Sanat ve Biyo Sanat Mekanları Üzerine Bir İrdeleme*, Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı.

Girgin, F. (2014). "Çağdaş Sanatta, Sanatın Malzemesi Olarak Mekan", *Akdeniz Sanat Dergisi*, Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Cilt: 6, Sayı: 11, s. 214-234.

Göçmen, E. C. (2019). *Mekân ve İzleyici Bağlamında Çağdaş Sanat Yapıtında Etkileşim*, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya: T.C Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.

Karadoğan, H. (2020). "Sanatın Geleceği ve Geleceğin Sanatı", *Akademik Sanat*, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yayınları, Cilt: 5, Sayı: 11, s.85-100.

Karayılanoğlu, G. (2020). *Çağdaş Sanat Müzelerinde Dijital Etkileşimli Teknolojilerin İç Mekân Deneyimine Etkileri*, Doktora Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı.

Kuruüzümcü, R. (2007). "Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik", *Sanat Dergisi*, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, Sayı:12, s. 93-96.

O'Doherty, B. (2021). *Beyaz Küpün İçinde: Galeri Mekanının İdelolojisi*, çev. Ahu Antmen, 5. Baskı, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Özsavaş Uluçay, N. (2019). "Mekanın Ögesi Olarak Çağdaş Sanat", *Sobider Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 6, Sayı: 38, s.132-138.

Sağlam, F. (2020). "Peter Kogler'in Dijital Mekânları", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları, Cilt:10, Sayı: 1, s. 52-67.

Sağlamtimur, Ö. Z. (2010). "Dijital Sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 10, Sayı: 3, s. 213-238.

Sevim, B. A. (2010). "Walter Benjamin'in Kavramlarıyla Kültür Endüstrisi: 'Aura', 'Öykü Anlatıcısı' ve 'Flâneur' ", *Uluslararası Sosyal Aratırmalar Dergisi*, Cilt: 3, Sayı: 11, s.509-516.

Sevim, C. ve Gamze, B. (2011). "Hazır-Nesnelerin ve Teknoloji Sanatta Kullanımı ve Seramik Sanatına Yansıması", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları Cilt: 1, Sayı: 1, s.111-135.

Sirma, T. (2019). *Modern Sanatta Nesne ve Mekan İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı.

Taşçığlu, M. (2020). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan*, 2.Baskı, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Toluyağ, D. (2020). "Sanat Pratiğinde Enstalasyon, Mekan Ve Nesne", *Akademik Sanat*, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yayınları, Cilt: 5, Sayı:11, s.101-114.

Toprak, A. (2020). "Yapay Zekâ Algoritmalarının Dijital Enstalasyona Dönüşmesi", *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, Sayı: 14, s.47-59.

Uluçay, N. Ö. (2017). "Sanatın Mekanı ve Mekanın Sanatı", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, Sanat ve Dil Araştırmaları Enstitüsü Yayınları, Cilt: 6, Sayı: 36, s. 2245-2258.

Yılmaz, S. (2008). *Kavramsal Sanatta İroni ve Olumsuzluk*, Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı.

Yin, R. K (2009). *Case Study Research: Design And Method*, 4th ed., Thousand Oaks, CA: Sage.

Yüksel, H. (2014). "Güncel Sanat Pratiği Olarak Dijital Sanat", *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 26, s.59-66.

İnternet Kaynakları

http1: "Sanat" <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi: 17.01.2022.

http2: Graf, M. (2007). "Uzay İstilacıları: Çağdaş Görsel Sanatlarda Mekânın Yokoluşu", https://www.izinsizgosteri.net/asalsayi157/marcus_157.html, Erişim tarihi: 18.12.2021.

http3: "Bulgari ve Refik Anadol'dan İş Birliği 'Serpenti Metamorphosis' ", <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/bulgari-ve-refik-anadoldan-is-birligi-serpenti-metamorphosis-i-24082>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

http4: "This 32-Year-Old Has Spent Over \$125,000 On Nfts To Display İn The Metaverse", https://www.cnbc.com/2021/12/01/32-year-old-has-spent-6-figures-on-nfts-for-the-metaverse.html?utm_content=makeit&utm_medium=Social&utm_source=Twitter&utm_term=Autofee d#Echobox=1638380709 Erişim tarihi: 09.01.2022

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Marcel Duchamp, "Çeşme", 1917, Grand Central Palace, New York. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain_\(Duchamp\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Fountain_(Duchamp)) Erişim tarihi: 10.12.2021.

Görsel 2. (Solda) Yves Klein, "Boşluk", 1958, Iris Clert Galerisi, Paris, © The Estate of Yves Klein c/o ADAGP, Paris <http://www.yvesklein.com/en/oeuvres/view/642/the-specialization-of-sensibility-in-the-raw-material-state-of-stabilized-sensibility-exhibition-of-the-void/> Erişim tarihi: 04.01.2022 (Sağda) Fernandez Arman, "Doluluk", 1960, Iris Clert Galerisi, Paris, https://en.wikipedia.org/wiki/Iris_Clert_Gallery Erişim tarihi: 04.01.2022

Görsel 3. Carl Andre, "Eşdeğer VIII", 12x229x68 cm, 1966, Tate Modern, Londra. © Carl Andre/VAGA, New York and DACS, London 2021. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/andre-equivalent-viii-t01534>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

Görsel 4. (solda) Dan Flavin, "Tatlin İçin Anıt I", 1964, 243.8x58.7x10.8 cm, © 2021 Estate of Dan Flavin/Artists Rights Society (ARS), New York. <https://www.moma.org/collection/works/81337>, Erişim tarihi: 25.12.2021 (sağda) Vladimir Tatlin, "Üçüncü Enternasyonel Anıtı", 1919-1921, ahşap maket. <http://mimdap.org/2021/08/vladimir-tatlin/>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

Görsel 5. Joseph Kosuth, "Bir ve Üç Sandalye", 1965, MoMA, New York. © 2021 Joseph Kosuth / Artists Rights Society (ARS), New York, Courtesy of the artist and Sean Kelly Gallery, New York. <https://www.moma.org/collection/works/81435>, Erişim tarihi: 26.12.2021.

Görsel 6. (solda) Nam June Paik, "Tv Buddha", 1974, Stedelijk Museum, Amsterdam © The Estate of Nam June Paik, <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik/exhibition-guide>, Erişim tarihi: 05.01.22 (sağda) Nam June Paik, "Tv Garden", 1974 © Estate of Nam June Paik Photo: Tate, <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik/exhibition-guide>, Erişim tarihi: 05.01.2022 (altta) Nam June Paik, "Tv Clock", 1963/1989 <https://www.sbma.net/exhibitions/tvclock> erişim tarihi: 05.01.22

Görsel 7. Peter Kogler, "Untitled", 2010, MUDAM Luxembourg, Projeksiyon ile Yansıtılmış Bilgisayar Destekli Enstalasyon. <https://www.kogler.net/wordpress/photos/xmudam02-jpg-xmudam01-jpg/>, Erişim tarihi: 07.01.2022.

Görsel 8. Miguel Chevalier, "Dear World... Yours, Cambridge", 2015, King's College Şapeli, İngiltere. <https://www.miguel-chevalier.com/work/dear-world-yours-cambridge-2015>, Erişim tarihi: 07.01.2022.

Görsel 9. Tsang Kin-wah, "Dördüncü Mühür", 2017, IKS 15. İstanbul Bienali, Pera Müzesi, Dijital Enstalasyon. <https://15b.iksv.org/istanbulbienali>, Erişim tarihi: 07.01.2022.

Görsel 10. Refik Anadol, "Serpenti Metamorphosis", 2021, Milano, Yapay Zeka Destekli Dijital Kurulum. <https://www.stirworld.com/see-features-bulgari-s-serpenti-collection-inspires-refik-anadol-s-sculpture-serpenti-metamorphosis#gallery-2>, Erişim tarihi: 08.01.2022.

Görsel 11. (solda) Murat Pak, "The Wave", NFT eser <https://artdogistanbul.com/turk-sanatcinin-nft-eseri-gelecek-ay-sothebysde/>, Erişim tarihi: 08.01.2022 (sağda) Devrim Erbil, "London Like A Dream", 2021, NFT Formatına Dönüştürülmüş Yağlı Boya Eser <https://britisyasam.co.uk/devrim-erbin-ilk-nft-calismasi-londrada-gorucuye-cikti/>, Erişim tarihi: 08.01.2022.

Görsel 12. Amrit Pal Singh, "Toy Face Cafe", 2021, Metaverse Evreninde Kişisel Galeri. <https://www.cnbc.com/2021/12/01/32-year-old-has-spent-6-figures-on-nfts-for-the->

metaverse.html?utm_content=makeit&utm_medium=Social&utm_source=Twitter&utm_term=Autofeed#Echobox=1638380709, Erişim tarihi: 09.01.2022.

KÜRESELLEŞEN DÜNYADA SANAT EĞİTİMİ VE SANAT NESNELERİNİN EKONOMİ İLE İLİŞKİSİ

THE RELATIONSHIP BETWEEN ART EDUCATION AND THE ECONOMY OF ART OBJECTS IN A GLOBALIZED WORLD

Uğur Yıldız*

Öz

Küreselleşen dünyada sanat eğitimi ve sanat nesnelерinin ekonomi ile olan ilişkisini incelemek amacıyla yapılan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz kullanılmıştır. Çalışmanın verileri geniş bir alan yazın taraması sonucunda elde edilmiş ve incelenmiştir. Küreselleşme, dünya milletlerini hayatın her yönüyle birbirine yaklaştıran ve bir bütün olmaya götüren bir süreçtir. Küreselleşen dünyada ekonomi en önemli alanlardan biridir ve bilimden sanata, sanattan eğitime kadar pek çok alanı da etkilemektedir. Bu bağlamda ekonominin sanat eğitimi ve sanat nesneleri ile ilişkisi incelendiğinde her ikisi üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu görülmüştür. Ekonomi ile sanatın birbirini geliştiren ve çoğaltan unsurlar oldukları özellikle dikkat çekmektedir. Nitelikli bir sanat eğitimi, nitelikli sanat nesnelерine dönüşeceğinden eğitimin rolü yadsınamaz. Ayrıca sanat eğitime ve sanatın üretilmesine devlet desteğinin sağlanması da sanatın niteliğinden ödün vermemesi açısından oldukça önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Küreselleşme, Sanat, Sanat Eğitimi, Ekonomi, Sanat Nesnesi.

Abstract

In this study, in order to examine the relationship between art education and the economy of art objects in a globalized world, descriptive analysis was used as one of the qualitative research methods. The data of the study were obtained and examined as a result of a large-scale field analysis. Globalization is a process that brings the nations of the world closer together in all aspects of life and leads them to become a whole. In the globalizing world, economics is one of the most important fields and it affects many fields from science to art, from art to education. In this context, when the relationship of economics with art education and art objects is examined, it is seen that it has an important effect on both. It is especially noteworthy that economics and art are the elements that develop and reproduce one another. The role of education is undeniable, since a qualified art education will turn into qualified art objects. In addition, the provision of state support for art education and the production of art is also very important in terms of not compromising the quality of art.

Keywords: Globalization, Art, Art Education, Economics, The object of Art.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 27.02.2022 - Kabul tarihi: 27.06.2022.

*Dr. Öğr. Üyesi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Neşet Ertaş Güzel Sanatlar Fakültesi, uguryildiz40@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-9490-841X>.

1. Giriş

İnsanoğlunun tarih öncesi çağlarda yerleşik hayata geçmesi ve topluluk halinde yaşamaya başlaması aynı zamanda ticari etkileşimi de beraberinde getirmiş, üretim ihtiyaca göre şekillenmiştir. Başlangıçta insan her ne kadar yeme, içme, barınma gibi temel ihtiyacına yönelse de zamanla sadece bu temel ihtiyaçlarını karşılamakla yetinmemiş, kendini estetik yollarla ifade etme çabası içine de girmiştir. İnsanın doğası gereği anlam arayışı kendini resim, müzik, heykel, tiyatro gibi çeşitli sanat formları aracılığıyla ifade etmek için yollar bulmuştur. Bir topluluk hakkında önemli veriler elde etmemizi sağlayan sanat; aynı zamanda, günümüze kadar kendini getiren ve anlatan, tarihe ışık tutan çok değerli bir kaynaktır.

Tarihe tanıklık eden ve aynı zamanda ona estetik bir yön veren sanat, bulunduğu her dönemde içinde bulunduğu kültüre göre kendi değerini yaratmıştır. Çünkü dünya sürekli olarak değişim halindedir ve teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte bu değişim de ivme kazanmıştır. Toplumlar üzerinde etkili bir güce sahip olan sanat, bu güçlü etkisi dolayısıyla siyasetten ekonomiye pek çok alanda etkin olmuştur.

Küreselleşen dünyada artık her şey iç içe olduğundan insanlar arasındaki iletişim oldukça kolaylaşmıştır. “Dünya” kavramı küçülmüş, kültürel bir varlık olan insanın başka kültürlerle tanışması evinden çıkmadan mümkün hale gelmiştir. Zeren (2006:637) “Kuşkusuz çağın teknolojik, bilimsel oluşumları ve bununla beraber değişime uğrayan sosyo-ekonomik koşulları, düşün ve sanat alanlarına da yansımıştır”. Zaten kaçınılmaz olan değişim, takip edilemez hale gelmiştir.

Ünlü filozof Heraklitos “Aynı nehirde iki defa yıkanılmaz” diyerek her şeyin değişim halinde olduğuna vurgu yapmaktadır. Bu konuyu sanat eseri açısından ele aldığımızda aynı sanatçı aynı resmi ikinci defa yapamaz diyebiliriz. Her ne kadar insanların aralarında geliştirdikleri ortak bir algılama biçimi olsa da bireyleri bir birinden ayıran kişisel özellikleri ve yaşanmışlıkları onları bir noktada da bir birinden ayırır. Örneğin; aynı resme bakan her göz kendi dünyasına göre gördüklerini anlamlandırır. Tıpkı aynı şarkının dinleyen her bir kişide farklı bir duygu ve düşünce dünyası yaratması gibi. Çünkü hem sanatçı hem de sanatı alan kişi artık aynı kişi değildir. Zaman her şeyi değiştirmiş en önemlisi kişinin tecrübesi artmış ve hayata karşı

bakış açısı etkilenmiştir. Üstelik sanatçı kişilik özellikleri ve yeteneği ile fark yaratan kişidir. İşte sanat eserini eşsiz yapan da budur. Bu bağlamda, Çelik (2008) bir sanatçının elinden çıkan sanat eseri fabrikasyon bir ürün olmadığından yüksek bir değere sahiptir. Sanatta üretim miktarı diğer alanlarda olduğu gibi talebe göre belirlenmez. Tam aksine sanatın özgün olmasının gerektirdiği özellikle bir arz yaratır.

Yaratıcı düşünce kaynağını özgürlükten alır. İnsanın kendini en özgün ve özgür biçimde ifade edebileceği alan sanattır ve sanat yaratıcılığın gelişmesine büyük katkı sağlar. Günümüzde yaşanan hızlı değişim ve dönüşümde insanın yaratıcılığı ön plana çıkar ve eğitim sistemleri bu yönde politikalar geliştirmek zorundadır. Nitekim Sağır (2011) sistemler kendi devamını sağlayacak insan profili üretmek ister. Bu sebeple bir ülkede uygulanan ekonomik sistem, yönetim sistemi ve eğitim sistemi arasında çok sıkı bir ilişki vardır. Ekonomik sistem, ülkenin yönetim ve eğitim sistemlerini belirler.

Bu çalışmada, küreselleşme sürecinde sanat eğitimi ve sanat nesnelerinin ekonomi ile olan ilişkisi incelenerek öneriler getirilmiştir.

2. Yöntem

Küreselleşen dünyada sanat eğitimi ve sanat nesnelerinin ekonomi ile ilişkisini incelemek amacıyla yapılan bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz kullanılarak yapılmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2006) Betimsel analizde amaç, elde edilen bulguları belli bir düzen içinde yorumlayarak okuyucuya sunmaktır.

3. Veri Toplama Aracı ve Verilerin Analizi

Veriler geniş bir alan yazın taraması yapılarak küreselleşme, sanat, sanat eğitimi, sanat ekonomisi, sanat ürünleri, sanat pazarı anahtar kelimeleriyle yapılan araştırma ile ulaşılabilen kaynakların bir araya getirilerek incelenmesi sonucunda küreselleşen dünyada sanat eğitiminin ve sanat ürünlerinin ekonomi ile olan ilişkisi irdelenmiştir.

4. Küreselleşen Dünyada Sanat Eğitiminin Ekonomi ile İlişkisi

Küreselleşen dünyada bilim ve teknolojideki gelişim, eğitim kavramını okul duvarlarının ötesine taşımıştır. Dünya çapında yaşanan covid-19 salgınına rağmen eğitim her ne kadar kısmi

oranda sekteye uğramışsa da Karaman (2010) uzaktan eğitim, e-eğitim, e-okul gibi eğitim modellerinin kullanımı, internete erişimin mümkün olması ile e-kütüphane, e-dergi gibi uzaktan erişilebilecek bilgi kaynaklarının mevcudiyeti belli bir oranda eğitim sisteminin devamlılığını sağlayabilmiştir.

Buradaki en önemli nokta eğitim açısından değerlendirildiğinde ekonomisi gelişmiş olan ülkelerin bu süreci daha kolay atlattığı, ancak her ne kadar internet çağında yaşasak da evinde internet olmayan veya internet erişiminin olmadığı ücra yerlerde yaşam süren öğrenciler için eğitim okul duvarlarında kalmıştır. Bir anlamda ekonomik koşulların eğitimde fırsat eşitliğini etkileyen önemli bir faktör olduğu bir kez daha çarpıcı bir şekilde gözler önüne serilmiştir.

Dünyada yaşanan gelişmelere ayak uydurmak noktasında küresel rekabeti dikkate almak oldukça önem arz eder. Her ne kadar küreselleşmede ekonomik boyut odak nokta gibi görünse de bu durumun kültürel yönleri de tartışılmalıdır. Burada asıl kilit nokta eğitim sistemidir. Toplumların varlıklarını sürdürebilmeleri ve söz sahibi bir konuma gelebilmeleri, küresel dünyanın ihtiyaçlarına göre şekillenen etkili eğitim sistemleri ile mümkündür (Eser, 2014).

Eğitime verilen ekonomik destekler bir taraftan eğitimi geliştirirken, bir çarpan etkisi yaparak ekonomiyi de geliştirecektir. Dünyada yaşanan hızlı gelişmeyi yakalamanın ve rekabet etmenin yolu buradan geçmektedir. Karaman (2010) nitekim bilgi çağını yaşayan küreselleşen dünyada bilgiyi elinde bulunduran ülkeler gücü de elinde tutmaya başlamıştır. Bilginin ekonomik bir meta haline dönüşmesi, onu pazar için üretilen bir mal haline getirmiştir aynı zamanda. Bu sebeptendir ki eğitim kurumlarının dışındaki işletmeler dahi ona sahip olmak istemektedirler. Bu süreçten etkilenen kurumlarının başlıcalarından birini ise üniversiteler oluşturmaktadır. Liberal ekonomik yapılanma ve özelleştirmeler, geleneksel ulus-devlet üniversite ilişkilerini etkilemiş, üniversitelere yeterli kaynak aktarılamadığından yaşanan yeni kaynak arayışları ekonomik amaçlı şirketlerin üniversitelerin açılmasına yol açmış hatta kuruldukları ülkelerin sınırları dışına çıkarak ulus aşırı eğitim faaliyetleri yürütmeye noktasına gelinmiştir. Eser (2014) bir bakıma eğitim ve öğretim gerek kullanılan malzemeler gerek özel okullarla gittikçe büyüyen bir pazar haline gelmiş, daha nitelikli elemanların iş bulabildiği bu pazarda bilgi en kıymetli şey olmuştur.

Bilgi çağı ile dünyada hızla gelişen teknoloji, ülkeler arası iletişim ve ticari faaliyetlerin artış göstermesi ile birlikte rekabeti de doğurmaktadır. Gelişimin hızlı olması eğitim sistemlerinin kendini sürekli güncel tutması için gerekli değişim ve dönüşümleri yapmasını gerektirmektedir. Nitekim uluslararası rekabet nitelikli iş gücüne ihtiyaç duyar. Başka bir deyişle mesleklerin değişen koşullara uyum sağlaması için gerekli donanımlara sahip ve ömür boyu sürecek eğitim-öğretim sürecine etkin bir şekilde katılan bireylerin varlığı ön plana çıkmaktadır. Bu durum dünya genelinde uluslararası eğitim taleplerini de cazip hale getirir (Sağırılı, 2011). Uluslararası öğrenci ve akademisyen hareketliliği, uluslararası kabul görmek için öğretim programı, not sistemi, diploma gibi belgelerin uluslararası standartlara uygun hale getirilmesi (Bologna sistemi) bunun en çarpıcı örnekleridir (Karaman, 2010).

Ülkelerin temel hedeflerinden biri ekonomik kalkınmadır. Ancak kalkınma yalnız ekonomik yatırımlarla sağlanmaz. Kalkınmayı sağlamak gerekli insan kaynağının eğitilmesi ile mümkündür. Eğitim geliştikçe ekonomi de gelişir. Ekonomisi gelişmiş ülkelerin eğitim alanına yaptığı yatırımlar bunun en iyi kanıtıdır. Eğitimin bireye kazandırdığı bilgi, beceri ve tutumun; ekonomide verimliliği yükselttiği, bireyin ve ülkenin gelirini artırdığı araştırmalarla da ortaya konulmuştur (Sağırılı, 2011).

Bilgi ve teknolojideki hızlı gelişimin mimarı etkili eğitim sistemleridir ve küreselleşmeye yol açan önemli bir faktör olduğu da açıktır. Bilgi ve teknolojiyi üretmek kadar onun kullanımı da eğitim sistemlerinin etkililiğine bağlıdır. Küreselleşen dünya eğitim sistemlerini güncellemeye zorlarken, eğitim alanındaki gelişmelerde küreselleşmeye hız ve yön vermektedir. Dolayısıyla toplumların geleceğine şekil verilmesinde, bireyler arasında kaliteli iletişim kurulmasında, dünya pazarında üstünlük ve rekabet sağlanmasında eğitime ve dolayısıyla okullara büyük rol düşmektedir (Çalık ve Sezgin, 2005). Çok boyutlu ilişkiler ve artan karmaşıklık nedeniyle eğitim sistemi, entelektüel esnekliğe sahip, bilgiyi işleyebilen, disiplinler arası, yaratıcı ve soyut düşünebilen bireylerin yetişmesini hedeflemelidir (Balay, 2004). Bu ise ancak zekâ ve yaratıcılığın bir arada kullanılması ile mümkündür. Bilgiler arası ilişki ve bağlantılarla gerçekleşen yaratıcılığın gelişmesi ise sanat eğitimi ile mümkündür. İnsanı bilgi, duyu ve davranış boyutlarıyla bir bütün olarak değerlendiren sanat eğitimi her yaşta birey için önemlidir. Nitekim küreselleşme ile gelen hayat boyu öğrenme bunu zaten zorunlu kılmaktadır.

Sanat eğitimi alan kişi maddeyi değiştirebilen ve yeniden biçim verebilen, varlıklar arasındaki ilişkileri sorgulayan, eleştiren bir kimlik kazanır (Ünver, 2016).

Tüm bu yönleriyle eğitimin önemli boyutlarından biri olan ve en önemli görevi yaratıcılığı geliştirmek olan sanat eğitimi insanın kendini ifade etmesinde ona yol gösteren, yeteneklerini keşfederek yaşamı algılamasını sağlayan, Ersoy (1995) en kuvvetli ihtiyacı olan eşya ve olaylarla estetik bir ilişki kurarak düzen vermesine olanak sağlayan önemli bir unsurdur. Çünkü düzensizlik yokluğu ifade ederken düzen insanın kendi varlığını anlamasında ana koşuldur. Sanatçı dünyadaki çeşitlilik ve değişikliği, kendine özgü içgüdüsel yaşamı, eşsiz yeteneğini kullanarak sentezleyen ve belli bir düzen içinde maddeye döken kişidir. Sanatçı her ne kadar sanatında kendini ifade etmeye çalışsa da aynı zamanda toplumsal yaşamın bir parçası olduğu için bulunduğu dönemi ve dönemin yaşantısını da ifade etmiş olur. Bir bakıma toplumun sözcüsüdür.

Bu bağlamda sanat eğitimi de dünyadaki değişen koşullara ayak uydurmalıdır ki artık sanat eğitiminde sanal gerçeklik (Bian, 2016; Doganyigit ve Islim, 2021) ve artırılmış gerçeklik (Chow vd., 2013; Nugraha vd., 2014; Hackl ve Anthes, 2017; Ballı, 2021) uygulamaları kullanılmaya başlanmıştır. Teknoloji bu denli gelişirken Zeren (2006) sanat eğitimcisi de sürekli kendini geliştirmeli, yenilemelidir. Çağın dinamiklerine ayak uydurabilecek, küresel rekabeti göğüsleyebilecek, ona hazır ve donanımlı, yaratıcı insan tipi yetiştirmek ancak bu şekilde mümkün olabilecektir. Sanat eğitimi öğrencinin yaratıcılığına katkı sağlayacağından, özgün buluşlar ortaya koyabilme becerisine de etki etmektedir.

Çoğunlukla resim, müzik gibi sanat dersleri gereksiz ve zaman kaybı olarak görülür (Düz, 2010). Bu noktada yapılan en büyük yanlış, bu derslerin amacının, ressam veya müzisyen yetiştirmek olmadığı, bireylerin estetik beğeni ve yaratıcılıklarına katkı sağlayan, yol gösteren, algı seviyelerini yükselten, toplumların ilerlemesinde önem arz eden dersler olduğunun anlatılmasıdır. Nitekim bilimsel eğitimin yanında bilinçli ve dikkatli bir biçimde verilecek olan sanat eğitiminin bireyin zihinsel yetilerinin, düşüncesinin, zekâsının gelişmesine de yol açacağı ortadadır. "Yaratıcılığı geliştiren sanat eğitimi bireyi çevresel etkiye karşı bir tepki vermesi doğrultusunda bilinçlendirir. Bu da toplumları ikinci veya üçüncü dünya ülkeleri olma durumundan daha duyarlı, daha gelişmiş, bilinçli, kararlı, kendine güvenen, soru soran, bir değil

birçok çözüm yolu üretebilen, orjinali arayan toplumlar konumuna getirir” (Düz, 2010:13). Ancak sanat eğitiminde fırsat eşitliği oldukça önemlidir. Bireyler farklı sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel koşullardan sanat eğitimi alanına girerler. Dolayısıyla başta kültürel sermaye bireylerin sanata yatkınlık durumunu etkiler. Sanat ortamında yetişen birey doğal olarak alanın diline, davranış kalıplarına, hatta giyim tarzına kültürel olarak yatkın olduğundan yetenekli bir sanatçı adayı olarak algılanacaktır. Sınıfsal hiyerarşideki farklılıklar kültürel sermayedeki eşitsizliğin de kaynağıdır. Bu durumda sanat eğitiminin kamusal ve eşitlikçi olması söz konusu olamaz. Üstelik sanat eğitimi veren kurumların özelleştirilmesi ve özel şirketlerin modellerine göre şekil almaları sanatın ekonomiyle yakınlaşmasına yol açar. Parayı küçümseyen çilekeş sanatçı modeli de yerini toplumsal hiyerarşide yükselen, marka sanatçı modeline bırakarak, sanatçının zengin olması artık bir çelişki yaratmaz. Bunun en önemli nedeni sanat alanında yaratılan rekabettir. Son yıllarda sanat ve ekonomi arasındaki araçlar, özel üniversitelerin sanat bölümleri, sektörden gelen eğitmenlerin de aracılığıyla düzenlenen sponsorluk, proje, yarışma kültürü daha eğitim aşamasında sanat eğitimi alan öğrencilere aşularak piyasa koşullarındaki rekabete hazırlanmaları sağlanmaktadır. Özelleşen sanat eğitimi, kamu kurumlarının gücünü azaltırken, sınıfsal farklılığın etkisini ve sanat eğitiminde toplumsal eşitsizliği giderek artırmaktadır.

Günümüzde okulların en önemli görevi kendi kültürünü muhafaza ederek gelecek kuşaklara aktarmak, bunu yaparken de aynı zamanda çağın gerisinde kalmamak, gelişen dünyaya ayak uydurabilecek niteliklerle donanmış bir nesil yetiştirmektir (Çalık ve Sezgin, 2005). Bu bağlamda sanat eğitimine önemli görevler düşmektedir. Bulunduğu toplumun aynası olan sanat, kültür aktarımı konusunda oldukça önemli bir role sahiptir. Çünkü sanatçı toplumun köklerinden beslenerek salt gerçeği etkili bir biçimde anlatma yeteneğine sahiptir. Sanatın değeri de buradan gelir. Toplumun tarihinden izler taşıyan, bunu da yalın bir biçimde aktarabilen kaynak olma vasfıyla, bir toplumun kültürünü doğrudan anlamının da yoludur. Bu özelliği ile de sosyolojik ve etnolojik bilgi kaynağıdır. Neticede giderek hızlanan bir değişim süreci yaşanmaktadır. Bu süreç içinde toplumun yaşadığı tüm sevinç ve üzüntüler sanatçının üretimine ve ifade biçimine etki etmektedir (Azılıoğlu ve Yılmaz, 2021).

Küreselleşme doğası gereği hızlı bir değişim sürecidir. İnsanlar mektuplaştığı bir çağdan mesajlaştığı bir çağa çok hızlı bir biçimde geçmişlerdir. Bu durumun en olumsuz sonuçlarından

biri belki de toplumların en büyük kaygısı bir birine dönüşmek, kültürel kimliğini kaybetmektir. Azılıoğlu ve Yılmaz (2021) toplumun kültürel yapısındaki hızlı değişim teknolojinin hayatımıza getirdiği yeniliklerle de birleşince sanat eğitimindeki değişim de kaçınılmaz olmuştur. Fotoğraf makinasının icadından bu yana teknoloji çok hızlı biçimde çeşitlenmiş ve hatta dijital sanat kavramı gündeme gelmiştir. Bunun sonucunda dünyanın çeşitli yerlerinde açılan dijital sanat müzeleri büyük ilgi görmüş ve bu durum dijital sanat eğitimi de gündeme gelmiştir. İnsanlar artık istedikleri her bilgiye evinden çıkmadan ulaşabilmektedir. Gazete, dergi veya kitaplar artık elektronik olarak da hizmet vermektedir. Sanat sergi ve müze turları, çevrimiçi konserler ve eğitimler de odalarımıza kadar girmiştir. Bütün bu gelişmeler bilişim sektöründe rekabeti doğurmuş, bu durum ise üniversitelerin sanat alanında eğitim-öğretim veren birimlerinde değişen ihtiyacı karşılamak üzere öğretim programlarında değişikliklere gidilmesine yol açmıştır. Çünkü Ünver (2016) ülkelerin en temel gayesi dünya lideri olmaktır. Dünyadaki gelişmeleri takip edebilen, sorunları gören ve çözüm üreten insanlara ihtiyaç vardır. Bu nedenle ülkeler öğretim programlarını güncel tutmak zorundadır. Eğitimin en önemli bileşeni olan sanat eğitimi gerçekleri olduğu gibi görme, olay ve olgular arasında anlamlı ilişkiler kurarak gerçek olana alternatif gerçek dışı bir bütün oluşturabilmek için oldukça gereklidir.

“Sanatın kazandırdığı değerleri diğer eğitim disiplinleri kazandıramaz. Ancak, üzerinde durulması gereken konu, sanatı bir amaç olarak ele almak ve eğitim süreçlerini doğru düzenlemektir. Bu düzenleme, bireyin ve toplumun kültürel ve sanatsal ihtiyaçları üzerine temellendirilmelidir. Çünkü sanat eğitimi insanlığın eğitimidir” (Ünver, 2016:876).

5. Küreselleşen Dünyada Sanat Nesnelere İle İlişkisi

Küreselleşme olgusunun en çok etki ettiği alan ekonomidir. Değişim ve dönüşüm ekonomi alanında yoğun bir şekilde yaşandığından devletler, ekonomik küreselleşmeye isteseler de istemeseler de dâhil olmak zorunda kalırlar (Talas ve Kaya, 2014). En güçlü etkisi ekonomi üzerinde olsa da küreselleşme siyasal, ekonomik ve kültürel öğelerden oluşan karmaşık bir yapıdır ve sanatın içinde bulunduğu bütün etkileşim alanlarıyla da ilişki içindedir. Doğal olarak ekonomi sanatın eğitiminden, üretimine ve sunumuna kadar olan bütün süreçlerde kendini gösterir (Yurttadur, 2014). Sanat, sosyal, ekonomik ve çevresel faktörler üzerinde belirleyici bir etkiye sahip olduğu gibi karşılıklı bir etkileşim halindedir (Özkanlı, 2006).

Ekonominin neredeyse her alanına etki eden güçlü bir etken olmasının yanında kendi varlığından kaynaklı bir pazar değerine de sahiptir.

Her ne kadar geçmişte sanatın pazarlanmasından niteliğinden ödün verme kaygısıyla uzak durulsa da, sanatın, sanatçının ve sanata aracılık eden kurumların varlığını sürdürdürebilmesi için bu bir bakıma da gerekliliktir. Etik değerlerden ödün vermeden sergilenecek olan sanat pazarı sanatçının eserlerinin daha çok insana ulaşması açısından önemlidir (Ağlargoç ve Öztürk, 2015). Üstelik sanatın en önemli görevlerinden biri olan kültür aktarımı bu sayede daha etkin bir şekilde gerçekleşmiş olacaktır. Ancak, dünyadaki gelişim ve değişim yoğun bir şekilde yaşandığından, (Kayserili ve Satır, 2013) kitle iletişim araçlarındaki hızlı gelişme kültür ve sanattaki değişimi de kaçınılmaz kılmaktadır. Toplumların geleceğinin teminatı kültür ve sanattır. Bu sebeple varlığın devamlılığı etkileşimlerin doğru yönlendirilmesiyle yakından ilgilidir.

Sanat ve kültürel gelişim, ekonomik gelişmişlikle paralel ilerlemektedir. Bu anlamda sanata ve kültüre gereken önemi veren toplumlar geleceklerine de büyük yatırım yapmış olurlar. Sanatıyla ön plana çıkan ülkeler itibar da kazanacaklarından sanatsal faaliyetleriyle ekonomik gelir de elde etmiş olurlar (Kayserili ve Satır, 2013).

Sanatın ekonomiyle ilişkisinde en önemli sorun sanatı finanse eden patronların güdümüne girerek özgünlüğünü ve özgürlüğünü kaybetmesidir. Sanat toplumun duygu ve düşüncelerine tercüman olmalıyken, siyasal ve ekonomik gücü elinde bulunduran sistemin bir parçası olarak toplumları yönlendirme aracı biçiminde kullanılması tehlikesiyle de karşı karşıyadır. Günümüz dünyasında sanat bir meta olarak görülmeye başlanmış ve kendini destekleyen kaynak sahipleriyle doğrudan bir ilgi ve bağımlılık içine girmiştir. Bu durum sanatın yayılması açısından olumlu bir etken olarak değerlendirilebilirken, kendi varlığı üzerindeki gücü kaybetmesiyle de olumsuz bir etken olarak değerlendirilebilir. Nitekim sanat çoğunlukla bir pazar malzemesi olarak algılanmaktadır (Yurttadur, 2014).

Sanat ve ekonomi her ne kadar farklı değerlere sahip gibi görünse de aralarında yadsınamayacak bir ilişki vardır. Sanatçı eserini ekonomik değere indirgemez, ancak eserlerinin tercih edilmesi de sanatsal değeri açısından bir gösterge olarak görünür. Sanatçı aynı zamanda

hayatını ve sanatını idame ettirmek zorunda da olduğundan istemese de bu ekonomik döngünün içinde bulur kendini. Nitekim kapitalizm, sermaye birikimi esaslı bir ekonomik düzendir. Bu sistemin bir emaresi olan emeğine yabancılaşan emekçinin durumu ile sanatçının durumunun kesiştiği görülür. Aradaki fark sanatçının kendi atölyesinde veya ortamında daha bağımsız gibi görünen üretim şeklidir. Bu onun doğrudan bir ekonomik sömürüye maruz kalmadığı izlenimini yaratır. Eğer bir sanat eseri özgürlük ilkesi ile hareket etmiyorsa bu onun metalaştığı ve bir tüketim nesnesi haline dönüştüğü anlamına gelir. Özgürlükten uzaklaşan eser sanatsal değerini kaybetmeye başlar (Haşlakoğlu, 2017).

Botti (akt. Kaya 2015:32)'ye göre sanat eserleri niteliğine göre; yüksek sanat-popüler sanat, görsel sanat-sahne sanatları, sanatsal ürünler veya hizmet ürünleri şeklinde sınıflandırılabilir. Yüksek sanatta sanatçının pazarın ihtiyaçlarını karşılamak gibi bir amacı yoktur. Bu tür sanat eserleri onu değerlendirebilecek nitelikli bir azınlık tarafından ilgi görür. Kâr amacı olmadığından daha çok dernekler ve kâr amacı gütmeyen kuruluşlar tarafından desteklenir. Bunun tam tersine popüler sanatta ticari başarı beklendiğinden ve daha geniş kitlelere ulaşmak hedeflendiğinden sanatsal içerikten ziyade sunum ön plana çıkmaktadır.

Sanatın popülerlik ve ticari bir değer kazanması 17. Yüzyılda Hollanda'da başlamış olup, sanat eserlerine Avrupa'da aristokrat ve kentsoyluların ilgi göstermesi ile Fransa'da yaygınlaşmıştır. Özellikle de Fransız ihtilalinden sonra parası olan herkesin resim alabildiği bu dönemde müzayede evleri, sergiler, aracı ve koleksiyonerlerin içinde yer aldığı bir sanat pazarı ortaya çıkmıştır. Ana aktörü sanatçı olan bu sanat pazarında sanat izleyicisi/alıcısı, küratörler, sanat eleştirmenleri, sanat danışmanları, sanat ürünlerinin satışını gerçekleştiren galeriler, müzayede evleri, müzeler, sanat fuarları ve bienaller yer alır ve sanat eğitimi veren kurumlarla bütünleşik bir yapı oluşturmak zorundadır (Kaya, 2015). Eğitim faktörü sanat alıcısı açısından önemli bir belirleyici etkidir. En önemli sanat alıcısı konumunda olan koleksiyonerlerin çoğunun sanat dışında farklı alanlarda iyi bir seviyede eğitim almış olmalarına rağmen sanatla ilgili birer profesyonel oldukları dikkat çeker. Pek çoğunun sanata dayalı bir aile geçmişi ve katıldıkları sanatsal etkinlikler veya aldıkları gayri resmi sanat eğitimleri onları bu konuda donanımlı hale getiren unsurların başında gelir.

Sanat ürünlerinin yüksek bir eğitim, gelir düzeyi ve meslek grupları tarafından tercih edildiği görülmektedir. Ancak sanat ürünlerine olan talebin en belirleyici demografik faktörü eğitimidir. Yaygın kanaat sanatı toplumun elit kesimine hitap eden bir icra ve tüketim alanı olarak görmekte ve azınlığın faydalandığı bu alana sağlanan devlet destekleri kimi zaman eleştirilmektedir. Sanatı tüketen kesim her ne kadar azınlık gibi görünse de sanat tüketicisi olmayanların da dışsal fayda sağladığı bilinmektedir. Bu dışsal faydalar; kültürel mirasın sonraki nesillere aktarımı, toplumsal ve uluslararası estetik değerlerin oluşması, kültürel sermayede artış ve yaratıcı düşüncenin gelişmesi olarak sıralanabilir. Kültür ve sanat ürünlerinin özellikle de yaratıcılık ve kültürel sermaye üzerindeki etkisi kültür ve sanat ürünlerini ekonomik açıdan daha önemli bir hale getirmektedir (Büyükyazıcı, 2016).

Sanatın bu ekonomik döngünün içinde var olması bir mecburiyettir. Dünyada her alanda çok ciddi bir rekabet olduğundan, sanat da bundan nasibini alır. Yapılması gereken en önemli şey nitelikli sanatı yaygınlaştırabilmektir. Bunun yolu da yapılan çalışmalar incelendiğinde görüşmüştür ki eğitimidir. Alagöz ve Ekici (2016) sanat ve kültürün pazarlanması kavramına sanat çevresi tarafından çok sıcak bakılmasa da sanatın yayılması ve kendini yeniden üretmesi için günümüzde bu kaçınılmazdır. Üstelik sanatın hedef kitlesini ve onların özelliklerini tanımak sanatı tabana yaymak açısından oldukça önemlidir. Toplumun geniş bir kitlesini nitelikli sanat ürünleri ile tanıştırmak, bu tür sanat ürünlerinin anlaşılmasına da olanak sağlayacağından talebini de artıracaktır. Bu durum ise toplumun sanatsal algısına ve beğenisine de yön vereceğinden, sağlanan bu etki sanat ürünlerini çok daha nitelikli olmaya zorlayacaktır.

Sanatın niteliğini tartışmadan önce gerekliliğini sorgulamak yerinde olacaktır. İnsanlar çoğunlukla farkında oldukları ihtiyaçlarını karşılamak için bir güdülenmişlik içinde hareket ederler. Dolayısıyla sanata ihtiyaç duymaları, daha doğrusu sanatın neden hayatın gerekli bir parçası olduğunu idrak etmeleri önemlidir. Toplumun büyük çoğunluğunun gözünde (Kalfa, 2019:732) “sanatçı, hem hayranlık veren hem de tehlikeli görülen insandır”. İnsanlar bilinmeyene karşı korku duyar ve kendisini tehlike altında hisseder. Sanatçı sorgulama yeteneği sayesinde hayata, insanlara ve olaylara toplumun genel bakış açısından farklı bakar. Yine bu yeteneği sayesinde cesaret edilemeyen yapılar. İnsanların sanatçıya hayranlık duymasının temelinde de belki de bu yatar. Neticede buradaki asıl sorun toplumun büyük çoğunluğunun

sanata uzaktan ve yüzeysel bakmasıdır. Toplumun kendine yabancılaşmasıdır. Bu sebeple kendini anlatan sanata ve sanatçıya hayranlık duyarken bir taraftan da kendisi ile yüzleşmekten kaçınmak ister.

Oysaki sanat toplumsal yapının bir ürünüdür ve toplum ile sanat bir birine biçim ve şekil verir. Sanatsal faaliyetlere etkin bir biçimde katılan bireylerin psikolojik açıdan daha sağlıklı oldukları, daha gelişmiş yeteneklere sahip oldukları ve kişiler arası iletişimde daha başarılı oldukları görülür. Bu bireylerin ayrıca duyarlı, özgüvenli, başarılı, suç işlemeye daha az eğilimli, sosyal, paylaşımcı, kültürel birikime ve görsel-düşünsel yeteneğe sahip oldukları dikkat çeker. Bütün bu özelliklere sahip bireylerin olduğu toplumlarda sanat daha fazla değer kazanacağından ekonomik, kültürel ve sosyal alanlara olan etkisi ile istihdama da katkı sağlayacaktır. Ayrıca iyi bir temsil sergilediğinden kültürel turizm açısından da ekonomik katkıları olacaktır (Işık, 2016).

“Sanatın toplum içinde değeri arttıkça bireyler, şirketler, kentler sanata daha da önem verecektir. Bu durumda sanat, ekonomik gelişimi hızlandırırken ekonomi de sanatın büyümesine katkıda bulunacaktır. Bu karşılıklı olumlu gelişmeler, toplumların ileri düzeyde gelişmesine neden olacaktır” (Çelik, 2008:93).

Toplumların gelişmesi insanlar arası sağlıklı iletişimden büyük oranda etkilenir. İnsanlar arasındaki en güçlü bağ ortak yaşantılardan gelen bağlıdır. Neticede aynı duygu ve düşünceyi paylaşan insanlar en iyi anlaşanlardır. Hayata karşı oluşturdukları derin anlayış onları ortak bir paydada buluşturacağından pek çok alandaki duygu durumları da biri birine yakın olacaktır. Bu sebeptendir ki Göher (2009) sanat ürünleri, aynı zamanda bulunduğu toplumun sosyo-ekonomik izlerini taşır ve sanat ürünleri aynı sosyo-ekonomik dünyayı paylaşanlarca daha iyi anlaşılır.

Eğer bir toplumun ekonomik sisteminde iyileşme sağlanmak isteniyorsa bunun en etkili yolu elbette toplumlar üzerinde büyük etkiye sahip olan sanattır. Çelik (2008) sanatın toplumları yönlendirici etkisi, değişim ve dönüşüm noktasındaki gücü dünya ile bütünleşebilmek açısından da oldukça önemlidir. Nitekim kalkınma denilince akla ilk ekonomi geliyorsa da esas kalkınma içinde bilim, eğitim, sosyo-kültür yapı, dünyaya bakış,

olay ve olgular arasında kurulan sağlıklı zihinsel değerlendirmeler, kurumlar ve yaşam seviyesinin de bulunduğu yapıların sanatla da harmanlanarak topyekûn kalkınmasıdır. Öteki türlü gerçekleşen kalkınma yüzeysel ve taklitten öteye geçmeyeceğinden uzun vadeli kalkınmada başarısızlık olarak sonuçlanır. Bunun bilincinde olan şirketler ve bankaların sanat ve kültüre daha fazla fon ayırdıkları, sanat galerileri oluşturdukları bilinmektedir.

6. Sonuç

Küreselleşen dünyada her şey hızlı bir değişim ve dönüşüm halindedir. Teknolojinin insan hayatını kolaylaştırması onu bir taraftan dünya ile bütünleştirirken bir taraftan da gelişmeye ve güncel olmaya zorlamaktadır. Dünya artık çok küçüktür ve ülkeler arası sınırlar insanların zihinlerinde neredeyse kalkmış, fiziksel olarak nerede olduğunun bir önemi kalmamıştır. İnsanlar artık günümüzde evinden ayrılmadan sanal ortamlarda istediği müzeyi gezebilmekte, istediği konser etkinliğine katılabilmekte, dünyanın öbür ucunda gerçekleşen ve ihtiyaç duyduğu bir eğitimi alabilmektedir. Bilgi dünyadaki en değerli ekonomik kaynak haline gelmiştir.

Ülkeler arası rekabet için eğitim-öğretim etkinliklerini düzenlemek ve sürekli güncel tutmak oldukça önemlidir. Alanlarında uzman, donanımlı ve yaratıcı bireyler yetiştirmek ülkelerin en önemli amacı haline gelmiştir. Yaratıcılık noktasında sanat eğitimi ön plana çıkmaktadır. Sanat, çok boyutlu düşünme yeteneğini geliştireceğinden bireylerin olgu ve olayları daha derin anlamasında, çevresiyle dengeli ilişkiler kurmasında oldukça etkilidir. Üstelik bir insanın yaşamı boyunca dünyada olup biten her şeyi tecrübe etmesi, her konuda bilgi sahibi olması imkânsızdır. Sanat bu anlamda bireylere yaşayamadıkları hayatın kapılarını da aralamaktadır. Fischer (2018) insanların gerçekleşmemiş yaşamlarını başka görüntülerle ve başka biçimlerle gerçekleştirmek istediğini, sahnede oynanan bir oyuna kendini kaptırmasının bunun en çarpıcı örneği olduğunu belirterek sanatın insan hayatındaki rollerinden birine vurgu yapmaktadır.

Sanat bireylerin zihinsel ve bedensel gelişim süreçlerine etki ettiği gibi, salt kendi varlığı da başlı başına bir değerdir. İnsanlar dünyayı beş duyularıyla algırlar ve bunu estetik bir hazzla

dönüştürmek isterler. Bu noktada sanat karşımıza bir pazar malzemesi olarak çıkar ve hayatımızın her alanını kuşatır. Buradaki en önemli nokta sanatın niteliğidir. Sanat eğitiminin niteliği arttıkça toplumların sanat algısı da gelişeceğinden bu durum daha nitelikli eserlerin üretilmesine yol açacaktır. Ancak bu noktada sanat her zaman bir ekonomik desteğe ihtiyaç duyacaktır. Gerek sanat eğitimi gerek sanat üretiminde, Pommerehne (1990) sanatsal yeteneği olan bireyleri keşfetmek ve sanatın yayılmasını sağlamak için devlet desteği oldukça önemlidir. Göher (2009) ekonomileri yönetenler siyasetçiler olduğundan siyasal desteğin varlığı da sanatın devamı için son derece önemlidir.

Sanat kurumlarının özelleştirilmesi sanatın niteliği ile ilgili bir tehdit oluşturmaktadır. Sanatçı beklentiyi karşılamaya odaklandığında özgürlükten ve özgünlükten uzaklaşacak kapitalist düzene hizmet etmeye başlayacaktır. Fischer (2018) kapitalizm sanatın gelişmesi için bir ortam yaratmadığı gibi sanata duyulan gereksinim özel hayatı süslemek veya yatırım yapmak için bir araç olmaktan öteye gidemez. Kapitalizmin sanata olan en önemli katkısı sanat üretimi için sınırsız kaynak sağlamasıdır.

Sanatın pazarlanması sanatçıların sanatsal özerkliğinden ödün vermeden, tüketicilerin kısa vadeli istek ve ihtiyaçlarını tatmin etmekten ziyade uzun vadeli çıkarlara odaklanmalıdır. Bu nedenledir ki sanatçı ve sanat kuruluşları sanat tüketicisine özel ilgi göstermelidir. Ancak bunu yaparken standart pazarlama literatürünü kopyalayarak değil sanatın benzersiz doğasını ve toplumdaki özel rolünü de açık bir şekilde hesaba katmalıdır. Sanat pazarlaması, geliri ve verimliliği artırmak için bir araç olmaktan daha fazlasıdır ve sanatın asli işleyişini desteklemeli ve güçlendirmelidir (Boorsma, 2002). Burada yine en önemli nokta nitelikli bir sanat eğitimidir ve sanatı anlayabilecek bir toplumun oluşması için de bu gereklidir. Sanat eğitiminin en önemli etkisi, Montias (1987) toplumda sanatçı ve üretilen sanat eseri sayısında artış gerçekleşeceğinden istisnai yeteneklerin ortaya çıkma olasılığını da artırmasıdır.

Sonuç olarak günümüz dünyasında her şey bir biri ile iç içe geçmiş vaziyettedir. Dolayısıyla sanat olgusu tek başına ele alınamaz. Eğitim, kültür, siyaset ve ekonomiden bağımsız bir sanatın varlığından söz etmek hayalcilik olur. Sanatı etkileyen bütün aktörler gerçekçi bir bakış açısıyla değerlendirilerek sanatı en etkili şekilde hak ettiği ilgi ve desteği elde edebileceği noktaya taşımak sanat eğitimi, sanatçı ve sanat pazarının ortak hedefi olmalıdır.

Kaynakça

Ağlargoöz, F., ve Öztürk, S. A. (2015). "Sanat ve Pazarlamanın" Sıra Dışı" Birlikteliği", *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (23), s. 169-189.

Alagöz, S. B., ve Ekici, N. (2016). Tartışmalı Bir Konu Olarak Sanat Pazarlama: Kavramsal Bir Değerlendirme, *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 6(2), s.189-202.

Azılıoğlu, K. ve Yılmaz, M. (2021). "Toplumsal ve Kültürel Değişimlerin Sanat Eğitimine Yansımaları", *JRES*, 8(2), 443-461.

Balay, R. (2004). "Küreselleşme, Bilgi Toplumu ve Eğitim", *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), s. 61-82.

Ballı, Ö. (2021). "Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi ve Dijitalleşen Sanat Bağlamındaki Uygulama Örnekleri Üzerine", *The Journal of Academic Social Science*, 9, Sayı 112.

Boorsma, M. (2002). "Arts Marketing and The Societal Functioning of the Arts: The Case of the Subsidised Dramatic Arts in The Netherland", *International Journal of Cultural Policy*, 8(1), s. 65-74.

Bian, H. X. (2016). "Application of Virtual Reality in Music Teaching System", *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(11), s.21-25.

Büyükyazıcı, D. (2016). "Kültür ve Sanat Ekonomisi Kapsamında Talep Analizleri Yardımı ile Kültür Politikasına Teorik Yaklaşım: Türkiye Örneği", *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi (IBAD)*, 1(1), s. 71-83.

Chow, J., Feng, H., Amor, R., and Wünsche, B. C. (2013). "Music Education Using Augmented Reality with a Head Mounted Display", In Proceedings of the Fourteenth Australasian User Interface Conference, Vol., 139, p. 73-79.

Çalık, T., ve Sezgin, F. (2005). "Küreselleşme, Bilgi Toplumu ve Eğitim", *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 13(1), s. 55-66.

Çelik, S. (2008). *Türkiye'nin Toplumsal ve Ekonomik Dönüşümünde Sanat Piyasasının Oluşumu Plastik Sanatların Rolü ve Osman Hamdi Bey Örneği*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İktisat Anabilim Dalı.

Çolak, E. B. (2015). "Sanat Eğitiminde Toplumsal Eşitsizliğin Yeniden Üretimi", *Sanat-Tasarım Dergisi*, 1(6), s. 7-16.

Doganyigit, S., and Islim, O. F. (2021). "Virtual Reality in Vocal Training: A Case Study", *Music Education Research*, 23(3), s. 391-401.

Düz, Nazan (2010). "Çevrenin Sanatçı Yaratıcılığına Etkileri ve Sanat Eğitimi", *Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi*, Sayı 19.

Eser, E. (2014). "Küreselleşme Süreci ve Eğitime Etkisi", *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(2), s. 211-224.

Ersoy, A. (1995). *Sanat Kavramlarına Giriş*. İstanbul: Yorum Sanat Yayıncılık.

Fischer, E.(2018). *Sanatın Gerekliliği*, çev. Cevat Çapan, İstanbul: Sözcükler Yayınları.

Göher, F. M. (2009). "Müziğin Toplumsal İşlevi: Müzik, Siyaset, Din ve Ekonomi", *Müzik Kültürü ve Eğitimi*, 2, s. 301-314.

Haşlakoğlu, O. (2017). "Sanatsal Değer ve Ekonomik Değer Arasındaki İlişkiye Etik Açısından Bakış", *Mavi Atlas*, 5(1), s. 1-8.

Hackl, D., and Anthes, C. (2017, November). "HoloKeys-An Augmented Reality Application for Learning the Piano", In *Forum media technology*, p. 140-144.

Işık, H. (2016). "Kamu Ekonomisinde Yeni Yönelimler: Sanat Ekonomisi ve Temelleri", *Balkan Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9), s. 5-22.

Kalfa, Z. (2019). "Modernist Bir İlke Olarak Sancı", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 8(58), s.730-741.

Karaman, K. (2010). "Küreselleşme ve Eğitim", *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 2(3), s. 131-144.

Kaya, F. (2015). *Sanat ve Pazarlama: Türkiye'deki Sanat Galerilerinde Pazar Odaklılık Ve Performans İlişkisi*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme (Pazarlama) Anabilim Dalı.

Kayserili, M. E., ve Satır, M. (2013). "Küreselleşme Sürecinin Ulusal Kültür ve Sanata Etkisi", *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (TAED)*, 50, s. 306-318.

Montias, J. M. (1987). "Cost and Value in Seventeenth-Century Dutch Art", *Art History*, 10(4), s. 455-466.

Nugraha, I. S., Satoto, K. I., and Martono, K. T. (2014). "Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano", *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 2(1), p.62-70.

Pommerehne, W. W., and Frey, B. S. (1990). "Public Promotion of the Arts: A Survey of Means", *Journal of Cultural Economics*, 14(2), p. 73-95.

Özkanlı, Ü. (2006). *Sanat ve Sanatçı Bağlamında Otoportre ve Portre*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı.

Sağırılı, M. (2011, January). Eğitimin Küreselleşmesi, In *Journal of Social Policy Conferences* No. 53, p. 423-475).

Talas, M., ve Kaya, Y. (2014). "Küreselleşmenin Ekonomik Sonuçları", *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 6(2), s. 25-35.

Ünver, E. (2016). "Neden ve Nasıl Sanat Eğitimi", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5(23), s. 865-878.

Yıldırım, A.ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 6. Baskı, Ankara: Sözkese Matbaacılık.

Yurttadur, O. (2014). "Sanatta Küreselleşme ve Ekonomi İlişkisi", *Akdeniz Sanat*, 7(13), s. 175-182.

Zeren, G. (2006). "Bilgi Çağı ve Küreselleşme Sürecinde Sanat Eğitimcisi Kimliği Sorunsalı", *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14(2), s. 637-646.

DOĞA İLE SANAT ARASINDAKİ KÖPRÜ: DOĞA METAFORLARI*

THE BRIDGE BETWEEN NATURE AND ART: NATURE METAPHORS

Bilal Yazıcı**

Öz

“Doğa İle Sanat Arasındaki Köprü: Doğa Metaforları” başlıklı bu makalede doğa kavramının metafor ve sanat ile olan bağı açıklanmıştır. Bu çalışmada ayrıca; ressamın doğaya baktığında yarattığı “metafor” çıkarımları ile sanatı arasındaki ilişki incelenmiş; tabiattan direkt ilham alan İzlenimcilerin ışık ve renge önem vermesiyle etkileyecek olan bazı sanatçılarından da söz edilmiştir. Bu sanatçıların başında Eugene Delacroix ve izlenimci ressam Claude Monet gelmektedir. Bu çalışmada İzlenimcilik Sonrası süreçte ayrıca ele alınmış ve Paul Cezanne’in çalışmaları da kavramsal açıdan incelenmiştir. Bu makalede metafor kavramı sürreal imgelerle açıklanmaya çalışılmış ve Gerçeküstücü sanatçı Salvador Dali ile başlayıp, günümüz sanatçılarından Viladimir Kush’un eserleri üzerine yoğunlaşmıştır. Son olarak bu çalışmada anlamı pekiştirebilmek adına, metafor kavramı yazarın sanat eserleri ile bütünleştirilerek açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Doğa, Metafor, İzlenimcilik, Gerçeküstüçülük.

Abstract

In this article titled "The Bridge Between Nature and Art: Nature Metaphors", the connection of nature with metaphor and art is explained. Also, in this study, the relationship between the "metaphor" inferences that the painter creates when he looks at nature and his art is examined; some artists who will influence the Impressionists, who were directly inspired by nature with their emphasis on light and colour, are also mentioned. Eugene Delacroix and impressionist painter Claude Monet are at the forefront of these artists. In this study, the Post-Impressionism process is also discussed, and the works of Paul Cezanne are also examined conceptually. In this article, the concept of metaphor has been tried to be explained with surreal images, starting with the Surrealist artist Salvador Dali and focusing on the works of Vladimir Kush, one of the contemporary artists. Finally, in this study, in order to reinforce the meaning, the concept of metaphor has been tried to be explained by integrating it with the author's artworks.

Keywords: Art, Nature, Metaphor, Impressionism, Surrealism.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 7.02.2022 - Kabul tarihi: 28.06.2022.

* Bu makale “Amorf Doğa Metaforları” başlıklı sanatta yeterlilik tezinden üretilmiştir.

** Öğr. Gör., Trabzon Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü (Trabzon Üniversitesi), bilalyazici@trabzon.edu.tr, 0000-0002-7617-0108.

1. Giriş

Doğa, sanatçılara sonsuz denecek kadar esin veren önemli bir kaynaktır. Sanatçı doğa kaynaklı birçok şeyin içerisinden seçimler yaparak oluşturacağı sanat eseri için görsel veriler toplar ve izleyiciye sunar.

Doğa sanatçının bir tecrübe ve keşif alanı olarak konumlanmış, bilinmezliğin tasvirinden taklit geleneğine, öykünmeden gerçekliğin temsiline, büyük dönüşümler geçirmiştir. İnsanın en eski izlerinden, buzul çağı insanınca yapılmış mağara ve kaya resimlerinden Antik Yunan'a, Rönesans'tan Realizm'e, Empresyonizm'den Modernizm'e dek, doğa ve gözlemi her çağda sanat araştırmalarının temel konusu olmuştur. Doğa sunduğu ve barındırdığı görsel bilgi ve estetik yapısıyla, sanatçının yeteneğinin sınındığı bir alan olagelmıştır (Mergin, 2018:11).

Sanatçının doğaya bakması, resimleyeceği özü, görmesi ve özümsemesi seçtiği eserinin ortaya çıkmasında önemli rol oynar. Onları kendi duygusal deneyimleriyle birleştirmesi, zihninin bir ürünü olan doğa metaforlarını keşfetmesi ile birlikte meydana gelir. Eserde sunulan imgeler ve başkalaşımalar sanatsal ifade olarak karşımıza çıkar.

Metafor en yalın hali ile "eğretileme" anlamı taşır. En basit şekilde metafor; "bir varlığı, başka bir varlığa dayanarak görmek, daha iyi bilinen alandan, az bilinen alana bilgi taşımak" tır (Burke, 1945:5). Bu araştırma, doğa metaforlarını kullanan ressamalar ve çalışmalarına değinilerek yazarın kendi eserlerinde kullandığı ve duygusal aktarımlarını yansıttığı özgün çalışmaları analiz etmeyi amaçlar.

2. Doğa Ve Sanat İlişkisi

Pek çok farklı anlama sahip olan doğa, kelime olarak; "kendi kuralları çerçevesinde sürekli gelişen, değişen canlı ve cansız varlıkların hepsi" anlamına gelmektedir (http-1). Doğa "beslenme barınma ve bir "anne" rolünde insan varlığının yerini bulmasına ve anlamasına yardımcı olan onun ayrılmaz bir parçasıdır" (Aydın ve Zümrüt, 2013:54). Tüm bu kompleks yapısı ile doğa, tarih boyunca insanı etkilemiş ve insan hayatını idame ettirebilmek için sunduğu olanakları kullanmıştır. İnsan, kimi zaman hayatta kalmak içgüdüğü ile kimi zaman çevresel şartlarını iyileştirmek için ürettiği her şeyin hammaddesini doğadan almıştır.

Sanat için de aynı varsayımı yapabiliriz. Zira doğa sanatçıya yaratması için eseri ile kendi zihni arasında çağlar boyu köprü olmuştur.

Sanatçı bir eser ortaya koyarken izler, düşünür ve harekete geçer. Bunu yaparken zihninin çalışma dinamiğinin nasıl işlediği onun için önemsizdir, ancak gördüğü, algıladığı ve hissettiği şeyi her daim taşır. Doğayı kusursuz biçimde resmetmeye çalışan bir ressamın zihnindeki imaj ile doğa dışı anlatımlara eserlerinde yer veren sanatçının yapıtında aynı zihinsel anlamdaki düşünce mutlaka vardır. Doğanın sanat çalışmaları içinde bir aktör olarak nasıl yer aldığını incelediğimizde; onun ne derecede yansıtıldığını ve düşünsel açıdan nasıl geçişler yapılabileceğini düşünüp sorgulamak gerekir. Rönesans ve Reform hareketlerinden sonra sanatçılar doğadan aldıkları ilhamla çalışmalar yapmışlardır. Ancak doğrudan doğanın içinde, doğanın kendisini resmeden İzlenimcilerle birlikte ressamın doğada bulduğu ilham başkalaşmıştır. Artık doğa sanatçıların özgün görme ve görüşleri doğrultusunda resmedilmeye başlanır.

3. Sanatta Doğadan Doğa Metaforlarına Geçiş

XIX. yüzyıldan başlayarak sanatta atılan önemli adımlar doğa ile sanatçıyı giderek birbirine daha da yaklaştırıyordu. Standartlara uymamayı eserlerine yansıtarak ilk isyan bayrağını eline alan Delacroix, sanatta devrim yaratacak olan İzlenimcileri derinden etkileyecek oluşundan habersiz hayal gücünün, rengin öneminden bahsediyordu. Ressamın 1800'lerin ikinci çeyreğinde Kuzey Afrika'ya yaptığı seyahatte günlüklerine düştüğü notlarda Tanca'da savaşan atlardan şöyle bahsetmektedir,

(...)Benzersiz ve muhteşem bir sahneyle karşı karşıyaydım(...) demesi bu etkinin kaynağını, sanatçının eserlerini üretirken aldığı ilhamı yansıtmıştır. Bu seyahatinde yaptığı "Arap Süvarileri Bir Taarruzda" adlı eserinde "ressamın tek istediği, son derece heyecanlı bir ana onunla birlikte katılmamız ve ön planda şaha kalkmış bir safkanla arkada hızla ilerleyen Arap süvarilerin bulunduğu bu sahnedeki hareketlilik ve romantizmden duyduğu zevki paylaşmamızdır (Gombrich, 2004:387).

Delacroix'nun izleyiciye geçirmek istediği bir duygu vardı; kendi duygusu. İzliyor, hissediyor, heyecan duyuyor, eserine aktarıyor ve buna izleyicinin de açıkça tanık olmasını istiyordu.

Bu araştırmada, sanatçının eserini ortaya çıkarırken sadece doğadan aldığı ilham değil, kendi iç dünyası ile doğada gördükleri arasında kurduğu bağlantıyı izleyiciye aktarmak arzusu ve izleyicinin de kendi duygusal çıkarımını yapabilmesi inancının sanata yapacağı katkı önceliklidir.

Bu çerçeveden bakıldığında Delacroix'nun bu arzusu, bu araştırmamızın amacını anlamak adına önem arz etmektedir.

Delacroix'nun çağdaşlarından özellikle manzara ressamlarına hayranlık duymuş olması, günlüklerinde yerel renge, ışık ve renk ilişkisine değinmesi ve özellikle suluboya ile yaptığı manzara resimleri aslında İzlenimcilik akımının gelişiminin habercisi niteliğindeydi.

Monet'nin de yer aldığı grup olarak bilinen İzlenimcilere, akımın başyapıtlarından biri olan ve Görsel 1'de yer alan "İzlenim, Gündoğumu" tablosu ile sanatçı ele alınmıştır. Yapıtı inceleyecek olursak Monet; izlediği doğayı, doğadaki ışığı ve bu çerçevede var olan hayatı, kendinden önceki dönemlere göre bambaşka bir perspektiften ele aldığı için doğa ve sanat ilişkisi bağlamında yeni bir kapıyı araladığını görmekteyiz. Monet'nin bu eseri doğrudan doğadan ilham alarak, ancak bunun yanında kendi izlenimini tuvaline yansıtması bakımından önemlidir.



Görsel 1. Claude Monet, *İzlenim, Gündoğumu*, 1972, Tuval Üzerinde Yağlı Boya, 50x62.5cm

Marmottan Monet Müzesi, Paris.

İzlenimcilerin renk üzerine yaptıkları araştırmalar resim sanatına görecelik kavramını kazandırarak şüphesiz bir devrim yaratmıştı. Monet de aynı şekilde yerel renkleri bir yana bırakmış, açık havada ışığın anlık değişimi altında kendi izlenimlerinden eserler yaratmıştı.

Aynı manzarayı kendisi defalarca da resmetse, aynı elden ortaya çıkan eserler göreceli olarak birbirinden farklı olacaktı. Zaman değiştiğçe ışık değişiyor, ışık değiştiğçe ressamın

gördüğü renkler de değişiyordu. Bu değişim ve başkalaşım altında anlık yakaladığı görüntüleri doğadan kopmadan bir araya getirmeye çalışırken, doğada sabit olarak görünen her şeyin zamansız bir anda biçimin sınırlarını da yumuşak bir geçişle yok ediyordu. Her ne kadar ışık gölge ve renk üçlüsü üzerinde doğadan aldıkları ilhamla çalışan İzlenimciler resim sanatında teknik anlamda bir çığır açmış olsa da, kendinden sonra gelenler için salt bu doğa tutkusunu yeterli olmayacaktı. Bir şey eksikti ve o şey de “düşünsellik” idi.

Paul Cezanne'nın tarihte “modern resmin babası” olarak anılması, eserlerinde doğayı doğadan başka bir nesne ile ilişkilendirmek gibi bir görme biçimi geliştirmiş olmasındandı. Bu aynı zamanda onu, doğaya bağlı kalmasına rağmen, kendinden önceki İzlenimcilerden ayırıyordu. “Sanatçı için, artık doğayı taklitten ziyade, nesne ve özne etkileşimiyle hareket etmek esastır. Asıl mesele, gerçekliğin ardındaki görünmeyen yapıya inebilmek ve nesnenin ‘öz’ünü kavrayabilmektir” (Taştan, 2016:173). Sanatçı bunu doğayı geometrik formlara indirgeyerek resmin biçimsel unsurlarına ve alt yapısına daha çok önem vererek başarmıştır. Bu, onu düşünselliğe iterek kendinden sonraki kuşaklar için yol gösterici olması ve kübizm akımının doğmasına katkıda bulunmasını sağlamıştır.



Görsel 2. Paul Cezanne, *Yıkanan Kadınlar*, 1900-05, Tuval Üzerinde Yağlı Boya, 50 x 61 cm, Chicago Enstitüsü, Chicago.

Görsel 2’de yer alan “Yıkanan Kadınlar” eserinde görüldüğü gibi görünen gerçekliğe değil, resimsel gerçekliğe yönelik tavrıyla Cezanne, soyut resmin yolunu açan başlıca sanatçılar

arasındadır” (Antmen, 2010:25). Cezanne doğaya bağlı kalmayı, kendi izlenimlerini aktarmayı doğru buluyordu, ancak doğayı görünenin ötesinde geometrik yapısını da sağlam bir zemine oturtmaya çalışıyordu. “Resmin hiçbir yerinde Cezanne’nin bu düzeni doğaya zorla kabul ettirdiği hissine kapılmayız. Sanatçının fırça vuruşları bile, resimde hakim olan dikey ve yataylara göre düzenlenmiş, böylece doğal uyum hissi güçlendirilmiştir” (Gombrich, 2004:417). Primitif denebilecek bir boya sürüşü tercih edilip klasik anlamda teknik mükemmellikten uzak durulmuştur.

Gittikçe değişen resimleme anlayışı ile birlikte çok farklı deneyimler ve görüşlerden ilham alınarak modernizmin temelleri atılmıştır. Metafor kavramı da özellikle bu geçiş döneminde sanatsal çalışmalarda soyutlama ifadeleri ile değişen biçim anlayışı ile karşımıza çıkmıştır. Mecaz anlamına gelen metafor kavramı için; Boynukalın’ın 2017 tarihli “Çağdaş Sanatta Doğanın Metaforik Dönüşümü” adlı makalesinde şu şekilde aktarır:

Metafor bir nesneyi bir konuyu başka bir şey olarak görmeye davettir. Metafor, görünüşte bağlantısı yokmuş gibi duran nitelikler üzerinde yoğunlaşmaya ve o konunun, o nesnenin algılanmasını sağlayan zenginleştirmeye yönelik davettir. Kendi öznel bağlamlarından çıkıp daha geniş anlamlar üreten düşünce sistemleri arasında anlamın yeni bir bağlamda üretildiği bir etkileşime davettir (Lissack’dan, akt. Boynukalın, 2017:1322).

Sanatçılar yer aldığı çevreden sanatsal çıkarımlarda bulunarak, bunu yetenekleri, zihinleri ve bilinçaltı düşüncelerini birleştirerek eserlerine aktarmışlardı. Bu zamana kadar sanatçı, yaşam ve sanatını akıl, zekâ ve mantık üzerine kurgularken asıl olana ulaşmanın şuuraltına inilmesi ve boşaltılmasıyla mümkün olabileceğini düşünmeye başlamıştır. Sanatı aklın dışına çıkarmak ve bilinçaltının gizli yapısını çağrışım yoluyla serbest bırakmak için bir adım atılır. Bu tavır realizm ve natüralizm ile birlikte pek çok akıma ve onların görüşlerine karşı çıkan sürrealizmi doğurur.

Sürrealistlerin çoğu, Freud’un yazılarından önemli derecede etkilendi. Freud, uyanıkken zihnimize hakim olan bilinçli düşüncenin zayıfladığı anda, içimizdeki çocuğun ve Vahşi’nin öne çıktığını göstermişti. Bu düşünceden yola çıkan Sürrealistler, tamamen uyanık bir aklın, hiçbir zaman sanat üretemeyeceğini öne sürdüler. Onlara göre, akıl bize bilimi verebilirdi, ama sanatı verecek olan yalnızca akıl dışı bir şey olabilirdi (Gombrich, 2004:592).

Gerçeküstücülük akımı sanatta metaforik anlatımı en çok gördüğümüz akımdır. Cezanne ile birlikte sanatçının eserinde hem akıl hem yetenek birleşirken, gerçeküstücüler doğanın karmaşık yapısı içinde, buldukları ve yozlaştığını düşündükleri bir dönemin gerçekliği ötesine geçebilmeyi, bunu aklın sınırları dışına çıkarak hayallerinin ötesinde var olan gerçekliğe

ulaşmayı amaçlarlar. Ve bunu da kendi bilinçaltı dünyalarındaki izlenimlerinden çıkardıkları metaforik imgelemelerde eserlerine aktarırlar.

1922' de Breton'un Freud ile görüşmesinden sonra ortaya çıkan ve Dadaizm'e karşıt görüş olan sürrealizm doğmuş olur. Ünlü psikanalist Freud'un etkisiyle ortaya çıkan bu tavır, gerçek dünyadaki mantığı yok etme düşüncesini savunur. Bu düşünceden hareketle gerçeküstücüler, sanatta anlamı yok etmek için alışılmış geleneksel mantığın dışına çıkmaya çalışırlar. Dönemin sanatçıları ve savunucuları genellikle bilinçaltı, psikoloji, ruhsal derinlik, absürt, tesadüf, uyku ve uyanıklık hali kavramalarından hareketle eserler üretmeye başlamışlardır. Gerçeküstücüler içerisinde figüratif resim eğilimi olarak akla gelen akımın ilk ünlü temsilcileri Roy, Tanguy, Salvador Dalí'dir. Fakat aralarında görsel hafızamızda imaj olarak en çok yer edinen sanatçılardan biri Salvador Dalí'dir. Gerçeküstücülük akımının önemli temsilcisi olan Dalí, sanatçı izlenimini ve düş gücünü birleştirerek metaforik imgelemi açığa çıkarır. Görsel 3'te ki, Salvador Dalí ye ait "Bir yüzün ve bir meyve kâsesinin kumsaldaki hayali" başlıklı çalışmayı incelerken gerçeğe, gerçek dışı olan sezgisel duyguyu derinlemesine hissederiz.



Görsel 3. Salvador Dalí, *Bir yüzün ve bir meyve kâsesinin kumsaldaki hayali*, 1938, Tuval Üstüne Yağlıboya,

114.2 x 143.7cm; Wadsworth Atheneum, Hartford, Connecticut.

(...) Yapıta daha yakından baktığımızda, sağ üst köşedeki düşsel manzaradaki, dalgalı koyun ve içinden tünel geçen dağın, aynı zamanda bir köpeğin kafasını betimlediğini keşfederiz. Köpeğin tasması da, denizin üstünde uzanan kemerli bir köprüdür. Boşlukta asılı duran köpeğin gövdesi, içinde armutların yer aldığı bir meyve kâsesinden oluşmuştur.(...) Tıpkı bir düste olduğu gibi bazı şeyler, örneğin ip ve kumaş, beklenmedik bir şekilde nettir. Buna karşın bazı diğer biçimler de belirsiz ve anlaşılmaz kalır (Gombrich, 2004:459).

Dali'nin diğer tüm eserlerinde olduğu gibi bu bize, birbiri ile ilgisi olmayan nesnelere mantıklı görünmeyen biçimde bir araya gelmelerinin şaşırtıcı etkisini gösterirken, izleyiciye keşfetme, düşünme ve kendi metaforunu yaratma imkânı sunuyor. Resimde görülen belirsizlik ve nesnelere arasındaki iç içe geçmişlik izleyicinin kafasını karıştırıyor. İlk bakışta çok basit gibi görünen figürlerin, eserdeki kompozisyonun tamamının içindeki konumlarına getirdiğimizde Dali'nin bu modellerinde bambaşka alt kimlikler kazandırdığını fark ederiz. Deniz kabuklarının meyve kâsesinin oluşturduğu kadın yüzünde gözleri betimlemesi Dali için el yordamıyla yapılmış basit birer nesne gibi görünür. Ancak Dali'nin eserlerini yaratırken ki düşünceleri, eserlerinde kullandığı objelerin, zihni için bir ürün olması açısından salt bir nesne olmaktan çok öteye taşır. Nesnelere birbiriyle olan sıra dışı birlikteliği kompozisyonun tamamında her bir figürün asla izleyicinin gördüğünü sandığı şey olmadığını anlıyoruz. Bu da bize; önceki dönemlerdeki gibi sanatçının sadece gördüğü şeyi aktarmakla yetinmediğini gösteriyor.

Sürrealizm resimde, göz natüralizminin kurallarını bozmadan, hatta bu kurala Romantiklerden daha fazla uyararak, bir insan için âleme gidiş oldu. Görülen dünyaya çevrili resim, hayalci, hikâyeci, anlatımcı olduğu zaman bile sonunda herkesin kabul edeceği, akla ve mantığa uygun sahneler gösteriyordu. Bir insanın düşünüp de kimseye anlatamadığı, düşünde görüp de önemsemediği ya da tabiatüstü güçlere mal ettiği sahnelerin hiç de küçümsenmeyecek, utanılmayacak birer insan hali olduğu kabul edildikten sonra sanatçının içindeki en gizli kalmış tuhaflıkları ortaya dökmesi mümkün oldu (Eyüboğlu-İpşiroğlu, 2013:177).

Gerçeküstücü sanat anlayışının günümüz temsilcilerinden Vladimir Kush'un (1965-) erken dönem çalışmalarında Dali ve Van Gogh etkilerini hissederiz. Sanat hayatının ilerleyen süreçlerinde Post Empresyonizm'in önemli temsilcilerinden Cezanne'nin (1839-1906) doğayla ilgili düşüncelerini benimseyen sanatçı, resimlerindeki hayal gücü ve kullandığı fırça tekniğiyle de Dali'nin etkilerini yansıtır. Kush dönemin sanat çevresi tarafından gerçeküstücü olarak kabul edilse de, yapıtlarında daha çok metaforik gerçeklerle ilgilendiğini belirtir.

Konu edindiği doğa izlenimlerini yaşam, doğum, bilgi, özgürlük, hayvan, gezegen, metaforlar ile birleştirerek eserlerine aktarır.



Görsel 4. Vladimir Kush, *Gizli Arzular*, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 69 x 46cm.

Görsel 5'te ağaç kabuğu arasına kendini gizleyerek kamufle eden bir gelinciğin kuş yuvasındaki yumurtaları peşinde olduğunu görmekteyiz. Güvenli olduğunu düşünerek ön plandaki bu görkemli ağacın dalına yuvasını yapan kuşların günlük güneşlik gökyüzündeki süzülüşlerini izlemekteyiz. Uçuşlarına bakılırsa tehlikenin farkında olmadan yiyeceklerini bulup rutin bir şekilde kendilerini doyurma derdindediler. Kush'un bu kompozisyonu yansıtmaya çalışırken kullandığı teknikteki inceliği ve duyarlılığı yakından hissederiz.

Ağaç kabuğundaki dokuların çizgisel derinliği ve renk tonlarının birlikteliği aynı paralellikte yırtıcı hayvanın bedenine işlenmiş ağaç gövdesinin bir parçasıymış gibi ağaçla bütünleştirilmiştir. Bu gelinciğin fark edilmesi zorlaştırılmıştır. Yuvanın uzağında uçuşan ebeveyn kuşların yumurtalarını korumasız bırakması, kendini gizleyerek avına giden gelinciğin arzusunu kolaylaştırmıştır. Gelinciğin bu yeme içgüdü, kendine ait olmayan yumurtaları çalma arzusu insan davranışına değişmeceli anlatım olarak örnek gösterilmiştir.

İnsan kendine ait olmayan herhangi somut ya da soyut bir şeyi arzulayabilir ve kişinin beklenmedik davranışlar sergilemesine neden olabilir. İnsanoğlu, bilinçaltının kendi üzerinde yarattığı davranış biçimine karşı dayanıklı değildir.

Dolayısıyla yaşamla ilgili her şeyin yolunda gittiğini düşünürken farkında olunmayan bir tehlikeyle beklenmedik bir şekilde karşılaşılabilceği hatırlatılmıştır. Bu çalışmada sanatçının amacı, doğa içinden bir kesitle, insanın iç benliğindeki ilişkisini aynı sahnede metaforik anlatımla bir bütünlük sağlayacak şekilde izleyiciye sunmuş olmasıdır.



Görsel 5. Vladimir Kush, *Okyanusta Gün Doğumu*, 1996, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 53 x 64 cm.

Okyanusta Gün Doğumu (Görsel 6) adlı işte sanatçının, yine doğada izlediği metaforlarla kendi zihninin gerçekliğini eserine aktardığı görülmektedir. Birçok ülkenin mitlerinde, dünyanın oluşum sürecini, devasa çirkin bir kuşun antik bir okyanusa kozmik bir yumurtayı bırakmasıyla başladığına inanılır. Sanatçı bu inancı daha fazla artırmak için Polinezya mitolojisinde yer alan buna benzer bir yumurtadan Hawaii adalarının çıktığını okur ve bu çalışmanın oluşmasına katkıda bulunur. Kompozisyonun kurulumuna baktığımızda sanatçının tuvalinin merkezine dev yumurtayı, yeryüzü ve gökyüzünün birleştiği ufuk çizgisini dengeli bir şekilde yerleştirmeyi başardığını görürüz.

Yumurta tam ortadan bölünerek gökyüzü ve yeryüzünün birleştiği ufuk noktasının yataylığını bir nehir yatağının yarığıyla desteklemiştir. Güneş ve ay tutulması gibi yumurtanın sarısıyla birleşen güneşin keskin ışık huzmesi günün doğumunu ve yaşamın başladığını simgeler. Kırık yumurta resmin en önemli rolünü üstlenmiştir. Bilim insanları dünyanın başlangıcı Bing Bang'in (Büyük Patlama) gerçekleştiğini öne sürerler. Resimdeki yumurtanın kırılması bu büyük

patlama anını sembolize etmektedir. Doğmakta olan güneş tam açısına gelmediği ve okyanusun üzerinde yükselirken yansıttığı ışıkla yumurtanın akışkanlığıyla bütünleşmiştir. Bu bütünlük resmin geneline yayılarak sıcaklık duygusu verir.

Yumurta kabuğu dışına kurulan inşaat iskelesi ise, insanın rutin işleyişteki emek halini gösterirken, mecazi anlatım olarak büyük patlama sonucu ortaya çıkacak karmaşadan sonra dünyanın onarımını, düzen halini ve yeni bir yapının inşa aşamasındaki oluşumunu gösterir. Tam da burada sanatçı gerçekçi eserler ortaya koymak yerine asıl işinin metaforlar üzerinden izleyicileri için farklı bakış açılarını keşfetmelerini bekler. Ön plandaki detaylara baktığımızda başka bir hikâye karşımıza çıkar. Okyanustan dönen balıkçı ve balık figürünün verimsiz bir araziye çıkma anı tasvir edilmiştir. Buradaki balıkçı betimlemesi de aslında semboliktir. Hristiyanlıkta balık figürü birçok kavramı ifade etmede kullanılan yaygın bir semboldür. Özellikle bu dinin mensubu azizlerin amblemleri olarak bilinir. Ayrıca bu sembolü farklı kültürlerinde kullandığına tanık oluruz. Kendisini balıkçı “insanların balıkçısı” olarak nitelendiren Mesih İsa ile bağlantılı olduğu söylenebilir. Sanatçının bu göndermesine ilişkin düşüncesi, “Hz. İsa’nın devamlı olarak suyun derinliklerinden insanoğluna kurtuluşu getiren bir balık gibi tasvir edilmiştir. Ayrıca Hz. İsa’nın göstermiş olduğu mucize ile birkaç balığı çoğaltmak suretiyle, kendisini dinlemeye gelen oldukça kalabalık bir halkın karnını doyurmuştur” (Atasağun, 2000:188) esiniyle balık sembolizmini vurgulamaya çalıştığıdır. Sanatçının düşüncesine göre sembolik bir biçimde ifade edilmek istenen, yaşam belirtisi hissedilemeyen çorak araziye bolluk ve bereketin geldiğini ve insanlık için yeni canlanmanın gerçekleşeceği haberidir.

Vladimir Kush’un kendini metaforik gerçekçi olarak tanımlamış olması, doğanın ve oluşturduğu karmaşık çevredeki izlenimlerinden elde ettiği mecazları gerçek hayattan kesintileri aktarmak için kullanmış olmasından kaynaklanıyordu. Kush, görmeyi ve daha öncesinde gördüklerinden eğretilene yaparak çıkarımlarda bulunmayı biliyordu.

Bu bağlamda yazarın kendi çalışmalarını incelediğimizde de aynı görme biçimini desteklediğinin farkına varırız. Eserlerinde şüphesiz doğadan ilham almaktadır. Ancak; doğada olanı olduğu gibi izlemeyi değil vermek istediği mesajlarını izlemeyi tercih etmiş ve doğa ile sanatı arasında kendi izleniminin yarattığı doğa metaforlarından bir bağlantı kurma yoluna gitmiştir.



Görsel 6. Bilal Yazıcı, *Sabır Taşı / Ufalama / Un ufak etme*, 2020, Tuval Üzerine Karışık Teknik, 30x40cm.

Sanatçı, “Sabır Taşı” adlı (Görsel 7) çalışmasında dış etkenlere karşı koyamayıp ufalanan sert kaya parçalarına dayanarak metaforik bir anlatımla kendi duygusal durumunu dışa vurmuştur. Çalışmanın hikâyesine baktığımızda; sanatçının vatani görevini yaparken 6 m²’lik bir alanda 150 gün boyunca 1 m²’lik bir taş kaidenin üzerine günde 4 kez inip çıktığı anlarda taşın üzerindeki çatlakları fark etmesiyle kendisiyle taş arasında kurduğu benzerlikten etkilenmiştir.

Taş zamanla çatlamıştı ve günün birinde tamamen kırılıp yok olacaktı. Kare kaide ve sanatçı, birlikte paylaştıkları zaman boyunca dış etkenlere karşı koyamamış ikisi de tahribata uğramıştır. Bu çalışmada amaçlanan; Yazıcı’nın hayatının büyük bir bölümünde maruz kaldığı ya da bırakıldığı olaylar silsilesinin psikolojik olarak benliğinde yaratmış olduğu yıkımın süreç içerisindeki özetini gözler önüne sermektedir.

Sanatçının Görsel 7’deki bu çalışmasının olgunlaşma evresini belirleyen, stres altında geçirdiği dönemidir.

Süreç içerisinde yaşanan durumun kritiğine; belirlediği disiplin, sabır ve baskı kavramlarını seçerek göndermeler yapmaktadır. Görselde yer alan taşlar doğal olmayan baskı sürecinin etkisi ile birlikte tahrip olup, un ufak olmaktadır. Tıpkı sanatçının da yaşadığı psikolojik baskının bedeninde yarattığı hasardan kaçamamış olması gibi.



Görsel 7. Bilal Yazıcı, *Lotus Çiçeği Metaforu*, 2022, Tuval Üzerine Karışık Teknik, 80x60cm.

İnsan doğumundan itibaren yaşadığı çevrenin şartlarına uymak zorundadır. Bu şartlar yaşanan coğrafya ile ilintili olarak kişinin gelişimine olumlu ya da olumsuz yönleriyle yansır. Olanaklara erişimin zirvede olduğu bölgelerde kişi kendi yaşam gerçeğinin oluşmasında zararlı durumlarla karşılaşma olasılığı en aza inerken, sosyoekonomik gelişimi yetersiz kalmış ülkelerde insanın kendi hedeflerine ulaşması zorlaşır. Fakat çok zorlu çevrelerin olumsuz şartlarına rağmen adeta bataklık ve çamurlu yollarda bata çıka mücadelelerle dolu bir serüvende insanoğlu kendi gerçeğine ulaşabilmektedir. Sanat literatürüne kendi hayat hikâyesi ile adını yazdıran sanatçılardan biri Frida Kahlo'dur. Kahlo'nun hayat yolculuğunda yaşadığı hayal kırıklıkları, karşılaştığı sarsıntılı acılar dayanılmaz zorluk derecesindedir. Fakat sanatçı çektiği bu sıkıntılara rağmen kendi hayatının anlatım yolunu seçerek yaşama direncini artırma yoluna gitmiştir. Hayata bir şekilde tutunmanın yollarını aramıştır.

Sanatçı, (Görsel 8)'de ki "Lotus Çiçeği Metaforu" adlı çalışmasında tüm bunları mecaz olarak aktarmayı denemiştir. Zira lotus çiçeğinin temiz olmayan bölgelerde yaşamakta olduğu bilinmektedir. Buna rağmen yapısal özelliği gereği yaprakları kir tutmamaktadır. Böylelikle lotus çiçeği tüm çevresel etkenlere rağmen her gün doğumunda yeniden ve tertemiz olarak yapraklarını açabilmektedir. Buradan hareketle lotus' un yaşamı temsil ettiğini söyleyebiliriz.



Görsel 8. Bilal Yazıcı, *Salda Metaforu*, 2022, Karışık Teknik, 10x10cm.

Sanatçı, Görsel 8'deki çalışmasında doğa metaforu olarak Salda Gölü'nün biricikliğini ele almıştır. Dışardan düşüncesizce müdahale yapıldığında, Salda Gölü'nün özellikleri tahrip olup gidecektir. Salda Gölüne benzer pek çok tektonik gölün varlığı bilinse de Salda Gölünü biricik yapan içinde barındırdığı mikrobiyolojik canlılardır. Bu organizmalar dışardan gelecek herhangi doğal müdahalelere karşı oldukça savunmasızdır.

Çalışmada sanatçı tuvalinin dışına çıkarak hazır nesne kullanmayı tercih etmiştir. Kullanılan aynalar kendi işlevlerinden koparılmadan, metaforik anlatımı güçlendireceği düşüncesi ile yeniden yorumlanarak, yapıtın zeminini oluşturmuştur. Çerçevelerinin siyah ve beyaz olarak seçilmesi zıtlıkların birlikte varoluşuna ve tepkiyi doğuran etkinin birbirinin yansıması oluşunu betimlemek içindir. Siyah çerçeveli olanda Salda Gölü'ne bir kepçe yardımıyla yapılan müdahale yer alırken, beyaz çerçeveli olan aynada bu tahribatin sonucunda kirli bir Salda'yı karşımıza çıkarır.

Kontrast renkte olan bu iki çerçeveye aynaların yerleştirilmesi, birey olarak insanın doğaya karşı olumlu ya da olumsuz duruşunu sorgular. Çalışmada, doğaya yapılan yıkım ve müdahaleyi izleyen kişinin aynı zamanda aynaların yansımasıyla kendi iç dünyasına bir yolculuğa çıkması hedeflenir. Salda ve güncel durumu çalışmanın metaforunu oluşturur. Tıpkı Salda Gölü gibi her insan da kendi içinde biriciktir. İnsana yine bir başka insan tarafından düşüncesizce yapılan müdahaleler, insanı içten içe yıkabilir. Sanatçı eseri ile birlikte bunu aktarmaya çalışmıştır.

3. Sonuç

Araştırmada doğa ve metafor kavramları tanımlanmış, birbiriyle ve sanatla olan ilişkileri izlenimcilik, İzlenimcilik sonrası, Gerçeküstücülük akımının önde gelen sanatçılarından Monet, Cezanne ve Dali'nin eserlerinden örneklerle açıklanmaya çalışılmıştır. İzlenimcilerle karşımıza çıkan doğayı taklit etme durumu, İzlenimcilik sonrası Cezanne'ı ile birlikte doğaya bağlı kalarak ancak yine de düşünsellik olgusunun da ressamın yapıtında nasıl yer bulduğuna tanık olur. Gerçeküstücü Salvador Dali incelemesinde ise gerçekçi nesnelere sanatçının düş gücü ile anlamsal olarak gerçek olandan kopuşunu görür. Gerçeküstücüler hayal dünyalarını metaforik bir biçimde tuvaline aktarırken, günümüz sanatçılarından Vladimir Kush'un eserlerini anlamak gerçek olanın mecazi olarak dışa vurumu açısından önemlidir. Hayatın gerçekliği, Kush'un eserlerini izleyen herkesin kendinden bir şey bulabileceği ölçüde metaforlarla resmedilmiştir. Aynı gerçeklik yazarın kendi eserlerinde de vardır. Doğadan ilham alarak zihni, deneyimleri ve hisleri ile yine gerçek olana; insan yaşamına ve ilişkilerine dair çıkarımlar yapan yazarın eserleri ile bahse konu "metaforik anlatım" ın pekiştirildiği söylenebilir.

Doğa, geçmişten günümüze değişmeceli bir anlatım yaratmak için sınırsız kaynağını sanatçının önüne sermektedir. Sanatçı doğanın içindeyken gözle gördüğü izlenimine, duygusunu da katarak yeni bir gerçekliği ortaya çıkarmaya çalışır. Sanatçının doğanın yanında yer alma düşüncesi bazen doğa karşıtı eylemleri gerçekleştirme ihtiyacına dönüşebilir. Sanatçı doğanın karmaşık çevresinde kendi yaşamından, deneyimlerinden, hislerinden derin anlamlar çıkarabilir. Bunu yaparken sanatçı gerçek doğanın karşısına yapay doğayı yaratıp, metaforik çıkarımlarla eserlerini izleyiciye aktarma isteğini güçlendirmektedir. Bu bağlamda her izleyici kendi iç dünyasından bir parçayı yapıtlarda bularak kendisiyle eser arasında bir bağ kuracaktır.

Kaynakça

Antmen, A. (Ekim 2014). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarıyla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Atasağun, Y. D. D. G. (2000). "Hıristiyanlığın Tanıtımı, Yorumu ve Kurumsallaşmasında Sembollerin Yeri", *Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 10.10 s.188.

Aydın, İ. ve Zümrüt, Y. (2013). "Doğa ve Sanat Ekseninde Farklı Yaklaşımlar", *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, s.53-65.

Boynukalın, A.R. (2017). "Çağdaş Sanatta Doğanın Metaforik Dönüşümü", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 6.32 s.1322.

Burke, K. (1945). *A Grammar of Motives and a Rhetoric of Motives*, University of California Press.

Eyüboğlu, S. ve Ş. İpşiroğlu, M. (2013). *Avrupa Resminde Gerçek Duygusu*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Gombrich, E. H. (Eylül 2004). *Sanatın Öyküsü*, çev. Erol Erduran ve Ömer Erduran, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Mergin, A. (2018). "Land Art ve Mekan Bağlamında Süre, Süreç, Temsiliyet Problematikliğinin Dil ve Mekan İlişkisi: Sanatçının Varoluşsal Uzamı", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Işık Üniversitesi.

Taştan Renkçi, T. (2016). Sanat, Doğa ve Teknoloji Ekseninde Sanatçılar ve Yapıtları, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5.19. s.169-179.

İnternet Kaynakları

<https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi 09.01.2022.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Cloude Monet, İzlenim, Gündoğumu, 1972, Tuval Üzerinde Yağlı Boya, 48x63cm Marmottan Monet Müzesi, Paris. Boyut Yayın Grubu, (2007). "Monet", Haz. Mısra Öncel Erkaya, Nil Yüzbaşıoğlu ve Burçin Ünlü. bs.2. Taj Books Ltd. İstanbul: Boyut Yayıncılık. s.42

Görsel 2. Paul Cezanne, Yıkanan Kadınlar, 1900-05, Tuval Üzerinde Yağlı Boya, 50 x 61 cm, Chicago Enstitüsü, Chicago. Boyut Yayın Grubu, (2009). "Paul Cezanne", Haz. Mısra Öncel Erkaya ve Nil Yüzbaşıoğlu. Giunti Publishing 2005. İstanbul: Boyut Yayıncılık. s.17.

Görsel 3. Salvador Dali, *Bir yüzün ve bir meyve kâsesinin kumsaldaki hayali*, 1938, Tuval üstüne yağlıboya, 114.2 x 143.7cm; Wadsworth Atheneum, Hartford, Connecticut. Gombrich, Ernst, H. *Sanatın Öyküsü*. Çev. Erol Erduran ve Ömer Erduran. İstanbul: Remzi Kitabevi. s.593.

Görsel 4. Vladimir Kush, *Gizli Arzular*, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 12 x 12 inç (30.48x 30.48cm), <https://vladimirkush.com/hidden-desires>, Erişim Tarihi: 08.01.2022.

Görsel 5. Vladimir Kush, *Okyanusta Gün Doğumu*, 1996, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 53 x 64 cm. <https://vladimirkush.com/sunrise-by-the-ocean>, Erişim Tarihi: 08.01.2022.

Görsel 6. Bilal Yazıcı, *Sabır Taşı / Ufalama / Un ufak etme*, 2020, Tuval Üzerine Karışık Teknik, 30x40cm.

Görsel 7. Bilal Yazıcı, *Lotus Çiçeği Metaforu*, 2022, Tuval Üzerine Karışık Teknik, 80x60cm.

Görsel 8. Bilal Yazıcı, *Salda Metaforu*, 2022, Karışık Teknik, 10x10cm.

MODANIN DİJİTAL GELECEĞİ: 3 BOYUTLU GİYSİLER, METAVERSE VE NFT**THE DIGITAL FUTURE OF FASHION: 3D CLOTHES, METAVERSE AND NFT****Hale Yılmaz* , Mine Ceranoğlu******Öz**

Dijital kimlik ve sanal estetiğin ifade edilebileceği “Metaverse”; insanların iş imkânı bulabileceği, 3 boyutlu giysiler tasarlayabileceği, ülke-sergi gezebileceği ve bizzat içerisinde aktif olabileceği sanal bir evrendir. Metaverse, aynı zamanda gerçek dünyayı tamamlayan ve insanların gün geçtikçe ilgisinin arttığı keşfedilmeye açık yeni bir platformdur. Metaverse’ün ekonomi bileşenlerinden biri olan NFT, dijital varlıkların eşsiz ve tek kopyasıdır ve benzersiz bir kriptografik anahtara sahiptir. Teknolojiyi takip eden şirketler, hayatta kalmak ve rekabeti artırmak için Metaverse evrenine giriş yaptığına dair açıklamalar yapmaktadır. Metaverse evrenine çabuk adapte olabilen alanlardan biri de moda sektörüdür. Moda dünyasında büyük ve öncü markalar; özgün, 3 boyutlu avatarlarını ve dijital varlıklarını birden fazla sanal platform, video oyunları ve uygulamalar için oluşturmaya başlamıştır. Çalışmada amaç; öncü moda markaların sanal gerçeklik sunan “Metaverse” evreninde yer alabilmek için uyguladıkları değişiklikleri ve gelişmeleri örneklerinden incelemektir. Bu amaçla çalışmada; Metaverse evreni ile ilgili güncel kaynaklardan elde edilen bilgilerin derlendiği betimleyici bir araştırma yapılmıştır. Çalışma sonunda; moda alanındaki markaların Metaverse evreninde yaşadığı yeni deneyimler ile tasarlama, üretme, sunma ve pazarlama şeklinin değişmeye başladığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Metaverse, Moda, NFT, Sanal Gerçeklik, 3 Boyutlu Giysi.

Abstract

“Metaverse”, which provides a platform for digital ID and virtual aesthetics to be expressed, is a conjectural universe that people can find a job, design 3d clothes, visit countries – exhibitions and be personally active within. Metaverse is also a platform new field bringing the real world to completion and arousing more attention day by day. NFT, one of the economics components of the Metaverse, is a unique and unique copy of digital assets and has a unique cryptographic key.

Companies following up the technological developments declare to be entering into the Metaverse in order to survive and increase competition. One of the fields quickly adaptable to Metaverse is fashion industry. Major and pioneering fashion brands have already started designing unique 3d avatars and digital assets for multiple virtual platforms, video games and applications. The purpose of the study is to examine the alterations and evolvments applied by pioneering fashion brands to be located in Metaverse, which is providing a virtual reality, through exemplifications. With this object in our mind, a descriptive study is presented compiling data gathered from up to date resources. Consequently, shifts in the methods of designing, producing, presenting and marketing are observed, through the experiences gained by fashion companies within Metaverse.

Keywords: Metaverse, fashion NFT, virtual reality, 3d costumes.

Araştırma Makale // Başvuru tarihi: 01.03.2022 - Kabul tarihi: 02.06.2022.

* Arş. Gör., Çukurova Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, yilmazh@cu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-5910-1290>.

**Doç. Dr., Çukurova Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, mceranoglu@cu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-5338-6301>.

1. Giriş

Teknolojinin hızla ilerlemesi ile yeni bir dünya düzenine geçtiğimiz günlerde Metaverse terimi; ilk kez Neal Stephenson tarafından 1992 yılında kullanılmıştır. Stephenson, yazdığı bilimkurgu kitabında Metaverse kavramını büyük, sanal bir ortam olarak tanımlamıştır. Yakın gelecekteki sanal evrene işaret eden Metaverse ile dijital ve fiziksel dünyanın bir arada sunulduğu, insanların sahip oldukları avatarları ile giriş sağlayabildiği bir paralel evren tasvir edilmektedir. Sunulan bu sanal platform; fiziksel olarak birlikte olmadan topluluk hissini yaşamak, paralel bir hayat deneyimi sunmayı amaçlamaktadır.

Metaverse evreninde blok zinciri (blockchain), kripto para, sanal gerçeklik (Virtual Reality / VR), artırılmış gerçeklik (Augmented Reality / AR), NFT (Non-Fungible Token), gibi teknolojiler birbirini etkilemektedir. Metaverse kavramının anlaşılabilmesi için ilk olarak blok zincirinin ne olduğunun bilinmesi gerekmektedir. Beck (2018:55)' e göre blok zinciri, ağdaki çok sayıda düğüm tarafından güvenli ve tutarlı işlemlerin yapılmasını sağlayan bir veri tabanıdır. Blok zinciri, merkeziyetsiz bir sistemdir. Yani yapılan her işlem, yapılan her işlem bilgisinin ağdaki katılımcılar tarafından kaydedildiği ve paylaşıldığı dağıtılmış bir veri yapısıdır¹ (Tanrıverdi ve diğerleri, 2019:204). Blok zincirinin ilk parası "bitcoin"dir ve bitcoin bir token'dır (jeton). Bitcoin'den sonra en büyük piyasa değerine sahip para birimi Ethereum çıkmıştır. Ethereum (EHT) blok zincirinin kurumsal kripto para birimi ise Ether'dir. Bitcoin ve Ethereum dışında da piyasada birçok token bulunmaktadır.

Sanal gerçeklik, katılımcılarına gerçekmiş hissi veren, bilgisayarlar tarafından yaratılan dinamik bir ortamla karşılıklı iletişim olanağı tanıyan, 3 boyutlu bir benzetim modelidir (Bayraktar ve Kaleli, 2007:253). Artırılmış gerçeklik ise gerçek dünya ve çevrenin, bir bilgisayar tarafından üretilen; görüntü, ses ve grafik öğeleri ile gerçek zamanlı olarak zenginleştirilerek değiştirilmesidir (Bozat ve Dedelioğlu, 2018:630). Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri genel bir ifade ile kişiye yeni ve sanal bir platform sunmaktadır.

¹ Nakamoto, S. (2018). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.221.9986>, Erişim tarihi: 20.01.2022.

NFT (Non-Fungible Token/takas edilemez jeton), blok zinciri üzerinde depolanan benzersiz dijital bir varlıktır. NFT, bir dijital varlığın benzersiz bir kriptografik anahtara sahip, eşsiz ve tek kopyası anlamına gelmektedir. Bir nevi dijital ortamda mülkiyet hakkı tescillenmiş dijital varlıklardır.² Markaların tescilli ürün satışı yapmalarına imkân sağlayan NFT teknolojilerinin gerektirdiği bilgi işlem gücü, beraberinde muazzam ölçülerde enerji harcamasına neden olmaktadır.

Metaverse fikrini benimseyen kimi sektörler bakıldığında; oyun ve sinema sektörü başı çekerken Samsung, Walmart, Facebook gibi dev şirketlerin Metaverse' e adapte olmak için önemli yatırımlar yaptığı görülmektedir. Ayrıca bu yeni evren; Sanal Emlak Uzmanı, Risk Yönetimi Uzmanı, Blockchain Uzmanları ve Geliştiricileri, Dijital Dedektif, Dijital Satış Uzmanı, Siber Güvenlik³ gibi yeni mesleklerin de ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ağca ve Kozbekçi Ayranpınar (2021:2) da birçok alanda olduğu gibi moda ve tekstil sektöründe, özellikle tasarım ve pazarlama aşamalarında çeşitli etkileşim olanakları yarattığını ve bu deneyimlerin alanı motive ettiğini belirtmektedir.

2. Metaverse ve NFT'nin Günümüzde Etkilediği Alanlar

Bilişim teknolojisi; "The Next Big Thing" olarak da bahsedilen "Sıradaki Devrimsel Teknolojik Gelişme", 90'ların sonunda internet, 2000'lerde sosyal medya, 2010'lu yıllarda dijital para birimleri yani kripto paralar⁴ ve günümüzde ise tüm evrenlerin iç içe geçebildiği, 3 boyutlu VR gözlüklerle dahil olabileceğimiz bir sanal evren olarak gelişmeye devam etmektedir.

Metaverse, meta (ötesinde) ve universe (evren) kelimelerinden türetilmiştir ve "dijital büyük patlama" olarak betimlenmiştir. Metaverse, ticaret ve eğlencenin ötesinde sanal topluluklar yaratmaya olanak tanıyan bir 3 boyutlu sanal alandır ve kullanıcıların avaturları

² Dağlı, İ. (2021). Nft İktisadi Bir Balon Mu Yoksa Dijital Varlıkların Geleceği Mi? Kripto Paraların Ardından Hızla Büyüyen Nft Piyasaları, https://www.researchgate.net/publication/355486590_NFT_IKTISADI_BIR_BALON_MU_YOKSA_DIJITAL_VARLIKLARIN_GELECEGI_MI_KRIPTO_PARALARIN_ARDINDAN_HIZLA_BUYUYEN_NFT_PİYASALARI, Erişim tarihi: 15.01.2022.

³ Sözcü, (2022). "İşte metaverse ile birlikte hayatımıza girecek meslekler" <https://www.sozcu.com.tr/2022/ekonomi/iste-metaverse-ile-birlikte-hayatimize-girecek-meslekler-6920399/>, Erişim tarihi: 04.02.2022.

⁴ Midas, (2021). https://www.getmidas.com/midasin-kulaklari/midas-bakisi-metaverse-yatirimi-ve-hisseleri-1-bolum-p-4521?utm_source=google&utm_medium=search&utm_campaign=GG_Search_Mix_Mix_Website_Traffic_Website_none_Metaverse&gclid=CjwKCAiAvOeQBhBkEiwAxutUVH22sRIMOc23o2cs2SZpjfAN4d0-XXkthIN5vgRYPXou_w16Y33XaRoC43MQAvD_BwE, Erişim tarihi: 20.11.2021.

aracılığı ile etkileşime geçebildiği yeni nesil bir internet konsepttir (Duan, vd., 2021:153; Ko, vd., 2021:331; Lee ve diğerleri, 2021:5; Lee, 2021:72; Seok, 2021:13; Kuş, 2021:245).

Metaverse; alış-veriş, finans, iş, eğlence, sanat bileşenlerini içinde barındırabilmesi açısından oldukça merak uyandıran bir sanal evrendir ve hem bireysel hem de kolektif olarak hızla inşa edilmektedir. Her sektörün kendi kaynaklarına, içeriğine, kendi iş modeline (oyun, eğlence, moda, hukuk gibi) göre tasarlanacak farklı deneyimlerin olması; genel anlamda internetin merkezietçi yapısının aksine merkezizetsiz bir yapıya sahip olan Metaverse evrenini özel kılmaktadır.

Metaverse evreni ile ilgili yatırımlar ve yeniliklerden bahsedecek olursak; en dikkat çeken isimlerden biri Mark Zuckerberg'dir. Zuckerberg, bu evrenin geleceği konusunda ciddi yatırımlar yaparak, çalışmalarının odağını büyük ölçüde Metaverse evrenine kaydırmıştır. Bu evrenin geleceğine olan inancını 2014 yılında VR (Virtual Reality) gözlükler yapan bir şirket olan "Oculus VR"ı bünyesine almasıyla gösteren Zucerberg; Facebook'un Connect 2021 konferansı ile Metaverse'e geçişlerini resmi olarak duyurmuştur.⁵ Bir sosyal medya ağı olan "Facebook"un adını "Meta" (Görsel 1) olarak değiştirdiğini duyuran Zuckerberg, bu yeni evrenin inşa edilmesi hakkında; *"Metaverse'ün bugün var olan her şeyden daha iyi sosyal deneyimler sağlayabileceğine inanıyoruz ve enerjimizi onun potansiyeline ulaşmasına yardımcı olmaya adayacağız"* şeklinde ifade etmektedir⁶. Dünyanın farklı alanlarından dijital avatarları ile ekiplerin bağlantı kurabildiği, işbirliği yaptığı ve birlikte fikir ürettiği bir VR alanı olan "Horizon Workrooms (beta)" (Görsel 2) Facebook (Meta)'un sunduğu Metaverse girişimlerinden biridir.⁷



Görsel 1. Facebook'un yeni logosu "Meta", Facebook (Meta) Resmi Sitesi, 2021.

⁵ Yarow, J. (26.03.2014). "The Only Explanation Of Facebook Buying Oculus For \$2 Billion That Makes Any Sense" <https://www.businessinsider.com/why-mark-zuckerberg-bought-oculus-for-2-billion-2014-3>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

⁶ Zuckerberg, M. (2021). "Founder's Letter",2021, <https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>, Erişim tarihi: 05.01.2022.

⁷ "Horizon Workrooms", Facebook (Meta) Resmi İnternet Sitesi, <https://about.fb.com/news/2021/08/introducing-horizon-workrooms-remote-collaboration-reimagined/>, Erişim tarihi: 05.01.2022.

Facebook (Meta Platforms / FB) ile birlikte mühendis, mimar ve tasarımcıların sıklıkla kullandığı 2 boyut ve 3 boyut çalışmaya imkân sağlayan AutoCad gibi uygulamaların sahibi "AutoDesk (ADSK)", çevrimiçi eğlence platformu "Roblox (RBLX)" gibi birçok şirket de Metaverse dünyası içerisinde yer almaya başlamış ve sahip oldukları teknolojileri bu yönde geliştirmeye yöneltmiştir. Metaverse, yapısı gereği tek bir şirketin elinde olan bir yapı değil, merkeziyetsiz bir sistemi tanımlamaktadır. Bu nedenle ne kadar fazla katılım sağlanırsa Metaverse o kadar gelişmekte ve birçok alan için yeni fırsatlar ve olanaklar yaratmaktadır.



Görsel 2. "Horizon Workroom"s, Facebook (Meta) Resmi Sitesi, 2021.

Bugün sadece yatırımcıların değil ülkelerin de Metaverse girişimleri olduğu görülmektedir. Henüz çok yeni bir alan olması ve tam olarak ne ile karşı karşıya olunduğunun keşfedilmesi amacıyla Güney Kore'nin başkenti Seul, dünyanın ilk Metaverse kentini kurmak için içerik geliştirmeye başlamıştır. "Metaverse Seoul" isimli kentte sanal gözlükler aracılığıyla turizm amaçlı geziler yapılabilmesinin yanında özellikle kamu hizmetlerinden yararlanılabilecek içerikler olduğu belirtilmektedir. İnsanların kentin turistik yerlerini hatta günümüze ulaşamayan tarihi yerleri ziyaret edebileceği, festivallere katılabileceği aynı zamanda sanal bir gerçeklik binasına dilek ve şikâyette bulunabilecekleri bir kent oluşturulması hedeflenmektedir. Böylece vatandaşlar evrak işlerini şahsen yapmak yerine sanal bir ortamda sıraya girerek gerçekleştirebileceklerdir. Seul şehrinin belediye başkanı Oh Se-hoon proje için 2.8 milyar Euro yatırım yaptıklarını belirtmiştir⁸.

⁸ Gaubert, J. (2021). Seoul to become the first city to enter the metaverse. What will it look like?, <https://www.euronews.com/next/2021/11/10/seoul-to-become-the-first-city-to-enter-the-metaverse-what-will-it-look-like>, Erişim tarihi: 23.12.2021.

Türkiye’de Ocak 2022’de yapılan MYK (Merkez Yönetim Kurulu) toplantısında yapılan görüşmelerde Bilgi ve İletişim Teknolojileri Başkanı Ömer İleri tarafından bir sunum gerçekleştirilmiştir. Toplantıda Metaverse evreni ile ilgili görüşler bildirilmiş; konunun uzman isimlerinin katıldığı bir çalıştayın yapılmasına karar verilmiştir. Böylelikle Türkiye’de de Metaverse evreni ile ilgili ilk resmi adım atılmıştır⁹. Türkiye’de pilot il seçilen Amasya ilinin şehir modeli, tapu ve kadastro bilgileri ile yapı stokları 3 boyutlu hale getirilerek gayrimenkul değer ve adres bilgileri sanal evrene taşınmıştır¹⁰. Aynı zamanda Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Sanat Eğitimi Bölümünün genel sosyal seçmeli dersler havuzuna “NFT’ye Giriş” dersi eklenmiş ve ilk ders (Görsel 3), Cumhurbaşkanlığı Millet Kütüphanesi’nde gerçekleştirilmiştir.¹¹



Görsel 3. Türkiye’de ilk NFT dersi, Ankara Üniversitesi Resmi Sitesi, 2022.

Metaverse, son zamanlarda sık duymaya başladığımız bir kelime olsa da aslında oyun sektörünün çevrim içi oyunlar için yarattığı kurgusal dünya ile karşımıza çıktığı söylenebilir. Öyle ki video oyunlarının şu anda sunulan en yakın Metaverse deneyimini sağlayan platformlar olduğunu söylemek mümkündür. Geliştiriciler, oyun içi etkinliklere ev sahipliği yaparak ve sanal ekonomiler yaratarak oyunların sınırlarını zorlamaktadırlar. Öyle ki çevrim içi oyun

⁹ Kılınc, Ü. (2022). <https://www.webtekno.com/cumhurbaskani-erdogan-metaverse-talimat-h120043.html>, Erişim tarihi: 07.02.2022.

¹⁰ Kara, Ş. S. (2022). 3 Boyutlu Yapı stokları Metaverse’de, <https://www.haberturk.com/amasya-haberleri/94701052-3-boyutlu-yapi-stoklari-metaversede->, Erişim tarihi: 22.02.2022.

¹¹ DHA. (2022). Türkiye’de İlk NFT Dersi Ankara Üniversitesi’nde Veriliyor, <https://www.ensonhaber.com/ic-haber/turkiyede-ilk-nft-dersi-ankara-universitesinde-veriliyor>, Erişim tarihi: 19.02.2022.

yaratıcılarından Epic Games'in sunduğu Fortnite (Görsel 4) gibi oyunlarda kullanıcıların sanal dünya içerisinde de gerçek evrende olduğu gibi sosyalleşmeleri, avatarlarını donatmak amacıyla alış-veriş yapmaları bir nevi Metaversel davranışlar sergilediklerini göstermektedir.



Görsel 4. Fortnite-Travis Scott ile konseri, Epic Games Resmi Sitesi, 2021.

Aynı zamanda bir oyun platformu için Epic Games'in müzik alanında yaptığı işbirlikleri de Metaverse dünyasına atılan ilk adımlardan biri olmuştur. Dünyanın ilk sanal konseri Fortnite'da 2019'un şubat ayında gerçekleşen Marshmello konseridir. Arkasından Travis Scott, Ariana Grande (Görsel 5) gibi isimlerle yapılan sanal konserler 12.3 milyondan fazla kişi tarafından izlenmiştir¹². Yine Roblox gibi eğlence platformları konserler ve buluşmalar gibi sanal etkinliklere ev sahipliği yapmaktadır. Oyuncular artık sadece oyun oynamakla kalmamakta, aynı zamanda "siber uzay" da fiziksel hayattaki faaliyetlerini gerçekleştirmektedir.



Görsel 5. Fortnite- Ariana Grande konseri, Seier, 2021.

¹² Fortnite- Ariana Grande konseri, Seier, (<https://metaversenews.com/ariana-grande-follows-travis-scott-concert-in-fortnite/>, Erişim tarihi: 11.12.2021

Epic Games'in öncülük ettiği bu sanal girişim, aslında fiziksel dünyada yaşanan bir krizin sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. 2019'un sonlarında çıkan ve günümüzde halen etkisi devam eden COVID-19 pandemisinin yarattığı kısıtlamalar, hayatı önemli ölçüde etkilemiştir. Bunun sonucu olarak insanların etkileşim halinde kalabilmeleri, işlerini devam ettirebilmeleri amacıyla çevrimiçi uygulamalardan yararlanmışlardır. YouTube, Instagram vb. platformlarda yapılan konser, kişisel gelişim ve spor etkinlikleri; daha çok eğitim, iş amaçlı Googmeet, Zoom, Microsoft Teams gibi uygulamalar, hayatın günlük akışına uyum sağlamaya ne kadar etkili olduğunu gösterirken, mevcut pandemi insanları bu sanal ortama adapte olmaya zorlamıştır. Böylece; COVID-19 pandemisinin gerçek hayatta sebep olduğu kısıtlamalar, çevrimiçi ortamların görünürlüğünü arttırırken, bir nevi Metaverse evreninin hayatımıza nasıl adapte edilebileceğini gösteren küresel bir pilot uygulama evresi yaşamamıza neden olmuştur. Gerçek hayatta yaptığımız alış-veriş, eğlence, sanat, eğitim, sohbet, iş görüşmeleri gibi birçok işlevin çoğunu çevrimiçi ortamlar; sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, blok zinciri NFT teknolojisi yardımıyla yerine getirebileceğimize dair öngörü sağlamıştır.

Metaverse evrenini görünür kılan şuan her ne kadar sosyal medya ve eğlence sektörleri olsa da en büyük değişimlerden biri sanat dünyasında yaşanmaktadır. Metaverse'ün ekonomi bileşenlerinden NFT teknolojisinin ortaya çıkışı, sanat tarihinde bir kırılma yaratmıştır.

NFT ile yaratılan eserler, bir ürünün gerçek üreticisinin ve şu an ki sahibinin kim olduğunu belirleyen, bir nevi sanal imzadır. Bu durum ise giderek yaygınlaşan dijital sanatın sanal ortam için bir özgünlük sertifikası sağlaması ile orjinallik, sahiplik gibi bilindik sanat kavramlarının değişmesine yol açmıştır. Aynı zamanda NFT'ler, dijital sanat eserlerini tescilleyerek tıpkı fiziksel sanat eserlerinde olduğu gibi alınıp satılmasını mümkün kılmıştır. NFT eserlerin ilk satışı Ethereum ağı üzerine kurulu CryptoKitties oyununda karşımıza çıkmaktadır. CryptoKitties, oyuncuların dijital kedileri satın aldığı, takas ettiği ve yetiştirdiği çevrimiçi bir oyundur. Diğer alış-veriş yapılan çevrimiçi video oyunlarından farkı ise CryptoKitties'deki her

CryptoKitty (Görsel 6) tamamen benzersiz; blok zincirinde değiştirilemez bir token'ı ifade ediyor olmasındır.¹³



Görsel 6. NFT teknoloji ile tescillenmiş "Cryptokitties avatarları", Cryptokitties Resmi Sitesi, 2022.

Amerikalı grafik sanatçısı Beeple, her gün bir adet olmak üzere toplamda 5000 çalışmayı tek eserde topladığı dijital bir jpeg olan sanat eseri "Everdays: The First 5000 Days", ABD'de Christie's müzayede evinde Mart 2021'de açık arttırmada satışa sunmuştur (Görsel 7). Bu eser, 69 milyon dolar blockchain kullanılarak satın alınan bugüne kadar ki en pahalı NFT teknoloji ile tescillenmiş dijital eser olma özelliğine sahiptir (http 14).



Görsel 7. Beeple, "Everdays: The First 5000 Days", Hahn, 2021.

¹³ Hussey, M.; Chipolina, S.; and Graves, S. (08.09.2020). "What are CryptoKitties?", <https://decrypt.co/resources/cryptokitties>, Erişim tarihi: 04.12.2021.

“...Dijital sanatla ilgilenen sanatçı ve tasarımcılar, bu teknolojiyi kullanarak aracı olmadan çalışmalarından para kazanabileceklerini ve bir nevi sanatta yeni bir yaratıcı Rönesans'ı başlatacaklarını açıklamıştır...”¹⁴

Metaverse dünyasına katılımın hızlı bir şekilde arttığı, yeni projelerin ve birçok NFT koleksiyonunun dâhil olduğu günümüzde Türkiye’den de önemli isimler yer almaktadır. Karikatürist Selçuk Erdem ve girişimci- koleksiyoner Alemşah Öztürk işbirliği yaparak 2021’de ilk 9999 parçadan oluşan “Fluffy Polar Bears” (Görsel 8) NFT koleksiyonunu çıkarmıştır. 250 binin üzerinde kombinasyona sahip bu koleksiyon, zincir üstü üretimle (on-chain generation) koleksiyonerlerin ilgisine sunulmuş ve kısa sürede tükenmiştir. Satıştan 2.7 milyon dolar değerinde, 662 ETH toplanmıştır¹⁵.



Görsel 8. Selçuk Erdem ve Alemşah Öztürk “Fluffy Polar Bears NFT Koleksiyonu”, 2021.

Alemşah Öztürk NFT teknolojisini üçüncü Rönesans olarak nitelerken röportajında;

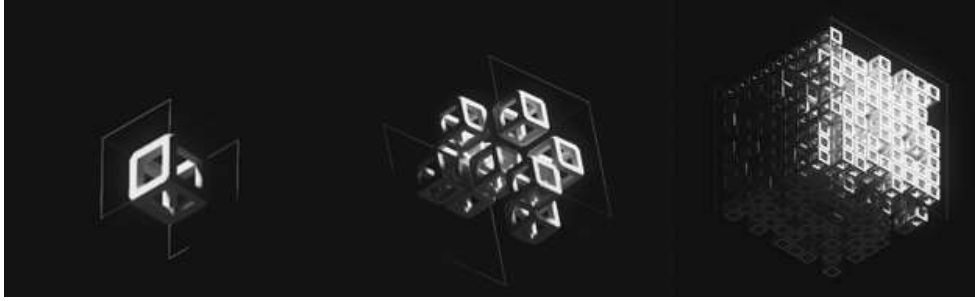
...Birinci Rönesans fikirlerin, ikinci Rönesans inovasyonun özgürleşmesiydi şimdi ise üçüncü Rönesansı, sanatın özgürleşmesi olarak yaşıyoruz... Sanat tarihine baktığımızda sanatçıların simsarlar, küratörler, galeriler gibi sanatı ya da sanatçıyı finanse eden bir kesim tarafından yüceltildiği görülmüştür. Şimdi ise sanatçıların bireysel olarak sesini kitlelere duyurabildiği ve satış yapabildiği özgür bir sanat alanı oluşmuştur...

¹⁴Hahn, J. (2021). “Dezeen's top 10 designs for the metaverse from 2021” <https://www.dezeen.com/2021/12/21/metaverse-designs-review-2021/>, Erişim tarihi: 24.02.2022.

¹⁵ Özkır, D. (2021). Karikatürist Selçuk Erdem’in NFT koleksiyonu Fluffy Polar Bears saniyeler içerisinde tükendi, <https://webrazzi.com/2021/10/26/selcuk-erdem-nft-fluffy-polar-bears/>, Erişim tarihi: 04.01.2022.

ifadelerini belirtmektedir.¹⁶

Rıza Can, Refik Anadol, Murat Pak da NFT teknolojisini kullanan ve sesini geniş kitlelere duyuran sanatçılarımızdan birkaçıdır. 25 yıldır dijital sanat ile ilgilenen ve NFT teknolojisini kullanan ilk sanatçılardan biri olan Murat PAK'ın NFT pazarının henüz çok yeni olduğu 2020 yılında "Cloud Monument Dark" adlı ilk NFT eseri, 350 bin dolara satılmıştır.¹⁷¹⁸ Bu satışın ardından gelen NFT için hazırladığı bir diğer koleksiyon parçaları "The Fungible (17 milyon dolar) (Görsel 9), The Swich (1,5 milyon dolar), The Pixel (1,5 milyon dolar)" ise dünyaca ünlü Sotheby's müzayedesinde satışa sunulmuştur. Bu olay, Sotheby's ile ortaklaşa olarak yalnızca, değiştirilemez tokenlerin satışı ve açık artırmasında uzmanlaşmış bir pazar yeri olan Nifty Gateway'de üzerinden gerçekleştirilmiştir¹⁹. Satış sonucunda bu adı geçen eserler, Sotheby's müzayedesinde satılan ilk dijital eserler olmanın yanında bugüne kadar 1 milyon doların üzerinde satılan az sayıda NFT eserler arasına girmiştir²⁰.



Görsel 9. Pak, "The Fungible NFT Koleksiyonu", Sotheby's Resmi Sitesi, 2022.

Önemli dijital sanatçılarımızdan biri olan illüstratör Murat Yıldırım'ın dijital eserleri de büyük ölçekli NFT satışlar arasında yer almaktadır. Yıldırım'ın "Furry Artworks" serisi, Behance'in (dijital portfolyo platformu) özel seçkisinin arasında yer almıştır. Behance kurucusu Scott Belsky, Furry Artworks serisini ise "2020'nin en yenilikçi reproduksiyon tekniği" olarak

¹⁶ Öztürk, A. ve Karagöz M. H. (2020). Her Şey NFT Olabilir! - NFT'lerin Yapımı ve Ticareti Nasıl? | Alemşah Öztürk & Melis Hazal Karagöz, <https://www.youtube.com/watch?v=UMWU0aGk23s>, Erişim tarihi: 15.02.2022.

¹⁷ SuperRare. (2020). Cloud Monument Dark, <https://superrare.com/artwork-v2/cloud-monument-dark-7656>, Erişim Tarihi: 14.02.2022.

¹⁸ Tomaino, N. (13.09.2020). Who is Pak?, <https://thecontrol.co/who-is-pak-e89b12b0f0af>, Erişim Tarihi: 14.02.2022.

¹⁹ Sotheby's Müzayedesi (2020). "The Fungible Collection", <https://www.sothebys.com/en/digital-catalogues/the-fungible-collection-by-pak>, Erişim Tarihi: 12.02.2022.

²⁰ Deutsche Welle (DW) Türkçe. (2021). Esrarengiz sanatçı PAK | Dijital sanat dünyasının Banksy'si - DW Türkçe, https://www.youtube.com/watch?v=qp9e8_CSG-4, Erişim Tarihi: 12.02.2021.

adlandırmıştır ve aynı zamanda Furry Lisa'nın sahibi olmuştur. NFT dijital sanat pazarı olan SuperRare'de açık artırmaya çıkarılan "Furry Artworks" eserlerinin tümü satılmıştır.²¹



Görsel 10 - 11. Murat Yıldırım "Furry Lisa-Furry" ve "Furry Çığlık" Furry Artworks Koleksiyonu, 2021.

3. Amaç ve Yöntem

Çalışmada, henüz yeni bir kavram olan Metaverse'ün anlaşılması ve moda sektöründe yarattığı etkilerin örnekler üzerinden açıklanması amaçlanmıştır. Böylelikle moda alanında yapılan yeniliklerin neler olduğu ile ilgili alan yazınına katkıda bulunulacaktır. Bu bağlamda betimsel yöntem kullanılarak literatür taraması yapılmış ve hayatımıza yeni giren Metaverse kavramı hakkında güncel sözlü ve yazılı kaynaklara ulaşılmıştır. Elde edilen veriler, yorumsamacı (hermeneutik) bir yaklaşımla incelenerek "Metaverse" dünyasının moda sektöründe yarattığı etkilerin neler olduğu ile ilgili çıkarımlarda bulunulmuştur.

4. Metaverse Evreninde Modanın Yeri

Bilişim teknolojisi, tekstil ve moda sektörünü çok hızlı bir şekilde etkilemiş ve özellikle giysiler ve defileler, dijital olarak hazırlanmaya başlamıştır (Wu vd., 2013:529). Günümüzde dijital moda, çok büyük bir pazar haline dönüşmüş ve teknoloji ile etkinleşerek daha erişilebilir hale gelmiş ve kullanıcı tabanı genişlemiştir. Özellikle dijital moda, çevrimiçi alanlarda kendi kimliklerini ve bireyselliklerini ifade etmekle oldukça ilgilenen genç tüketicilerin talebine büyük ölçüde katkıda bulunmaya başlamıştır.

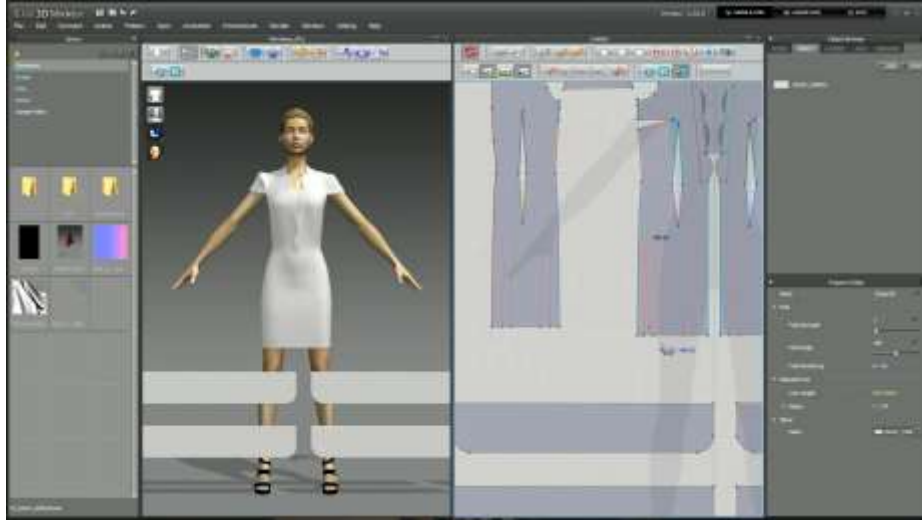
²¹ Hidreley (2021). Artist Transforms Famous Paintings Into Realistic 3D Furry Artworks, https://www.boredpanda.com/digital-art-famous-paintings-reimagined-furry-artworks-muarhive/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic, Erişim Tarihi: 15.02.2022.

Dijital araçların günlük hayatta artan yaygınlığı, moda giysilere daha fazla esneklik ve değişkenlik sağlamıştır (Choi ve Kim - Vick, 2020:1). Bilgisayar teknolojisi ile 3 boyutlu oluşturulan sanal giysiler; sabit ve statik gerçek giysilerin aksine, tüketicilerin kullanımı ya da giymesi sırasında estetik ve işlevsel olarak farklılıklar ortaya koymaktadır. Teknolojiyle bütünleştirilmiş sanal giysiler, aynı zamanda kişisel ifade ve eğlenceli deneyler için de potansiyellerini vurgulama eğilimindedirler (Mackey, vd., 2017; Mackey, vd., 2019; Choi , 2019).

Moda sektöründe dijitalleşme, başlıca üretim-tasarım-tedarik ve satış aşamalarında gerçekleşmektedir. CAD (bilgisayar destekli tasarım) uygulamaları ile insanların gerçekte var olmayan 3 boyutlu dijital giysiler satın aldığı “dijital moda” adında farklı bir sektör oluşmaya başladığı görülmektedir. CAD programları ile (CLO3D ve Marvelous Designer gibi) üretim yapmadan tasarımlarını dijital ortamda hazırlayarak tüketiciye sunan “The Fabricant”²² ilk sanal moda evi olarak; dijitalleşen moda dünyasına yeni bir boyut kazandırmıştır. Kerry Murphy tarafından 2019 yılında kurulan, moda ve teknolojinin kesiştiği önemli bir örnek olan Hollanda merkezli “The Fabricant”, konseptten uygulamaya kadar tüketiciler için baştan sona 3 boyutlu anlatımlar geliştirmektedir (Halaçeli Metlioğlu ve Yılmaz, 2021:1752).

Tekstil ve moda sektöründe pek çok program sayesinde giysilerin kalıpları dijital olarak hazırlanmakta ve aynı anda sanal olarak oluşturulan avatarlar üzerine giydirilerek denemeler, provalar yapılmaktadır (Görsel 12). Bu programlarda ayrıca giysilere çok farklı renk, desen, ayrıntı, logo eklenerek sayısız stiller elde edilmektedir. Avatarlara giydirilen giysiler; çevrimiçi moda mağazaları, moda promosyonları ve hatta eğlence gibi moda endüstrisi için sınırsız olanaklar sunarak büyük umutlar vaat etmektedir. Bu programlar; tasarımcılar ve kullanıcıların aynı anda çeşitli tasarım fikirleri üzerinde iletişim kurmalarını ve işbirliği yapmalarını sağlayacak yaratıcı bir platformdur. Bilişim teknolojileri ile oluşturulan dijital tasarım süreçleri, büyük fırsatlar yaratmakta ve tedarik zincirinden kaynaklanan israfı azaltmaktadır. Sanal dünyada gerçekleştirilen 3 boyutlu giysiler, herhangi bir atık olmadan tekrar tekrar üretilmektedir.

²² Detaylı okuma için bkz. The Fabricant, (2021). 3D örneği, <https://www.thefabricant.com/>, Erişim Tarihi: 14.06.2021



Görsel 12. Kalıpların Avatar Üzerine Giydirilerek Denemeler Yapılması, CLO 3D Fashion Design Software Resmi Sitesi, 2021.

Moda sektöründe Metaverse fikrinin benimsenmesinde ve yayılmasında 2019'da ortaya çıkan COVID-19 pandemisi ile yaşanan kapanma süreçleri, şüphesiz en büyük etkenlerden biri olmuştur.

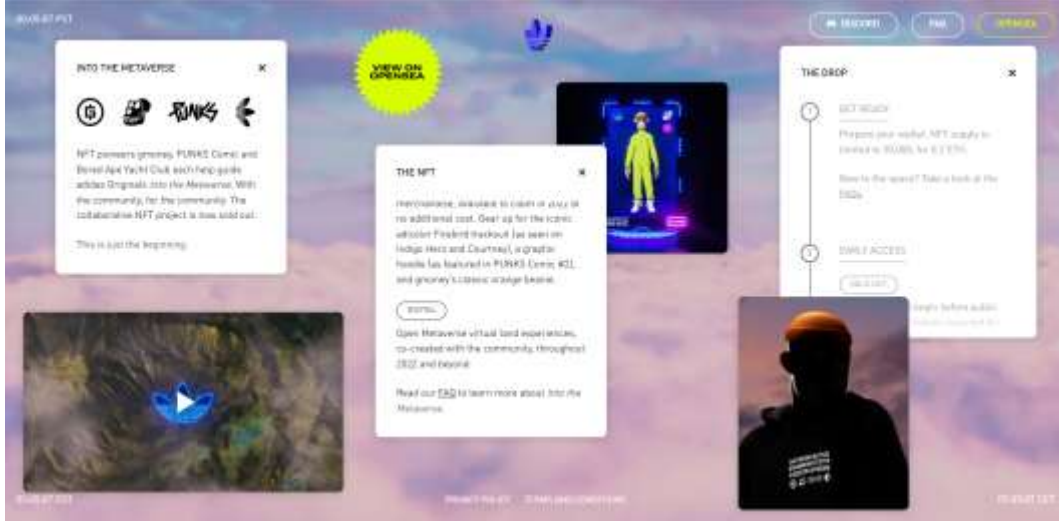
“Sosyal bağlantının bir sonraki evrimi” olarak tanımlanan Metaverse, dünyanın her yerinden kullanıcıların aynı anda bulunduğu 3 boyutlu bir sanal gerçeklik evreni sunmaktadır. Oyun ve eğlence sektörlerinden büyük markaların peş peşe yatırım yaptığı bu yeni platform, moda dünyası için de önemli bir fırsat olarak görülmektedir. Moda haftalarındaki sanal ve karma moda şovlarında tasarımcılar, podyum deneyimine Metaverse öğeleri eklemeye başlamıştır (Görsel 13). Ayrıca moda dünyasında Adidas, Ralph Lauren, Gucci, Burberry, Balenciaga, Nike, Charli Cohen gibi öncü markaların yenilikçi dijital teknolojiyi takip ederek dünya çapında en çok oynanan video oyunlarında, sanal platform ve uygulamalarda yerlerini aldıkları görülmektedir.



Görsel 13. Moda Haftası'ndaki Podyumda Yer Alan Sanal Manken, Voguebusiness Resmi Sitesi, 2022.

Dünyaca ünlü spor giyim markası Adidas'ın Metaverse alanı için yaptığı girişimlere bakıldığında; markanın Bored Ape Yacht Club ile iş birliği yaparak 10 bin NFT'yi içeren dijital koleksiyonu hazırladığı görülmektedir (Görsel 14). Adidas, "Indigo Herz" adlı, mavi tüylü, muz sarısı eşofmanlı, kalp şeklinde gözlüklü ve şapkalı maymun avatar oluşturmuş (Görsel 15) ve NFT'nin satılması ile dijital sınıra ulaşmıştır. Adidas'ın şu anda sahip olduğu takas edilemez token, Eylül ayında 46 ETH'ye (o zamanlar yaklaşık 156.000 \$) satılmıştır. Bu girişimler, Adidas'ın spor kıyafetlerinin dijital dünyada nasıl yer almak istediğini göstermektedir. Adidas, Bored Ape Yacht Club'ın yanı sıra iyi bir NFT toplayıcısı ve lideri konumundaki Gmoney ve Punks Comic ile de işbirliği yaparak (Görsel 16) bu alandaki ilerlemelerine devam etmektedir²³.

²³ Ping, L. O. (2021). Ralph Lauren Enters The Metaverse With "Winter Escape" Themed Experience, <https://www.marketing-interactive.com/ralph-lauren-enters-the-metaverse-with-winter-escape-themed-experience>, Erişim tarihi: 22.12.2021.



Görsel 14. Adidas'ın Metaverse Sayfası, Adidas Resmi Sitesi, 2022.



Görsel 15. Indigo Herz, Lesley, 2021.



Görsel 16. Adidas'ın Gmoney ve Punks Comic ile işbirliği, Dunne, 2021.

Moda şirketi Ralph Lauren, Roblox ile birlikte “The Ralph Lauren Winter Escape”i (Görsel 17) başlatarak Metaverse dünyasına giriş yapmıştır. “The Ralph Lauren Winter Escape”, türünün ilk örneği olan tatil temalı bir deneyimdir ve şirketin dijital inovasyona bağlılığını oluşturmasına olanak tanımaktadır. Ralph Lauren, platformda benzersiz ve yenilikçi deneyimleri hayata geçiren Roblox gibi topluluk geliştiricisi olan Funomena ile de işbirliği içine girerek çalışmalarını çeşitlendirmektedir. Moda severler, sınırlı sayıda üretilen ve cinsiyetten bağımsız giysilerden oluşan koleksiyon ile meta evreninde Ralph Lauren’in dünyasını keşfetmektedir (http 23). Ralph Lauren, ayrıca Zepeto ile bağlantı kurarak sürükleyici dijital ürünlere yönelmiş ve şirket, genç nesil tüketicilere ulaşmak için bir dizi sanal projeler yürütmüştür. Ralph Lauren, Ağustos 2020’de Bitmoji (sanal karakter) avatar kıyafetleri (Görsel 18) koleksiyonunu ve artırılmış gerçeklik deneyimleri oluşturmak için Snapchat Inc. ile çalışmıştır²⁴.

²⁴ Deeley, R. (2021). Ralph Lauren Zepeto partnership , <https://www.businessoffashion.com/news/technology/ralph-lauren-enters-metaverse-with-zepeto-partnership/>, Erişim tarihi: 30.12.2021.



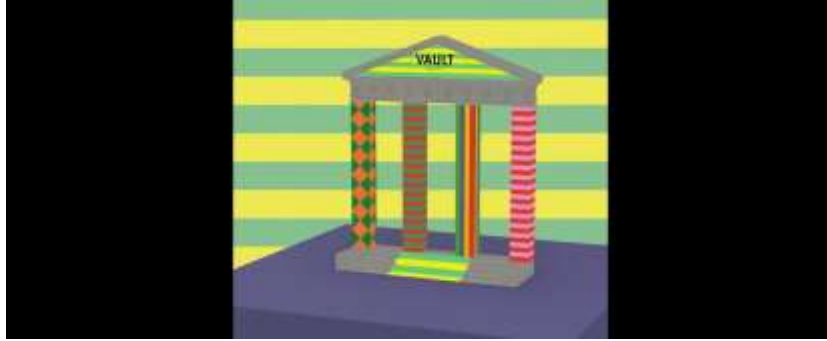
Görsel 17. The Ralph Lauren Winter Escape, Ping, 2021.



Görsel 18. Ralph Lauren Zepeto partnership, Deeley, 2021.

Gucci, The Sandbox'ta sanal bir arsa satın alarak meta evrene resmi girişini yapmıştır. Duyuru, Gucci tarafından resmi Twitter hesabının yanı sıra şu anda 73.000 üyesi olan Discord grubu tarafından da yapılmıştır. The Sandbox, Ethereum blok zinciri üzerine kurulmuş sanal bir dünyadır. Gucci, The Sandbox'taki planlarının bir parçası olarak "Gucci Vault"u (Görsel 19) dijital dünyaya hitap edecek ve onu daha etkileşimli bir deneyime dönüştürecek şekilde yenilemiştir. Bu durum, Gucci'nin sanal konsept mağazasını oluşturmasına ve meta veri deposu içindeki

deneyimini artırmasına olanak tanımıştır. Gucci, 9 Şubat 2022 tarihinde Twitter hesabındaki bir gönderisinde “Geleceği piksel piksel tasarlamak. Vault, @TheSandboxGame üzerinde kendi sanal dünyasını inşa ediyor.” şeklinde bir açıklama yapmış ve ayrıca marka, insanları Discord grubuna katılmaya çağırmıştır²⁵. Gucci, Metaverse evreninde farklı NFT tasarımlar yapmaya devam etmektedir (Görsel 20).



Görsel 19. Gucci Vault, Gupta, 2022.



Görsel 20. Supergucci, Superplastic Resmi Sitesi, 2022.

İngiliz lüks moda evi Burberry, sosyal ticaret ve oyunlaştırılmış bir artırılmış deneyimi ile donatılmış ilk sosyal perakende mağazasını piyasaya sürerek blok zinciri sahnesine girmiştir. Burberry, ilk NFT'sini Blankos Block Party adlı oyununda başlatmak için Mythical Games ile işbirliği yapmıştır. Burberry'nin monogram baskısıyla kaplanmış özel Sharky B (Görsel 21)

²⁵ Gupta, S. M. (2022). Gucci Buys Virtual Land on The Sandbox, <https://www.prestigeonline.com /sg/pursuits/tech/gucci-buy-land-the-sandbox-entering-metaverse/>, Erişim tarihi: 20.02.2022.

karakterinden bir vinil NFT oyuncak yaratmış ve bu NFT, saniyeler içinde satılmıştır²⁶. Burberry ayrıca geyik maskotlu 3 boyutlu animasyonu tanıtmış ve kullanıcılar, Burberry eşarp takan geyiği görüntülemek için müze galerisine tıklayarak dijital parçayla etkileşime girmiştir (Görsel 22). Sınırlı sayıda eşarp ile 1000 adet geyik NFT'yi (Görsel 23) piyasaya süren Burberry, kullanıcıların NFT'yi satın aldıklarında eşarabı fiziksel olarak da alacaklarını belirtmiştir. Satın alındığında duvar kağıdı ve emoji olarak da kullanılabilen ve her biri benzersiz bir tanımlayıcıya sahip olan NFT'lerin türünün tek örneği olması Burberry tarafından garanti edilmiştir.²⁷



Görsel 21. Sharky B, Hypebeast Resmi Sitesi, 2022.



Görsel 22. Burberry NFT Örneği, Gibson, 2021. Görsel 23. Burberry Geyik NFT Örneği, Lung, 2021.

²⁶ Şimşek, M. Y. (2022). What is the metaverse? What does it promise for the fashion and apparel industry?, <https://www.textilegence.com/en/what-is-the-metaverse-what-does-it-promise-for-the-fashion-and-apparel-industry/>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

²⁷ Lung, T. (2021). Burberry Bridges NFT With Physical Limited – Edition Scarf Ahead Of Alibaba Singles' Day, <https://www.forbes.com/sites/tiffanylung/2021/10/24/burberry-bridges-nft-with-physical-limited-edition-scarf-ahead-of-alibaba-singles-day/?sh=469fa42d2259>, Erişim tarihi: 09.12.2021.

Balenciaga kreatif direktörü Demna Gvasalia, 2020'nin sonunda bir video oyunu aracılığıyla 2021/22 Sonbahar/Kış koleksiyonunu piyasaya sürerek sektörü şaşırtmıştır. "Afterworld: The Age of Tomorrow" adlı fütüristik bir macera olan çevrimiçi oyun, hem basın hem de halk arasında büyük ilgi görmüştür. Bu orijinal sunumun ilk çıkışından sadece iki gün sonra, Balenciaga parçalarına yönelik aramalar moda portalı Lyst'te % 41 oranda artmıştır²⁸.



Görsel 24. Online Oyun İle Oluşturulmuş 2021/2022 Balenciaga Koleksiyonu, Driver, 2021.

Nike, "Nikeland" adlı ücretsiz bir sanal oyun alanı sunmak için çevrimiçi oyun platformu Roblox ile bir ortaklık (Görsel 25) başlattıklarını duyurmuştur. Sanal oyun alanı, oyuncuların çeşitli mini oyunlarda rekabet edebilecekleri Nike binalarından, sahalardan ve arenalardan oluşmaktadır (Görsel 26). Şirketin gerçek hayattaki genel merkezinden sonra modellenen "Nikeland", şimdilik ücretsiz oynanabilmektedir. Nike, sanal dünyayı sporcu ve ürün entegrasyonunu içerecek şekilde güncellemeye devam edeceğini belirtmiştir. Kullanıcılar avatarlarını Nike'ın her ürünüyle giydirebilecek ve şirketin en son ürün tekliflerini incelemek için dijital bir Showroom'a girebilecektir. Ürünler, sunulan gerçek Nike ürünlerinden veya geçmiş

²⁸Driver, R. (2021). Balenciaga Planning Launch Of Department Dedicated To Metaverse, <https://www.fashionnetw.ork.com/news/Balenciaga-planning-launch-of-department-dedicated-to-metaverse,1359016.html>, Erişim Tarihi: 05.12.2021.

lansmanlardan modellenebilecektir. Nike, ayrıca çocukların öğeleri birlikte oluşturmasına izin verebilecektir.



Görsel 25. Nikeland, Roblox Nikeland Resmi Sitesi, 2021.



Görsel 26. Nikeland Sanal Oyunu, Lesley, 2021.

Moda tasarımcısı Charli Cohen, ikonik Pokémon'dan ilham almış ve kendi adını taşıyan Charli Cohen koleksiyonu oluşturmuştur. Bu koleksiyon, Charli Cohen ve ortakları BlockV, Wolf 3D ve Aircards ile işbirliği içinde çalışan Yahoo Ryot Lab, tarafından yaratılmıştır. Charli Cohen, hayranlarına Pokémon serisinden sınırlı sayıda giysileri ve ayrıca özel bir Charli Cohen dijital serisini keşfetme ve satın alma konusunda özel erişim sağlamıştır. Neon renkler ve tabelalarla süslenmiş bu koleksiyon (Görsel 27), Electric/City'de satılmıştır. Satın alınan dijital Charli Cohen

giysileri, hesabı güvenli web tabanlı bir dijital cüzdanda kullanılmakta ve farklı dijital platformlarda yeni sahiplerine gösterilmektedir.



Görsel 27. 3 Boyutlu Charli Cohen x Pokémon Koleksiyon Örneği, Aircards Resmi Sitesi, 2022.

Sonuç

Bilişim teknolojinin hızı, COVID-19 pandemisi, 3 boyut, sanal yaşama merak gibi pek çok konu nedeniyle insanlar, sanal dünyada giderek daha fazla sosyalleşmiş, görüşmeler ve eğitimler gerçekleştirmiş, oyun oynamış ve alışveriş yapmıştır. Her şeyin dijital hale gelmeye başladığı günümüzde sanal para, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, Metaverse, NFT gibi teknolojiler, insanların ilgi alanına girmiştir. Metaverse evrenine olan ilginin önümüzdeki yıllarda daha da yaygınlaşacağı düşünülmektedir. Bu platform, dijital dünyayı farklı bir aşamaya taşıyarak yeni üretim ve tüketim süreçlerini beraberinde getirirken, özellikle bazı şirket ve markalar, gelişimlerini tamamen sürükleyici dijital deneyimleri içerecek şekilde genişletmek için bunu bir fırsat olarak kullanmıştır. Bu şirket ve markaların başında moda sektörü başı çekmektedir.

Metaverse evreni ile giysiler; moda endüstrisine uyarlanmış ve endüstri inovasyonu yoluyla yeni içerikler, oyunlar ve farklı deneyimler ile kullanıcılara sunulmuştur. Metaverse sayesinde dijital moda ile ilgili taleplerin önemli ölçüde hızlanarak gelecek yıllar için ek gelirler yaratacağı düşünülmektedir. Metaverse ön plana çıktıkça; Nike, Aidas, Burberry, Gucci vb. büyük markalar, dijital platformlarda kullanıcıları ile bağlantı kurarak markaya olan ilginin

artması yönünde girişimlerde bulunmuştur. Büyük moda markalarının deneyimlediği bu yenilikler, dijital modanın geldiği noktayı açıkça gösterirken, bu dönüşüme daha hızlı uyum sağlayan şirketlerin pazarda önemli bir rekabet avantajı elde edeceklerini de açıkça göstermektedir.

Çeşitli programlar nedeniyle sanal kıyafetlerin gerçek kıyafetlere çok benzediği ve gerçek defilelerde sunulması zor olan yaratıcı ifadeleri kolaylaştırdığı görülmektedir. Günümüzde özgün, 3 boyutlu sanal giysilerin tasarlanması, üretilmesi ve pazarlanması şeklinin değişmeye başladığı ve bu sürece kullanıcıların da NFT, çevrim içi oyunlar ya da farklı platformlar aracılığı ile katıldığı görülmektedir.

Metaverse evreninde giysinin dijitalleştirilmiş çok yönlü ve yinelemeli işlevleri, kullanıcıların sahipliğini uzatacağından gelecekteki modada sürdürülebilirliğe katkıda bulunabileceği düşünülmektedir. NFT üzerinden birçok moda markanın satış yapmaya başlaması ile moda endüstrisi için fiziki bir atık ortaya çıkmaması karbon ayak izini azaltmada önemli bir adım gibi görünmektedir. Fakat markaların tescilli ürün satışı yapmalarına imkân sağlayan NFT teknolojisinin gerektirdiği bilgi işlem gücü ve beraberinde getirdiği muazzam ölçülerde enerji harcamasına neden olması, yeni bir kriz endişesi doğurmaktadır.

Çalışmanın bulgusu, Metaverse dünyasının modanın küresel anlamda yarattığı yıkıcı etkinin azaltılmasına alternatif olacağı ve ilerleyen zamanlarda bilindik moda tanımının değişeceği yönündedir. Bu etkileyici teknoloji büyük bir coşkuyla karşılanırsa da sadece dijital modanın olduğu bir dünya, şu an için en azından yakın gelecekte mümkün görünmemektedir. Bununla ilgili en büyük zorluklardan biri, teknolojiyi herkes için erişilebilir kılmaktır. Öte yandan, bu yeni dünyada yaşanabilecek sorunların hukuki ve etik boyutları ile insan psikolojisi üzerinde yaratacağı etkiler de tartışma konusu olmaya devam edebilir.

Kaynakça

Ağca, G. ve Kozbekçi Ayrancınar, S. (2021). Moda Sektöründe Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik, Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 25, s. 1-15. doi: 10.17484/yedi.731854.

Bayraktar, E. ve Kaleli, F. (2007). Sanal Gerçeklik Ve Uygulama Alanları, IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 31 Ocak - 2 Şubat 2007, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya.

Beck, R. (2018). Beyond Bitcoin: The Rise of Blockchain World, *Computer*, 51 (2), pp. 54 – 58.

Bozat, U. A. ve Dedeliöğlü, C. (2018). Artırılmış Gerçeklik (Ar) – Geleneksel Ve Dijitalin Kâğıt Üzerinde Buluşması, 6. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu Bildirileri, 01-03 Kasım 2018, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Choi, K. H. (2019). Digitalized Dynamic Fashion Illustration, Using Motion Graphics. *Proceedings Of International Conference On Fashion Communication: Between Tradition And Future Digital Developments*, pp. 9 - 20. Cham: Springer.

Choi K. and Kim - Vick, J. (2020). A Collaborative Study on 3D Dynamic Fashion Design Development, Using Digital Technology, *Itaa Proceedings*, https://www.researchgate.net/publication/343769408_A_Collaborative_Study_on_3D_Dynamic_Fashion_Design_Development_Using_Digital_Technology, pp: 1-3, Erişim Tarihi: 01.01.2022.

Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021, October). Metaverse for social good: A university campus prototype. In *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*. 153-161.

Halaçeli Metlioğlu, H. ve Yılmaz, H. (2021). Covid 19 Sürecinde Moda Tasarımında Sürdürülebilirlik Yaklaşımları. *İdil*, 88, s. 1747 - 1757. doi: 10.7816/idil-10-88-04.

Lee, J. Y. (2021). A Study on Metaverse Hype for Sustainable Growth. *International journal of advanced smart convergence*, 10 (3), pp. 72 - 80.

Lee, L., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., & Hui, P. (2021). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda.

Ko, S. Y., Chung, H. K., Kim, J. I., & Shin, Y. (2021). A Study on the Typology and Advancement of Cultural LeisureBased Metaverse. *KIPS Transactions on Software and Data Engineering*, 10 (8), pp. 331 - 338.

Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital Büyük Patlamada' Fırsatlar Ve Endişelere Yönelik Algılar, *Intermedia International e-Journal*, 8 (15), s. 245 - 266, doi: 10.21645/intermedia.2021.109.

Mackey, A., Wakkary, R., Wensveen, S., & Tomico, O. (2017). 'Can I wear this?' Blending clothing and digital expression by wearing dynamic fabric. *International Journal of Design* 11 (3), pp. 51 - 65.

Mackey, A., Wensveen, S., Wakkary, R., Hupfeld, A., & Tomico, O. (2019). Wearing digital shimmers: A fashion-centric approach to wearable technology. *Proceedings of the 4th biennial research through design conference*, pp. 19-22. Delft and Rotterdam: Delft University of Technology.

Seok, W. H. (2021). Analysis of Metaverse Business Model and Ecosystem. Electronics and Telecommunications Trends, 36 (4), pp. 81 - 91.

Tanrıverdi, M., Uysal, M. ve Üstündağ, T. M. (2019). *Blokzinciri Teknolojisi Nedir? Ne Değildir?: Alanyazın İncelemesi*, Bilişim Teknolojileri Dergisi, 12 (3), s. 203 - 217.

Wu, S., Kang, Y., Ko, Y., Kim, A., Kim N., Kim, C. , Ko, H. (2013). Study on 3D Virtual Clothing by Utilizing Digital Fashion Show, Journal of Korea Multimedia Society, 16 (4), pp. 529 - 537, doi.org/10.9717/kmms.2013.16.4.529A.

İnternet Kaynakları

http 1: Nakamoto, S. (2018). Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.221.9986>, Erişim tarihi: 20.01.2022.

http 2: Dağlı, İ. (2021). Nft İktisadi Bir Balon Mu Yoksa Dijital Varlıkların Geleceği Mi? Kripto Paraların Ardından Hızla Büyüyen Nft Piyasaları, https://www.researchgate.net/publication/355486590_NFT_IKTISADI_BIR_BALON_MU_YOKSA_DIJITAL_VARLIKLARIN_GELECEGI_MI_KRIPTO_PARALARIN_ARDINDAN_HIZLA_BUYUYEN_NFT_PİYASALARI, Erişim Tarihi: 15.01.2022.

http 3: Sözcü, (31.01.2022) “İşte metaverse ile birlikte hayatımıza girecek meslekler” <https://www.sozcu.com.tr/2022/ekonomi/iste-metaverse-ile-birlikte-hayatimize-girecek-meslekler-6920399/>, Erişim Tarihi: 04.02.2022.

http 4: Midas, (03.12.2021) https://www.getmidas.com/midasin-kulaklari/midas-bakisi-metaverse-yatirimi-ve-hisseleri-1-bolum-p4521?utm_source=google&utm_medium=search&utm_campaign=GG_Search_Mix_Mix_WebsiteTraffic_Website_none_Metaverse&gclid=CjwKCAiAvOeQBhBkEiwAxutUVH22sRIMOc23o2cs2SZpjfAN4d0-XXKthIN5vgRYPXou_w16Y33XaRoC43MQAvD_BwE, Erişim Tarihi: 20.11.2021.

http 5: Yarow, J. (26.03.2014). “The Only Explanation Of Facebook Buying Oculus For \$2 Billion That Makes Any Sense” <https://www.businessinsider.com/why-mark-zuckerberg-bought-oculus-for-2-billion-2014-3>, Erişim Tarihi: 25.12.2021.

http 6: Zuckerberg, M. (2021). “Founder’s Letter”,2021 <https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>, Erişim Tarihi: 05.01.2022.

http 7: “Horizon Workrooms”, Facebook (Meta) Resmi İnternet Sitesi, <https://about.fb.com/news/2021/08/introducing-horizon-workrooms-remote-collaboration-reimagined/>, Erişim Tarihi: 05.01.2022.

http 8: Gaubert, J. (11.11.2021). Seoul to become the first city to enter the metaverse. What will it look like?, <https://www.euronews.com/next/2021/11/10/seoul-to-become-the-first-city-to-enter-the-metaverse-what-will-it-look-like>, Erişim Tarihi: 23.12.2021.

http 9: Kılınç, Ü. (28.01.2022). <https://www.webtekno.com/cumhurbaskani-erdogan-metaverse-talimat-h120043.html>, Erişim Tarihi: 07.02.2022.

http 10: Kara, Ş. S. (2022). 3 Boyutlu Yapı stokları Metaverse'de, <https://www.haberturk.com/amasya-haberleri/94701052-3-boyutlu-yapi-stoklari-metaversede->, Erişim Tarihi: 22.02.2022.

http 11: DHA. (2022). Türkiye'de İlk NFT Dersi Ankara Üniversitesi'nde Veriliyor, <https://www.ensonhaber.com/ic-haber/turkiyede-ilk-nft-dersi-ankara-universitesinde-veriliyor>, Erişim Tarihi: 19.02.2022.

http 12: Fortnite- Ariana Grande konseri, Seier, (<https://metaversenews.com/ariana-grande-follows-travis-scott-concert-in-fortnite/>), Erişim Tarihi: 11.12.2021.

http 13: Hussey, M.; Chipolina, S. ;and Graves, S. (08.09.2020). "What are CryptoKitties?", <https://decrypt.co/resources/cryptokitties>, Erişim Tarihi: 04.12.2021.

http 14: Hahn, J. (21.12.2021). "Dezeen's top 10 designs for the metaverse from 2021" <https://www.dezeen.com/2021/12/21/metaverse-designs-review-2021/>, Erişim Tarihi: 24.02.2022.

http 15: Özkır, D. (26.10.2021). Karikatürist Selçuk Erdem'in NFT koleksiyonu Fluffy Polar Bears saniyeler içerisinde tükendi, <https://webrazzi.com/2021/10/26/selcuk-erdem-nft-fluffy-polar-bears/>, Erişim Tarihi: 04.01.2022.

http 16: Öztürk, A. ve Karagöz M. H. (2020). Her Şey NFT Olabilir! - NFT'lerin Yapımı ve Ticareti Nasıl? | Alemşah Öztürk & Melis Hazal Karagöz, <https://www.youtube.com/watch?v=UMWU0aGk23s>, Erişim Tarihi: 15.02.2022.

http 17: SuperRare. (2020). Cloud Monument Dark, <https://superrare.com/artwork-v2/cloud-monument-dark-7656>, Erişim Tarihi: 14.02.2022.

http 18: Tomaino, N. (13.09.2020). Who is Pak?, <https://thecontrol.co/who-is-pak-e89b12b0f0af>, Erişim Tarihi: 14.02.2022.

http 19: Sotheby's Müzayedesi (2020). "The Fungible Collection", <https://www.sothebys.com/en/digital-catalogues/the-fungible-collection-by-pak>, Erişim Tarihi: 12.02.2022.

http 20 : Deutsche Welle (DW) Türkçe. (2021).Esrarengiz sanatçı PAK | Dijital sanat dünyasının Banksy'si - DW Türkçe, https://www.youtube.com/watch?v=qp9e8_CSG-4, Erişim Tarihi: 12.02.2021.

http 21: Hidreley (2021). Artist Transforms Famous Paintings Into Realistic 3D Furry Artworks, https://www.boredpanda.com/digital-art-famous-paintings-reimagined-furry-artworks-muarative/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic, Erişim Tarihi: 15.02.2022.

http 22: Dunne, B. (2021). Adidas, With Bored Ape Yacht Club and Gmoney, Steps Into Metaverse, <https://www.complex.com/sneakers/bored-ape-yacht-club-adidas-nft-hoodie-tracksuit>, Erişim Tarihi: 20.12.2021.

http 23: Ping, L. O. (2021). Ralph Lauren Enters The Metaverse With “Winter Escape” Themed Experience, <https://www.marketing-interactive.com/ralph-lauren-enters-the-metaverse-with-winter-escape-themed-experience>, Erişim Tarihi: 22.12.2021.

http 24: Deeley, R. (2021). Ralph Lauren Zepeto partnership , <https://www.businessoffashion.com/news/technology/ralph-lauren-enters-metaverse-with-zepeto-partnership/>, Erişim Tarihi: 30.12.2021.

http 25: Gupta, S. M. (2022). Gucci Buys Virtual Land on The Sandbox, <https://www.prestigeonline.com/sg/pursuits/tech/gucci-buy-land-the-sandbox-entering-metaverse/>, Erişim Tarihi: 20.02.2022.

http 26: Şimşek, M. Y. (2022). What is the metaverse? What does it promise for the fashion and apparel industry?, <https://www.textilegence.com/en/what-is-the-metaverse-what-does-it-promise-for-the-fashion-and-apparel-industry/>, Erişim Tarihi: 10.01.2022.

http 27: Lung, T. (2021). Burberry Bridges NFT With Physical Limited – Edition Scarf Ahead Of Alibaba Singles’ Day, <https://www.forbes.com/sites/tiffanylung/2021/10/24/burberry-bridges-nft-with-physical-limited-edition-scarf-ahead-of-alibaba-singles-day/?sh=469fa42d2259>, Erişim Tarihi: 09.12.2021.

http 28: Driver, R. (2021). Balenciaga Planning Launch Of Department Dedicated To Metaverse, <https://ww.fashionnetwork.com/news/Balenciaga-planning-launch-of-department-dedicated-to-metaverse,1359016.html>, Erişim Tarihi: 05.12.2021.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Facebook’un yeni logosu “Meta”, Facebook (Meta) Resmi İnternet Sitesi, <https://about.facebook.com/meta/>, Erişim Tarihi: 05.01.2022.

Görsel 2. *“Horizon Workrooms”*, Facebook (Meta) Resmi İnternet Sitesi, <https://about.fb.com/news/2021/08/introducing-horizon-workrooms-remote-collaboration-reimagined/>, Erişim Tarihi: 05.01.2022.

Görsel 3. Türkiye’de İlk NFT dersi, Ankara Üniversitesi Resmi İnternet Sitesi, <https://www.ankara.edu.tr/turkiyenin-ilk-nft-dersi-ankara-universitesinden/>, Erişim Tarihi: 18.02.2022.

Görsel 4. Fortnite-Travis Scott ile konseri, Epic Games, <https://www.epicgames.com/fortnite/tr/news/astronomical>, Erişim Tarihi: 11.12.2021.

Görsel 5. Fortnite- Ariana Grande konseri, Seier, <https://metaversenews.com/ariana-grande-follows-travis-scott-concert-in-fortnite/>, Erişim Tarihi: 11.12.2021.

Görsel 6. NFT teknoloji ile tescillenmiş *“Cryptokitties avatarları”*, Hussey, vd., <https://www.cryptokitties.co/>, Erişim Tarihi: 07.01.2022.

Görsel 7. Beeple *“Everdays: The First 5000 Days”*, Hahn, <https://www.dezeen.com/2021/12/21/metaverse-designs-review-2021/>, Erişim Tarihi: 24.02.2022.

Görsel 8. Selçuk Erdem ve Alemşah Öztürk *“Fluffy Polar Bears NFT Koleksiyonu”*, <https://webrazzi.com/2021/10/26/selcuk-erdem-nft-fluffy-polar-bears/>, Erişim Tarihi: 04.01.2022.

Görsel 9. Pak, *“The Fungible NFT Koleksiyonu”*, Sotheby’s Müzayedesi, <https://www.sothebys.com/en/digital-catalogues/the-fungible-collection-by-pak>, Erişim Tarihi: 12.02.2022.

Görsel 10. Murat Yıldırım, *“Furry Lisa-Furry”* <https://www.behance.net/gallery/97370749/Furry-Artworks>, Erişim Tarihi: 15.02.2022.

Görsel 11. Murat Yıldırım, *“Furry Çiğlık” Furry Artworks Koleksiyonu*, <https://www.behance.net/gallery/97370749/Furry-Artworks>, Erişim Tarihi: 15.02.2022.

Görsel 12. Kalıpların Avatar Üzerine Giydirilerek Denemeler Yapılması, CLO 3D Fashion Design Software Resmi Sayfası, <https://www.clo3d.com/>, Erişim Tarihi: 12.01.2022.

Görsel 13. New York Moda Haftası’ndaki Podyumda Sanal Manken, Voguebusiness Resmi Sayfası, <https://www.voguebusiness.com/technology/how-the-metaverse-influenced-new-york-fashion-week>, Erişim Tarihi: 15.02.2022.

Görsel 14. Adidas’ın Metaverse Sayfası, Adidas Resmi İnternet Sitesi, https://www.adidas.com/into_the_metaverse, Erişim Tarihi: 13.02.2022.

Görsel 15. Lesley, J. (2021). Indigo Herz, <https://cryptopumpnews.com/tr/bitcoin-news/adidas-steps-into-the-metaverse-by-partnering-with-nft-projects-bored-ape-yacht-club-punks-comic/>, Erişim Tarihi: 09.01.2022.

Görsel 16. Dunne, B. (2021). Adidas'ın Gmoney ve Punks Comic ile İşbirliği, <https://www.complex.com/sneakers/bored-ape-yacht-club-adidas-nft-hoodie-tracksuit>, Erişim Tarihi: 20.12.2021.

Görsel 17. Ping, L. O. (2021). Ralph Lauren Enters The Metaverse With “Winter Escape” Themed Experience, <https://www.marketing-interactive.com/ralph-lauren-enters-the-metaverse-with-winter-escape-themed-experience>, Erişim Tarihi: 22.12.2021.

Görsel 18. Deeley, R. (2021). Ralph Lauren Zepeto partnership, <https://www.businessoffashion.com/news/technology/ralph-lauren-enters-metaverse-with-zepeto-partnership/>, Erişim Tarihi: Erişim Tarihi: 30.12.2021.

Görsel 19. Gupta, S. M. (2022). Gucci Buys Virtual Land on The Sandbox, <https://www.prestigeonline.com/sg/pursuits/tech/gucci-buy-land-the-sandbox-entering-metaverse/>, Erişim Tarihi: 20.02.2022.

Görsel 20. Supergucci, Superplastic Resmi İnternet Sitesi, https://superplastic.co/pages/gucci-supergucci?utm_source=DesignTAXI&utm_medium=DesignTAXI&utm_term=DesignTAXI&utm_content=DesignTAXI&utm_campaign=DesignTAXI, Erişim Tarihi: 10.02.2022.

Görsel 21. Sharky B, Hypebeast Resmi İnternet Sitesi, <https://hypebeast.com/2021/8/streetsnaps-sharky-b-burberry-blankos-nft-release-info>, Erişim Tarihi: 01.02.2022.

Görsel 22. Gibson, L. (2021). Burberry, Coach Offer NFTs On China's Single Day Despite Crypto Crackdown, <https://www.taiwannews.com.tw/en/news/4341781>, Erişim Tarihi: 11.11.2021.

Görsel 23. Lung, T. (2021). Burberry Bridges NFT With Physical Limited – Edition Scarf Ahead Of Alibaba Single's Day, <https://www.forbes.com/sites/tiffanylung/2021/10/24/burberry-bridges-nft-with-physical-limited-edition-scarf-ahead-of-alibaba-singles-day/?sh=469fa42d2259>, Erişim Tarihi: 03.10.2021.

Görsel 24. Driver, R. (2021). Balenciaga Planning Launch Of Department Dedicated To Metaverse, <https://www.fashionnetwork.com/news/Balenciaga-planning-launch-of-department-dedicated-to-metaverse,1359016.html>, Erişim Tarihi: 05.12.2021.

Görsel 25. Nikeland, Roblox Nikeland Resmi İnternet Sitesi , <https://www.roblox.com/nikeland>, Erişim Tarihi: 01.12.2021.

Görsel 26. Lesley, J. (2021). Nikeland Sanal Oyunu, <https://cryptopumpnews.com/tr/bitcoin-news/adidas-steps-into-the-metaverse-by-partnering-with-nft-projects-bored-ape-yacht-club-punks-comic/>, Erişim Tarihi: 03.12.2021.

Görsel 27. 3 Boyutlu Charli Cohen x Pokémon Koleksiyon Örneği, Aircards Resmi İnternet Sitesi, <https://www.aircards.co/blog/yahoo-charli-cohen-x-pokemon-collection>, Erişim Tarihi: 20.02.2022.

19. YÜZYIL ASKERİ KEÇE BAŞLIKLARIN TESPİTİ VE YENİ TASARIMLARDA YORUMLANMASI*

19th CENTURY MILITARY FELT HOODS DETERMINATION AND INTERPRETATION OF TODAY

Sabriye ARPAÖZÜ , Mustafa GENÇ*****

Öz

Keçe, hayvansal liflerin alkali bir ortamda su, ısı ve basınç yardımıyla sıkıştırılması sonucu elde edilen bir tekstil ürünüdür. Geçmişte daha fazla keçe atölyeleri bulunmasına rağmen günümüzde Afyonkarahisar, Konya, İzmir, Balıkesir, Isparta, Şanlıurfa, Manisa şehirlerinde olan atölyeler sayesinde geleneksel keçe üretimi devam etmektedir. Açılan halk eğitim kursları mesleğin devam etmesi konusunda ustalara yardımcı olmaktadır. Keçenin kullanım alanlarından birisi de askeri başlıklardır. Askeri keçe başlıklar geçmişte kullanılsa da 1826 yılında fesin askeri başlık olarak kabul edilmesiyle yaygın hale gelmiştir. Bu çalışmada literatür çalışması ve müzelerde araştırma yapılarak 19.yy. askeri keçe başlık formları tespit edilerek, bu başlıkların hem yerli hem de ithal yün ile reproduksiyon çalışmaları sunulmaktadır. Yine askeri keçe başlıkların yeniden kullanılabilceği yeni formlar tasarlanarak kadın şapkalarına örnekler verilmiştir. Bütün başlıkların yapımında tepme keçe yöntemi ve kalıp tekniği kullanıldığı tespit edilmiştir. Elyafın renklendirilmesinde ise doğal boyama yöntemi kullanılarak çalışmaya farklılık kazandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Keçe, 19. Yüzyıl, Fes, Keçe Şapka.

Abstract

Felt is a textile product obtained by compressing animal fibers in an alkaline environment with the help of water, heat and pressure. Although there were more felt workshops in the past, traditional felt production continues thanks to the workshops in the cities of Afyonkarahisar, Konya, İzmir, Balıkesir, Isparta, Şanlıurfa and Manisa. Opened public education courses help masters to continue the profession. One of the usage areas of felt is military headgear. Although military felt headgear was used in the past, it became common with the adoption of the fez as a military headgear in 1826. In this study, literature study and researches in museums were carried out in the 19th century. military felt headgear forms are determined, and reproduction studies of these headgears with both domestic and imported wool are presented. Again, examples of women's hats are given by designing new forms in which military felt caps can be reused. It was determined that the rebound felt method and the mold technique were used in the construction of all the heads. In the coloring of the fiber, the study was made different by using the natural dyeing method.

Keywords: Felt, 19th Century, Fez, Felt Hat.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 19.05.2022- Kabul tarihi:09.06.2022.

*Bu makale Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsünde, Danışmanlığını Doç. Dr. Mustafa Genç'in yaptığı "19.Yy Askeri Keçe Başlıkların Tespiti ve Yeni Tasarımlarda Yorumlanması" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

**Yüksek Lisans, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları, sabriyearp03@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-7402-8055>.

***Doç. Dr., Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Geleneksel Türk Sanatları, mustafagenc@sdu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8702-538X>.

1. Giriş

Asırlar boyunca yaşamımızın birçok alanında kendine yer bulan, özellikle konargöçer yaşam tarzında karşımıza çıkan keçeler, çadırlarda ve yaygı olarak kullanılmasının yanı sıra, giysi tekstili olarak da karşımıza çıkmaktadır. Giysi tekstilleri arasında yer alan başlıkların yapıldığı malzemelerden biri olan keçe, kendi içinde değişimler geçirerek karşımıza çıkmıştır. Özellikle askeri giyimlerde örneklerine rastladığımız keçe başlıklar her dönem varlığını korumuştur.

Keçe başlıkların ilk kullanıldığı tarih tam olarak bilinmemekle birlikte, Altaylardaki kurganlardan ve Esik kurganlarından çıkarılan eserler bulunan en eski keçe başlıklara örnek oluşturmaktadır (Usta, 2019:25-36). Kurganlardan çıkarılan eserler keçenin eski dönemlerde de yoğun olarak tercih edildiğini göstermektedir. Göktürklerde ise keçe daha çok hukuk ve devletin sembolü olarak kullanılmış ve kağanların tahta çıkış törenlerinde keçe yaygılara oturtulmaları gelenek haline gelmiştir (Çeliker, 2015:4).

Osmanlı devleti ile birlikte keçe başlıklar birçok farklı formda kullanılmaya başlanmıştır. Bu formlar arasında en çok kullanılan keçe başlıklar börk adı verilen askeri başlıklar olmuştur. Sonraki dönemlerde börkler, eski formlarından farklı olarak değiştirilmiş ve Yeniçeri başlığı olarak bilinen börkler(üsküf) kullanılmaya başlanmıştır. 1826 yılında II. Mahmut döneminde yenileşme hareketleri içinde askeri düzen ile birlikte askeri kıyafetlerde değişime uğramıştır. Yeniçeri ocağının lağv edilmesi ile yeni bir ordu kurulmuş ve askeri başlık olarak keçe fesler tercih edilmiştir. Osmanlının son dönemlerinde günlük hayatta da kullanılmaya başlanan keçe fesler, Cumhuriyetin ilanını takiben 1925 yılında çıkarılan şapka kanunu ile yasaklanmıştır (Usta, 2019:64).

2. Askeri Keçe Başlık Tarihi

2.1.Tarihsel Süreçte Askeri Keçe Başlıklar

Tarihi kaynaklarda keçe başlıkların kullanımı incelendiğinde en çok tercih edilen alanı askeri başlıklar oluşturmaktadır. Özellikle Osmanlı dönemi ile adını duyuran keçe başlıklar, eski dönemlere göre daha fazla örneğe bu dönemde sahip olmaktadır. Genel tabir olarak börk adı verilen ve birçok farklı çeşidi bulunan askeri keçe başlıklar Cumhuriyetin ilanına kadar kullanılmaya devam edilmiştir.

Arkeolojik arařtırmalar sonucu elde edilen en eski askeri bařlıklara örnek Esik kurganından çıkarılan Altın Elbiseli Adam'a ait bařlıktır. Bu elbisenin bařlığında İskitlerin uzun ve sivri bařlıkları formunda keçe kullanılmıştır (Arpaözü, 2021:8).

Türk kültürüne ait bazı kaynaklarda keçe bařlıklardan söz edildiđi görölmektedir. Bu kaynaklara örnek olarak Kařgarlı Mahmut'a ait "bařsız börk bolması, tatsız Türk bolması yani; bařsız börk olmaz, tatsız Türk olmaz" sözlerini ve Fuad Köprölüye ait arařtırmalardan Selçuklu Türkmenlerinin kızıl börk ve çarık giydiklerini anlatmasını verebiliriz (Avcı, 2013:28).

Osmanlı Devleti ile askeri bařlıklarda deđişiklik ilk dönemlerden itibaren bařlamıştır. İlk deđişiklik Türkmenlerden farklı olarak kızıl börk yerine ak börk giyilmesi ile bařlamıştır. Sonraki dönemlerde yeniçeri ocakları ile sivri uçlu koni şeklindeki börkler kendilerini yeniçeri börkü denilen bařlıklara bırakmıştır. Yeniçeri Ocađı askerleri yatırma adı verilen omuzlara dođru sarkan parçası bulunan keçe bir bařlık kullanmışlardır. Bu bařlıkların yatırma kısımları giyenin ensesini sođuđa ve kılıç darbelerine karřı koruması amacıyla yapılmıştır (Usta, 2019:64).

Osmanlı döneminde kullanılan bazı askeri keçe bařlıklara; Dardađan, Serdengeçti, Makdem/Mukaddem, Kuka, Hartavi, Fes örnek gösterilebilir (Kökrek,2015:50). Osmanlı dönemine dair askeri keçe bařlıkların bazı örneklerine müzelerde rastlayabilmekteyiz. Bu müzelerden biri olan Bergama müzesinde bulunan 15.-20. yy arasındaki dönemlere ait mezar taşlarında askeri bařlıkların örnekleri sergilenmektedir (Özçıtak,2010:20).

2.2. 19. Yy Askeri Keçe Bařlıklar

18. yy sonlarında bařlayan ve 19. yy bařlarında devam eden yenilikçi hareketler Osmanlı ordusunda köklü deđişikliklere neden olmuştur. Özellikle askeri kıyafetlerde yapılan deđişiklikler askerler tarafından kabul görmemiş ve kurulan yeni ordular Nizam-ı Cedid (1794) ve Sekban-ı Cedid (1808) kısa süreler içerisinde kapatılmak zorunda kalmıştır (Bolel Koç, 1993:5).

Sultan III. Selim döneminde bařlayan ama en etkili deđişimleri Sultan II. Mahmut döneminde yařayan ordu bařlıklarında da deđişime gitmiştir. 1826 yılında kapatılan Yeniçeri Ocađı sonrası Asakir-i Mansur-i Muhammediye adında yeni bir ordu kurulmuştur. Bu ordu ile yeni bir kıyafet nizamnamesi yayımlanarak sarık ve kavuk giyilmesi yasaklanmış, ceket, pantolon

ve fes giyilmesi yasalaştırılmıştır. Bu yasa 1829 yılında memurlar ve 1832 yılında da tüm halk için geçerli hale gelmiştir (Begiç, 2014:293).

Zorunlu hale gelen fes giyilmesi ile birlikte üretim açığı meydana gelmiştir. Bu açığı kaldırmak amacıyla 1835 yılında Feshane fabrikası kurulmuştur. Feshane fabrikası kuruluşundan sonra 1845-1850 tarihlerinde 400.000 fes 30.000 metre çuha üretmeye müsait bir aşamaya geçmiştir (Küçükerman, 1988:72).

Fes; narçiçeğinden koyu güveze kadar kırmızı tonlarından çeşitleri bulunan ve Fas şehrinde icat edildiği bilinen bir tür başlıktır (Salman,1992:64). 19.yüzyılda askeri başlık olarak kullanılan feslerden bazıları: Mahmudi fes, Mecidi fes, Azizi fes, Hamidi fes, Zuhaf Alayları fesi (Yeşilli ve Beyazlı), Arnavut Maiyeti, Arap Maiyeti şeklindedir.

3.Keçe

Giyim kuşam kültürümüz içerisinde başta soğuktan korunmak gibi birçok temel gereksinimlerimiz için kullanılan ve eski bir materyal olan keçe, tarih boyunca varlığını sürdürmüştür. Keçeyi anlatan tanımlardan; “yapağı veya keçi kılının dokunmadan yalnızca dövülmesiyle elde edilen kaba kumaş”¹ ve “hayvansal liflerin alkali bir ortamda su, ısı ve basınç yardımıyla sıkıştırılması sonucu elde edilen bir tekstil ürünüdür” (Yalçınkaya, 2009:9) şeklindedir.

Keçenin tarihiyle ilgi olarak birçok farklı bilgi bulunmaktadır. Özellikle Avrupalı Eski çağ alimleri MÖ 6000'lere kadar dayandırmaktadırlar. Türkiye Çatalhöyük'te gerçekleştirilen mezar kazılarında elde edilen bilgiler bize keçenin varlığına dair örnekler vermektedir (Usta, 2019:24).

Yapılan araştırmalar sonucunda keçenin kullanıldığı dönemler için bulunan en eski örnekler Pazırık kurganlarına aittir. Pazırık kurganlarından çıkarılan eserler sadece günlük hayat içerisinde değil aynı zamanda mezar duvarlarında da koruma amaçlı kullanıldığını göstermektedir. Kurganlardan elde edilen eserler arasında giyim eşyaları yanı sıra, eyerler, duvar panoları, zemin yaygıları, battaniyeler en bilinen keçe buluntulardır (Çoruhlu,2016:31).

¹ Türk Dil Kurumu, <https://sozluk.gov.tr>, Erişim tarihi: 28.03.2019.

Göktürkler döneminde semavi bir anlam yükledikleri gök rengini keçelerde kullanmaları keçeye verdikleri değeri ifade etmektedir. Özellikle kağanların tahta çıkış törenlerinde ve kubbeli otağlarında keçeye yer vermeleri bizlere önemli bir örnek teşkil etmektedir (Başar Ergenekon, 1999:17).

Selçuklu döneminde Anadolu'da göçebe ve yerleşik düzende yaşam devam ettirilerek çadırlarda ve giyim-kuşam gibi ürünlerde keçe kullanımı sürdürülmüştür. Çobanların kullandığı kepeneklere başlıklar eklenerek soğuktan korunması kuvvetlendirilmiştir. Keçe giysilerin üzerindeki bezemelerde çeşitlilikler artırılmıştır. Bu dönemdeki Ahilik teşkilatı yerini Osmanlı döneminde Loncalara devretmiştir ve Keçecilik de burada yer almıştır (Çeliker, 2015:4).

Osmanlı döneminde keçe kullanımının daha yoğun olduğunu görmekteyiz. Konar-göçer topluluklar başta olmak üzere soğuk havaların etkili olduğu kent bölgelerinde ve askeri alanda keçe giysiler tercih edilmiştir. Özellikle bu dönemde kullanılan keçe başlıklar için daha fazla örnek verilebilir. Yeniçeri başlığı olarak bilinen börkler kendi içinde değişimler göstererek uzun bir dönem kullanılmıştır. Osmanlı'nın son dönemlerinde ise börkler yerini feslere bırakmıştır. Osmanlı ile özdeşleşen bu fesler şapka kanunu yürürlüğe girene kadar hem askeri alanda hem de günlük yaşamda kullanılmıştır (Çeliker, 2011:5).

19.yüzyılda Avrupa'da başlayan, saray ve çevresini de etkisi altına alan Sanayi Devrimi tekstil ürünlerinde çeşitliliği artırmıştır. Keçe ürünler yerini yeni tekstil ürünlerine devretmeye başlamış bu durum ise keçeci esnafını olumsuz yönde etkilemiştir. Yeni şartlar altında keçe sadece konar-göçer toplulukların ve askeriyenin tercih ettiği bir döneme girmiştir. Orduda çadır, eyer, at koşumları ve askerlerin kullandığı başlıklar ile çizmeler keçeden elde edilmeye devam etmiştir (Beğiç, 2016:289).

Cumhuriyetin ilanı ile birlikte çıkarılan bazı kanunların ardından getirilen yasaklar sonucu Keçecilik gerilemeye başlamıştır. 1950'li yıllar itibariyle sanayileşme atmaya başlamış, köyden şehre göçler gerçekleştirilmiştir. Bu göçler keçenin kullanım alanlarını daha fazla azaltan bir diğer etken olmuştur. 2000'li yıllara gelindiğinde ise bu durum değişmeye başlamıştır. Turizm sektöründe yaşanan gelişmeler geleneksel ürünlerimize verilen değeri artırmış ve

keçeden yapılan ürünler rağbet görmeye başlamıştır. Yine moda, giyim- kuşam alanlarında yeni ürün arayışları keçeyle olan ilgiyi artırmıştır (Begiç, 2014:301).

Günümüzde geleneksel keçe olarak bilinen kepenek, yaygı keçesi, eyer gibi ürünlerin yanı sıra şapka, şal, yelek, giyim aksesuarları ve ev aksesuarları da yapılmaya başlanmıştır. Geçmiş dönemlere göre çok fazla azalan atölyeler Afyonkarahisar, Isparta, Balıkesir, İzmir, Şanlıurfa, Konya, Manisa illerimizde yaşatılmaya devam edilmektedir. Geleneksel bir meslek olan Keçeciliğin yeniden canlandırılması için çeşitli projeler yürütülmüş ve bir nebze de olsa bu meslek yok olmaktan kurtarılmıştır (Koyuncu Okca, 2018:106).

4.19. YY ASKERİ KEÇE BAŞLIKLAR VE UYGULAMALARI

4.1.Yerli Yün ile Fes Yapımı

Yerli yün ile fes yapımı için öncelikle ham bir keçe elde etmemiz gerekmektedir. Bunun için öncelikle yünler temizlenmeli ve tarama işlemi yapılmalıdır. Hazırlanan yünler sepki adı verilen çubuklar ile istenilen ölçülerde saçılmaktadır. Bu ölçüler tek bir fes için olabileceği gibi birden fazla fes için büyük bir tabaka halinde de olabilmektedir. Hasır kalıpların üzerine saçılan yünler az miktarda sıcak su ile ıslatılmalıdır. Sıkı bir şekilde sarılan hasır kalıpmiş ile birlikte birkaç yerinden bağlanmalıdır. Tepme makinesinde 1 saat kadar teptirilen hasır açılarak kontrol edilmelidir. Kayma ya da açılma olan kısımlar varsa tamirleri yapılarak ve keçe alt üst edilerek tekrar makineye verilmelidir. İstenilen keçeleşme oranı gerçekleşen yünler hasırdan çıkarılarak kurumaya bırakılmalıdır. Tabaka halinde yapılan ham keçeler ölçülerine göre kesilerek kapaklama işlemine hazır hale getirilmelidir.

Ham halelindeki keçelerin uzun iki kenarı yaklaşık 1,5 cm kadar katlarına ayrılmalıdır. Kenarı birinde üst kat koparılmalı diğer kenarda ise koparılmalıdır. Koparılan iki kenar üst üste gelecek şekilde birleştirilmelidir. Birleştirme işlemi için geleneksel yöntemde iki uçtan yün çekilerek bağlama yapılmaktayken günümüzde kolaylık olması için keçe iğneleri iğneleme yapılmaktadır. Kapatılan iki kat ile keçemiz boru şeklini almaktadır. Açık kalan iki uç kısımda 3-4 cm kadar bir boşluk bırakılarak açma işlemine geçilmektedir. Uçların birleştiği orta kısımdan kenara doğru bir kavis verilerek üst kat koparılmalıdır (Görsel 1). Açma işleminden sonra alt kat

üst katın üzerine kapatılacak şekilde esnetilerek kapaklama işlemi gerçekleştirilmelidir (Görsel 2).



Görsel 1: Uçları Kopturmuş Ham Keçe
Örneđi (Arpaözü, 2020).



Görsel 2: Kapaklama Yapılmış Ham Keçe
Örneđi (Arpaözü, 2020).

Hazırlanan ham keçeler hasır üzerine yerleştirilerek ıslatılmalı ve tepme işlemi yapılmalıdır. 20 dakika kadar teptirilen hasır açılarak keçelerin araları açılmalı ve tekrar aynı süre teptirilmelidir. Tepme işlemi biten keçeler hasırdan çıkarılarak katları açılmalıdır. Farklı şekillerde ve yönlerde katlanan keçeler naylon üzerine yerleştirilerek tekrar sarılmalıdır. Islatılıp sarılan keçeler 10 dakikada bir yerleri değiştirilerek pişirme makinesinde teptirilmelidir. İstenilen keçeleşme gerçekleştiğinde her tarafında eşit küçülmeler elde edilmesi gerekmektedir.

Keçeleşmesi sağlanan yünler fes olmak için artık boyama aşamasına geçmektedir. Doğal boyama işlemi için önce şap ve krem tartar ile mordanlaması yapılmaktadır. Mordanlanan keçeler fes rengi için kökboya bitkisi ile boyanmalıdır. Boyaması gerçekleştirilen fesler ortadan ikiye ayrılarak iki adet fes elde edilmektedir. Kullanılacak kalıba göre elde tekrar şekil verilen fesler sabunlu sıcak su ile birlikte kalıba yerleştirilmelidir. Kalıp üzerinde hiçbir potluk kalmayacak şekilde elle düzeltmeler yapılarak kalıplama işlemi tamamlanmalıdır. Kalıptan çıkarılan fesler düzgün bir şekilde kurumaya bırakılmalıdır.

4.2. İthal Yün ile Fes Yapımı

İthal yün ile fes yapımı yerli yüne göre farklılık göstermektedir. Temizlenip tops haline getirilen yünler keçe yapımına hazır halde satılmaktadır. İthal yünler saçılmak yerine koparılıp kullanılmaktadır. Yerli yünden farklı olarak ithal yünden yapılan fesler tek tek saçılmalıdır. İki elime aldığımız yün arada boşluk bırakarak hafif bir baskı ile tutulmalıdır. Parmak uçlarımız

yardımları ile uçtan bir miktar yün çekilerek koparılmalıdır. Yünlerin mümkün oldukça ince bir şekilde koparılması gerekmektedir. Kalın olması yapacağımız işlemi zorlaştırmaktadır. Her seferinde aynı incelikte yün koparılması dikkat edilmesi gereken bir ayrıntı olmaktadır. Farklı kalınlıklar ürünümüzün inceli kalınlığı olmasına neden olmaktadır.

Fes yapımına başlamak için öncelikle kalıplar çıkarılmamalıdır. Çıkarılan kalıplar üzerine ayarlanan miktarda yün kopararak yerleştirmelidir. Katlar yerleştirilirken yünlerin yarısı kalıbın dışında kalacak şekilde yerleştirilmeli, etek kısmı kalıp ile aynı hizada kalmalıdır. Ön yüzey tamamlanan kalıp alt üst edilerek dışarıda bırakılan kısımlar kalıba doğru kapatılmalıdır. Kalan boşluklar yün ile doldurularak yünler bitene kadar katlar devam edilmelidir.

Hazırlanan fesler hasır üzerine yerleştirilerek tepme işlemi gerçekleştirilmelidir. Yerli yünde olduğu gibi alt üst edilerek tepme işlemi gerçekleştirilmelidir. Tepme işlemi biten feslerin arasına koyulan kalıplar çıkarılmalı ve pişirme işlemi yapılmalıdır. İstenilen keçeleşme işlemi tamamlanması ile fesler boyama aşamasına geçmektedir. Doğal boyama ile yapılacak boyama işlemi için önce şap ve krem tartar ile mordanması gerçekleştirilmelidir. Mordanlanan keçeler fes rengi için kökboya bitkisi ile boyama yapılmaktadır. Kalıplama işlemine hazır hale gelen fesler kalıba göre elde şekillendirilerek kalıba yerleştirilmelidir. Sabunlu sıcak su ile potluk olmayacak halde kalıbın şeklini alması sağlanmalıdır. Kalıptan çıkarılan fesler düzgün bir şekilde kurumaya bırakılmalıdır.

4.3. 19.Yy Askeri Fes Örnekleri ve Uygulamaları

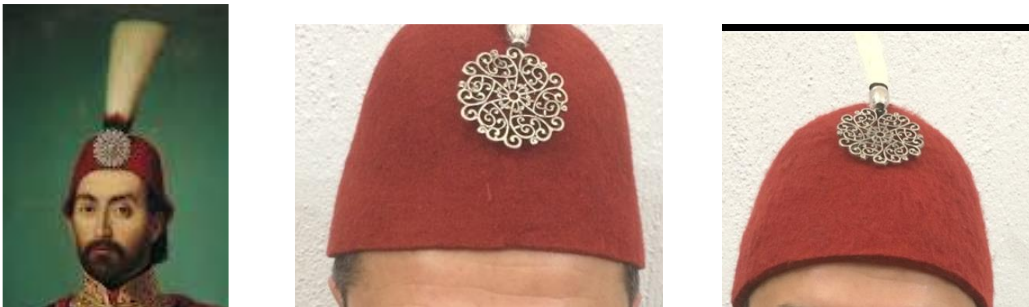
19.yüzyıla ait bulunan askeri fes örneklerinin hem yerli yünle hem de ithal yünle reproduksiyon çalışmaları yapılmıştır. Bu çalışmalara ait görsellerin bir kısmı (Görsel 3, Görsel 4, Görsel 5, Görsel 6, Görsel 7, Görsel 8) paylaşılmaktadır.



Görsel 3. Yeniçeri Börkü (Usta,2019:64), Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları (Arpaözü, 2020).



Görsel 4. Mahmudi Fes(https://tr.wikipedia.org/wiki/II._Mahmud), Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları (Arpaözü, 2020).



Görsel 5. Mecidi Fes(<https://tr.wikipedia.org/wiki/Abd%C3%BClmecid>), Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları (Arpaözü, 2020).



Görsel 6. *Hamidi Fes*(<https://tr.wikipedia.org/wiki/Abd%C3%BClmeçid>), Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları (Arpaözü, 2020).



Görsel 7. *İlk Merasim Fesi* (Küçükerman,1988:178), Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları (Arpaözü, 2020).



Görsel 8. *Asakir-i Mansure-i Muhammediye Fesi* (Küçükerman,1988:179), Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları (Arpaözü, 2020).

5. Yeni Tasarım Keçe Başlık Uygulamaları

5.1. Yün Elyafın Doğal Boyama (Kökboyama) ile Renklendirilmesi

“Özellikle tekstil alanında, çevre dostu, toksik etkisi olmayan, antioksidan, antikanserojen, antibakteriyel ve antialerjik bitkilerden elde edilen doğal boyalara ilgi her geçen gün artmaktadır” (Koyuncu Okca ve Genç, 2017:85). “Kökboyama, bazı bitki, böcek ve deniz kabuklularındaki boyarmaddeleri çeşitli maden tuzları veya doğal mordanlarla elyafa aktarım sabitleme işlemidir. Kökboya mordanlı ve mordansız olmak üzere iki farklı yöntemle yapılır” (Genç, 2020:38). Mordanlama işlemi boyama öncesinde, beraberinde ya da sonradan yapılır. Şap, demir 2 sülfat, krem tartar, sirke, meşe ağacı külü, meşe palamudu bu mordan malzemelerinden bazılarıdır. Boyanacak malzemeye ve elde edilecek renk tonuna göre mordan malzemesi seçilir. Mordanlar renk tonu üzerinde etkiye sahiptir (D.B. Ders notları, 2018).

Tarih boyunca doğada bulunan bitkiler farklı alanlarda kullanılmıştır. Renklendirme işlemi giderek gelişmiş ve günümüz otomatik teknolojilerine ulaşmıştır (Genç ve Koyuncu Okca, 2017:185). Kullanılan her boyarmaddenin kendine has bir rengi vardır. Geniş bir çeşitliliğe sahip olan boyarmaddelerden kökboya, cehri, muhabbet çiçeği, papatya, meşe palamudu, ceviz kabuğu, çivitotu, indigo sadece bir kısmını oluşturur. “Boyamalarda bitkilerin, tohum, çekirdek, meyve, meyve kabuğu, çiçek, yaprak, gövde, gövde kabuğu, ince dallar, sap, kök, toprak altı sürgünleri ya da yumru kabuğu gibi kısımlarının biri, birkaçı ya da tamamı kullanılmaktadır” (Genç, 2020:40).

Bu çalışmada yer alan uygulamaların büyük bir kısmı önceden mordanlama yöntemi kullanılarak boyanmıştır. Şap, saçkıbrıs (demir II sülfat) ve krem tartar kullanılan mordanlardır. Boyarmadde olarak ceviz kabuğu, kökboya, meşe palamudu, cehri, pınar, kızılçam kabuğu, indigo bitkileri tercih edilmiştir (Görsel 9).



Görsel 9. Doğal Boyama ile Renklendirilmiş Yün Elyafı (Arpaözü, 2019).

5.2. Şapka Yapımı

Keçe şapka yapımında genellikle ithal yünler tercih edilmektedir. Yapımı ve kullanımı yerli yüne göre daha kolay olan ithal yünlerin, temiz ve taranmış olması bize en büyük kolaylığı sağlamaktadır. Şapka yapımına başlamadan önce modele uygun şekilde kalıp çıkarılması gerekmektedir. Hazırladığımız kalıp yapım aşamasında yünlerin arasında kalarak hem şapka formunda hem de şapkanın arasının keçeleşmemesinde bize yardımcı olmaktadır.

Şapka için gerekli miktar yün hazırlanarak ve ince bir şekilde kopararak kalıp üzerine yerleştirme işlemine başlanmalıdır. Şapkamızda potluklar oluşmaması için aynı incelikte yünler koparılmasına dikkat edilmelidir. Kalıbın etek kısmı aynı hızda olacak şekilde yerleştirilirken diğer kısımlarda kalıptan dışarı doğru taşırılarak ön kısım yerleştirilmelidir. Yünlerin bozulmamasına özen gösterilerek kalıp alt üst edilmelidir ve arka kısımda kenardan taşan yünler kalıba doğru kapatılmalıdır. Kalan boşluk kısmı yine yünle doldurularak ilk kat tamamlanmalıdır. Hazırlanan yünün tamamı bitene kadar bu işlem devam ettirilmelidir.

Şapkamızda uygulayacağımız desenler son katta şapkaya eklenmelidir. Tamamlana yerleştirme işlemi sonrası kalıplarımız hasır içerisine yerleştirilmelidir. Az miktarda su ile ıslatılan yünler sıkı bir şekilde sarılarak tepme işlemi gerçekleştirilmelidir. 15 dakika teptirilen hasır açılarak şapkalarımız kontrol edilmeli ve herhangi bir kayma varsa düzeltme işlemi yapılarak tekrar sarılmalıdır. 15 dakika daha teptirilen hasır açılarak keçemiz pişirme işlemine aktarılmalıdır. 10 dakikalık periyodlar halinde yapılan pişirme işleminde, her periyotta keçenin yönü değiştirilerek her tarafın eşit miktarda keçeleştirilmesi ve küçülmesi sağlanmalıdır.

Şapkalar üzerine istediğimiz süslemeleri ve yan ürünleri kullanabilmekteyiz. Bu yan ürünler ipek, tiftik gibi doğal malzemelerden oluşmalıdır. Çünkü keçe kendisi gibi doğal olan materyaller ile tam kaynaşma sağlamaktadır.

5.3.Yeni Tasarım Şapka Uygulamaları

19. yüzyıl askeri keçe başlıkların yeniden kullanılabilceği yeni formlar verilerek kadın şapkalarına dönüşmesi örneklendirilerek (Görsel 10, Görsel 11, Görsel 12) görselleri paylaşılmaktadır.



Görsel 10. Keçe Kadın Şapka Örnekleri(Arpaözü, 2020).



Görsel 11. Keçe Kadın Şapkaları (Arpaözü, 2020).



Görsel 12. Keçe Kadın Şapkaları (Arpaözü, 2020).

6. Sonuç

Geçmişten günümüze kadar tarihini incelediğimiz keçe başlıkların kullanım alanlarını anlattığımız çalışmamızda, özellikle çalışma konumuz olan askeri keçe başlıkların tespit edilen örneklerini sizlere sunduk. Hem yerli hem de ithal yünlerle birer örneğini yaptığımız 19. yy askeri keçe başlıkların yapım aşamalarını ve elde ettiğimiz sonuçları bilginize sunduk. Her iki yün çeşidinin yapım tekniklerinin birbirinden farklı olduğunu anlatmaya çalıştık. Renklendirmelerinde kökboya kullandığımız feslerin renklerinin her iki yünde farklı tonlarda elde edildiğini gördük.

Askeri keçe başlıkların yeni teknikler kullanılarak kadın şapkaları haline getirilmesinin aşamalarını birlikte inceledik. Yapımında ithal yün kullandığımız şapkaların renklendirilmesinde yine doğal boyaları kullandık. Geleneksel keçe yapım tekniklerinin yeni tekniklerle birlikte kullanılmasının mümkün olduğunu anlatmaya çalıştık.

Bugünkü 21. yüzyıl silikon vadisi dehalarına inat; bundan tam 3000 yıl önce; ağıllardaki koyunların yünü kırılarak, yıkanarak değme simyacıya inat bozkırın börtü ve böcüsü ile kınalanarak; boyayı life giydirmenin kitabı yazılarak Türk milletinin kültür mirası dünyaya hediye edilmiştir (Koyuncu Okca ve Genç, 2015:243).

Geleneksel sanatı yapmak ve anlamak, dünyayı modern hatta post modern yorumlamaya sahip olmakla olur. Bu ise seçkinlikle mümkündür. Bu seçkinliği, duygu eğitimi, soyutlama yetisini geçmişte tekkelerde bulanlar maalesef bugün galerilerde bulamamaktadırlar.

Modernite ile birlikte artık sanki zamanın sonu gelmiş gibidir. Yapılan sanatsal üretimlerde bunlara geleneksel üretimlerde dahil olmak üzere eser özünü kaybetmiştir. Yapılma amaçları ve ona şekil veren ruh ortadan kalktığı ve anlatanların üretmeyip, üretenlerinde anlatmadığı çağda eserin özünden bahsetmek mümkün gözükmemektedir (Genç, 2015:152).

KAYNAKÇA

Kitap

Başar Ergenekon, C. (1999). *Tepme Keçelerin Tarihsel Gelişimi Renk Desen Teknik ve Kullanım Özellikleri*, Ankara: Kılıçaslan Matbaacılık.

Çoruhlu, Y. (2016). *Eski Türklerin Kutsal Mezarları Kurganlar*, İstanbul: Yaylacık Matbaası.

Küçükerman, Ö. (1988). *Türk Giyim Sanayii Tarihindeki Ünlü Fabrika "FESHANE" Defterdar Fabrikası*, İstanbul: Apa Ofset Basımevi ve Ticaret A.Ş.

Usta, A. (2019). *Türk Sanatları Keçe*, İstanbul: Seçil Ofset, İstanbul.

Yalçınkaya, R. G. (2009). *Keçeye Ter Düştü*, İzmir: Kanyılmaz Matbaası.

Makale

Begiş, H. N. (2016). "Giyim-Kuşam Kültüründe Keçe Sanatına Kültürel Bir Bakış", *Sutad*, Sayı 40, s.287-297.

Çeliker, D. (2011). "Geçmişten Günümüze Türklerde Keçecilik ve Keçe Yapımında Yeni Teknikler", *Art-e Sanat Dergisi*, Sayı: 8, s.5.

Genç, M., Tezcan, V. (2015). "Gelenek ve Yenilik Kavramlarının Felsefi Tartışması Ekseninde Geleneksel Türk Sanatlarını Yeniden Düşünmek", *Kalemşi Dergisi*, Cilt 3, Sayı 6, s.135-156.

Genç, M. ve Koyuncu Okca, A. (2017). Stratonikeia Antik Kentinde Tespit Edilen Osmanlı Dönemi Doğal Boyama Atölyesi, *II. Uluslararası Akdeniz Sanat Sempozyumu*, 10-12 Mayıs 2017, Antalya, 182-188.

Genç, M. (2020). "Keçede Kökboya Kullanımı", *Folklor Akademi Dergisi*, Sayı: 4, s. 33-52.

Koyuncu Okca A., Genç, M. (2015). "Anadolu Halı ve Kilimlerinde Renk-Color in Anatolian Carpet and Rugs", *Sobider-Sosyal Bilimler Dergisi-The Journal of Social Science*, Yıl: 2, Sayı: 4.

Koyuncu Okca, A., Genç, M. (2017). "Ahşap Oyuncaklarının Kökboya, Cehri ve İndigo İle Boyanması-Painting of Wooden Child Toys With Kokboya, Cehri And Indigo", *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Cilt: 10, Sayı: 19, 73-88.

Koyuncu Okca, A. (2018). "Alfaklar'da (Denizli-Çal) Kepenek Yapımı-Kepenek Production in Alfaklar (Çal-Denizli)", *X. Uluslararası Türk Sanatı, Tarihi ve Folkloru Kongresi/Sanat Etkinlikleri-X. International Turkic Art, History and Folklore Congress/Art Activities (24-29 Nisan-April 2018 Kazan-Tataristan/Rusya-Kazan-Tatarstan/Russia)*.

Kökrek, M. (2015). "Osmanlı Serpuşları", *El Sanatları (İsmek) Dergisi*, Sayı: 20, s.44-53.

Tez

Arpaözü, S. (2021). *19.Yy Askeri Keçe Başlıkların Tespiti ve Yeni Tasarımlarda Yorumlanması*, Yüksek Lisans tezi, Isparta, Süleyman Demirel Üniversitesi.

Avcı, M. (2013). *On Dokuzuncu Yüzyıl Harput Vilayetinde Giyim-Kuşam Kültürü*, Yüksek Lisans tezi, Kahramanmaraş, Kahramanmaraş Üniversitesi.

Begiş, H. N. (2014). *Gelenekteki Değişim ve Keçecilik Sanatı*, Doktora Tezi, Ankara, Hacettepe Üniversitesi.

Bolel Koç, P. (1993). *Osmanlı Askeri Kıyafetleri*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Mimar Sinan Üniversitesi.

Özçıtak, S. (2010). *Bergama Arkeoloji Müzesi'nde Bulunan Geleneksel Tekstillerin Katalanması*, Yüksek lisans Tezi, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi.

Salman, Ö. (1992). *Yenileşme sürecinde Osmanlı Askeri Kıyafetlerindeki Dokusal Aksesuarlar*, Yüksek Lisans tezi, İstanbul, Mimar Sinan Üniversitesi.

İnternet

Keçe, <https://sozluk.gov.tr>, Erişim tarihi: 28.03.2019.

Görsel Kaynak

Görsel 1. Uçları Koparılmış Ham Keçe Örneği, Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 2. Kapaklama Yapılmış Ham Keçe Örneği, Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 3. Yeniçeri BörkÜ, Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları, Usta, A. (2019). *Türk Sanatları Keçe*, İstanbul: Seçil Ofset, İstanbul. Erişim tarihi: 10.06.2021. Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 4. Mahmudi Fes, Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları, https://tr.wikipedia.org/wiki/II._Mahmud, Erişim tarihi: 18.03.2020

Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 5. Mecidi Fes, Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Abd%C3%BClmeceid>, Erişim tarihi: 18.03.2020
Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 6. Hamidi Fes, Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Abd%C3%BClmeceid>, Erişim tarihi: 18.03.2020
Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 7. İlk Merasim Fesi, Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları,
Küçükerman, Ö. (1988). Türk Giyim Sanayii Tarihindeki Ünlü Fabrika "FESHANE" Defterdar
Fabrikası, İstanbul: Apa Ofset Basımevi ve Ticaret A.Ş., Erişim tarihi: 18.03.2020.
Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 8. Asakir-i Mansure-i Muhammediye Fesi, Yerli ve İthal Yünlerle Uygulamaları,
Küçükerman, Ö. (1988). Türk Giyim Sanayii Tarihindeki Ünlü Fabrika "FESHANE" Defterdar
Fabrikası, İstanbul: Apa Ofset Basımevi ve Ticaret A.Ş.
Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 9. Doğal Boyama ile Renklendirilmiş İthal Yünler, Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel
Arşivi.

Görsel 10. Doğal Boyama ile Renklendirilmiş Yün Elyafı, Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel
Arşivi.

Görsel 11. Keçe Kadın Şapkaları, Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 12. Keçe Kadın Şapkaları, Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.

Görsel 10. Keçe Kadın Şapkaları, Sabriye Arpaözü, Sanatçının Kişisel Arşivi.